(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7666471号
(P7666471)

(45)発行日　令和7年4月22日(2025.4.22)

(24)登録日　令和7年4月14日(2025.4.14)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02　(2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０
Ａ６３Ｆ　7/02　３１５Ａ

請求項の数　1　（全2161頁）

(21)出願番号　特願2022-155849(P2022-155849)
(22)出願日　令和4年9月29日(2022.9.29)
(65)公開番号　特開2024-49558(P2024-49558A)
(43)公開日　令和6年4月10日(2024.4.10)
審査請求日　令和6年7月26日(2024.7.26)
早期審査対象出願

(73)特許権者　000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
(74)代理人　100188086
弁理士　石原　五郎
(72)発明者　岡村　鉉
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
株式会社三洋物産内
審査官　西田　光宏

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

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

て、所定の遊技条件が成立することに基づいて特定利益を発生させるよう構成され、
前記所定の利益状態の発生前の所定の遊技状態において、前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、その後に第１の所定遊技操作を実行する方が、第２の所定遊技操作を実行するよりも遊技者にとって不利になり得るよう構成されており、
前記報知制御手段は、
前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングでは前記第１報知態様表示を実行し、前記所定タイミングよりも後であって前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも前の特定タイミングにおいて前記第２報知態様表示を実行するように前記報知態様表示を切り替える報知切替を実行可能に構成され、
前記報知切替は、遊技状態が前記所定の遊技状態となった場合に実行可能に構成され、
本遊技機は、
前記所定の遊技状態において前記特定判定結果となった場合に、前記特定判定結果に対して前記第２報知態様表示で前記所定の報知態様表示を実行し、遊技者に対して前記第２の所定遊技操作の実行を促し得るよう構成され、
本遊技機は、
少なくとも、前記報知切替を実行する場合における前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に、前記第１報知態様表示と前記第２報知態様表示とは異なる表示であって、遊技機から遊技者への遊技操作指示表示ではなく遊技者の判断に基づいて所定遊技操作を実行し得ることを報知する所定遊技操作報知表示を実行し得るように構成され、
少なくとも、前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間の所定の前記変動表示において、遊技機から遊技者への遊技操作指示表示ではなく遊技者が判断し得る遊技選択の選択肢に関する表示を行う選択肢報知表示を実行し得るよう構成され、
少なくとも前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の数値情報を所定の記憶領域に設定し得るよう構成され、
前記所定の数値情報に基づいて、前記特定情報が初期状態から前記特定タイミングに到達するまでの期間が変化し得るよう構成され、
遊技者に対して前記第２の所定遊技操作の実行を促している状態において遊技者が前記第１の所定遊技操作を実行した場合は、遊技者に対して前記第２の所定遊技操作の実行を促している状態において遊技者が前記第２の所定遊技操作を実行する場合よりも低い利益を獲得可能に構成され、
前記特定情報が初期状態から前記特定タイミングに到達するまでの期間は、前記特定タイミングから前記所定の更新状態に到達するまでの期間よりも長くなるよう構成されたことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ機等の遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある（例えば、特許文献１）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【文献】特開２００８－２９５６７２号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【０００５】

本発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【０００６】

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

【発明の効果】

【００１１】

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

【図面の簡単な説明】

【００１６】

【図１】本発明の第１実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図２】パチンコ機の背面図である。

【図３】パチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図４】（ａ）は、普通電役ユニット５９周辺の模式的斜視図であり、（ｂ）は、図４（ａ）をＩＶｂ方向（遊技盤１３の正面視方向）から見た場合における普通電役ユニット５９の模式的断面図であり、（ｃ）は、図４（ｂ）をＩＶｃ方向から見た場合における普通

電役ユニット５９の模式的断面図である。
【図５】（ａ）は、出没板７２ａが突出状態である場合の球の挙動を説明するための普通電役ユニット５９の模式的斜視図であり、（ｂ）は、出没板７２ａが没入状態（非突出状態）である場合の球の挙動を説明するための普通電役ユニット５９の模式的斜視図である。
【図６】（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。
【図７】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図であり、主に主制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図８】主制御装置１１０内に設けられたＲＯＭ及びＲＡＭを示すブロック図である。
【図９】各種カウンタ、各保留球格納エリア、保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。
【図１０】（ａ）は、特図１大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１１】（ａ）は、特図１大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１２】特図２小当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１３】各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。
【図１４】各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。
【図１５】大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１６】小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１７】時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１８】「時間短縮状態」中の第２特別図柄の変動表示によって、時短終了条件が非成立となる小当たり種別に当選した場合における遊技状態の移行態様、小入賞口ソレノイド及び特定領域ソレノイドの駆動パターンと、小入賞口スイッチ及び特定領域スイッチの検出態様と、大当たりフラグの設定態様とを示したタイミングチャートであり、例えば、「第２時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｄ」に当選した場合のタイミングチャートである。
【図１９】「時間短縮状態」中の第２特別図柄の変動表示によって、時短回数に基づく時短終了条件が成立する状態で小当たり種別に当選した場合における遊技状態の移行態様、小入賞口ソレノイド及び特定領域ソレノイドの駆動パターンと、小入賞口スイッチ及び特定領域スイッチの検出態様と、大当たりフラグの設定態様とを示したタイミングチャートであり、例えば、「第１時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ａ」に当選した場合のタイミングチャートである。
【図２０】「時間短縮状態」中の第２特別図柄の変動表示によって、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立する状態で小当たり種別に当選した場合における遊技状態の移行態様、小入賞口ソレノイド及び特定領域ソレノイドの駆動パターンと、小入賞口スイッチ及び特定領域スイッチの検出態様と、大当たりフラグの設定態様とを示したタイミングチャートであり、例えば、「第２時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ａ」に当選した場合のタイミングチャートである。
【図２１】「時間短縮状態」中の第２特別図柄の変動表示によって、時短回数に基づく時短終了条件が成立する状態でハズレとなる変動表示が実行された場合における遊技状態の移行態様、小入賞口ソレノイド及び特定領域ソレノイドの駆動パターンと、小入賞口スイッチ及び特定領域スイッチの検出態様と、大当たりフラグの設定態様とを示したタイミングチャートであり、例えば、「第１時間短縮状態」においてハズレとなる変動表示が実行された場合のタイミングチャートである。
【図２２】特図１用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２３】特図２用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図２４】（ａ）は、停止パターンテーブルのＡテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、停止パターンテーブルのＢテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、停止パターンテーブルのＣテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２５】（ａ）は、停止パターンテーブルのＤテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、停止パターンテーブルのＥテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、停止パターンテーブルのＦテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２６】停止パターンテーブルのＧテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２７】（ａ）は、特図１ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図１大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２８】（ａ）は、特図２ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、特図２小当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２９】（ａ）は、普図当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、普図変動時間テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、普通電役開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３０】主に音声ランプ制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図３１】第１保留情報格納エリア、第２保留情報格納エリア及び実行情報格納エリアの構成を模式的に示した図である。
【図３２】主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図３３】主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定変更処理を示すフローチャートである。
【図３４】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図３５】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図３６】主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図３７】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図３８】主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図変動処理を示すフローチャートである。
【図３９】主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４０】主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり用時短終了条件判定処理を示すフローチャートである。
【図４１】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短Ａ判定処理を示すフローチャートである。
【図４２】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短Ｂ判定処理を示すフローチャートである。
【図４３】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短Ｃ判定処理を示すフローチャートである。
【図４４】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短Ｄ判定処理を示すフローチャートである。
【図４５】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短Ｇ判定処理を示すフローチャートである。
【図４６】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短Ｅ判定処理を示すフローチャートである。
【図４７】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短Ｆ判定処理を示すフローチャートである。

【図４８】主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動停止処理を示すフローチャートである。
【図４９】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短計数処理を示すフローチャートである。
【図５０】主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり用時短計数処理を示すフローチャートである。
【図５１】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短Ａ計数処理を示すフローチャートである。
【図５２】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短Ｂ計数処理を示すフローチャートである。
【図５３】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短Ｃ計数処理を示すフローチャートである。
【図５４】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短Ｄ計数処理を示すフローチャートである。
【図５５】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短Ｇ計数処理を示すフローチャートである。
【図５６】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短Ｅ計数処理を示すフローチャートである。
【図５７】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短Ｆ計数処理を示すフローチャートである。
【図５８】主制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり処理を示すフローチャートである。
【図５９】主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図６０】主制御装置内のＭＰＵにより実行される特定領域装置開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図６１】主制御装置内のＭＰＵにより実行される小入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
【図６２】主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図６３】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図６４】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
【図６５】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図６６】主制御装置内のＭＰＵにより実行される普図変動処理を示すフローチャートである。
【図６７】主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通電役制御処理を示すフローチャートである。
【図６８】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図６９】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図７０】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図７１】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図７２】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１コマンド処理を示したフローチャートである。

【図７３】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２コマンド処理を示したフローチャートである。
【図７４】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出処理を示したフローチャートである。
【図７５】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される表示用特図２変動パターンコマンド設定処理を示したフローチャートである。
【図７６】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり演出処理を示したフローチャートである。
【図７７】（ａ）は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短壱」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、「第１時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行が進行し、敵キャラクタのものと思われるシルエットが出現した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、敵キャラクタが出現してリーチ演出を開始した状態を示した図である。
【図７８】（ａ）は、図７７（ｄ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、メインキャラクタが勝利して特定領域通過可能な小当たりに当選した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ａ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、メインキャラクタが敗北してハズレとなる動的表示の結果が表示された状態を示した図である。
【図７９】（ａ）は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短弐」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、「第２時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行が進行し、敵キャラクタが出現してリーチ演出を開始した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示した図である。
【図８０】（ａ）は、図７９（ｄ）の状態から、スーパーリーチの変動演出で成功結果となる演出を実行し、特定領域通過可能な小当たりに当選した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて右打ち報知演出が実行されている状態を示した図であり、（ｃ）は、図７９（ｄ）の状態から、スーパーリーチの変動演出で失敗結果となる演出を実行し、特定領域通過不可な小当たりに当選した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて特定領域通過不可時の演出が実行されている状態を示した図である。
【図８１】（ａ）は、図８０（ｂ）の状態から、小当たり種別「時短Ｂ」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、「第３時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行が進行し、敵キャラクタが出現してリーチ演出を開始した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示した図である。
【図８２】（ａ）は、図８１（ｄ）の状態から、スーパーリーチの変動演出で失敗結果となる演出を実行し、特定領域通過不可な小当たりに当選した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて特定領域通過不可時の演出が実行されている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、小当たり遊技が終了して次の第２特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示した図である。
【図８３】（ａ）は、図８２（ｃ）の状態から、小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づく大当たりのエンディングが実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、「第４時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始し

た状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、小当たり種別「時短Ｇ」に当選した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｂ）の状態から、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示した図である。
【図８４】第２実施形態のパチンコ機１０の主制御装置内に設けられたＲＯＭ及びＲＡＭを示すブロック図である。
【図８５】（ａ）は、第２実施形態のパチンコ機１０のＲＯＭに記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２実施形態のパチンコ機１０のＲＯＭに記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図８６】第２実施形態のＲＯＭに記憶される第２特別図柄に対応する特図２小当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図８７】第２実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、当選可能な大当たり種別、特定領域通過可能な小当たり種別、及び、右打ち可否を説明した一覧である。
【図８８】各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。
【図８９】第２実施形態のＲＯＭに記憶される大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図９０】第２実施形態のＲＯＭに記憶される小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図９１】第２実施形態のＲＯＭに記憶される時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図９２】（ａ）は、第２実施形態の第１特別図柄に対応する特図１用保留数テーブルを模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２実施形態の第２特別図柄に対応する特図２用保留数テーブルを模式的に示した図である。
【図９３】第２実施形態の停止パターンテーブルのＨテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図９４】（ａ）は、ＲＯＭに記憶される特図２ハズレ用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、ＲＯＭに記憶される特図２大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、ＲＯＭに記憶される特図２小当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図９５】（ａ）は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短壱」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、「第１時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、特定領域通過不可な小当たりに当選した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｂ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ａ」に当選した状態を示した図である。
【図９６】（ａ）は、図９５（ｄ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図であり、（ｂ）は、図９５（ｂ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｂ」に当選した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図であり、（ｄ）は、図９５（ｂ）の状態から、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示した図である。
【図９７】（ａ）は、図９６（ｄ）の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図であり、（ｂ）は、図９６（ｃ）の状態から、小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づく大当たりエンディングが実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、

（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ａ」に当選した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図である。
【図９８】（ａ）は、図９７（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｃ」に当選した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図であり、（ｃ）は、図９７（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行され、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図である。
【図９９】（ａ）は、図９８（ｂ）の状態から、小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づく大当たりエンディングが実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｄ」に当選した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ａ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」に当選した状態を示した図である。
【図１００】（ａ）は、図９９（ｄ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づく大当たりエンディングが実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｄ」に当選した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図である。
【図１０１】（ａ）は、図１００（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」に当選した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図である。
【図１０２】第３実施形態のパチンコ機１０の主制御装置１１０内に設けられたＲＯＭ及びＲＡＭを示すブロック図である。
【図１０３】（ａ）は、第３実施形態のパチンコ機１０のＲＯＭに記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３実施形態のパチンコ機１０のＲＯＭに記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１０４】第３実施形態のＲＯＭに記憶される第２特別図柄に対応する特図２小当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１０５】第３実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、当選可能な大当たり種別、特定領域通過可能な小当たり種別、及び、右打ち可否を説明した一覧である。
【図１０６】第３実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。
【図１０７】ＲＯＭに記憶される第３実施形態の大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図１０８】第３実施形態のＲＯＭに記憶される小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した模式図である。

【図１０９】第３実施形態のＲＯＭに記憶される時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図１１０】（ａ）は、第３実施形態の第１特別図柄に対応する特図１用保留数テーブルを模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３実施形態の第２特別図柄に対応する特図２用保留数テーブルを模式的に示した図である。
【図１１１】（ａ）は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短壱」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、「第１時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ａ」に当選した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図である。
【図１１２】（ａ）は、図１１１（ｂ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｂ」に当選した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図であり、（ｃ）は、図１１１（ｂ）の状態から、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図である。
【図１１３】（ａ）は、図１１２（ｂ）の状態から、「第２時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｃ」に当選した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ａ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｄ」に当選した状態を示した図である。
【図１１４】（ａ）は、図１１３（ｄ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図であり、（ｂ）は、図１１３（ａ）の状態から、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ａ）の状態から、「第３時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示した図である。
【図１１５】（ａ）は、図１１４（ｄ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」に当選した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ａ）の状態から、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示した図である。
【図１１６】第４実施形態のパチンコ機１０の主制御装置内に設けられたＲＯＭ及びＲＡＭを示すブロック図である。
【図１１７】（ａ）は、第４実施形態のパチンコ機１０のＲＯＭに記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、同じく第４実施形態のパチンコ機１０のＲＯＭに記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１１８】第４実施形態のＲＯＭに記憶される第２特別図柄に対応する特図２小当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１１９】第４実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、普通図柄の

当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、当選可能な大当たり種別、特定領域通過可能な小当たり種別、及び、右打ち可否を説明した一覧である。
【図１２０】第４実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。
【図１２１】第４実施形態のＲＯＭに記憶される大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図１２２】第４実施形態のＲＯＭに記憶される小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図１２３】第４実施形態のＲＯＭに記憶される時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図１２４】第４実施形態の小当たり用時短終了条件判定処理を示すフローチャートである。
【図１２５】第４実施形態の時短Ｈ判定処理を示すフローチャートである。
【図１２６】第４実施形態の時短Ｉ判定処理を示すフローチャートである。
【図１２７】第４実施形態の時短Ｊ判定処理を示すフローチャートである。
【図１２８】第４実施形態の時短Ｋ判定処理を示すフローチャートである。
【図１２９】第４実施形態の小当たり用時短計数処理を示すフローチャートである。
【図１３０】第４実施形態の時短Ｈ計数処理を示すフローチャートである。
【図１３１】第４実施形態の時短Ｉ計数処理を示すフローチャートである。
【図１３２】第４実施形態の時短Ｊ計数処理を示すフローチャートである。
【図１３３】第４実施形態の時短Ｋ計数処理を示すフローチャートである。
【図１３４】第５実施形態のパチンコ機１０の主制御装置内に設けられたＲＯＭ及びＲＡＭを示すブロック図である。
【図１３５】（ａ）は、第５実施形態のパチンコ機１０のＲＯＭに記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第５実施形態のパチンコ機１０のＲＯＭに記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１３６】第５実施形態のＲＯＭに記憶される第２特別図柄に対応する特図２小当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１３７】第５実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、当選可能な大当たり種別、特定領域通過可能な小当たり種別、及び、右打ち可否を説明した一覧である。
【図１３８】第５実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。
【図１３９】第５実施形態のＲＯＭに記憶される大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図１４０】第５実施形態のＲＯＭに記憶される小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図１４１】第５実施形態のＲＯＭに記憶される時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図１４２】第５実施形態の変動演出処理を示したフローチャートである。
【図１４３】第５実施形態の表示用特図１停止種別コマンド設定処理を示したフローチャートである。
【図１４４】第５実施形態の表示用特図２停止種別コマンド設定処理を示したフローチャートである。
【図１４５】（ａ）は、「通常遊技状態」において第１特別図柄の動的表示が大当たり種別「時短参」に当選した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、大当たりオープニングが開始された状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、「第３

時間短縮状態」に移行して、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｃ」に当選した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、小当たりオープニングが開始された状態を示した図である。
【図１４６】（ａ）は、図１４５（ｄ）の状態から、「第２時間短縮状態」に移行して、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｂ」に当選した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始された状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、「第１時間短縮状態」に移行して、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ａ」に当選した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、小当たりオープニングが開始された状態を示した図である。
【図１４７】第６実施形態のパチンコ機１０の主制御装置内に設けられたＲＯＭ及びＲＡＭを示すブロック図である。
【図１４８】第６実施形態の各種カウンタ、各保留球格納エリア、保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。
【図１４９】（ａ）は、第６実施形態のＲＯＭに記憶される第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第６実施形態のＲＯＭに記憶される第２特別図柄に対応する大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図１５０】（ａ）は、第６実施形態のパチンコ機１０のＲＯＭに記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第６実施形態のパチンコ機１０のＲＯＭに記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１５１】第６実施形態のＲＯＭに記憶される第２特別図柄に対応する特図２小当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１５２】第６実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、当選可能な大当たり種別、特定領域通過可能な小当たり種別、及び、右打ち可否を説明した一覧である。
【図１５３】第６実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。
【図１５４】第６実施形態のＲＯＭに記憶される大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図１５５】第６実施形態のＲＯＭに記憶される小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図１５６】第６実施形態のＲＯＭに記憶される時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図１５７】（ａ）は、第６実施形態の第１特別図柄に対応する特図１用保留数テーブルを模式的に示した図であり、（ｂ）は、第６実施形態の第２特別図柄に対応する特図２用保留数テーブルを模式的に示した図である。
【図１５８】第６実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図１５９】第６実施形態の始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図１６０】第６実施形態の特図変動処理を示すフローチャートである。
【図１６１】第６実施形態の各遊技状態（「通常遊技状態」、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」）において特別図柄の動的表示が実行される場合における第３図柄表示装置での第３図柄の配列の一例を示した図である。
【図１６２】第７実施形態のＲＯＭに記憶される普通電役開放テーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図１６３】第７実施形態の「第４時間短縮状態」中の第２特別図柄の変動表示によって、時短終了条件が非成立となる小当たり種別に当選した場合における遊技状態の移行態様、小入賞口ソレノイド及び特定領域ソレノイドの駆動パターンと、小入賞口スイッチ及び特定領域スイッチの検出態様と、大当たりフラグの設定態様とを示したタイミングチャー

トであり、例えば、「第４時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｄ」に当選した場合のタイミングチャートである。
【図１６４】第７実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、当選可能な大当たり種別、特定領域通過可能な小当たり種別、及び、右打ち可否を説明した一覧である。
【図１６５】第７実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。
【図１６６】第７実施形態のＲＯＭに記憶される時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図１６７】本発明の第８実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図１６８】パチンコ機の背面図である。
【図１６９】パチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１７０】（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。
【図１７１】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図であり、主に主制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図１７２】各種カウンタ、各保留球格納エリア、保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。
【図１７３】（ａ）は、特図１大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１７４】（ａ）は、特図１大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１７５】各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。
【図１７６】各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。
【図１７７】特図１用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１７８】特図２用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１７９】（ａ）は、停止パターンテーブルのＡテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、停止パターンテーブルのＢテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、停止パターンテーブルのＣテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１８０】（ａ）は、停止パターンテーブルのＤテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、停止パターンテーブルのＥテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、停止パターンテーブルのＦテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１８１】（ａ）は、特図１ハズレ・小当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図１大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１８２】（ａ）は、特図２ハズレ・小当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１８３】「通常遊技状態」時の左打ち遊技において、スルーゲート、第１始動口、上側第２始動口、下側第２始動口における球の検知タイミングと、普通図柄の可変表示、第１特別図柄の変動表示および第２特別図柄の変動表示の実行タイミングと、普通電役用ソレノイドおよび大入賞口開閉板用ソレノイドの駆動タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。
【図１８４】「通常遊技状態」時の左打ち遊技において、特別図柄の低確率状態での特別図柄の変動表示の実行回数が、第１特別図柄の変動表示によって９００回に到達し、低確時間短縮状態へ突入する場合のタイミングチャートである。

【図１８５】「通常遊技状態」時の左打ち遊技において、第１特別図柄の変動表示の実行中に、特別図柄の低確率状態での特別図柄の変動表示の実行回数が第２特別図柄の変動表示によって９００回に到達し、低確時間短縮状態へ突入する場合のタイミングチャートである。
【図１８６】「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」時の右打ち遊技において、スルーゲート、第１始動口、上側第２始動口、下側第２始動口における球の検知タイミングと、普通図柄の可変表示、特別図柄１の変動表示および特別図柄２の変動表示の実行タイミングと、普通電役用ソレノイドおよび大入賞口開閉板用ソレノイドの駆動タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。
【図１８７】「潜伏確率変動状態」時の右打ち遊技において、スルーゲート、第１始動口、上側第２始動口、下側第２始動口における球の検知タイミングと、普通図柄の可変表示、特別図柄１の変動表示および特別図柄２の変動表示の実行タイミングと、普通電役用ソレノイドおよび大入賞口開閉板用ソレノイドの駆動タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。
【図１８８】大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１８９】小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１９０】（ａ）は、普図当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、普図変動時間テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、普通電役開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１９１】時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１９２】主に音声ランプ制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図１９３】第１保留情報格納エリア及び第１実行情報格納エリア、並びに、第２保留情報格納エリア及び第２実行情報格納エリアの構成を模式的に示した図である。
【図１９４】主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図１９５】主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定変更処理を示すフローチャートである。
【図１９６】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１９７】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図１９８】主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図１９９】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図２００】主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図変動処理を示すフローチャートである。
【図２０１】主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２０２】主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２０３】主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動停止処理を示すフローチャートである。
【図２０４】主制御装置内のＭＰＵにより実行される他方停止処理を示すフローチャートである。
【図２０５】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短計数処理を示すフローチャートである。
【図２０６】主制御装置内のＭＰＵにより実行される天井到達計数処理を示すフローチャートである。
【図２０７】主制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり処理を示すフローチャートで

ある。
【図２０８】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図２０９】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
【図２１０】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図２１１】主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図２１２】主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開放中処理を示すフローチャートである。
【図２１３】主制御装置内のＭＰＵにより実行される普図変動処理を示すフローチャートである。
【図２１４】主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通電役制御処理を示すフローチャートである。
【図２１５】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図２１６】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図２１７】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図２１８】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図２１９】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１コマンド処理を示したフローチャートである。
【図２２０】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２コマンド処理を示したフローチャートである。
【図２２１】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出処理を示したフローチャートである。
【図２２２】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される打ち方指示表示処理を示したフローチャートである。
【図２２３】「通常遊技状態」の天井到達時において第３図柄表示装置８１で行われる変動演出を示しており、（ａ）～（ｄ）は、従来のパチンコ機において、「通常遊技状態」中に第２特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第３図柄表示装置８１での変動演出の推移を示した図であり、（ａ）は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと２回の状態において、第１特別図柄の変動表示のみが実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が終了し、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと１回に減少した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、第１特別図柄の次の変動表示が開始され、主表示領域Ｄｍの中央部分において「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が実行中となっており、第２特別図柄の変動表示も開始された状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、第２特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示及び演出用打ち方指示が表示されている状態を示した図である。
【図２２４】（ａ）～（ｄ）は、第８実施形態のパチンコ機１０において、「通常遊技状態」中に第２特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第３図柄表示装置８１での変動演出の推移を示した図であり、（ａ）は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと２回の状態において、第１特別図柄の変動表示のみが実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が終了し、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと１回に減少し

た状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、第１特別図柄の次の変動表示が開始され、主表示領域Ｄｍにおいて「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が実行中となっており、第２特別図柄の変動表示も開始された状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、第２特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示のみが表示され、演出用打ち方指示が実行されていない状態を示した図である。

【図２２５】第８実施形態のパチンコ機１０において、「通常遊技状態」中に第２特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第３図柄表示装置８１での変動演出の推移を示した図であり、（ａ）は、図２２４（ｄ）の状態から、第１特別図柄の変動表示において実行されている「スーパーリーチ」演出態様の変動演出でハズレとなる演出結果が表示されている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示において実行されていた「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が終了し、ハズレとなる第３図柄が主表示領域Ｄｍにおいて表示された状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、主表示領域Ｄｍにおいて、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行したことが報知され、演出用打ち方指示が実行されている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、「普図低確時間短縮状態」への移行報知及び演出用打ち方指示が終了し、該「普図低確時間短縮状態」において表示される第３図柄が、第１特別図柄から第２特別図柄に切り替わった状態を示した図である。

【図２２６】第９実施形態における音声ランプ制御装置の電気的構成を示すブロック図である。

【図２２７】第９実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図２２８】第９実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。

【図２２９】第９実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１コマンド処理を示したフローチャートである。

【図２３０】第９実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２コマンド処理を示したフローチャートである。

【図２３１】第９実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出処理を示したフローチャートである。

【図２３２】第９実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される天井到達報知処理を示したフローチャートである。

【図２３３】従来のパチンコ機において、「通常遊技状態」中に第２特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第３図柄表示装置８１での変動演出の推移を示した図であり、図２３３（ａ）は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと２回の状態において、第１特別図柄の変動表示のみが実行中となっている状態を示した図であり、図２３３（ｂ）は、図２３３（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が終了し、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと１回に減少した状態を示した図であり、図２３３（ｃ）は、図２３３（ｂ）の状態から、第１特別図柄の次の変動表示が開始され、主表示領域Ｄｍの中央部分において天井到達することを報知する演出が実行中となっており、第２特別図柄の変動表示も開始された状態を示した図であり、図２３３（ｄ）は、図２３３（ｃ）の状態から、天井到達報知演出の実行中に第２特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示及び演出用打ち方指示が表示されている状態を示した図である。

【図２３４】第９実施形態のパチンコ機１０において、「通常遊技状態」中に第２特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第３図柄表示装置８１での変動演出の推移を示した図であり、図２３４（ａ）は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと２回の状態において、第１特別図柄の変動表示のみが実行中となっている状態を示した図であり、図２３４（ｂ）は、図２３４（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が終了し、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと１回に

減少した状態を示した図であり、図２３４（ｃ）は、図２３４（ｂ）の状態から、第１特別図柄の次の変動表示が開始され、主表示領域Ｄｍの中央部分において天井到達することを報知する演出が実行中となっており、第２特別図柄の変動表示も開始された状態を示した図であり、図２３４（ｄ）は、図２３４（ｃ）の状態から、天井到達報知演出の実行中に第２特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示のみが表示され、演出用打ち方指示が実行されていない状態を示した図である。

【図２３５】第９実施形態のパチンコ機１０において、「通常遊技状態」中に第２特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第３図柄表示装置８１での変動演出の推移を示した図であり、図２３５（ａ）は、図２３４（ｄ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動表示における天井到達報知演出が実行中となっており、図２３４（ａ）～図２３４（ｄ）において主表示領域Ｄｍの左上部分に表示されていた天井到達カウンタ８１ｃが消去されている状態を示した図であり、図２３５（ｂ）は、図２３５（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が終了した状態を示した図であり、図２３５（ｃ）は、図２３５（ｂ）の状態から、天井到達報知演出が終了し、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行したことが報知され、演出用打ち方指示が実行されている状態を示した図であり、図２３５（ｄ）は、図２３５（ｃ）の状態から、「普図低確時間短縮状態」への移行報知及び演出用打ち方指示が終了し、該「普図低確時間短縮状態」において表示される第３図柄が、第１特別図柄から第２特別図柄に切り替わった状態を示した図である。

【図２３６】第１０実施形態における「通常遊技状態」中に、特別図柄１の変動表示によって天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行する場合であって、かつ、天井到達することとなる特別図柄１の変動表示が終了するタイミングにおいて、並行して特別図柄２の変動表示が実行中となっている場合のタイミングチャートである。

【図２３７】第１０実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１コマンド処理を示したフローチャートである。

【図２３８】第１０実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される天井到達報知延長処理を示したフローチャートである。

【図２３９】第９実施形態のパチンコ機１０において、「通常遊技状態」での第２特別図柄の変動演出の実行中に、第１特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第３図柄表示装置８１での変動演出の推移を示した図であり、図２３９（ａ）は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと１回の状態において、第１特別図柄及び第２特別図柄の変動表示が並行して実行中となっており、主表示領域Ｄｍにおいて天井到達報知演出が実行されている状態を示した図であり、図２３９（ｂ）は、図２３９（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行した状態を示した図であり、図２３９（ｃ）は、図２３９（ｂ）の状態から、天井到達報知演出が終了して演出用打ち方指示が実行されている状態を示した図であり、図２３９（ｄ）は、図２３９（ｃ）の状態から、演出用打ち方指示が終了して、実行中となっている第２特別図柄の変動表示が主表示領域Ｄｍの中央部分で実行されている状態を示した図である。

【図２４０】第１０実施形態のパチンコ機１０において、「通常遊技状態」での第２特別図柄の変動演出の実行中に、第１特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第３図柄表示装置８１での変動演出の推移を示した図であり、図２４０（ａ）は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと１回の状態において、第１特別図柄及び第２特別図柄の変動表示が並行して実行中となっており、主表示領域Ｄｍにおいて天井到達報知演出が実行されている状態を示した図であり、図２４０（ｂ）は、図２４０（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行した状態を示した図であり、図２４０（ｃ）及び図２４０（ｄ）は、図２４０（ｂ）の状態から、第２特別図柄の変動表示が継続して実行中となっており、天井到達報知演出が引き続き実行されている状態を示した図である。

【図２４１】第１０実施形態のパチンコ機１０において、「通常遊技状態」での第２特別

図柄の変動演出の実行中に、第１特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第３図柄表示装置８１での変動演出の推移を示した図であり、図２４１（ａ）は、図２４０（ｄ）の状態から、第２特別図柄の変動表示が終了した状態を示した図であり、図２４１（ｂ）は、図２４１（ａ）の状態から、天井到達報知演出が終了して演出用打ち方指示が実行されている状態を示した図であり、図２４１（ｃ）は、図２４１（ｂ）の状態から、演出用打ち方指示が終了し、第２特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示した図である。
【図２４２】第１１実施形態の「通常遊技状態」中に、特別図柄２の変動表示によって天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行する場合のタイミングチャートである。
【図２４３】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出処理を示したフローチャートである。
【図２４４】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される天井到達待機処理を示したフローチャートである。
【図２４５】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１コマンド処理を示したフローチャートである。
【図２４６】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２コマンド処理を示したフローチャートである。
【図２４７】第１１実施形態の「通常遊技状態」の天井到達時において第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の実行に基づいて行われる第３図柄表示装置８１での変動演出の推移を示した図であり、図２４７（ａ）は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと２回の状態において、第１特別図柄及び第２特別図柄の変動表示が並行して実行中となっている状態を示した図であり、図２４７（ｂ）は、図２４７（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示のみが終了して、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと１回に減少した状態を示した図であり、図２４７（ｃ）は、図２４７（ｂ）の状態から、第１特別図柄の次の変動表示が開始され、天井到達待機演出が実行されている状態を示した図であり、図２４７（ｄ）は、図２４７（ｃ）の状態から、第２特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示が表示されている状態を示した図である。
【図２４８】第１１実施形態の「通常遊技状態」の天井到達時において第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の実行に基づいて行われる第３図柄表示装置８１での変動演出の推移を示した図であり、図２４８（ａ）は、図２４７（ｄ）の状態から、天井到達待機演出が終了し、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行したことが報知され、演出用打ち方指示が実行されている状態を示した図であり、図２４８（ｂ）は、図２４８（ａ）の状態から、「普図低確時間短縮状態」への移行報知及び演出用打ち方指示が終了し、該「普図低確時間短縮状態」中に主表示領域Ｄｍの中央部分で表示される第３図柄が、第１特別図柄から第２特別図柄に切り替わった状態を示した図であり、図２４８（ｃ）は、図２４８（ｂ）の状態から、第２特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示した図である。
【図２４９】第１２実施形態の「通常遊技状態」中に、特別図柄１の変動表示によって天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行するものの、該特別図柄１の変動表示の実行中に、特別図柄２の変動表示において大当たりする場合のタイミングチャートである。
【図２５０】第１２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出処理を示したフローチャートである。
【図２５１】第１２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される天井到達演出切替処理を示したフローチャートである。
【図２５２】第１２実施形態の「通常遊技状態」の天井到達時において第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の実行に基づいて行われる第３図柄表示装置８１での変動演出の推移を示した図であり、図２５２（ａ）は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと１回の状態において、第１特別図柄及び第２特別図柄の変動表示がいずれも停止中となっている状態を示した図であり、図２５２（ｂ）は、図２５２（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が開始され、天井到達報知演出が実行さ

れている状態を示した図であり、図２５２（ｃ）は、図２５２（ｂ）の状態から、第２特別図柄の大当たりに当選することとなる変動表示が開始され、天井到達報知演出が中断された状態を示した図であり、図２５２（ｄ）は、図２５２（ｃ）の状態から、第２特別図柄の大当たりとなる変動表示が停止した状態を示した図である。
【図２５３】第１２実施形態の「通常遊技状態」の天井到達時において第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の実行に基づいて行われる第３図柄表示装置８１での変動演出の推移を示した図であり、図２５３（ａ）は、図２５２（ｄ）の状態から、第２特別図柄の変動表示で大当たりしたことにより移行した「普図高確時間短縮状態」において、特別図柄の変動表示の実行回数が９９回となっている状態を示した図であり、図２５３（ｂ）は、図２５３（ａ）の状態から、第２特別図柄の変動表示が停止し、時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行した状態を示した図であり、図２５３（ｃ）は、図２５３（ｂ）の状態から、主表示領域Ｄｍの中央部分において表示される第３図柄が、第２特別図柄から第１特別図柄に切り替わった状態を示した図である。
【図２５４】第１３実施形態のパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図である。
【図２５５】（ａ）は、第１３実施形態の普図当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１３実施形態の普図変動時間テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１３実施形態の普通電役開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２５６】本発明の第１４実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図２５７】パチンコ機の背面図である。
【図２５８】パチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図２５９】（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。
【図２６０】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図であり、主に主制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図２６１】各種カウンタ、各保留球格納エリア、保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。
【図２６２】大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２６３】（ａ）は、特図１大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２６４】各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。
【図２６５】各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。
【図２６６】特図１用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２６７】特図２用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２６８】（ａ）は、停止パターンテーブルのＡテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、停止パターンテーブルのＢテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、停止パターンテーブルのＣテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｄ）は、停止パターンテーブルのＤテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２６９】（ａ）は、特図１ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図１大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２７０】（ａ）は、特図２ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２７１】大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２７２】（ａ）は、普図当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、普図変動時間テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、普通電役開放

テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２７３】時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２７４】主に音声ランプ制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図２７５】第１保留情報格納エリア、第２保留情報格納エリア及び実行情報格納エリアの構成を模式的に示した図である。
【図２７６】主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図２７７】主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定変更処理を示すフローチャートである。
【図２７８】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２７９】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図２８０】主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図２８１】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図２８２】主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図変動処理を示すフローチャートである。
【図２８３】主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２８４】主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動停止処理を示すフローチャートである。
【図２８５】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＳＴ計数処理を示すフローチャートである。
【図２８６】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短計数処理を示すフローチャートである。
【図２８７】主制御装置内のＭＰＵにより実行される救済到達計数処理を示すフローチャートである。
【図２８８】主制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり処理を示すフローチャートである。
【図２８９】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図２９０】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
【図２９１】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図２９２】主制御装置内のＭＰＵにより実行される普図変動処理を示すフローチャートである。
【図２９３】主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通電役制御処理を示すフローチャートである。
【図２９４】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図２９５】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図２９６】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図２９７】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図２９８】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１コマンド処理を示し

たフローチャートである。
【図２９９】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２コマンド処理を示したフローチャートである。
【図３００】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出処理を示したフローチャートである。
【図３０１】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される救済カウンタ表示処理を示したフローチャートである。
【図３０２】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり演出処理を示したフローチャートである。
【図３０３】「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」への移行時において第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の実行に基づいて行われる第３図柄表示装置での変動演出を示しており、図３０３（ａ）は、大当たり遊技が終了して「普図高確時間短縮状態」へ移行した状態を示した図であり、図３０３（ｂ）は、図３０３（ａ）の状態から、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動表示が「５０回」実行され、該「普図高確時間短縮状態」における最後の変動表示が停止した状態を示した図であり、図３０３（ｃ）は、図３０３（ｂ）の状態から、「普図高確時間短縮状態」が終了して「通常遊技状態」に移行した直後の状態を示した図であり、図３０３（ｄ）は、図３０３（ｃ）の状態から、図３０３（ｃ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動表示が停止した状態を示した図である。
【図３０４】（ａ）は、第１５実施形態における特図１大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１５実施形態における特図２大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３０５】第１５実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。
【図３０６】第１５実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。
【図３０７】第１５実施形態における特図１用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３０８】第１５実施形態における特図２用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３０９】（ａ）は、第１５実施形態における停止パターンテーブルのＥテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１５実施形態における停止パターンテーブルのＦテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３１０】（ａ）は、第１５実施形態における特図１ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１５実施形態における特図１大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３１１】（ａ）は、第１５実施形態における特図２ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１５実施形態における特図２大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３１２】第１５実施形態における時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３１３】主に第１５実施形態における音声ランプ制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図３１４】第１５実施形態において主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図３１５】第１５実施形態において音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される救済カウンタ表示処理を示したフローチャートである。
【図３１６】第１５実施形態において音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり演出処理を示したフローチャートである。

【図３１７】第１６実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。
【図３１８】第１６実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。
【図３１９】第１６実施形態における特図１用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３２０】第１６実施形態における特図２用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３２１】（ａ）は、第１６実施形態における停止パターンテーブルのＧテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１６実施形態における停止パターンテーブルのＨテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３２２】（ａ）は、第１６実施形態における特図１ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１６実施形態における特図１大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３２３】（ａ）は、第１６実施形態における特図２ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１６実施形態における特図２大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３２４】第１６実施形態において音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される救済カウンタ表示処理を示したフローチャートである。
【図３２５】第１７実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図３２６】第１７実施形態におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図であり、主に主制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図３２７】第１７実施形態における各種カウンタ、各保留球格納エリア、保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。
【図３２８】（ａ）は、第１７実施形態の特図１大当たり乱数テーブルを示した図であり、（ｂ）は、第１７実施形態の特図２大当たり乱数テーブルを示した図である。
【図３２９】（ａ）は、第１７実施形態の特図１大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１７実施形態の特図２大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３３０】第１７実施形態における特図２小当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３３１】第１７実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。
【図３３２】第１７実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。
【図３３３】第１７実施形態における特図１用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３３４】第１７実施形態における特図２用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３３５】（ａ）は、第１７実施形態における特図２ハズレ・小当たりＡ用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１７実施形態における特図２大当たり・小当たりＢ用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３３６】第１７実施形態における大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３３７】第１７実施形態における小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３３８】第１７実施形態における時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図３３９】主に第１７実施形態における音声ランプ制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図３４０】第１７実施形態における第１保留情報格納エリア、第２保留情報格納エリア及び実行情報格納エリアの構成を模式的に示した図である。
【図３４１】第１７実施形態において主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図３４２】第１７実施形態において主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図３４３】第１７実施形態において主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図変動処理を示すフローチャートである。
【図３４４】第１７実施形態において主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動開始処理を示すフローチャートである。
【図３４５】第１７実施形態において主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動停止処理を示すフローチャートである。
【図３４６】第１７実施形態において主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短計数処理を示すフローチャートである。
【図３４７】第１７実施形態において主制御装置内のＭＰＵにより実行される救済到達計数処理を示すフローチャートである。
【図３４８】第１７実施形態において主制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり処理を示すフローチャートである。
【図３４９】第１７実施形態において主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図３５０】第１７実施形態において主制御装置内のＭＰＵにより実行される特定領域装置開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図３５１】第１７実施形態において主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり時大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
【図３５２】第１７実施形態において主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図３５３】第１７実施形態において主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図３５４】第１７実施形態において音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図３５５】第１７実施形態において音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図３５６】第１７実施形態において音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される救済カウンタ表示処理を示したフローチャートである。
【図３５７】第１７実施形態において音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり演出処理を示したフローチャートである。
【図３５８】本発明の第１８実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図３５９】パチンコ機の背面図である。
【図３６０】パチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図３６１】（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。
【図３６２】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図であり、主に主制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図３６３】各種カウンタ、各保留球格納エリア、保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。
【図３６４】大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３６５】特図１大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３６６】特図２大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図３６７】各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。
【図３６８】各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。
【図３６９】（ａ）は、特図１用保留数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３７０】（ａ）は、停止パターンテーブルのＡテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、停止パターンテーブルのＢテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、停止パターンテーブルのＣテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｄ）は、停止パターンテーブルのＤテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３７１】（ａ）は、特図１ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図１大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３７２】（ａ）は、特図２ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３７３】大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３７４】確変領域開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３７５】特図１確変領域有効テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３７６】特図２確変領域有効テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３７７】大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド及び確変領域ソレノイドの作動タイミング、大入賞口スイッチ及び確変領域スイッチにおける球の検知タイミング、確変領域通過回数カウンタの値の加算タイミング、大入賞口開閉板が閉鎖されている期間、確変領域有効フラグ及び確変移行フラグの設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。
【図３７８】大当たり種別「確変Ｂ」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド及び確変領域ソレノイドの作動タイミング、大入賞口スイッチ及び確変領域スイッチにおける球の検知タイミング、確変領域通過回数カウンタの値の加算タイミング、大入賞口開閉板が閉鎖されている期間、確変領域有効フラグ及び確変移行フラグの設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。
【図３７９】大当たり種別「確変Ｃ」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド及び確変領域ソレノイドの作動タイミング、大入賞口スイッチ及び確変領域スイッチにおける球の検知タイミング、確変領域通過回数カウンタの値の加算タイミング、大入賞口開閉板が閉鎖されている期間、確変領域有効フラグ及び確変移行フラグの設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。
【図３８０】（ａ）は、普図当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、普図変動時間テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、普通電役開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３８１】時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３８２】主に音声ランプ制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図３８３】第１保留情報格納エリア、第２保留情報格納エリア及び実行情報格納エリアの構成を模式的に示した図である。
【図３８４】主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図３８５】主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定変更処理を示すフローチャートである。
【図３８６】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図３８７】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャー

トである。
【図３８８】主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図３８９】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図３９０】主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図変動処理を示すフローチャートである。
【図３９１】主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動開始処理を示すフローチャートである。
【図３９２】主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動停止処理を示すフローチャートである。
【図３９３】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短計数処理を示すフローチャートである。
【図３９４】主制御装置内のＭＰＵにより実行される救済到達計数処理を示すフローチャートである。
【図３９５】主制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり処理を示すフローチャートである。
【図３９６】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図３９７】主制御装置内のＭＰＵにより実行される確変領域制御処理を示すフローチャートである。
【図３９８】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
【図３９９】主制御装置内のＭＰＵにより実行される確変領域通過判定処理を示すフローチャートである。
【図４００】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図４０１】主制御装置内のＭＰＵにより実行される普図変動処理を示すフローチャートである。
【図４０２】主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通電役制御処理を示すフローチャートである。
【図４０３】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図４０４】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図４０５】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図４０６】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図４０７】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１コマンド処理を示したフローチャートである。
【図４０８】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２コマンド処理を示したフローチャートである。
【図４０９】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり中コマンド受信処理を示したフローチャートである。
【図４１０】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出処理を示したフローチャートである。
【図４１１】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり演出処理を示したフローチャートである。
【図４１２】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり中演出処理を示し

たフローチャートである。
【図４１３】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される投票演出処理を示したフローチャートである。
【図４１４】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される確変領域開放中演出処理を示したフローチャートである。
【図４１５】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される競争演出処理を示したフローチャートである。
【図４１６】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選し、大当たりオープニングが実行されている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、大当たりオープニングが終了して１ラウンド目が開始された状態を示した図である。
【図４１７】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、図４１６（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１ラウンド目が実行されている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、１ラウンド目が終了して２ラウンド目に進行した状態を示した図である。
【図４１８】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、図４１７（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き２ラウンド目が実行されている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、２ラウンド目が終了して３ラウンド目に進行した状態を示した図である。
【図４１９】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、図４１８（ｂ）の状態から、３ラウンド目が終了して４ラウンド目に進行した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、引き続き４ラウンド目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させた状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、引き続き４ラウンド目が実行されており、確変領域６５ｄが閉鎖され、可変入賞装置６５が引き続き開放中となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、４ラウンド目が終了して５ラウンド目に進行した状態を示した図である。
【図４２０】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、図４１９（ｄ）の状態から、５ラウンド目の確変領域６５ｄには球を通過させずに６ラウンド目に進行した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、６ラウンド目の確変領域６５ｄには球を通過させずに７ラウンド目に進行した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、７ラウンド目の確変領域６５ｄには球を通過させずに８ラウンド目に進行した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、８ラウンド目の確変領域６５ｄには球を通過させずに９ラウンド目に進行した状態を示した図である。
【図４２１】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、図４２０（ｄ）の状態から、引き続き９ラウンド目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させた状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き９ラウンド目が実行されている状態を示した図である。
【図４２２】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、図４２１（ｂ）の状態から、９ラウンド目が終了して１０ラウンド目に進行した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、引き続き１０ラウンド目が実行されている状態を示した図である。
【図４２３】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、図４２２（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１０ラウンド目が実行されている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１０ラウンド目が実行されている状態を示した図である。
【図４２４】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、図４２３（ｂ）の状態から１０ラウンド目が終了して大当たりエンディングに進

行した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されており、「競争演出」の成功となる結果が表示されている状態を示した図である。
【図４２５】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、図４２４（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されており、「競争演出」の失敗となる結果が表示されている状態を示した図であり、（ｂ）は、図４２４（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されている状態を示した図である。
【図４２６】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、図４２５（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されている状態を示した図である。
【図４２７】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選し、大当たりオープニングが実行されている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、大当たりオープニングが終了して１ラウンド目が開始された状態を示した図である。
【図４２８】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、図４２７（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１ラウンド目が実行されている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１ラウンド目が実行されている状態を示した図である。
【図４２９】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、図４２８（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１Ｒ目が実行されている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１ラウンド目が実行されている状態を示した図である。
【図４３０】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、図４２９（ｂ）の状態から、１ラウンド目が終了して２ラウンド目に進行した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、引き続き２ラウンド目が実行されており、確変領域６５ｄが閉鎖されたものの、可変入賞装置６５は引き続き開放中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、２ラウンド目が終了して３ラウンド目に進行した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、３ラウンド目の確変領域６５ｄには球を通過させずに４ラウンド目に進行した状態を示した図である。
【図４３１】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、図４３０（ｄ）の状態から、引き続き４ラウンド目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させた状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、４ラウンド目が終了して５ラウンド目に進行した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、引き続き５ラウンド目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させた状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、５ラウンド目が終了して６ラウンド目に進行した状態を示した図である。
【図４３２】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、図４３１（ｄ）の状態から、引き続き６ラウンド目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させた状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き６ラウンド目が実行されている状態を示した図である。
【図４３３】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、図４３２（ｂ）の状態から、６ラウンド目が終了して７ラウンド目に進行した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、７ラウンド目が終了して８ラウンド目に進行した状態を示した図である。
【図４３４】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、図４３３（ｂ）の状態から、引き続き８ラウンド目が実行されている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、８ラウンド目が終了して９ラウンド目に進行

した状態を示した図である。
【図４３５】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、図４３４（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き９ラウンド目が実行されている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、９ラウンド目が終了して１０ラウンド目に進行した状態を示した図である。
【図４３６】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、図４３５（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１０ラウンド目が実行されており、「競争演出」の当たりとなる結果が表示されている状態を示した図であり、（ｂ）は、図４３５（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１０ラウンド目が実行されており、「競争演出」のハズレとなる結果が表示されている状態を示した図である。
【図４３７】大当たり遊技中における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、図４３６（ａ）の状態から１０ラウンド目が終了して大当たりエンディングに進行した状態を示した図であり、（ｂ）は、図４３６（ｂ）の状態から１０ラウンド目が終了して大当たりエンディングに進行した状態を示した図である。
【図４３８】第１９実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図４３９】第１９実施形態における可変入賞装置の正面視を模式的に表した正面拡大図である。
【図４４０】（ａ）は、第１９実施形態において、第１確変領域開閉板６５ｅ１が開放状態（没入状態）であって、かつ、第２確変領域開閉板６５ｅ２～第６確変領域開閉板６５ｅ６の５の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置６５の模式的断面図であり、（ｂ）は、第１９実施形態において、第２確変領域開閉板６５ｅ２が開放状態（没入状態）であって、かつ、第１確変領域開閉板６５ｅ１及び第３確変領域開閉板６５ｅ３～第６確変領域開閉板６５ｅ６の５の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置６５の模式的断面図である。
【図４４１】（ａ）は、第１９実施形態において、第３確変領域開閉板６５ｅ３が開放状態（没入状態）であって、かつ、第１確変領域開閉板６５ｅ１、第２確変領域開閉板６５ｅ２及び第４確変領域開閉板６５ｅ４～第６確変領域開閉板６５ｅ６の５の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置６５の模式的断面図であり、（ｂ）は、第１９実施形態において、第４確変領域開閉板６５ｅ４が開放状態（没入状態）であって、かつ、第１確変領域開閉板６５ｅ１～第３確変領域開閉板６５ｅ３、第５確変領域開閉板６５ｅ５及び第６確変領域開閉板６５ｅ６の５の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置６５の模式的断面図である。
【図４４２】（ａ）は、第１９実施形態において、第５確変領域開閉板６５ｅ５が開放状態（没入状態）であって、かつ、第１確変領域開閉板６５ｅ１～第４確変領域開閉板６５ｅ４及び第６確変領域開閉板６５ｅ６の５の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置６５の模式的断面図であり、（ｂ）は、第１９実施形態において、第６確変領域開閉板６５ｅ６が開放状態（没入状態）であって、かつ、第１確変領域開閉板６５ｅ１～第５確変領域開閉板６５ｅ５の５の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置６５の模式的断面図である。
【図４４３】（ａ）は、第１９実施形態において、第１確変領域開閉板６５ｅ１～第６確変領域開閉板６５ｅ６の６の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置６５の模式的断面図である。

【図４４４】第１９実施形態におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図であり、主に主制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図４４５】第１９実施形態における確変領域開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４４６】第１９実施形態における特図１確変領域有効テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４４７】第１９実施形態における特図２確変領域有効テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４４８】第１９実施形態において、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド及び確変領域ソレノイドの作動タイミング、大入賞口スイッチ及び確変領域スイッチにおける球の検知タイミング、確変領域通過回数カウンタの値の加算タイミング、大入賞口開閉板が閉鎖されている期間、確変領域有効フラグ及び確変移行フラグの設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。
【図４４９】第１９実施形態において、大当たり種別「確変Ｂ」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド及び確変領域ソレノイドの作動タイミング、大入賞口スイッチ及び確変領域スイッチにおける球の検知タイミング、確変領域通過回数カウンタの値の加算タイミング、大入賞口開閉板が閉鎖されている期間、確変領域有効フラグ及び確変移行フラグの設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。
【図４５０】第１９実施形態において、大当たり種別「確変Ｃ」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド及び確変領域ソレノイドの作動タイミング、大入賞口スイッチ及び確変領域スイッチにおける球の検知タイミング、確変領域通過回数カウンタの値の加算タイミング、大入賞口開閉板が閉鎖されている期間、確変領域有効フラグ及び確変移行フラグの設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。
【図４５１】第１９実施形態において主制御装置内のＭＰＵにより実行される確変領域制御処理を示すフローチャートである。
【図４５２】第１９実施形態において主制御装置内のＭＰＵにより実行される大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
【図４５３】本発明の第２０実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図４５４】パチンコ機の背面図である。
【図４５５】パチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図４５６】（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。
【図４５７】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図であり、主に主制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図４５８】各種カウンタ、各保留球格納エリア、保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。
【図４５９】（ａ）は、特図１大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４６０】特図２大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４６１】（ａ）は、特図１小当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２小当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４６２】各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。
【図４６３】各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。
【図４６４】（ａ）は、特図１用保留数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４６５】（ａ）は、停止パターンテーブルのＡテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、停止パターンテーブルのＢテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図４６６】（ａ）は、停止パターンテーブルのＣテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、停止パターンテーブルのＤテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４６７】（ａ）は、停止パターンテーブルのＥテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、停止パターンテーブルのＦテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４６８】（ａ）は、特図１ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図１小当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４６９】（ａ）は、特図２ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４７０】大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４７１】小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４７２】第１特別図柄の動的表示において小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選した場合における大入賞口ソレノイド及び特定領域ソレノイドの駆動パターンと、大入賞口スイッチ及び特定領域スイッチの検知態様と、大当たりフラグの設定態様とを示しており、特定領域に球を通過させた場合のタイミングチャートである。
【図４７３】第１特別図柄の動的表示において小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選した場合における大入賞口ソレノイド及び特定領域ソレノイドの駆動パターンと、大入賞口スイッチ及び特定領域スイッチの検知態様と、大当たりフラグの設定態様とを示しており、特定領域に球を通過させなかった場合のタイミングチャートである。
【図４７４】第２特別図柄の動的表示において小当たり種別「時短Ｄ（小当たりＢ）」に当選した場合における大入賞口ソレノイド及び特定領域ソレノイドの駆動パターンと、大入賞口スイッチ及び特定領域スイッチの検知態様と、大当たりフラグの設定態様とを示しており、特定領域に球を通過させた場合のタイミングチャートである。
【図４７５】（ａ）は、普図当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、普図変動時間テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、普通電役開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４７６】時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４７７】主に音声ランプ制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図４７８】第１保留情報格納エリア、第２保留情報格納エリア及び実行情報格納エリアの構成を模式的に示した図である。
【図４７９】「通常遊技状態Ａ」において小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選した場合に、該小当たり当選時に右打ち遊技を行って大当たりを発生させた場合の平均獲得球数と、該小当たり当選時に右打ち遊技を行わず、「通常遊技状態Ａ」に戻って再び特別図柄の動的表示を実行させ、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行させた場合の平均獲得球数と、について、遊技状態別に２の平均獲得球数の差異をまとめた表である。
【図４８０】損益分岐回数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４８１】主に表示制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図４８２】電源投入時画像を説明する説明図である。
【図４８３】（ａ）は、背面Ａを説明する説明図であり、（ｂ）は、背面Ｂを説明する説明図である。
【図４８４】背面Ｃを説明する説明図である。
【図４８５】変動用表示データテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４８６】追加データテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４８７】転送データテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４８８】描画リストの一例を模式的に示した図である。
【図４８９】主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャート

である。
【図４９０】主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定変更処理を示すフローチャートである。
【図４９１】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図４９２】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図４９３】主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図４９４】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図４９５】主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図変動処理を示すフローチャートである。
【図４９６】主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４９７】主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動停止処理を示すフローチャートである。
【図４９８】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短計数処理を示すフローチャートである。
【図４９９】主制御装置内のＭＰＵにより実行される救済到達計数処理を示すフローチャートである。
【図５００】主制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり処理を示すフローチャートである。
【図５０１】主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図５０２】主制御装置内のＭＰＵにより実行される特定領域装置開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図５０３】主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり時大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
【図５０４】主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図５０５】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図５０６】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
【図５０７】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図５０８】主制御装置内のＭＰＵにより実行される普図変動処理を示すフローチャートである。
【図５０９】主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通電役制御処理を示すフローチャートである。
【図５１０】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるベース値処理を示すフローチャートである。
【図５１１】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図５１２】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図５１３】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図５１４】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示した

フローチャートである。
【図５１５】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１コマンド処理を示したフローチャートである。
【図５１６】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２コマンド処理を示したフローチャートである。
【図５１７】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される救済関連コマンド受信処理を示したフローチャートである。
【図５１８】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出処理を示したフローチャートである。
【図５１９】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される表示用特図１変動パターンコマンド設定処理を示したフローチャートである。
【図５２０】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される表示用特図１停止種別コマンド設定処理を示したフローチャートである。
【図５２１】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり演出処理を示したフローチャートである。
【図５２２】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり当選時右打ち報知演出処理を示したフローチャートである。
【図５２３】表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図５２４】（ａ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド割込処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ割込処理を示したフローチャートである。
【図５２５】表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図５２６】（ａ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される保留球数コマンド処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるデモコマンド処理を示したフローチャートである。
【図５２７】表示制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出系コマンド処理を示したフローチャートである。
【図５２８】（ａ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される確定コマンド処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される変動パターンコマンド処理を示したフローチャートである。
【図５２９】表示制御装置内のＭＰＵにより実行される停止種別コマンド処理を示したフローチャートである。
【図５３０】表示制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり系コマンド処理を示したフローチャートである。
【図５３１】表示制御装置内のＭＰＵにより実行される文字系コマンド処理を示したフローチャートである。
【図５３２】（ａ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される背面画像系コマンド処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるエラーコマンド処理を示したフローチャートである。
【図５３３】表示制御装置内のＭＰＵにより実行される表示設定処理を示したフローチャートである。
【図５３４】表示制御装置内のＭＰＵにより実行される表示設定処理を示したフローチャートである。
【図５３５】（ａ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される保留画像設定処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される警告画像設定処理を示したフローチャートである。
【図５３６】表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるポインタ更新処理を示したフローチャートである。

【図５３７】（ａ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される転送設定処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される常駐画像転送設定処理を示したフローチャートである。
【図５３８】表示制御装置内のＭＰＵにより実行される通常画像転送設定処理を示したフローチャートである。
【図５３９】表示制御装置内のＭＰＵにより実行される画像転送詳細処理を示したフローチャートである。
【図５４０】表示制御装置内のＭＰＵにより実行される描画処理を示したフローチャートである。
【図５４１】「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置での演出の推移を示しており、（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり（ｂ）は、（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタが「６３７」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。
【図５４２】第２１実施形態における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。
【図５４３】第２１実施形態における損益分岐回数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図５４４】第２１実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図５４５】第２１実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される表示用特図１停止種別コマンド設定処理を示したフローチャートである。
【図５４６】第２１実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり演出処理を示したフローチャートである。
【図５４７】第２１実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり当選時右打ち報知演出処理を示したフローチャートである。
【図５４８】第２１実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり系コマンド処理を示したフローチャートである。
【図５４９】第２１実施形態の「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示しており、（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「６３７」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。
【図５５０】第２１実施形態の「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示しており、（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５５１」（即ち、曖昧報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。
【図５５１】第２２実施形態の「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示しており、（ａ）は、「通常遊技状

態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒの値が「５２４～５６３回転」の期間（即ち、曖昧報知期間）において特図１小当たりに当選し、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、引き続き小当たり遊技のオープニングが実行中の状態であって、（ａ）の状態から一定期間が経過して右打ち報知演出の内容が切り替わった状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、引き続き小当たり遊技のオープニングが実行中の状態であって、（ｂ）の状態から一定期間が経過して右打ち報知演出の内容が切り替わった状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、引き続き小当たり遊技のオープニングが実行中の状態であって、（ｃ）の状態から一定期間が経過して右打ち報知演出の内容が切り替わった状態を示した図である。

【図５５２】第２３実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される表示用特図１変動パターンコマンド設定処理を示したフローチャートである。

【図５５３】第２３実施形態の「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示しており、（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、特定領域６５ｄを球が通過せず、大当たり状態に移行することなく小当たり状態が終了して「通常遊技状態Ａ」に戻り、第１特別図柄の変動表示が実行されている状態を示した図である。

【図５５４】第２４実施形態における表示制御装置の電気的構成を示すブロック図である。

【図５５５】第２４実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される表示用特図１変動パターンコマンド設定処理を示したフローチャートである。

【図５５６】（ａ）は、第２４実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される背面画像系コマンド処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第２４実施形態において、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるエラーコマンド処理を示したフローチャートである。

【図５５７】第２４実施形態の「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示しており、（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５５１」（即ち、曖昧報知期間）となっている状態において第１特別図柄の変動表示が実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、実行中となっていた特別図柄の変動表示が特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【図５５８】第２５実施形態の「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示しており、（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、特定領域６５ｄを球が通過せず、大当たり状態に移行することなく小当たり状態が終了して「通常遊技状態Ａ」に戻り、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５５０」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【図５５９】第２５実施形態の「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示しており、（ａ）は、図５５８（ｄ）の状態から、特定領域６５ｄを球が通過せず、大当たり状態に移行することなく小当たり状態が終了して「通常遊技状態Ａ」に戻り、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「６３７」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、（ｂ）は

、（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。
【図５６０】第２６実施形態における主制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図５６１】第２６実施形態における救済条件成立回数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図５６２】第２６実施形態における音声ランプ制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図５６３】第２６実施形態の「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、該小当たり当選時に右打ち遊技を行って大当たりを発生させた場合の平均獲得球数と、該小当たり当選時に右打ち遊技を行わず、「通常遊技状態Ａ」に戻って再び特別図柄の動的表示を実行させ、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行させた場合の平均獲得球数と、について、遊技状態別に２の平均獲得球数の差異をまとめた表である。
【図５６４】第２６実施形態の「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、該小当たり当選時に右打ち遊技を行って大当たりを発生させた場合の平均獲得球数と、該小当たり当選時に右打ち遊技を行わず、「通常遊技状態Ａ」に戻って再び特別図柄の動的表示を実行させ、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行させた場合の平均獲得球数と、について、遊技状態別に２の平均獲得球数の差異をまとめた表である。
【図５６５】第２６実施形態における損益分岐回数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図５６６】第２６実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図５６７】第２６実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される救済条件成立回数抽選処理を示すフローチャートである。
【図５６８】第２６実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり処理を示すフローチャートである。
【図５６９】第２６実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図５７０】第２６実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行されるベース値処理を示すフローチャートである。
【図５７１】第２６実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図５７２】第２６実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される救済関連コマンド受信処理を示したフローチャートである。
【図５７３】第２６実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される表示用特図１停止種別コマンド設定処理を示したフローチャートである。
【図５７４】第２６実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり演出処理を示したフローチャートである。
【図５７５】第２６実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり当選時右打ち報知演出処理を示したフローチャートである。
【図５７６】第２７実施形態の「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示しており、（ａ）は、（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５５０」（即ち、曖昧報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、遊技者の右打ち遊技によって特定領域６５ｄを球が通過したことを報知している状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、大当たり状態に移行したことを示した図である。
【図５７７】第２８実施形態の「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場

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

【図５７８】第２９実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される表示用特図１変動パターンコマンド設定処理を示したフローチャートである。

【図５７９】第２９実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるサブ救済カウンタ表示処理を示したフローチャートである。

【図５８０】第２９実施形態の「通常遊技状態Ａ」において特別図柄の変動表示が実行された場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示しており、（ａ）は、（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５４１」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において第１特別図柄の変動表示が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）の状態から、次の第１特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示した図であり、（ｃ）は、（ｂ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、（ｄ）は、（ｃ）の状態から、次の第１特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示した図である。

【図５８１】第２９実施形態の「通常遊技状態Ａ」において特別図柄の変動表示が実行された場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示しており、（ａ）は、図５８０（ｄ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、（ｂ）は、救済カウンタ２０３ｒが「７９１」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において第１特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示した図である。

【図５８２】第３０実施形態における遊技盤の正面図である。

【図５８３】本発明の第３１実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図５８４】パチンコ機の背面図である。

【図５８５】パチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図５８６】（ａ）は、第１非電動役物ユニットを正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、（ｂ）は、第１非電動役物ユニットが閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、（ｃ）は、第１非電動役物ユニットが開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【図５８７】（ａ）は、第２非電動役物ユニットを正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、（ｂ）は、第２非電動役物ユニットが閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、（ｃ）は、第２非電動役物ユニットが開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【図５８８】普通電役ユニットを正面視方向から見た場合における模式的断面図である。

【図５８９】（ａ）は、１球目の球Ａ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、（ｂ）は、図５８９（ａ）の状態から、普通電役ユニット内に入球した１球目の球Ａ１が普電内経路に進入した状態を示した図であり、（ｃ）は、図５８９（ｂ）の状態から、１球目の球Ａ１が切替弁落下点を通過して案内装置としての入球口切換弁上を転動しており、２球目の球Ａ２が普通電役ユニットに入球する状態を示した図であり、（ｄ）は、図５８９（ｃ）の状態から、１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチによって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁が切替装置によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ａ２が普電内経路に進入した状態を示した図である。

【図５９０】（ａ）は、図５８９（ｄ）の状態から、２球目の球Ａ２が切替弁落下点を通

過して案内装置としての入球口切換弁上を転動している状態を示した図であり、（ｂ）は、図５９０（ａ）の状態から、２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチに入球検知されて案内装置としての入球口切換弁が切替装置によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。
【図５９１】（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。
【図５９２】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図であり、主に主制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図５９３】主制御装置１１０内に設けられたＲＯＭ及びＲＡＭを示すブロック図である。
【図５９４】各種カウンタ、各保留球格納エリア、保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。
【図５９５】（ａ）は、特図１大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図５９６】（ａ）は、特図１大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図５９７】特図２小当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図５９８】各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。
【図５９９】各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。
【図６００】（ａ）は、特図１用保留数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図６０１】（ａ）は、停止パターンテーブルのＡテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、停止パターンテーブルのＢテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、停止パターンテーブルのＣテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図６０２】（ａ）は、停止パターンテーブルのＤテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、停止パターンテーブルのＥテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、停止パターンテーブルのＦテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図６０３】（ａ）は、特図１ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図１大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図６０４】（ａ）は、特図２ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図６０５】大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図６０６】小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図６０７】「時間短縮状態」中の右打ち遊技におけるタイミングチャートであり、第１特別図柄の変動表示における大当たり種別「時短Ａ」当選後の「時間短縮状態」中を示すタイミングチャートである。
【図６０８】「時間短縮状態」中の右打ち遊技におけるタイミングチャートであり、図６０７に示す特別図柄２の変動表示の小当たり当選に基づく大当たり後の「時間短縮状態」中を示すタイミングチャートである。
【図６０９】「通常遊技状態Ｂ」中の右打ち遊技におけるタイミングチャートであり、特別図柄２の変動表示の残保留での大当たり遊技中に普通電役ユニット７２のエンディング時間が終了した場合のタイミングチャートである。
【図６１０】時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図６１１】（ａ）は、普図当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、普図変動時間テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、普通電役開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図６１２】主に音声ランプ制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図６１３】第１保留情報格納エリア、第２保留情報格納エリア及び実行情報格納エリアの構成を模式的に示した図である。
【図６１４】主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図６１５】主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定変更処理を示すフローチャートである。
【図６１６】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図６１７】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図６１８】主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図６１９】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図６２０】主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図変動処理を示すフローチャートである。
【図６２１】主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動開始処理を示すフローチャートである。
【図６２２】主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動停止処理を示すフローチャートである。
【図６２３】主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短計数処理を示すフローチャートである。
【図６２４】主制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり処理を示すフローチャートである。
【図６２５】主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図６２６】主制御装置内のＭＰＵにより実行される特定領域装置開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図６２７】主制御装置内のＭＰＵにより実行される小入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
【図６２８】主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図６２９】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図６３０】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
【図６３１】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図６３２】主制御装置内のＭＰＵにより実行される普図変動処理を示すフローチャートである。
【図６３３】主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通電役制御処理を示すフローチャートである。
【図６３４】主制御装置内のＭＰＵにより実行される入球口切換弁制御処理を示すフローチャートである。
【図６３５】主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通電役終了処理を示すフローチャートである。
【図６３６】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図６３７】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフロ

ーチャートである。
【図６３８】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図６３９】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図６４０】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１コマンド処理を示したフローチャートである。
【図６４１】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２コマンド処理を示したフローチャートである。
【図６４２】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出処理を示したフローチャートである。
【図６４３】（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の動的表示が大当たりに当選し、大当たりラウンドの５Ｒ目において、「チャレンジバトル」演出が開始された状態を示した図であり、（ｂ）は、図６４３（ａ）の状態から、大当たりラウンドが６Ｒ目に進行し、「チャレンジバトル」演出が実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、図６４３（ｂ）の状態から、大当たりラウンドが７Ｒ目に進行し、「チャレンジバトル」演出が引き続き実行中となっており、該「チャレンジバトル」演出中のルーレット演出が実行されている状態を示した図であり、（ｄ）は、図６４３（ｃ）の状態から、引き続き７Ｒ目の大当たりラウンドが実行中であって、ルーレット演出におけるボタン押下により「×」の選択肢が選択された状態を示した図である。
【図６４４】（ａ）は、図６４３（ｄ）の状態から、大当たりラウンドが８Ｒ目に進行し、ルーレット演出において「×」の選択肢が選択されたことにより「チャレンジバトル」演出が失敗結果となった状態を示した図であり、（ｂ）は、図６４３（ｂ）の状態から、大当たりラウンドが７Ｒ目に進行し、「チャレンジバトル」演出が引き続き実行中となっており、該「チャレンジバトル」演出中のルーレット演出が実行されている状態を示した図であり、（ｃ）は、図６４４（ｂ）の状態から、引き続き７Ｒ目の大当たりラウンドが実行中であって、ルーレット演出におけるボタン押下により「中技」の選択肢が選択された状態を示した図であり、（ｄ）は、図６４４（ｃ）の状態から、引き続き７Ｒ目の大当たりラウンドが実行中であって、ボタン押下によって「チャレンジバトル」演出の結果表示が可能となっている状態を示した図である。
【図６４５】（ａ）は、図６４４（ｄ）の状態から、大当たりラウンドが８Ｒ目に進行し、可動役物が可動して「チャレンジバトル」演出が成功結果となった状態を示した図であり、（ｂ）は、図６４５（ａ）の状態から、大当たりラウンドが９Ｒ目に進行し、「チャレンジバトル」演出の成功を報知している状態を示した図であり、（ｃ）は、図６４５（ｂ）の状態から、大当たりラウンドが１０Ｒ目に進行し、「連荘」状態の継続示唆演出が実行されている状態を示した図であり、（ｄ）は、図６４５（ｃ）の状態から、大当たりラウンドが終了してエンディングが実行中となっている状態を示した図である。
【図６４６】（ａ）は、図６４５（ｄ）の状態から、大当たりエンディングが終了して「時間短縮状態」に移行し、第２特別図柄の動的表示が実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、図６４６（ａ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の保留球の貯留が成功し、さらに、実行中となっていた第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示した図であり、（ｃ）は、図６４６（ｂ）の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域７３ｄを球が通過して第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たりへと移行する状態を示した図であり、（ｄ）は、図６４６（ｃ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たり状態へと移行して２Ｒ目が実行中となっている状態を示した図である。
【図６４７】（ａ）は、図６４６（ｄ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たりが１０Ｒ目に進行した状態を示した図であり、（ｂ）は、図６４７（ａ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たりが終了してエンディングが実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、図６４７（ｂ）の状態

から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たりのエンディングが終了し、第２特別図柄の動的表示の残保留が実行されて小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示した図であり、（ｄ）は、図６４７（ｃ）の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域を球が通過して第２特別図柄の小当たり当選に基づく２回目の大当たりへと移行する状態を示した図である。

【図６４８】（ａ）は、図６４７（ｄ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく２回目の大当たり状態へと移行して２Ｒ目が実行中となっている状態を示した図であり、（ｂ）は、図６４８（ａ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく２回目の大当たりが１０Ｒ目に進行した状態を示した図であり、（ｃ）は、図６４８（ｂ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく２回目の大当たりが終了してエンディングが実行中となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、図６４８（ｃ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく２回目の大当たりのエンディングが終了し、第２特別図柄の動的表示の残保留が実行されて小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示した図である。

【図６４９】（ａ）は、図６４８（ｄ）の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域を球が通過して第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たりへと移行する状態を示した図であり、（ｂ）は、図６４９（ａ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たり状態へと移行して２Ｒ目が実行中となっている状態を示した図であり、（ｃ）は、図６４９（ｂ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たりが１０Ｒ目に進行した状態を示した図であり、（ｄ）は、図６４９（ｃ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たりが終了してエンディングが実行中となっている状態を示した図である。

【図６５０】（ａ）は、図６４９（ｄ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たりのエンディングが終了し、第２特別図柄の動的表示の残保留が実行されて小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示した図であり、（ｂ）は、図６５０（ａ）の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域を球が通過して第２特別図柄の小当たり当選に基づく４回目の大当たりへと移行する状態を示した図であり、（ｃ）は、図６５０（ｂ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく４回目の大当たり状態へと移行して２Ｒ目が実行中となっている状態を示した図であり、（ｄ）は、図６５０（ｃ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく４回目の大当たりが１０Ｒ目に進行した状態を示した図である。

【図６５１】第３２実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図６５２】第３３実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図６５３】（ａ）は、第３３実施形態において、第１非電動役物ユニットを図６５２の拡大図Ａ（図６５２の下部）に示すとおり、ＬＸＸＩａの方向から見た場合における模式的断面図であり、（ｂ）は、第３３実施形態において、第１非電動役物ユニットを図６５２の拡大図Ａ（図６５２の下部）に示すとおり、ＬＸＸＩａの方向から見た場合において、第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【図６５４】（ａ）は、第３３実施形態において、第２非電動役物ユニットを正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、（ｂ）は、第３３実施形態において、第２非電動役物ユニットが閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、（ｃ）は、第３３実施形態において、第２非電動役物ユニットが開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【図６５５】（ａ）は、第３３実施形態において、第２非電動役物ユニットを図６５２の拡大図Ａ（図６５２の下部）に示すとおり、ＬＸＸＩＩＩａの方向から見た場合における模式的断面図であり、（ｂ）は、第３３実施形態において、第２非電動役物ユニットが開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【図６５６】第３４実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図６５７】（ａ）は、第３４実施形態において、第２非電動役物ユニットを図６５６の

拡大図Ｂ（図６５６の下部）に示すとおり、ＬＸＸＶａの方向から見た場合における模式的断面図であり、（ｂ）は、第３４実施形態において、第２非電動役物ユニットが閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、（ｃ）は、第３４実施形態において、第２非電動役物ユニットが開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【図６５８】第３５実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図６５９】第３５実施形態における普通電役ユニット７２を正面視方向から見た場合における模式的断面図である。

【図６６０】（ａ）は、第３５実施形態において、普通電役ユニット内に入球した１球目の球Ｂ１が作用口としての第１非電動役物始動口に入球し、２球目の球Ｂ２が切替弁落下点を通過して入球口切換弁側へ流下する状態を示した図であり、（ｂ）は、図６６０（ａ）の状態から、１球目の球Ｂ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチによって入球検知されたことによって案内手段としての入球口切換弁が、変更手段によって所定態様である第１位置から特定態様である第２位置へと移動している途中で、２球目の球Ｂ２が切替弁落下点から入球口切換弁へと流下した状態を示した図であり、（ｃ）は、図６６０（ｂ）の状態から、第２位置へと移動しきった入球口切換弁７５上を転動した２球目の球Ｂ２が左側排出経路を通過した状態を示した図である。

【図６６１】（ａ）は、第３５実施形態において、普通電役ユニット内に入球した１球目の球Ｃ１が流入口としての第２非電動役物始動口に入球し、２球目の球Ｃ２が切替弁落下点を通過して入球口切換弁側へ流下する状態を示した図であり、（ｂ）は、図６６１（ａ）の状態から、１球目の球Ｃ１が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチによって入球検知されたことによって案内手段としての入球口切換弁が、変更手段によって特定態様である第２位置から所定態様である第１位置へと移動している途中で２球目の球Ｃ２が切替弁落下点から入球口切換弁へと流下した状態を示した図であり、（ｃ）は、図６６１（ｂ）の状態から、所定態様である第１位置へと移動しきった入球口切換弁上を転動した２球目の球Ｃ２が右側排出経路を通過した状態を示した図である。

【図６６２】第３５実施形態におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図であり、主に主制御装置の電気的構成を示すブロック図である。

【図６６３】第３５実施形態において、主制御装置内のＭＰＵにより実行される入球口切換弁制御処理を示すフローチャートである。

【図６６４】第３５実施形態において、音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。

【図６６５】第３６実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図６６６】（ａ）は、第３６実施形態において、普通電役ユニットを正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、（ｂ）は、図６６６（ａ）のＬＸＸＸＩＶｂの部位の拡大図であって、普通電役ユニット内の抵抗部としての経路振分装置の模式的断面図であり、（ｃ）は、図６６６（ａ）のＬＸＸＸＩＶｂの部位の拡大図であって、経路振分装置が回転軸部を中心に時計回りに約９０度回転した場合の模式的断面図である。

【図６６７】（ａ）は、第３６実施形態において、１球目の球Ｄ１が開放状態の普通電役ユニットに入球する状態を示した図であり、（ｂ）は、図６６７（ａ）の状態から、普通電役ユニット内に入球した１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置の凹部に進入し、２球目の球Ｄ２が普通電役スイッチを通過する状態を示した図であり、（ｃ）は、図６６７（ｂ）の状態から、１球目の球Ｄ１が回転状態の経路振分装置から右側経路に進入する状態であり、２球目の球Ｄ２が振分前経路７２ｃを通過する状態を示した図であり、（ｄ）は、図６６７（ｃ）の状態から、１球目の球Ｄ１が右側経路を通過して合流部に進入する状態であり、２球目の球Ｄ２が初期状態に戻った経路振分装置の凹部に進入した状態を示した図である。

【図６６８】（ａ）は、第３６実施形態において、図６６７（ｄ）の状態から、１球目の球Ｄ１が合流部を通過して案内手段としての入球口切換弁上を転動しており、２球目の球Ｄ２が回転状態の経路振分装置から右側経路に進入する状態を示した図であり、（ｂ）は

、図６６８（ａ）の状態から、１球目の球Ｄ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチによって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｄ２が右側経路を通過して合流部に進入する状態を示した図であり、（ｃ）は、図６６８（ｂ）の状態から、２球目の球Ｄ２が合流部を通過して案内手段としての入球口切換弁上を転動している状態を示した図であり、（ｄ）は、図６６８（ｃ）の状態から、２球目の球Ｄ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。

【図６６９】（ａ）は、第３６実施形態において、１球目の球Ｅ１が開放状態の普通電役ユニットに入球する状態を示した図であり、（ｂ）は、図６６９（ａ）の状態から、普通電役ユニット内に入球した１球目の球Ｅ１が凹部に進入し、２球目の球Ｅ２が普通電役ユニット内に入球して振分前経路を通過する状態を示した図であり、（ｃ）は、図６６９（ｂ）の状態から、１球目の球Ｅ１が回転状態の経路振分装置から右側経路に進入する状態であり、２球目の球Ｅ２が抵抗部としての経路振分装置の外周曲部上を転動して左側経路へと進入する状態を示した図であり、（ｄ）は、図６６９（ｃ）の状態から、１球目の球Ｅ１が右側経路を通過して合流部に進入し、２球目の球Ｅ２が左側経路を通過して減速部に進入する状態を示した図である。

【図６７０】（ａ）は、第３６実施形態において、図６６９（ｄ）の状態から、１球目の球Ｅ１が合流部を通過して案内手段としての入球口切換弁上を転動しており、２球目の球Ｅ２が減速部を通過している状態を示した図であり、（ｂ）は、図６７０（ａ）の状態から、１球目の球Ｅ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｅ２が減速部を通過して合流部に進入する状態を示した図であり、（ｃ）は、図６７０（ｂ）の状態から、２球目の球Ｅ２が合流部を通過して案内手段としての入球口切換弁上を転動している状態を示した図であり、（ｄ）は、図６７０（ｃ）の状態から、２球目の球Ｅ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。

【図６７１】（ａ）は、第３６実施形態において、１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が密接した状態で開放状態の普通電役ユニットに入球する状態を示した図であり、（ｂ）は、図６７１（ａ）の状態から、普通電役ユニット内に入球した１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が密接した状態で振分前経路を通過した状態を示した図であり、（ｃ）は、図６７１（ｂ）の状態から、１球目の球Ｆ１が回転状態の経路振分装置から右側経路に進入する状態であり、２球目の球Ｆ２が抵抗部としての経路振分装置の外周曲部上を転動して左側経路へと進入する状態を示した図であり、（ｄ）は、図６７１（ｃ）の状態から、１球目の球Ｆ１が右側経路を通過して合流部に進入し、２球目の球Ｆ２が左側経路を通過して減速部に進入する状態を示した図である。

【図６７２】（ａ）は、第３６実施形態において、（ａ）は、図６７１（ｄ）の状態から、１球目の球Ｆ１が合流部を通過して案内手段としての入球口切換弁上を転動しており、２球目の球Ｆ２が減速部を通過している状態を示した図であり、（ｂ）は、図６７２（ａ）の状態から、１球目の球Ｆ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｆ２が減速部を通過して合流部に進入する状態を示した図であり、（ｃ）は、図６７２（ｂ）の状態から、２球目の球Ｆ２が合流部を通過して案内手段としての入球口切換弁上を転動している状態を示した図であり、（ｄ）は、図６７２（ｃ）の状態から、２球目の球Ｆ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。

【図６７３】第３７実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図６７４】第３８実施形態における外枠１１及び内枠１２から前面枠１４を開放した状

態のパチンコ機１０の正面図である。
【図６７５】第３９実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【発明を実施するための形態】
【００１７】
＜第１実施形態＞
以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図１～図８３を参照し、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）１０に適用した場合の第１実施形態について説明する。図１は、第１実施形態におけるパチンコ機１０の正面図であり、図２はパチンコ機１０の背面図であり、図３はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図である。
【００１８】
パチンコ機１０は、図１に示すように、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２とを備えている。外枠１１には、内枠１２を支持するために正面視（図１参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、そのヒンジ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠１２が正面手前側へ開閉可能に支持されている。
【００１９】
内枠１２には、多数の釘や入賞口（入球口）６３，６４，７１等を有する遊技盤１３（図３参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の前面を球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、球を遊技盤１３の前面領域に発射する球発射ユニット１１２ａ（図７参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された球を遊技盤１３の前面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。なお、遊技盤１３の詳細については、図３において後述する。
【００２０】
内枠１２の前面側には、その前面上側を覆う前面枠１４と、その下側を覆う下皿ユニット１５とが設けられている。前面枠１４及び下皿ユニット１５を支持するために正面視（図１参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１９が取り付けられ、そのヒンジ１９が設けられた側を開閉の軸として前面枠１４及び下皿ユニット１５が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠１２の施錠と前面枠１４の施錠とは、シリンダ錠２０の鍵穴２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。
【００２１】
前面枠１４は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部１４ｃが設けられている。前面枠１４の裏面側には２枚の板ガラスを有するガラスユニット１６が配設され、そのガラスユニット１６を介して遊技盤１３の前面がパチンコ機１０の正面側に視認可能となっている。
【００２２】
前面枠１４には、球を貯留する上皿１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図１参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａ（図７参照）へと案内される。また、上皿１７の上面の正面視左側には、枠ボタン２２が設けられている。
【００２３】
枠ボタン２２は、例えば、後述する第３図柄表示装置８１（図３参照）で表示される演出のステージを変更する場合に、遊技者により押下操作されるボタンである。また、枠ボタン２２は、第３図柄の変動表示（以下、第３図柄の変動表示を「変動演出」という。）において実行される予告表示での演出内容を遊技者に選択させるための操作ボタンとしても使用される。
【００２４】
さらに、枠ボタン２２は、「スペシャルリーチ」の変動要素など、大当たり期待度の高い変動演出において、大当たりに当選したか否かを報知するタイミングで、遊技者によっ

て押下操作されることで結果報知するように構成してもよい。そして、このように大当たりへの当選可否を報知するタイミングで枠ボタン２２を遊技者に操作するように示唆する場合、第３図柄表示装置８１において、枠ボタン２２が操作可能となることを事前に示唆するとより効果的となる。

【００２５】

仮に、第３図柄表示装置８１において、枠ボタン２２が操作可能となるタイミングで報知した場合、遊技者は該報知を認識してから枠ボタン２２を操作（所定動作）しようとするため、遊技者によっては、枠ボタン２２の押下が有効となる時間内に操作することができず、枠ボタン２２を操作することで報知されるはずであった演出（特定動作）を確認できないおそれがある。

【００２６】

一方、第３図柄表示装置８１において、枠ボタン２２が操作可能となるタイミングよりも前から（例えば、５秒前など（所定事象示唆期間））、枠ボタン２２が操作可能（所定事象）となることを示唆することにより、遊技者は間もなく枠ボタン２２が操作可能となることを事前に認識できるため、枠ボタン２２の操作が有効となる時間内（特定動作期間）において操作可能とすることができる。

【００２７】

さらに、「スペシャルリーチ」の変動要素など、大当たり期待度の高い変動演出において、このように枠ボタン２２が操作可能（特定事象）となることを事前に示唆表示することで、遊技者に対して、該「スペシャルリーチ」に対する期待度を向上させ、枠ボタン２２を操作することに対する射幸心を向上させることができ、より興趣を高めることができる。

【００２８】

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

【００２９】

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

【００３０】

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

【００３１】

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

【００３２】

ステージの変更は、変動演出が行われていない期間（即ち、デモ表示中）や、変動演出

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

【００３３】

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

【００３４】

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

【００３５】

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

【００３６】

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

【００３７】

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

【００３８】

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

【００３９】

右側の電飾部３２下側には、前面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤１３前面の貼着スペースＫ１（図３参照）に貼付される証紙等はパチンコ機１０の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周りの領域にク

ロムメッキを施したアクリロニトリル・ブタジエン・スチレン（Ａｃｒｙｌｏｎｉｔｒｉｌｅ Ｂｕｔａｄｉｅｎｅ Ｓｔｙｒｅｎｅ。以下、「ＡＢＳ」と略す。）樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。

【００４０】

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

【００４１】

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

【００４２】

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

【００４３】

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

【００４４】

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

【００４５】

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

【００４６】

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

【００４７】

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

【００４８】

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

【００４９】

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

【００５０】

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

【００５１】

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

【００５２】

また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ５０３が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図

７参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ５０３は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【００５３】

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

【００５４】

左側一般入賞口６３、右側一般入賞口６３ａ、第１始動口６４、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、スルーゲート６７、第２始動口７１、普通電役７２、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図１参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図３を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【００５５】

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

【００５６】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図７参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図３の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図３の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第１実施形態では、左打ち遊技において、第１始動口６４、左側一般入賞口６３へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第２始動口７１、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、スルーゲート６７、右側一般入賞口６３ａに球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、第２始動口７１、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、スルーゲート６７、右側一般入賞口６３ａへ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４、左側一般入賞口６３に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【００５７】

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

【００５８】

遊技領域の正面視右側上部（図３の右側上部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図７参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。

【００５９】

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

【００６０】

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

【００６１】

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

【００６２】

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

【００６３】

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

【００６４】

いずれのＬＥＤ群３７ｂ１，３７ｂ２においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示され、判定結果が小当たりである場合には、該小当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点

灯表示される。各ＬＥＤ群の停止パターンの詳細については、後述する。

【００６５】

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

【００６６】

第１実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が３回開放する「３ラウンド時短大当たり（以下、「時短壱」と称する場合がある）」、及び、同じく可変入賞装置６５が３回開放する「３ラウンド時短大当たり（以下、「時短弐」と称する場合がある）」が用意されている（図１１（ａ）参照）。また、第２始動口７１への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短参」と称する場合がある）」が用意されている（図１１（ｂ）参照）。

【００６７】

また、第１実施形態において判定される小当たり種別としては、第２始動口７１への入賞に基づいて、小入賞口ユニット７３が１回、かつ、可変入賞装置６５が２回開放する「３ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット７３が１回、かつ、可変入賞装置６５が７回開放する「８ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ｂ」と称する場合がある）」、同じく小入賞口ユニット７３が１回、かつ、可変入賞装置６５が７回開放する「８ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ｃ」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット７３が１回、かつ、可変入賞装置６５が２回開放する「３ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ｄ」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット７３が１回、かつ、可変入賞装置６５が７回開放する「８ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ｅ」と称する場合がある）」、同じく小入賞口ユニット７３が１回、かつ、可変入賞装置６５が７回開放する「８ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ｆ」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット７３が１回、かつ、可変入賞装置６５が９回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ｇ」と称する場合がある）」が用意されている（図１２参照）。

【００６８】

ここで、「通常遊技状態」とは、「時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率及び小当たり確率が一定確率であって、かつ、普通図柄の当たり確率が「時間短縮状態」の時より低い状態、かつ、普通電役７２の開放が短時間である状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「時間短縮状態」と大当たり確率及び小当たり確率が同等である一方、「時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態であって普通電役７２の開放時間も短時間である。

【００６９】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、第２始動口７１へ球が入賞し易い遊技状態（以下、第２始動口７１へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成する

ことで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【００７０】

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

【００７１】

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

【００７２】

なお、第１実施形態のパチンコ機１０では、右打ち遊技を実行した場合に入賞し得る入賞口（普通電役７２、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３及び右側一般入賞口６３ａ）のうち、普通電役７２が最も上流側に配設されているため、「時間短縮状態」中に右打ち遊技を実行した場合、発射されたほぼ全ての球が開放状態の普通電役７２に入賞可能となるように構成されている。

【００７３】

このため、「時間短縮状態」中に第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選して後述する小入賞口ユニット７３が開放された場合であっても、該小入賞口ユニット７３は普通電役７２の下流側に配設されているため、発射されたほぼ全ての球が普通電役７２に入賞し、開放状態となっている小入賞口ユニット７３まで遊技球が到達し難くなり、該小入賞口ユニット７３には入賞し難くなるように構成されている。

【００７４】

第１実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図１７の時短終了条件テーブル２０２ｍで後述）が異なる複数の状態（第１実施形態では、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」及び「第４時間短縮状態」）が発生可能に構成されている。そして、いずれかの時短終了条件が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立した場合は、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行するように構成されている。

【００７５】

「第１時間短縮状態」は、「時短機能」が付与される大当たり種別又は小当たり種別に当選した場合の大当たり終了後に発生する遊技状態であり、主に、第２特別図柄の動的表示が１回実行されるか、又は、小当たり種別「時短Ｅ」若しくは小当たり種別「時短Ｆ」に１回当選するまでの間、「時短機能」が付与された状態となる。そして、時短終了条件の成立後、大当たり状態が発生していない場合に「通常遊技状態」へと移行する。その他、「第１時間短縮状態」は、第１特別図柄の動的表示が５回実行された場合、第１特別図柄と第２特別図柄の動的表示が合計５回実行された場合に、「第１時間短縮状態」の終了条件が成立したと判断されて、「通常遊技状態」へと移行する。

【００７６】

なお、詳細は後述するが、第１実施形態のパチンコ機１０では、成立した時短終了条件、及び、該時短終了条件を成立させることとなる動的表示の種類（小当たりか否か）によ

って「時短機能」を終了させるタイミングが異なるように構成されている。
【００７７】
具体的には、時短回数（第１特別図柄の動的表示の実行回数、第２特別図柄の動的表示の実行回数、又は、第１特別図柄及び第２特別図柄の動的表示の合計実行回数）に基づく時短終了条件の成立時で、該当の動的表示が小当たりに当選していない場合（即ち、ハズレ又は大当たりの場合）、該動的表示の終了時に「時短機能」が終了するように構成されている。
【００７８】
一方、時短回数（第１特別図柄の動的表示の実行回数、第２特別図柄の動的表示の実行回数、又は、第１特別図柄及び第２特別図柄の動的表示の合計実行回数）に基づく時短終了条件の成立時で、該当の動的表示が小当たりに当選している場合、該動的表示の終了時には「時短機能」は終了せず、小入賞口ユニット７３の開放動作終了から５秒後に「時短機能」が終了するように構成されている。
【００７９】
また、小当たり当選回数（小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」又は「時短Ｇ」の、それぞれの小当たり種別の当選回数）に基づく時短終了条件が成立している場合は、小当たりに当選することとなる動的表示の終了時（小入賞口ユニット７３の開放前）に「時短機能」が終了するように構成されている（図１７参照）。
【００８０】
このため、例えば、「第１時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１回転目に小当たり種別「時短Ａ」に当選した場合、この動的表示の実行によって時短回数（第２特別図柄の動的表示の実行回数）に基づく時短終了条件が成立し、小当たり当選回数（小当たり種別「時短Ａ」への当選回数）に基づく時短終了条件は成立していない（図１７参照）。
【００８１】
よって、この場合、１回転目の第２特別図柄の動的表示が終了し、小当たり種別「時短Ａ」当選に基づく小入賞口ユニット７３の開放動作終了から５秒後に「時短機能」が終了し、「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。
【００８２】
従って、小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づく小入賞口ユニット７３の開放動作中は「時間短縮状態」となる。このため、上述したように、「時間短縮状態」において右打ち遊技によって発射されたほぼ全ての球が普通電役７２に入賞し、該開放動作中の小入賞口ユニット７３には入賞し難い状態となる。
【００８３】
その結果、小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知され難くなり、該小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づく大当たり状態が発生し難くなる。そして、該小当たり種別「時短Ａ」当選に基づく小入賞口ユニット７３の開放動作終了から５秒後に「時短機能」が終了し、「通常遊技状態」へと移行するように構成されている。
【００８４】
また、２つ目の例として、「第２時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１回転目に小当たり種別「時短Ａ」に当選した場合、この動的表示において、時短回数（第１特別図柄の動的表示の実行回数、第２特別図柄の動的表示の実行回数、又は、第１特別図柄及び第２特別図柄の動的表示の合計実行回数）に基づく時短終了条件は成立せず、小当たり当選回数（小当たり種別「時短Ａ」への当選回数）に基づく時短終了条件が成立する（図１７参照）。
【００８５】
よって、この場合、１回転目の第２特別図柄の動的表示の終了時（小入賞口ユニット７３の開放前）に「時短機能」が終了し、「通常遊技状態」へ移行するように構成されてい

る。
【００８６】
従って、小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づく小入賞口ユニット７３の開放動作中においては「通常遊技状態」となっており、普通電役７２へは入賞不可又は入賞し難い状態となっているため、右打ち遊技によって発射された球は普通電役７２の下流側へと流下していく。
【００８７】
また、「通常遊技状態」において、可変入賞装置６５は閉鎖状態となっており、該可変入賞装置６５へも入賞不可又は入賞し難い状態となっているため、右打ち遊技によって発射された球は可変入賞装置６５の下流側へと流下していき、開放中の小入賞口ユニット７３へ入賞し得る又は入賞し易い状態となる。
【００８８】
これにより、小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知され易くなり、小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づく大当たり状態が発生し易くなる。
【００８９】
このように、第１実施形態のパチンコ機１０では、成立した時短終了条件、及び、該時短終了条件を成立させることとなる動的表示の種類（小当たりか否か）によって「時短機能」を終了させるタイミングを異ならせることにより、成立した小当たり種別毎に小入賞口ユニット７３へ入賞不可又は入賞し難い状態と、入賞可能又は入賞し易い状態と、を発生させられるように構成されている。
【００９０】
その結果、「時間短縮状態」において小当たりに当選した場合に、特定領域７３ｄを球が通過不可又は通過し難く、大当たりが発生し得ない又は発生し難い状態と、特定領域７３ｄを球が通過可能又は通過し易く、大当たりが発生し得る又は発生し易い状態と、を発生させ、各「時間短縮状態」（即ち、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」又は「第４時間短縮状態」）によって、大当たりが発生し得ない又は発生し難い小当たり種別と、大当たりが発生し得る又は発生し易い小当たり種別と、を構成することができる（以下、大当たりが発生し得る又は発生し易い小当たり種別を「特定領域通過可能な小当たり種別」と称する場合がある）。
【００９１】
次いで、「第２時間短縮状態」は、「時短機能」が付与される大当たり種別又は小当たり種別に当選した場合の大当たり終了後に発生する遊技状態であり、主に、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に１回当選するまでの間、「時短機能」が付与された状態となる。そして、時短終了条件の成立後に「通常遊技状態」へと移行する。その他、「第２時間短縮状態」は、第１特別図柄の動的表示が１００００回実行された場合、第２特別図柄の動的表示が１００００回実行された場合、第１特別図柄と第２特別図柄の動的表示が合計１００００回実行された場合、小当たり種別「時短Ｄ」に１００回当選した場合、小当たり種別「時短Ｅ」に１００回当選した場合、小当たり種別「時短Ｆ」に１００回当選した場合、小当たり種別「時短Ｇ」に１００回当選した場合に、「第２時間短縮状態」の終了条件が成立したと判断されて、「通常遊技状態」へと移行する。
【００９２】
なお、第１実施形態のパチンコ機１０では、「第２時間短縮状態」において、第１特別図柄の動的表示が１００００回実行されるか、第２特別図柄の動的表示が１００００回実行されるか、第１特別図柄と第２特別図柄の動的表示が合計１００００回実行されるか、又は、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」若しくは「時短Ｇ」に１００回当選するか、のいずれかの時短終了条件が成立するまでに、大当たりに当選するか、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」への当選に基づいて大当たりを導出する蓋然性が高くなっているため、該「第２時間短縮状態」は実質的に次回大当たりが確定する遊技状態となっている。

【００９３】
次いで、「第３時間短縮状態」は、「時短機能」が付与される大当たり種別又は小当たり種別に当選した場合の大当たり終了後に発生する遊技状態であり、主に、小当たり種別「時短Ｃ」に２回当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」若しくは「時短Ｆ」に１回当選するまでの間、「時短機能」が付与された状態となる。そして、時短終了条件の成立後に「通常遊技状態」へと移行する。その他、「第３時間短縮状態」は、第１特別図柄の動的表示が１００００回実行された場合、第２特別図柄の動的表示が１００００回実行された場合、第１特別図柄と第２特別図柄の動的表示が合計１００００回実行された場合、小当たり種別「時短Ａ」に１００回当選した場合、小当たり種別「時短Ｂ」に１００回当選した場合、小当たり種別「時短Ｇ」に１００回当選した場合に、「第３時間短縮状態」の終了条件が成立したと判断されて、「通常遊技状態」へと移行する。
【００９４】
なお、第１実施形態のパチンコ機１０では、「第３時間短縮状態」において、第１特別図柄の動的表示が１００００回実行されるか、第２特別図柄の動的表示が１００００回実行されるか、第１特別図柄と第２特別図柄の動的表示が合計１００００回実行されるか、又は、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」若しくは「時短Ｇ」に１００回当選するか、のいずれかの時短終了条件が成立するまでに、大当たりに当選するか、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」への当選に基づいて大当たりを導出する蓋然性が高くなっているため、該「第３時間短縮状態」は実質的に次回大当たりが確定する遊技状態となっている。
【００９５】
次いで、「第４時間短縮状態」は、「時短機能」が付与される大当たり種別又は小当たり種別に当選した場合の大当たり終了後に発生する遊技状態であり、主に、小当たり種別「時短Ｇ」に１回当選するまでの間、「時短機能」が付与された状態となる。そして、時短終了条件の成立後に「通常遊技状態」へと移行する。その他、「第４時間短縮状態」は、第１特別図柄の動的表示が１００００回実行された場合、第２特別図柄の動的表示が１００００回実行された場合、第１特別図柄と第２特別図柄の動的表示が合計１００００回実行された場合、小当たり種別「時短Ａ」に１００回当選した場合、小当たり種別「時短Ｂ」に１００回当選した場合、小当たり種別「時短Ｃ」に１００回当選した場合、小当たり種別「時短Ｄ」に１００回当選した場合、小当たり種別「時短Ｅ」に１００回当選した場合、小当たり種別「時短Ｆ」に１００回当選した場合に、「第４時間短縮状態」の終了条件が成立したと判断されて、「通常遊技状態」へと移行する。
【００９６】
なお、第１実施形態のパチンコ機１０では、「第４時間短縮状態」において、第１特別図柄の動的表示が１００００回実行されるか、第２特別図柄の動的表示が１００００回実行されるか、第１特別図柄と第２特別図柄の動的表示が合計１００００回実行されるか、又は、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」若しくは「時短Ｆ」に１００回当選するか、のいずれかの時短終了条件が成立するまでに、大当たりに当選するか、小当たり種別「時短Ｇ」への当選に基づいて大当たりを導出する蓋然性が高くなっているため、該「第４時間短縮状態」は実質的に次回大当たりが確定する遊技状態となっている。
【００９７】
また、「時間短縮状態」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第１始動口６４への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。
【００９８】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「時短壱」とは、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から３ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短壱」が選択され得て、該大当たり終了後に「第１時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【００９９】

次いで、大当たり種別「時短弐」とは、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から３ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短弐」が選択され得て、該大当たり終了後に「第２時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【０１００】

次いで、大当たり種別「時短参」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短参」が選択され得て、該大当たり終了後に「第４時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【０１０１】

次に、小当たり種別について説明する。第１実施形態のパチンコ機１０において選択され得る小当たり種別「時短Ａ」とは、最大合計ラウンド数が３ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図７参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図７参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から３ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「時短Ａ」の小当たり及び大当たり終了後には、「第１時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【０１０２】

一方、この小当たり種別「時短Ａ」の小当たりに当選した場合であっても、１ラウンド目の小当たり遊技中に特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知されなかった場合、２ラウンド目から３ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている（以下、この現象を、小当たり種別「小当たりＡ」と称する場合がある）。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の終了後には、大当たり遊技が実行されていないことから、該小当たり種別「小当たりＡ」当選時の遊技状態に戻るように構成されている。

【０１０３】

このように構成することで、小当たり種別「時短Ａ」への当選時において、１ラウンド目の小当たり遊技中に特定領域７３ｄに球を通過させるか否かによって大当たり遊技の発生有無を制御することができる。

【０１０４】

よって、例えば、「第２時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ａ」に当選した場合、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立して、該小当たり種別「時短Ａ」に当選することとなる動的表示の終了時（小入賞口ユニット７３の開放動作前）に「時短機能」が終了するため、１ラウンド目の小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して特定領域７３ｄに球を通過可能又は通過し易くなり、該特定領域７３ｄに球を通過させることで大当たり遊技へと移行する。

【０１０５】

一方、「第３時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ａ」に当選した場合、該小当たり種別「時短Ａ」に当選することとなる動的表示の終了時（小入賞口ユニット７３の開放動作前）に「時短機能」が終了せず、１ラウンド目の小当たり遊技中に右打ち遊技を実

行しても、ほぼ全ての球が開放状態の普通電役７２に入賞し、特定領域７３ｄに球を通過不可又は通過困難な状態となり、大当たり遊技へと移行することなく、「第３時間短縮状態」に戻る。

【０１０６】

次いで、小当たり種別「時短Ｂ」とは、最大合計ラウンド数が８ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図７参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図７参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から８ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「時短Ｂ」の小当たり及び大当たり終了後には、「第３時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【０１０７】

次いで、小当たり種別「時短Ｃ」とは、最大合計ラウンド数が８ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図７参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図７参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から８ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「時短Ｃ」の小当たり及び大当たり終了後には、「第３時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【０１０８】

次いで、小当たり種別「時短Ｄ」とは、最大合計ラウンド数が３ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図７参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図７参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から３ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「時短Ｄ」の小当たり及び大当たり終了後には、「第１時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【０１０９】

次いで、小当たり種別「時短Ｅ」とは、最大合計ラウンド数が８ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図７参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図７参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から８ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「時短Ｅ」の小当たり及び大当たり終了後には、「第４時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【０１１０】

次いで、小当たり種別「時短Ｆ」とは、最大合計ラウンド数が８ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図７参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図７参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から８ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「時短Ｆ」の小当たり及び大当たり終了後には、「第４時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【０１１１】

次いで、小当たり種別「時短Ｇ」とは、最大合計ラウンド数が１０ラウンドの小当たり

及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図７参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図７参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「時短Ｇ」の小当たり及び大当たり終了後には、「第２時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【０１１２】

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

【０１１３】

ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「時短壱」に対応する表示パターンは３１種類、大当たり種別「時短弐」に対応する表示パターンは３２種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「時短壱」又は「時短弐」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【０１１４】

また、第２特別図柄用の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、小当たり種別「時短Ａ」に対応する表示パターンは８種類、小当たり種別「時短Ｂ」に対応する表示パターンは８種類、小当たり種別「時短Ｃ」に対応する表示パターンは８種類、小当たり種別「時短Ｄ」に対応する表示パターンは８種類、小当たり種別「時短Ｅ」に対応する表示パターンは８種類、小当たり種別「時短Ｆ」に対応する表示パターンは８種類、小当たり種別「時短Ｇ」に対応する表示パターンは８種類、大当たり種別「時短参」に対応する表示パターンは７種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、上方ＬＥＤ群３７ｂ１と同様、大当たり種別又は小当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が下方ＬＥＤ群３７ｂ２の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」若しくは「時短Ｇ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

このように構成することで、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの停止表示において各大当たり種別又は小当たり種別を表示した場合であっても、各停止表示に対応する大当たり種別又は小当たり種別を全て把握していなければ、当選した大当たり種別又は小当たり種別を遊技者が認識することが困難となる。このため、変動演出の表示結果のみではいずれの大当たり種別又は小当たり種別かを識別困難にし、遊技者にいずれの大当たり種別又は小当たり種別であるかを推測させる遊技性が生まれ、遊技の興趣を向上することができる。

【０１１５】
特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ３７ｃは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ３７ｃや第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。
【０１１６】
遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより３個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａが配設されている。右側一般入賞口６３ａは、普通電役７２、可変入賞装置６５及び小入賞口ユニット７３の球の流下方向下流側に配設されており、右打ち遊技の実行時に、普通電役７２、可変入賞装置６５及び小入賞口ユニット７３のいずれにも入賞しなかった場合に入賞し得るように構成されている。
【０１１７】
このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、普通電役７２、可変入賞装置６５及び小入賞口ユニット７３のいずれにも入賞しなかった場合であっても、該右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、普通電役７２、可変入賞装置６５及び小入賞口ユニット７３のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。
【０１１８】
また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１始動口６４への入球又は第２始動口７１への入球（以下、第１始動口６４又は第２始動口７１への球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第３図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、スルーゲート６７の球の通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能なＬＥＤで構成される第２図柄表示装置８３（以下、第２図柄表示装置８３に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置８３」と称する場合がある）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。
【０１１９】
第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置１１４（図７参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図６参照）が表示される。
【０１２０】
各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図６参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変的に表示されるようになっている。第１実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。
【０１２１】
第１実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の１の始動入賞に対応するデータが最大４回分まで記憶（保留）できるように４つの保留エリアを有しているのに対し、第２

特別図柄の始動入賞に対応するデータを記憶（保留）するための保留エリアを有していない。このため、第１特別図柄又は第２特別図柄のいずれかの動的表示が実行中の場合や、第１特別図柄の動的表示が保留されている場合において第２始動口７１に始動入賞した場合、該入賞に伴って第２特別図柄の動的表示は実行されず、記憶（保留）もされない。

【０１２２】

換言すれば、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれの動的表示も実行されていない状況で、かつ、第１特別図柄の動的表示が保留されていない場合にのみ、第２始動口７１への始動入賞に基づいて第２特別図柄の動的表示が実行されるように構成されている。

【０１２３】

なお、詳細は後述するが、第２特別図柄の動的表示が保留エリアを有していないのは、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行した直後における、第２特別図柄の動的表示の残保留による実行をなくすためである。

【０１２４】

より詳細には、第１実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示における小当たり当選確率が約４６％になるように構成されている（図１０（ｂ）参照）。また、仮に、第２特別図柄の動的表示が第１特別図柄の動的表示と同様に４つの保留球数を有している場合、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行した直後のタイミングにおいて、第２特別図柄の動的表示を最大で４回実行可能となる。

【０１２５】

そして、第２特別図柄の動的表示を４回実行した場合において、いずれかの動的表示が小当たり又は大当たりに当選する確率は９０％以上となる。さらに、上述したように、いずれかの小当たり種別に当選し、小入賞口ユニット７３が開放されるタイミングにおける遊技状態が「時間短縮状態」でなければ（即ち、「通常遊技状態」であれば）、右打ち遊技で発射された球は閉鎖状態の普通電役７２に入球不可又は困難であり、小入賞口ユニット７３へ入球容易又は入球可能な状態となるため、該小入賞口ユニット７３内の特定領域７３ｄを通過して大当たりを発生可能な状態となる。

【０１２６】

よって、第２特別図柄の動的表示が保留球数を有している場合、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行した直後において、該第２特別図柄の動的表示の残保留の実行によって容易に小当たり当選に基づいて大当たりを発生可能となってしまい、当初の想定以上に遊技者が出玉を獲得してしまうおそれがある。

【０１２７】

従って、第１実施形態のパチンコ機１０では、このような事象を避けるために、第２特別図柄の動的表示の保留エリアを設けないように構成されている。

【０１２８】

ここで、図６を参照して、第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。図６は、第３図柄表示装置８１の表示画面を説明するための図面であり、図６（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図６（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。

【０１２９】

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

【０１３０】

また、第１実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図７参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たりであった場合、又は、特定領域通過

可能な小当たり種別であった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態」において、大当たり後に「第１時間短縮状態」へ移行する、大当たり種別「時短壱」に当選した場合は、主に、「０」，「２」，「４」，「６」，「８」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり後に「第２時間短縮状態」へ移行する、大当たり種別「時短弐」に当選した場合は、主に、「１」，「３」，「５」，「７」，「９」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。

【０１３１】

なお、第１実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「時短弐」に当選した場合に、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「時短弐」に当選した場合であっても、「２」や「８」の数字を付した同一の主図柄が揃う変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ないように構成し、大当たり中における昇格演出等を行うことで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０１３２】

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

【０１３３】

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

【０１３４】

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

【０１３５】

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

【０１３６】

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

【０１３７】

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

【０１３８】

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

【０１３９】

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

【０１４０】

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

【０１４１】

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

【０１４２】

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

【０１４３】

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

【０１４４】

特図２用第４図柄表示領域８８は、第２特別図柄の動的表示の保留機能は有していないため、第２特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図２用変動領域８８のみで構成されている。

【０１４５】

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

構成されている。そして、第２特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図２用変動領域８８の四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【０１４６】

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

【０１４７】

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

【０１４８】

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

【０１４９】

第３図柄表示装置８１の実際の表示画面では、図６（ｂ）に示すように、例えば、「通常遊技状態」では、主表示領域Ｄｍに第３図柄の主図柄が合計３個表示される。副表示領域Ｄｓにおいては、左の小領域Ｄｓ１、右の小領域Ｄｓ３に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域Ｄｓ２では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

【０１５０】

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

【０１５１】

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

【０１５２】

即ち、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいて、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに１つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄の保留球数が１回であることを示し、第１・第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ，Ｄｂ１ｂにそれぞれ１つずつ計２つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄の保留球数が２回であることを示し、第１～第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｃにそれぞれ１つずつ計３つの保留図柄が表示され

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

【０１５３】

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

【０１５４】

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

【０１５５】

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

【０１５６】

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

【０１５７】

また、第３図柄表示装置８１において後述する「ノーマルリーチ」演出態様（所定状態）を実行する場合、左図柄列Ｚ１及び右図柄列Ｚ３の第３図柄を同一図柄で停止させ、中

図柄列Ｚ２の第３図柄を昇順に（又は降順に）スクロール又は１の図柄を順に表示させていき、大当たりとなる図柄が表示された状態（所定高価値示唆態様）と、ハズレとなる図柄が表示された状態（所定低価値示唆態様）とが周期的に実行されるように構成してもよい。

【０１５８】

さらに、「ノーマルリーチ」演出態様から「スペシャルリーチ」演出態様（特別状態）に発展する場合、役物を可動させたり、ランプを点灯させるなど、専用の発展演出（特別示唆演出）を行うように構成してもよい。

【０１５９】

また、第３図柄表示装置８１において後述する「スーパーリーチ」演出態様（特定状態）を実行する場合、「ノーマルリーチ」演出態様よりも大当たり期待度が高い状態であることから、特別図柄の動的表示の抽選結果にかかわらず、大当たり図柄での煽り演出（特定高価値示唆態様）の時間を、ハズレ図柄での煽り演出（特定低価値示唆態様）の時間よりも多めに構成することで、遊技者の大当たりへの期待度を効果的に高めることができる。

【０１６０】

さらに、「スーパーリーチ」演出態様が、「ノーマルリーチ」演出態様よりも大当たり期待度が高い状態ではあるものの、十分に高い期待度（例えば、２回実行した場合に１回以上は大当たり結果が導出されるなど）でない場合は、大当たり図柄への煽り演出に代えて、「スペシャルリーチ」演出態様への発展を煽るように構成してもよい。

【０１６１】

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

【０１６２】

例えば、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコンと、「スペシャルリーチ」演出態様への発展を示唆する「スペシャル」アイコンと、大当たりを示唆する「大当たり」アイコンと、ハズレを示唆する「ハズレ」アイコンと、を用意し、いずれのアイコンが停止するのかを、ルーレット演出（移行先示唆表示）などで煽るように構成してもよい。

【０１６３】

このように構成することで、「ノーマルリーチ」演出態様の大当たり期待度が十分に高くない場合であっても、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコン等を停止させることで、ハズレではない成功演出を遊技者に体感させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【０１６４】

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

【０１６５】

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

【０１６６】

また、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様において、大当たりが確定する演出として、例えば「大当たり確定リーチ」を用意しておき、ルーレット演出のアイコンの１つとして「大当たり確定リーチ」アイコンを用意するように構成して

もよい。このように構成することで、該ルーレット演出で表示されたアイコンの中に「大当たり確定リーチ」アイコンが存在していることで、該「大当たり確定リーチ」アイコンが選択されれば大当たりが確定（移行後価値付与手段）するため、遊技者の期待度を効果的に高めることができる。

【０１６７】

さらに、アイコンの組み合わせとして、４つのアイコンすべてが同じアイコンとなる組み合わせを用意しておけば、例えば、４つのアイコンすべてが「スペシャル」アイコンであれば、大当たり期待度の高い「スペシャルリーチ」演出態様への発展を確定させることができ（移行確定示唆手段）、同じように、４つのアイコンすべてが「大当たり確定リーチ」アイコンとすれば、「大当たり確定リーチ」への発展を確定させ、さらに該演出への発展後に大当たりも確定することになり、より興趣を高めることができる。

【０１６８】

また、ルーレット演出において、キャラクタ図柄が矢を放ち、該矢がいずれのアイコンに刺さるかを見せるように構成する場合、キャラクタ図柄の纏っているオーラのエフェクト色にバリエーションを用意することで、ルーレット演出の期待度を高めることができる（期待度示唆表示）。例えば、基本となるオーラのエフェクト色を白にしておき、「ハズレ」アイコン以外のアイコンが選択される場合に表示するエフェクト色として、赤やレインボーを表示させることで、いずれかの発展先への発展を効果的に示唆することができる。

【０１６９】

図３に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方には、普通電役ユニット５９が配設されている。この普通電役ユニット５９は、主に、スルーゲート６７と、出没板７２ａを有する出没式普通電役７２と、減速部５９ａ（図４（ａ）参照）と、により構成されている。また、減速部５９ａは、奥側減速部５９ａ１，５９ａ３，５９ａ５及び手前側減速部５９ａ２，５９ａ４によって構成されている（図４（ａ）参照）。

【０１７０】

出没式普通電役７２は、普通図柄の可変表示結果に応じて１枚の出没板７２ａを突出状態又は没入状態に駆動制御するように構成されている。そして、出没板７２ａが突出状態（閉鎖状態）である場合に、右打ち遊技で発射された球は該出没板７２ａの上面を傾斜に沿って右方向へ転動し、該出没板７２ａが突出状態を維持している間に該出没板７２ａの右端まで転動すると、普通電役ユニット５９の下流に配設された可変入賞装置６５側へと流下するように構成されている。

【０１７１】

ここで、図４を参照して、普通電役ユニット５９の構成について具体的に説明する。図４（ａ）は、普通電役ユニット５９周辺の模式的斜視図であり、図４（ｂ）は、図４（ａ）をＩＶｂ方向（遊技盤１３の正面視方向）から見た場合における普通電役ユニット５９の模式的断面図であり、図４（ｃ）は、図４（ｂ）をＩＶｃ方向から見た場合における普通電役ユニット５９の模式的断面図である。なお、説明の便宜上、図４（ｂ）においては、普通電役ユニット５９の正面視手前側の部品（後述する手前側カバー部５９ｃ（図４（ａ）参照））を除外した構図であって、図４（ｃ）においては、普通電役ユニット５９の上面の部品（後述する上面カバー部５９ｂ（図４（ａ）参照））を除外した構図となっており、普通電役ユニット５９の内部構造を表した模式的断面図で該普通電役ユニット５９を表現し、構成する各部材（部位）についてそれぞれ説明する。

【０１７２】

図４（ａ）に示すように、普通電役ユニット５９は、球が普通電役ユニット５９内に入球し得る唯一のルートを構成するスルーゲート６７と、突出状態又は没入状態に変位可能に構成された出没板７２ａを備えた出没式普通電役７２と、出没板７２ａの上面を球が転動する場合に該球が衝突する複数の減速部５９ａ（奥側減速部５９ａ１，５９ａ３，５９ａ５及び手前側減速部５９ａ２，５９ａ４）と、上面カバー部５９ｂと、手前側カバー部５９ｃと、基部５９ｄと、で構成されている。

【０１７３】

なお、第１実施形態のパチンコ機１０では、該普通電役ユニット５９の上方位置に植設された釘（図３参照）、及び、普通電役ユニット５９の上面を覆う上面カバー部５９ｂ（図４（ａ）参照）によって、スルーゲート６７に入球するルート以外からは該普通電役ユニット５９内部に球が入球し得ないように構成されている。

【０１７４】

また、右打ち遊技で球を発射した場合、普通電役ユニット５９の上方位置に植設された釘（図３参照）により、すべての球がスルーゲート６７を通過して普通電役ユニット５９内へと流下するように構成されているため、該普通電役７２が開放状態であれば、該普通電役７２内の第２始動口７１へと入球し、該普通電役７２が閉鎖状態であれば、出没板７２ａの上面を球が転動して可変入賞装置６５（図３参照）側へと流下するように構成されている。

【０１７５】

普通電役ユニット５９のスルーゲート６７は、普通電役ユニット５９の左上部に一体的に形成されており、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫通孔に設けられたスルーゲートスイッチ（図示せず）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。このスルーゲート６７は普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【０１７６】

なお、第１実施形態において、スルーゲート６７は、「通常遊技状態」において右打ちされた場合における警報機能を有している。具体的には、「通常遊技状態」においてスルーゲート６７によって球の通過を検知した場合に、右打ち遊技が実行されていると判別し、音声出力装置２２６（図７参照）から警報音を出力するように構成されている。このように構成することで、右打ち遊技が奨励されていない「通常遊技状態」において遊技者による右打ち遊技の実行を抑制することができ、本発明の遊技性を維持することができる。

【０１７７】

普通電役ユニット５９の出没式普通電役７２は、普通電役ユニット５９の下部に一体的に形成されている。この出没式普通電役７２には、普通電役ユニット５９内に流入した球を該普通電役ユニット５９の下流側に配設された可変入賞装置６５側へ誘導可能な１枚の出没板７２ａが正面視右側に傾斜（例えば、１０度）した状態で設けられると共に、該出没板７２ａを突出状態又は没入状態に変位駆動可能な出没板用ソレノイド（図示せず）が設けられている。

【０１７８】

この出没板７２ａは、横幅５５ｍｍ、奥行き幅２０ｍｍで形成されると共に、全長にわたって一定幅の厚み（例えば、１ｍｍ）で形成され、通常時（非作動時）は出没板７２ａが遊技盤１３の盤面からパチンコ機１０手前側に突出した状態となっている（図５（ａ）参照）。そして、普通図柄の可変表示に当選することで出没板用ソレノイドが駆動して遊技盤１３に設けられた貫通孔（図示せず）内に収納される（図５（ｂ）参照）。そして、該出没板７２ａが突出状態の場合に、普通電役ユニット５９の下部を塞ぎ、上流側から流下した球を右方向（可変入賞装置６５側へと流下していく方向）へ誘導するように配設されている。

【０１７９】

第１実施形態の主制御装置１１０は、普通図柄の可変表示で当たりに当選した場合に、上記出没板用ソレノイドを所定時間駆動し、出没板７２ａを該所定時間の間、普通電役ユニット５９の基部５９ｄに没入した状態（図５（ｂ）参照）を維持する。普通電役ユニット５９内に流入した球は、出没板７２ａが突出状態の場合（図５（ａ）参照）には、該出没板７２ａの上面を傾斜に沿って転動して、可変入賞装置６５側に案内される。一方、出没板７２ａが基部５９ｄに没入した状態（図５（ｂ）参照）の場合には、没入状態の出没板７２ａの上面を転動せず、該球が普通電役ユニット５９の下方側へ流下していき、第２始動口７１へと入球する（図４（ｂ）参照）。

【０１８０】
普通電役ユニット５９の減速部５９ａは、普通電役ユニット５９が遊技盤１３と接する基部５９ｄ（図４（ｃ）参照）に設けられたリブ形状の複数の奥側減速部５９ａ１，５９ａ３，５９ａ５（図４（ｃ）参照）と、該基部５９ｄの対面側に位置する手前側カバー部５９ｃ（図４（ｃ）参照）の裏面側（基部５９ｄ側）に設けられたリブ形状の複数の手前側減速部５９ａ２，５９ａ４（図４（ｃ）参照）とにより構成されている。
【０１８１】
この奥側減速部５９ａ１，５９ａ３，５９ａ５及び手前側減速部５９ａ２，５９ａ４は、交互に均等に配置され、出没板７２ａの上面を球が転動する際に、球が各減速部５９ａと衝突を繰り返して蛇行して減速しながら転動するように構成されている。このように構成することで、出没板７２ａ上を転動する球の転動速度を効率よく減速させることができ、球詰まり等が発生することを抑制できる。
【０１８２】
次いで、図４（ｃ）、図５（ａ）及び図５（ｂ）を参照して、普通電役ユニット５９における出没板７２ａの変位態様と、該出没板７２ａの上面を転動する球の挙動について説明する。図４（ｃ）は、上述したように、図４（ｂ）をＩＶｃ方向から見た場合における普通電役ユニット５９の模式的断面図であり、図５（ａ）は、出没板７２ａが突出状態（閉鎖状態）である場合の球の挙動を説明するための普通電役ユニット５９の模式的斜視図であり、図５（ｂ）は、出没板７２ａが没入状態（開放状態）である場合の球の挙動を説明するための普通電役ユニット５９の模式的斜視図である。なお、説明の便宜上、図５（ｂ）及び図５（ｂ）においては、普通電役ユニット５９の上面の部品（上面カバー部５９ｂ（図４（ｂ）参照））を除外した構図となっている。
【０１８３】
図４（ｃ）及び図５（ａ）で示すように、出没板７２ａが突出状態である場合には、スルーゲート６７から普通電役ユニット５９内に流入した球は、突出状態の出没板７２ａの左端部と衝突し、該出没板７２ａの傾斜によって該出没板７２ａの上面を遊技盤１３（図３参照）の正面視右側、即ち、可変入賞装置６５側へと転動する。
【０１８４】
具体的には、出没板７２ａの左端部から該出没板７２ａの上面を右端方向へ転動する球は、まず、普通電役ユニット５９の基部５９ｄ側に設けられた第１奥側減速部５９ａ１と衝突して、その衝突によって進行方向が変更されて出没板７２ａの上面を手前側カバー部５９ｃ側へと転動する。そして、次に、普通電役ユニット５９の手前側カバー部５９ｃ側に設けられた第１手前側減速部５９ａ２と衝突して、その衝突によって再び進行方向が変更されて出没板７２ａの上面を基部５９ｄ側へと転動する。その後、普通電役ユニット５９の基部５９ｄ側に設けられた第２奥側減速部５９ａ３と衝突して、その衝突によって再度進行方向が変更されて出没板７２ａの上面を手前側カバー部５９ｃ側へと転動する。そして、次に、普通電役ユニット５９の手前側カバー部５９ｃ側に設けられた第２手前側減速部５９ａ４と衝突して、その衝突によって再度進行方向が変更されて出没板７２ａの上面を基部５９ｄ側へと転動する。その後、普通電役ユニット５９の基部５９ｄ側に設けられた第３奥側減速部５９ａ５と衝突して、その衝突によって再度進行方向が変更されて出没板７２ａの上面を手前側カバー部５９ｃ側へと転動しながら、出没板７２ａの右端部から流出する。
【０１８５】
なお、出没板７２ａの右端部から流出した球は、植設された複数の釘と衝突しながら、可変入賞装置６５側へと流下するように構成されている（図３参照）。
【０１８６】
よって、出没板７２ａの上面を転動する球は、複数の奥側減速部５９ａ１，５９ａ３，５９ａ５と複数の手前側減速部５９ａ２，５９ａ４との衝突を繰り返しながら、出没板７２ａの上面を所謂ジグザグに転動する。従って、第１実施形態のパチンコ機１０では、普通電役７２が閉鎖状態（出没板７２ａが突出状態）の場合において、出没板７２ａの上面

に存在（滞留）している時間が約２秒かかるように構成されている。
【０１８７】
この減速部５９ａの構成により、出没板７２ａの上面を転動する球の流下速度を減速しつつ、出没板７２ａの上面を転動する時間を一定にすることができる。これにより、球が出没板７２ａの上面に滞留する時間を一定かつ長時間化することができる。
【０１８８】
さらに、減速部５９ａによる球の流下速度を遅らせれば遅らせるほど、出没板７２ａ上を転動する球の転動時間を長くすることができるので、出没板７２ａの全長を短くすることができ、その分、普通電役ユニット５９全体をコンパクト化することができる。よって、パチンコ機１０の左右方向（横方向）での出没板７２ａの占有領域を小さくすることができる。その結果、パチンコ機１０の設計自由度の向上に貢献することができる。
【０１８９】
また、「時間短縮状態」のように、普通図柄の可変表示のほとんどが当たりに当選し（即ち、９９／１００（図２９（ａ）参照））、該普通図柄の可変表示時間が０．１秒に構成されている状態（図２９（ｂ）参照）では、普通電役７２の開放状態、即ち、出没板７２ａが基部５９ｄに没入した状態（図５（ｂ）参照）の場合には、普通電役ユニット５９内に流入した球は没入状態の出没板７２ａの上面を転動せず、該球が普通電役ユニット５９の下方側へ流下していき、第２始動口７１へと入球する。
【０１９０】
そして、普通電役７２の開放時間（即ち、５．８秒（図２９（ｃ）参照））が経過するか、普通電役７２の１の開放における所定の入球数に達した場合（第１実施形態のパチンコ機１０では、１０個（図示せず））には、普通電役７２は開放動作を終了して出没板７２ａが突出状態となり、普通電役ユニット５９内に流入した球は該出没板７２ａの上面を減速部５９ａとの衝突を繰り返しながら、可変入賞装置６５側へと転動していく。
【０１９１】
その後、閉鎖状態となった普通電役７２は、新たな普通図柄の可変表示の実行（即ち、０．１秒）によって高確率（即ち、９９／１００）で当たりに当選し、再度開放状態となる。
【０１９２】
上述したように、遊技球が出没板７２ａの左端から右端まで転動しきるのに約２秒かかるため、「時間短縮状態」において、普通電役７２が開放状態から閉鎖状態となった場合、出没板７２ａの上面を転動している球が該出没板７２ａの右端まで転動しきる前に、普通電役７２が再度開放状態となるため、該出没板７２ａの上面を転動していた球は、出没板７２ａが没入状態となることで、該出没板７２ａの右端まで転動しきって可変入賞装置６５側へ流下することなく、出没板７２ａの下方側へ流下し、第２始動口７１へと入球する。
【０１９３】
また、上述したように、右打ち遊技で球を発射した場合、普通電役ユニット５９の上方位置に植設された釘（図３参照）により、すべての球がスルーゲート６７を通過して普通電役ユニット５９内へと流下するように構成されている。
【０１９４】
即ち、「時間短縮状態」においては、右打ち遊技で発射されたほぼ全ての球が第２始動口７１へと入球し、普通電役ユニット５９の下流側へは流下し得ないように構成されている。従って、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選し、該小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立していない場合、小入賞口ユニット７３の開放中は「時間短縮状態」となり、該小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、ほぼ全ての球が該小入賞口ユニット７３の上流側に配設された普通電役７２内の第２始動口７１へ入球するため、該小入賞口ユニット７３へは入球困難となるように構成されている。
【０１９５】

一方、「通常遊技状態」においては、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ず（図２９（ａ）参照）、普通電役７２が閉鎖状態となり、出没板７２ａが突出状態を維持するため、右打ち遊技で発射された球は突出状態となっている出没板７２ａの上面を転動しきり、可変入賞装置６５側へと流下していく。

【０１９６】

即ち、例えば、「第２時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ａ」に当選した場合、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立するため（図１７参照）、小当たり種別「時短Ａ」に当選することとなる動的表示の終了時（小入賞口ユニット７３の開放前）に「時短機能」が終了して「通常遊技状態」に移行し、該小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づく小入賞口ユニット７３の開放時には「通常遊技状態」となっているため、右打ち遊技で発射された球は普通電役ユニット５９及び可変入賞装置６５を通過して小入賞口ユニット７３側へと流下していき、開放状態となっている小入賞口ユニット７３へと入球可能となる。

【０１９７】

このように構成することで、第１実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合、開放状態となっている小入賞口ユニット７３への入球を不可又は困難とし、「通常遊技状態」において右打ち遊技を実行した場合、同じく開放状態となっている小入賞口ユニット７３への入球を可能又は容易とすることができる。

【０１９８】

よって、小当たり種別毎に時短終了条件を設定することで（図１７参照）、「時間短縮状態」において、各小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立しない小当たり種別に当選した場合には、該小当たり種別への当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放されても「時間短縮状態」のままとなり、右打ち遊技で発射したほぼ全ての球が普通電役７２へと入球し、該小入賞口ユニット７３への入球を困難として特定領域７３ｄへの通過も困難となる。一方、各小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立する小当たり種別に当選した場合には、該小当たり種別への当選に基づく小入賞口ユニット７３の開放中は「通常遊技状態」となり、右打ち遊技で発射した球は普通電役７２へは入球不可又は困難となり、小入賞口ユニット７３への入球を可能として特定領域７３ｄへの通過も可能とすることができる。

【０１９９】

その結果、「時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選した場合に、該当選した小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無により、特定領域７３ｄを通過させて大当たり状態を発生可能とする小当たり種別と、特定領域７３ｄを通過困難にさせて大当たり状態を発生困難とする小当たり種別と、を設定することができる。

【０２００】

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

【０２０１】

普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第１実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に第２始動口７１正面視上側に設けられた普通電

役７２が所定時間だけ作動状態となり、所定図柄以外（第１実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役７２が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【０２０２】

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

【０２０３】

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

【０２０４】

可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図７参照）で第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【０２０５】

可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方には、普通電役７２が開放状態である場合にのみ球が入球し得る第２始動口７１が配設されている。上述したように、この第２始動口７１へは、普通電役７２が開放状態である場合、右打ち遊技で発射された球が１分間に約９５個程度入賞するように遊技釘が周辺に植設されている。第２始動口７１へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第２始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図７参照）で第２特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第２始動口７１は、球が入球すると１個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【０２０６】

遊技盤１３の正面視右側下方には可変入賞装置６５が配設されている。この可変入賞装置６５には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板６５ａが設けられている。

【０２０７】

大入賞口開閉板６５ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板６５ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置６５の上流側（可変入賞装置６５の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板６５ａの上面を転動させて可変入賞装置６５の下流側（可変入賞装置６５の正面視左側）

へと流下させることで、可変入賞装置６５内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第１特別図柄又は第２特別図柄において大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板６５ａが大入賞口ソレノイド６５ｂ（図７参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、可変入賞装置６５内に球が流入可能な状態となる。

【０２０８】

可変入賞装置６５内に流入した球は、該可変入賞装置６５内に設けられた大入賞口スイッチ６５ｃによって検知されることで、５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【０２０９】

普通電役７２の球の流下方向下流側であって、可変入賞装置６５の正面視下方には、小入賞口ユニット７３が配設されている。この小入賞口ユニット７３には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された小入賞口開閉板７３ａと、該小入賞口開閉板７３ａを開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド７３ｂ（図７参照）と、小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃと、特定領域７３ｄと、小入賞口ユニット７３内に流入した球を排出するための排出口７３ｈと、が設けられている。また、特定領域７３ｄは、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された特定領域開閉板７３ｅと、該特定領域開閉板７３ｅを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド７３ｆと、特定領域７３ｄを通過する球を検知可能な特定領域スイッチ７３ｇとで構成される。

【０２１０】

小入賞口開閉板７３ａは、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板７３ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から没入した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、小入賞口ユニット７３の上流側（可変入賞装置６５側）から流下する球が没入状態の小入賞口開閉板７３ａを通過し、右側一般入賞口６３ａ側へと流下していくように構成されている。そして、第２特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板７３ａが小入賞口ソレノイド７３ｂ（図７参照）によって遊技盤１３盤面から出没駆動され、小入賞口ユニット７３の上流側（可変入賞装置６５側）から流下する球は、小入賞口開閉板７３ａの上面を正面視左側から右側へと転動し、小入賞口ユニット７３内に流入可能な状態となる。

【０２１１】

小入賞口ユニット７３内に流入した球は、該小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃによって検知された後、同じく小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域７３ｄ側へと流下する。小入賞口スイッチ７３ｃによって球が検知されることで、１個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【０２１２】

第１実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３の開放回数が１０回に設定され、開放時間が「０．１秒」に設定され、小入賞口ユニット７３が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「１．２秒」に設定される（後述する図１６参照）。即ち、第２特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット７３の開放時間の合計時間が「１．０秒」に設定される。なお、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３への最大入賞個数は「１０個」に設定される（図１６参照）。

【０２１３】

小入賞口ユニット７３内であって、小入賞口スイッチ７３ｃの下流側には、特定領域開閉板７３ｅが配設されている。特定領域開閉板７３ｅは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板７３ｅは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域７３ｄの上流側（小入賞口スイッチ７３ｃ側）から流下する球を特定領域開閉板７３ｅの上面を転動させて小入賞口ユニット７３内の排出口７３ｈ

側（特定領域開閉板７３ｅの正面視左側）へと流下させることで、小入賞口ユニット７３内に流入した球の特定領域７３ｄへの流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第１実施形態では、第２特別図柄の動的表示の１の小当たり当選に基づく小入賞口ユニット７３の開放において、小入賞口スイッチ７３ｃによる５個目の入賞検出時）に基づいて、特定領域開閉板７３ｅが特定領域ソレノイド７３ｆ（図７参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、特定領域７３ｄ内（特定領域スイッチ７３ｇ側）に球が流入可能な状態となる。

【０２１４】

特定領域７３ｄ内に流入した球は、該特定領域７３ｄ内に設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第１実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合、第１特別図柄又は第２特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、１種２種混合機）。特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタＣＫ（図８参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ７３ｇによる賞球の払い出しは無いように構成されている。

【０２１５】

ここで、仮に、小入賞口ユニット７３が普通電役７２よりも球の流下方向上流側に配設されていた場合、又は、小入賞口ユニット７３が左打ち遊技で発射した球が入球可能な位置に配設されていた場合、発射した球が普通電役７２の開放有無にかかわらず、該小入賞口ユニット７３に入球容易又は入球可能となる。よって、この場合、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選すれば、小入賞口ユニット７３に入球可能な発射態様（右打ち遊技又は左打ち遊技）で球を発射することで該小入賞口ユニット７３に入球可能となるため、時短終了条件の成立有無にかかわらず特定領域７３ｄに球を通過させて大当たり状態を発生可能となる。

【０２１６】

しかしながら、第１実施形態のパチンコ機１０のように、小入賞口ユニット７３を普通電役７２の球の流下方向下流側に配設することで、「時間短縮状態」において、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立しない小当たり種別に当選した場合には、該小当たり種別への当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、右打ち遊技で発射されたほぼ全ての球が普通電役７２内の第２始動口７１へと入球するため、小入賞口ユニット７３に球が５個入球することが困難となり、特定領域７３ｄが閉鎖された状態のまま（即ち、大当たり状態を発生させずに）、該小入賞口ユニット７３の開放動作を終了する。

【０２１７】

一方、「時間短縮状態」において、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立する小当たり種別に当選した場合には、該小当たり種別に当選することとなる動的表示の終了時（小入賞口ユニット７３の開放前）に「時短機能」が終了して「通常遊技状態」に移行するため、右打ち遊技で発射された球は閉鎖状態の普通電役７２の出没板７２ａ上を通過し、小入賞口ユニット７３の開放中に５個以上入球させることが容易となり、開放された特定領域７３ｄ内に球を通過させることが可能となる。

【０２１８】

このように構成することで、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立しない小当たり種別では、該小当たり遊技中において右打ち遊技で発射された球が小入賞口ユニット７３へ入球不可又は困難となり、特定領域通過による大当たりが発生し難い又は発生し得ないようにすることができ、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立する小当たり種別では、該小当たり遊技中において右打ち遊技で発射された球が小入賞口ユニット７３へ入球可能又は容易となり、特定領域通過による大当たりが発生し得るようにすることができる。

【０２１９】

小入賞口ユニット７３の正面視下側には、球が入球することにより１個の球が賞球として払い出される右側一般入賞口６３ａが配設されている。この右側一般入賞口６３ａは、右打ち遊技で発射した球が入球し得る普通電役７２、可変入賞装置６５及び小入賞口ユニット７３の流下方向下流側に配設されているため、普通電役７２、可変入賞装置６５及び小入賞口ユニット７３のいずれにも入球しなかった球が入球し得る。

【０２２０】

よって、大当たり中における大当たりオープニング、大当たりインターバル、大当たりエンディングなど、可変入賞装置６５が閉鎖状態となっている場合や、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立する小当たり種別の当選時における小当たりオープニング、小当たりインターバル、小当たりエンディングなど、小入賞口ユニット７３が閉鎖状態となっている場合などに右側一般入賞口６３ａに入球し得るように構成されている。

【０２２１】

このように構成することで、例えば、大当たりインターバルなどにおいて、遊技者が球の発射を継続したとしても、右側一般入賞口６３ａに入賞し得て、持ち玉の減少を抑制できるため、遊技の一時中断する機会を抑制でき、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。

【０２２２】

第１実施形態のパチンコ機１０においては、主制御装置１１０（図７参照）での第１特別図柄又は第２特別図柄の抽選が大当たりとなる場合、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるように特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂを点灯表示させると共に、第３図柄表示装置８１にその大当たりに対応した停止図柄（例えば、同一図柄の３つ揃い（「７７７」等））を表示させて、大当たり遊技の発生が示される。また、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選して、該小当たりに基づく小入賞口ユニット７３の開放中に該小入賞口ユニット７３内の特定領域７３ｄを球が通過した場合、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂを点灯表示させるとともに、第３図柄表示装置８１に特定領域７３ｄを通過した旨を示す表示（例えば、「Ｖ獲得」等）を表示させて、大当たり遊技の発生が示される。その後、大当たり種別（小当たりに基づく大当たりの場合は、小当たり種別）に応じて、可変入賞装置６５に設けられた大入賞口開閉板６５ａが開放（遊技盤１３盤面内に没入駆動）されて、球が大入賞口内に入賞し易い特別遊技状態（大当たり遊技）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖（遊技盤１３盤面から突出した状態）されている大入賞口開閉板６５ａが、所定条件が成立するまで（例えば、「３０秒」経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。

【０２２３】

この大入賞口開閉板６５ａは、開放された場合に、開放から所定時間が経過、又は、所定数の入賞を検知すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その大入賞口開閉板６５ａが開放される。この大入賞口開閉板６５ａの開閉動作は、最高で例えば１０回（１０ラウンド）繰り返し可能に構成されている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態（大当たり状態）の一形態であり、遊技者には、球を可変入賞装置６５内に入賞させることで、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。

【０２２４】

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

【０２２５】

さらに、遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。いずれの入賞口（入球口）６３，６３ａ，６４，６５，７１，７３にも入球しなかった球はアウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口６３，６３ａ，６４，６５，７１，７３に入賞した球も、アウト口６

６を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機１０外へと排出される。
【０２２６】
次に、図７及び図８を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図７は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図であり、図８は、主制御装置１１０内に設けられたＲＯＭ２０２及びＲＡＭ２０３を示すブロック図である。
【０２２７】
主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したリード・オンリー・メモリー（Ｒｅａｄ　Ｏｎｌｙ　Ｍｅｍｏｒｙ。以下、「ＲＯＭ」と略す）２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるランダム・アクセス・メモリー（Ｒａｎｄｏｍ　Ａｃｃｅｓｓ　Ｍｅｍｏｒｙ。以下、「ＲＡＭ」と略す。）２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。
【０２２８】
なお、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。
【０２２９】
主制御装置１１０では、大当たり抽選や特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における各特別図柄の動的表示および変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示の表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファ２０３ｃが設けられている。
【０２３０】
また、ＲＯＭ２０２は、大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、小当たり種別テーブル２０２ｃ、保留数テーブル２０２ｄ、停止パターンテーブル２０２ｅ、変動パターンテーブル２０２ｆ、大当たり開放テーブル２０２ｇ、小当たり開放テーブル２０２ｈ、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ、普通電役開放テーブル２０２ｋ、時短終了条件テーブル２０２ｍを少なくとも格納している。主制御装置１１０は、ＲＡＭ２０３に格納された各種カウンタと、ＲＯＭ２０２に格納された各種テーブルとによって、上記の主要な制御を実行する。
【０２３１】
ここで、図８を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や、特別図柄表示装置３７の動的表示の設定、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。また、各種カウンタの説明の中で、図９から図２９を参照して、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納された各種テーブル、各種制御タイミング及び遊技状態の遷移等についても説明する。
【０２３２】
大当たり抽選や、特別図柄表示装置３７の動的表示の設定、および、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定には、大当たり又は小当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、変動演出の演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、小当たり図柄の停止種別の選択に使用する小当たり種別カウンタＣＫと、が用いられる。
【０２３３】

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

【０２３４】

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

【０２３５】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図３５参照）の実行間隔である「２ミリ秒」間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図３４参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ２０３ｃに適宜格納される。詳細については後述するが、ＲＡＭ２０３には、第１特別図柄に関する４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）からなる第１保留球格納エリア２０３ｄと、第２特別図柄に関する第２保留球格納エリア２０３ｅとが設けられており、これらの各エリアには、第１始動口６４又は第２始動口７１への入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値がそれぞれ格納される。

【０２３６】

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

【０２３７】

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

【０２３８】

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

【０２３９】

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

【０２４０】

ここで、図１０を参照して、各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａの詳細について説明する。図１０（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応す

る大当たり乱数テーブル２０２ａ１（以下、「特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１」と称する）の一例を模式的に示した模式図であり、図１０（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａ２（以下、「特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２」と称する）の一例を模式的に示した模式図である。

【０２４１】

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

【０２４２】

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

【０２４３】

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

【０２４４】

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

【０２４５】

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

【０２４６】

ハズレ役は、大当たり役や小当たり役と異なり、遊技価値を付与しない役であるため、パチンコ機１０毎に設けられ、該パチンコ機１０における遊技結果等を表示するデータランプ（図示せず）に明確に（大々的に）表示されない役である。ここで、仮に、データランプに明確に（大々的に）表示され易い大当たり遊技に対応する大当たり乱数値の個数と、小当たり遊技に対応する小当たり乱数値の個数とを設定毎にともに変更した場合、その大当たり遊技および小当たり遊技の２つの要素の出現率を遊技者がデータランプで一瞥（

確認）することで、パチンコ機１０の設定判別が推測され易くなってしまう。その結果、例えば、低設定（例えば、設定値「１」）に設定されたパチンコ機１０の設定を遊技者に看破されてしまった場合、遊技者は該パチンコ機１０で遊技を行わず、パチンコ機１０の稼働が低下してしまうおそれがある。

【０２４７】

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

【０２４８】

図１０（ａ）で示すように、第１実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１では、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は１０１個で、その値「０～１００」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における大当たり確率は、１０１／１００００＝１．０１／１００（即ち、１．０１％）となるように設定されている。

【０２４９】

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

【０２５０】

よって、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９８９９個で、その値「１０１～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９８９９／１００００＝９８．９９／１００（即ち、９８．９９％）となるように設定されている。

【０２５１】

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

【０２５２】

次いで、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は１０３で、その値「０～１０２」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の大当たり確率は、１０３／１００００＝１．０３／１００（即ち、１．０３％）となるように設定されている。

【０２５３】

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

【０２５４】

従って、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９８９７個で、その値「１０３～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９８９７／１００００＝９８．９７／１００（即ち、９８．９７％）となるように設定されている。

【０２５５】
即ち、設定値「２」において、特図１における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。
【０２５６】
よって、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における設定値「２」は、設定値「１」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（１．０１％→１．０３％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【０２５７】
次いで、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は１０５個で、その値「０～１０４」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の大当たり確率は、１０５／１００００＝１．０５／１００（即ち、１．０５％）となるように設定されている。
【０２５８】
また、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定されていない。
【０２５９】
従って、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９８９５個で、その値「１０５～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９８９５／１００００＝９８．９５／１００（即ち、９８．９５％）となるように設定されている。
【０２６０】
即ち、設定値「３」において、特図１における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。
【０２６１】
よって、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（１．０３％→１．０５％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【０２６２】
次に、図１０（ｂ）で示すように、第１実施形態の特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２では、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、１０１個で、その値「０～１００」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、１０１／１００００＝１．０１／１００（即ち、１．０１％）となるように設定されている。
【０２６３】
ここで、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、４５７０個で、その値「１０１～４６７０」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄における小当たり確率は、４５７０／１００００＝４５．７０／１００（即ち、４５．７０％）となるように設定されている。
【０２６４】
従って、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５３２９個で、その値「４６７１～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０

２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄のハズレ確率は、５３２９／１００００＝５３．２９／１００（即ち、５３．２９％）となるように設定されている。

【０２６５】

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

【０２６６】

このように、第２特別図柄の小当たり確率は、大当たり確率と比べてもすこぶる選択され易い個数に設定されている。即ち、第２特別図柄における抽選遊技では、ハズレ→小当たり→大当たりの順に選択され易い設定となっており、「時間短縮状態」において実行され得る第２特別図柄の動的表示において大当たりが発生する場合、小当たり遊技への当選に基づく大当たりの割合が高くなるように構成されている。

【０２６７】

次いで、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、１０３個で、その値「０～１０２」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、１０３／１００００＝１．０３／１００（即ち、１．０３％）となるように設定されている。

【０２６８】

ここで、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」の場合と同様、４５７０個で、その値「１０３～４６７２」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄における小当たり確率は、４５７０／１００００＝４５．７０／１００（即ち、４５．７０％）となるように設定されている。

【０２６９】

従って、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５３２７個で、その値「４６７３～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄のハズレ確率は、５３２７／１００００＝５３．２７／１００（即ち、５３．２７％）となるように設定されている。

【０２７０】

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

【０２７１】

よって、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における設定値「２」は、設定値「１」と比べて、小当たり確率は同等（ともに４５．７０％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（１．０１％→１．０３％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【０２７２】

次いで、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、１０５個で、その値「０～１０４」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、１０５／１００００＝１．０５／１００（即ち、１．０５％）となるように設定されている。

【０２７３】
ここで、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」及び「２」の場合と同様、４５７０個で、その値「１０５～４６７４」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄における小当たり確率は、４５７０／１００００＝４５．７０／１００（即ち、４５．７０％）となるように設定されている。
【０２７４】
従って、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５３２５個で、その値「４６７５～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄のハズレ確率は、５３２５／１００００＝５３．２５／１００（即ち、５３．２５％）となるように設定されている。
【０２７５】
即ち、設定値「３」において、特図２における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。
【０２７６】
よって、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、小当たり確率は同等（ともに４５．７０％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（１．０３％→１．０５％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【０２７７】
図８に戻って、説明を続ける。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たりとなった場合の大当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９」）に達した後に「０」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（第１実施形態では、タイマ割込処理（図３５参照）毎に１回）更新される。
【０２７８】
そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、第１始動口６４に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアと同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、第２始動口７１に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅのうち、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２に格納される。
【０２７９】
ここで、例えば、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）及び小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、ハズレ時のものとなる。また、第２保留球格納エリア２０３ｅ内に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンおよび停止種別は、小当たり時のものとなる。一方で、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値が示す大当たり種別に対応して決定される。
【０２８０】

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

【０２８１】

ここで、図１１を参照して、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１及び特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２について説明する。図１１（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の一例を模式的に示した図であり、図１１（ｂ）は、同じくＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の一例を模式的に示した図である。

【０２８２】

図１１（ａ）及び図１１（ｂ）に示すように、大当たり種別テーブル２０２ｂは、第１特別図柄用と第２特別図柄用とで分けられ、その中でさらに、大当たり種別カウンタＣ２の値が対応付けられたテーブルである。

【０２８３】

第１実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別として、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たりであって、主に特別図柄が規定回数（第１実施形態では、主に第２特別図柄の動的表示が１回）行われるまで間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第１時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短壱」と、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たりであって、主に小当たりへの当選回数が規定回数（第１実施形態では、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に１回）行われるまで間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第２時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短弐」と、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、主に小当たりへの当選回数が規定回数（第１実施形態では、小当たり種別「時短Ｇ」に１回）行われるまで間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第４時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短参」と、がある。

【０２８４】

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

【０２８５】

図１１（ａ）で示す特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の例では、すべての遊技状態において大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短壱」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～４９」が対応付けられ、大当たり種別「時短弐」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「５０～９９」が対応付けられている。

【０２８６】

よって、第１特別図柄の当否抽選において、第１保留球格納エリア２０３ｄのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別「時短壱」が選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値が「９５」であれば、大当たり種別「時短弐」が選定され得る。

【０２８７】

従って、すべての遊技状態において第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短壱」が５０％、大当たり種別「時短弐」が５０％、の割合で当選することとなる。

【０２８８】
　また、第１実施形態のパチンコ機１０では、左打ち遊技において、第１始動口６４へ入賞し得て第１特別図柄の動的表示が実行され得る一方、第２始動口７１へ入賞し難いことで第２特別図柄の動的表示が実行され難く構成されているため、左打ち遊技の遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）では、第１特別図柄の動的表示が主に実行されるように構成されている。
【０２８９】
　次いで、図１１（ｂ）で示す特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の例では、すべての遊技状態において第２特別図柄の大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短参」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～９９」が対応付けられている。
【０２９０】
　即ち、すべての遊技状態における第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２から選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値にかかわらず大当たり種別「時短参」が選定され得る。
【０２９１】
　従って、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短参」が９９／９９の割合で当選することとなる。即ち、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合には、大当たり種別「時短参」のみが選定され得るように構成されている。
【０２９２】
　図８に戻って、説明を続ける。小当たり種別カウンタＣＫは、小当たりに当選して該小当たり遊技中に特定領域７３ｄを球が通過した場合に付与される小当たり種別（大当たり内容）を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「０～２９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～２９９」の値を取り得るカウンタの場合は「２９９」）に達した後に「０」に戻る構成となっている。小当たり種別カウンタＣＫの値は、例えば、定期的に（第１実施形態では、タイマ割込処理（図３５参照）毎に１回）更新される。
【０２９３】
　そして、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、第２始動口７１に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅ内の小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５に格納される。
【０２９４】
　ここで、例えば、第２保留球格納エリア２０３ｅ内に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）及び小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、ハズレ時のものとなる。また、第２保留球格納エリア２０３ｅ内に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンおよび停止種別は、大当たり時のものとなる。一方で第２保留球格納エリア２０３ｅ内に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は小当たり時のものとなる。この場合、その小当たり時の変動パターンおよび停止種別は、第２保留球格納エリア２０３ｅ内に格納された小当たり種別カウンタＣＫの値が示す小当たり種別に対応して決定される。
【０２９５】
　上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０における小当たり種別カウンタＣＫの値は、「０～２９９」の範囲のループカウンタとして構成されて、該小当たり種別カウンタＣＫとＲＯＭ２０２に格納された小当たり種別テーブル２０２ｃとに基づいて、小当たり種別が決定される。この小当たり種別テーブル２０２ｃには、第２特別図柄の第２抽選遊技で参照される特図２小当たり種別テーブル２０２ｃが設けられている。

【０２９６】
ここで、図１２を参照して、特図２小当たり種別テーブル２０２ｃについて説明する。図１２は、ＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２小当たり種別テーブル２０２ｃの一例を模式的に示した図である。
【０２９７】
第１実施形態のパチンコ機１０では、上述したように、各特別図柄の抽選遊技において小当たりに当選した場合に、小入賞口ユニット７３（図３参照）を開放駆動するとともに、所定条件の成立（第１実施形態では、小入賞口ユニット７３の開放において、小入賞口スイッチ７３ｃによる５個目の入賞検出時）に基づいて、該小入賞口ユニット７３内の特定領域７３ｄを開放するように構成されている。そして、小当たり遊技中に特定領域７３ｄを球が通過した場合には、小当たり種別カウンタＣＫの値に応じた大当たり遊技が開始されるように構成されている。
【０２９８】
図１２に示すように、特図２小当たり種別テーブル２０２ｃは、小当たり中に特定領域７３ｄを通過したか否かに応じて、該特別図柄の種別に応じた小当たり種別と、小当たり種別カウンタＣＫの値とが対応付けられたテーブルである。
【０２９９】
第１実施形態のパチンコ機１０では、小当たり種別として、特定領域７３ｄを球が通過しなかった場合には、最大ラウンド数が１ラウンドの「小当たりＡ」が設けられる一方、特定領域７３ｄを球が通過した場合には、最大ラウンド数が１＋２ラウンドの「時短Ａ」と、最大ラウンド数が１＋７ラウンドの「時短Ｂ」と、最大ラウンド数が１＋７ラウンドの「時短Ｃ」と、最大ラウンド数が１＋２ラウンドの「時短Ｄ」と、最大ラウンド数が１＋７ラウンドの「時短Ｅ」と、最大ラウンド数が１＋７ラウンドの「時短Ｆ」と、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｇ」と、が設けられている。
【０３００】
具体的には、第２特別図柄の抽選遊技で小当たりに当選した場合、特定領域７３ｄを球が通過しないときに小当たり遊技のみの小当たり種別「小当たりＡ」となる一方、特定領域７３ｄを球が通過したときに小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｃ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」又は「時短Ｇ」となる。そして、小当たり種別「時短Ａ」の大当たり遊技後に「第１時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｂ」の大当たり遊技後に「第３時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｃ」の大当たり遊技後に「第３時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｄ」の大当たり遊技後に「第１時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｅ」の大当たり遊技後に「第４時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｆ」の大当たり遊技後に「第４時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｇ」の大当たり遊技後に「第２時間短縮状態」へ、それぞれ移行するように構成されている。
【０３０１】
なお、本実施形態における「時間短縮状態」においては、右打ち遊技が推奨されており、第２始動口７１へ入賞し得て第２特別図柄の動的表示が実行され得る一方、第１始動口６４へ入賞し難いことで第１特別図柄の動的表示が実行され難く構成されている。
【０３０２】
特図２小当たり種別テーブル２０２ｃでは、各小当たり種別に対して、その小当たり種別を決定する小当たり種別カウンタＣＫの取り得る値が対応付けられている。
【０３０３】
図１２で示す特図２小当たり種別テーブル２０２ｃの例では、すべての遊技状態において、第２特別図柄の小当たりが発生した場合は、特定領域７３ｄを球が通過しなかったときに、「小当たりＡ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～２９９」が対応付けられている一方、特定領域７３ｄを球が通過したときに、「時短Ａ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～４４」が対応付けられ、「時短Ｂ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「４５～８９」が対応付けられ、「時短Ｃ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「９０～９９」が対応付けられ、「時短Ｄ」に対して小当たり種別カウンタＣＫ

の値「１００～１１９」が対応付けられ、「時短Ｅ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「１２０～１８９」が対応付けられ、「時短Ｆ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「１９０～１９９」が対応付けられ、「時短Ｇ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「２００～２９９」が対応付けられている。

【０３０４】

即ち、第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる値であった場合に、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５に格納された小当たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別が特図２小当たり種別テーブル２０２ｃから決定され、例えば、特定領域通過の有無に応じて、小当たり種別カウンタＣＫの値が「７」である場合には小当たり種別として「時短Ａ」が決定され、小当たり種別カウンタＣＫの値が「２９５」である場合には小当たり種別として「時短Ｇ」が決定される。

【０３０５】

従って、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、特定領域７３ｄを通過しなければ、小当たり種別「小当たりＡ」が１００％の割合で当選することとなる。また、特定領域７３ｄを通過すれば、小当たり種別「時短Ａ」が１５．０％の割合で、小当たり種別「時短Ｂ」が１５．０％の割合で、小当たり種別「時短Ｃ」が３．３％の割合で、小当たり種別「時短Ｄ」が６．７％の割合で、小当たり種別「時短Ｅ」が２３．３％の割合で、小当たり種別「時短Ｆ」が３．３％の割合で、小当たり種別「時短Ｇ」が３３．３％の割合で、それぞれ当選するように構成されている。

【０３０６】

ここで、上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、各「時間短縮状態」（「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」又は「第４時間短縮状態」）毎に、時短終了条件が異なるように構成されており（図１７参照）、小当たり種別の当選回数による時短終了条件が成立した場合にのみ、該小当たり種別への当選に基づいて開放される小入賞口ユニット７３に遊技球を入球容易又は入球可能状態となり、特定領域７３ｄへ通過させて大当たり状態を発生させることが可能となる。

【０３０７】

よって、例えば、「第２時間短縮状態」であれば、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に「１回」当選した場合に時短終了条件が成立するように構成されているため（図１７参照）、該小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」への当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放された場合、該小入賞口ユニット７３に遊技球を入球容易又は入球可能状態となり、特定領域７３ｄへ通過させて大当たり状態を発生させることが可能となる。

【０３０８】

一方、「第２時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」又は「時短Ｇ」に当選した場合、時短終了条件は、それぞれの小当たり種別に「１００回」当選した場合に成立するように構成されているため（図１７参照）、時短終了条件が成立する前の各小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」又は「時短Ｇ」への当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放された場合であっても、右打ち遊技で発射されたほぼ全ての球が開放状態の普通電役７２へと入球し、小入賞口ユニット７３に遊技球を入球困難又は入球不可な状態となり、特定領域７３ｄへ通過させられず大当たり状態を発生させることが困難となる。

【０３０９】

即ち、いずれの「時間短縮状態」（「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」又は「第４時間短縮状態」）であっても、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合に選択され得る小当たり種別の割合は図１２に示す通り一律であるものの、各「時間短縮状態」によって時短終了条件が異なることにより、特定領域７３ｄへ球を通過させて大当たり状態を発生可能な小当たり種別は、各「時間短縮状態」毎に

異なるように構成されている。なお、各「時間短縮状態」において、特定領域７３ｄへ球を通過させて大当たり状態を発生可能な小当たり種別については、図１３及び図１７において後述する。

【０３１０】

ここで、図１３及び図１４を参照して、第１実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図１３は、各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、当選可能な大当たり種別、特定領域通過可能な小当たり種別、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図１４は、各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図１３及び図１４に記載した電サポ回数は、右打ち遊技によって主に実行され得る第２特別図柄の動的表示の実行回数となっており、時短終了条件の詳細については図１７において後述する。

【０３１１】

図１３で示すように、「通常遊技状態」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びＲＡＭクリア状態、又は、各「時間短縮状態」において時短終了条件が成立して「時短機能」が終了した場合、となる。

【０３１２】

また、図１３で示すように、「通常遊技状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率は低確率状態である。さらに、「通常遊技状態」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に第１始動口６４に入賞する。そして、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「５秒～１９０秒」の範囲で行われ、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間は「１５秒～１９０秒」で行われる（後述する図２２～図２８参照）。さらに、「通常遊技状態」では、主に第１特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短壱」又は「時短弐」となり、また、第１特別図柄の動的表示は小当たりに当選し得ないため、特定領域通過可能な小当たり種別は該当なしとなる。なお、この「通常遊技状態」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート６７等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置２２６（図７参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。

【０３１３】

次いで、「第１時間短縮状態」への移行契機は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短壱」に当選した場合、「第２時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ａ」、又は、「第３時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｄ」への当選に基づいて大当たり状態が発生した場合、となる（図１４参照）。

【０３１４】

この「第１時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第１時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「７０秒」又は「８０秒」で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（後述する図２２～図２８参照）。さらに、「第１時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」となる（図１７参照）。なお、「第１時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」又は「時短Ｇ」に当選した場合、それぞれの小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が設定されていないため（図１７参照）、上記小当たり種別に当選しても「時短機能」は有効のままとなるため、上記小当たり種別当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、右打ち遊技で発射したほぼ全ての球が普通電役７２へと入球し、該小入賞口ユニット７３への入球を困難として特定領域７３ｄへの通過も困難とな

り、大当たり状態の発生が困難となって、再び「第１時間短縮状態」に戻るように構成されている。また、この「第１時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【０３１５】

次いで、「第２時間短縮状態」への移行契機は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短弐」に当選した場合、又は、「第４時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｇ」への当選に基づいて大当たり状態が発生した場合、となる（図１４参照）。

【０３１６】

この「第２時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第２時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（後述する図２２～図２８参照）。さらに、「第２時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」となる（図１７参照）。なお、「第２時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」又は「時短Ｇ」に当選した場合、それぞれの小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が「１００回」に設定されており（図１７参照）、該時短終了条件が成立するまでは、上記小当たり種別に当選しても「時短機能」は有効のままとなるため、上記小当たり種別当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、右打ち遊技で発射したほぼ全ての球が普通電役７２へと入球し、該小入賞口ユニット７３への入球を困難として特定領域７３ｄへの通過も困難となり、大当たり状態の発生が困難となって、再び「第２時間短縮状態」に戻るように構成されている。また、この「第２時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【０３１７】

次いで、「第３時間短縮状態」への移行契機は、「第２時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」への当選に基づいて大当たり状態が発生した場合、又は、「第３時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づいて大当たり状態が発生した場合、となる（図１４参照）。

【０３１８】

この「第３時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第３時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（後述する図２２～図２８参照）。さらに、「第３時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」となる（図１７参照）。なお、「第３時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｇ」に当選した場合、それぞれの小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が「１００回」に設定されており（図１７参照）、該時短終了条件が成立するまでは、上記小当たり種別に当選しても「時短機能」は有効のままとなるため、上記小当たり種別当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、右打ち遊技で発射したほぼ全ての球が普通電役７２へと入球し、該小入賞口ユニット７３への入球を困難として特定領域７３ｄへの通過も困難となり、大当たり状態の発生が困難となって、再び「第３時間短縮状態」に戻るように構成されている。また、この「第３時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【０３１９】

次いで、「第４時間短縮状態」への移行契機は、「第１時間短縮状態」、「第２時間短

縮状態」、「第３時間短縮状態」若しくは「第４時間短縮状態」において大当たり種別「時短参」に当選した場合、又は、「第１時間短縮状態」若しくは「第３時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｅ」若しくは「時短Ｆ」への当選に基づいて大当たり状態が発生した場合、となる（図１４参照）。

【０３２０】

この「第４時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第４時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（後述する図２２～図２８参照）。さらに、「第４時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ｇ」となる（図１７参照）。なお、「第２時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選した場合、それぞれの小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が「１００回」に設定されており（図１７参照）、該時短終了条件が成立するまでは、上記小当たり種別に当選しても「時短機能」は有効のままとなるため、上記小当たり種別当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、右打ち遊技で発射したほぼ全ての球が普通電役７２へと入球し、該小入賞口ユニット７３への入球を困難として特定領域７３ｄへの通過も困難となり、大当たり状態の発生が困難となって、再び「第４時間短縮状態」に戻るように構成されている。また、この「第４時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【０３２１】

このように、第１実施形態のパチンコ機１０では、各「時間短縮状態」（「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」又は「第４時間短縮状態」）毎に、特定領域７３ｄを通過可能な小当たり種別が異なるように構成されている。

【０３２２】

このように構成することで、従来のパチンコ機では、「時間短縮状態」は、「通常遊技状態」や「確率変動状態」などと同様に、１の遊技状態として構成されていたが、本実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」がさらに４つの遊技状態に分割され、それぞれの「時間短縮状態」毎に特定領域７３ｄを通過可能な小当たり種別を異ならせることができる。

【０３２３】

その結果、例えば、「第１時間短縮状態」においては、第２特別図柄の時短回数が「１回」に設定されているため、該第２特別図柄の動的表示の１回転目において、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｅ」若しくは「時短Ｆ」に当選しなければ、「通常遊技状態」に移行し、所謂連荘が終了してしまうおそれがある（図１４参照）。

【０３２４】

一方、「第２時間短縮状態」においては、第２特別図柄の時短回数が「１００００回」に設定されており、第２特別図柄の時短回数が「１００００回」に達する前に大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」に当選する蓋然性が高いため、実質的に次回の大当たりが確定した遊技状態となっている。

【０３２５】

そして、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」に当選すれば、「第２時間短縮状態」と同様に次回大当たりが確定する「第４時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」に移行するものの、小当たり種別「時短Ａ」に当選した場合には、上述したように所謂連荘が終了してしまうおそれがある「第１時間短縮状態」に移行する。

【０３２６】

さらに、「第４時間短縮状態」においては、「第２時間短縮状態」と同様に実質的に次

回の大当たりが確定した遊技状態となっており、大当たり種別「時短参」に当選した場合には「第４時間短縮状態」が継続され、小当たり種別「時短Ｇ」に当選した場合には、実質的に次回大当たりが確定する「第２時間短縮状態」に移行するため、「第４時間短縮状態」に移行した時点において、少なくともあと２回、いずれかの大当たりを導出可能となる。

【０３２７】

このように、第１実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」をさらに４つの遊技状態に分割し、それぞれの遊技状態毎に時短終了条件と特定領域通過可能な小当たり種別を異ならせることで、より複雑で多彩な遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【０３２８】

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

【０３２９】

この機能を搭載する場合、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合において大当たりに当選しなかった回数を計数するカウンタ（特定事象計数手段）を用意し、該カウンタが所定回数に達したか否かで「普図低確時間短縮状態」に移行させるか否かを判別するように構成する。また、このカウンタは、大当たり状態（特別遊技価値）に移行した場合には該カウンタの値を「０」クリアするように構成する。

【０３３０】

次に、図１５を参照して、大当たり開放テーブル２０２ｇについて説明する。図１５は、ＲＯＭ２０２に記憶される大当たり開放テーブル２０２ｇの一例を模式的に示した模式図である。大当たり開放テーブル２０２ｇは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり時に参照され、各特別図柄の大当たりを発生した大当たり種別又は小当たり種別に基づいて、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの開放態様等（ラウンド回数、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）が規定されている。

【０３３１】

上述したように、この大当たり開放テーブル２０２ｇは、大当たり発生時の遊技状態と、大当たり種別又は小当たり種別とに基づいて開放態様等が区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」において大当たり又は小当たりに当選した場合に参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」において大当たり又は小当たりに当選した場合に参照される「時間短縮状態」用とで、大入賞口開閉板６５ａの開放態様等が規定されている。

【０３３２】

図１５で示すように、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短壱」又は「時短弐」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が３ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間（以下、オープニング時間を、「ＯＰ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定され、その大当たりの１のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間（以下、インターバル時間を、「ＩＴ時間」と称する場合がある）が「１秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間（以下、エンディング時間を、「ＥＤ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【０３３３】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短参」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が１０ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【０３３４】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｄ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が２ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【０３３５】

なお、小当たり当選時に特定領域７３ｄへ球を通過させた場合の大当たりのＯＰ時間は、１ラウンド目の小入賞口ユニット７３の開放動作の終了後から、２ラウンド目の可変入賞装置６５の開放動作の開始時までの時間を意味する。

【０３３６】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、小当たり種別「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が７ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【０３３７】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、小当たり種別「時短Ｇ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【０３３８】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短壱」又は「時短弐」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が３ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【０３３９】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短参」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が１０ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【０３４０】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、小当たり種別

「時短Ａ」又は「時短Ｄ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が２ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【０３４１】

なお、小当たり当選時に特定領域７３ｄへ球を通過させた場合の大当たりのＯＰ時間は、１ラウンド目の小入賞口ユニット７３の開放動作の終了後から、２ラウンド目の可変入賞装置６５の開放動作の開始時までの時間を意味する。

【０３４２】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、小当たり種別「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が７ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【０３４３】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、小当たり種別「時短Ｇ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【０３４４】

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

【０３４５】

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

【０３４６】

なお、「通常遊技状態」における、いずれかの小当たり種別への当選に基づく大当たりＯＰ時間（１ラウンド目の小入賞口ユニット７３の開放動作の終了後から、２ラウンド目の可変入賞装置６５の開放動作の開始時までの時間）は、「時間短縮状態」における、い

ずれかの大当たり種別への当選に基づく大当たりＯＰ時間と同様に短く設定している。これは、上述したように、「時間短縮状態」においていずれかの小当たり種別への当選に基づく大当たりが発生する場合、該小当たり種別への当選に基づいて時短終了条件が成立し、動的表示の終了タイミングで「時短機能」が終了して「通常遊技状態」に移行した状態で小入賞口ユニット７３が開放され、その後、特定領域７３ｄへの通過によって大当たり状態が発生するためである。即ち、「時間短縮状態」において小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生する場合、「通常遊技状態」に移行した後に大当たり状態が発生するためである。

【０３４７】

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

【０３４８】

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

【０３４９】

次に、図１６を参照して、小当たり開放テーブル２０２ｈについて説明する。図１６は、ＲＯＭ２０２に記憶される小当たり開放テーブル２０２ｈの一例を模式的に示した模式図である。小当たり開放テーブル２０２ｈは、第２特別図柄の小当たり時に参照され、第２特別図柄の小当たり発生時の小当たり種別に基づいて、小入賞口ユニット７３の小入賞口開閉板７３ａの開放態様等（１のラウンドにおける開放回数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）が規定されている。

【０３５０】

図１６に示すように、小当たり開放テーブル２０２ｈにおいて、小当たり種別「小当たりＡ」に当選した場合には、小入賞口ユニット７３（小入賞口）が１のラウンド中に１０回開放され、その小当たりのＯＰ時間が「９秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定され、ＥＤ時間が「５秒」に設定される。そして、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１個」に設定される。

【０３５１】

次いで、小当たり開放テーブル２０２ｈにおいて、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」又は「時短Ｇ」に当選した場合には、小入賞口ユニット７３（小入賞口）が１のラウンド中に１０回開放され、その小当たりのＯＰ時間が「９秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定され、ＥＤ時間が「５秒」に設定される。そして、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１個」に設定される。なお、各小当たり種別において、小入賞口ユニット７３内の小入賞口スイッチ７３ｃによって５個目の入球が検知された場合に特定領域７３ｄが開放され、該特定領域７３ｄ内の特定領域スイッチ７３ｇを球が通過すると大当たり状態が発生するように構成されている。

【０３５２】

ここで、仮に、小当たりのＯＰ時間が「０．１秒」に設定されている場合を想定する。

第１実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」における普通電役７２の１の開放時間が「５．８秒」となるように構成されている（図２９（ｃ）参照）。従って、「時間短縮状態」において小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件が成立する小当たりに当選しても、該小当たりに当選する動的表示の終了直前（即ち、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行して小入賞口ユニット７３が開放動作を開始する直前）に普通電役７２が開放動作を開始した場合、該普通電役７２の開放時間は「５．８秒」となる。そして、該普通電役７２の開放直後において、小当たりに当選した動的表示が終了し、小当たりのオープニングが「０．１秒」で実行され、小入賞口ユニット７３の開放動作が開始されることになる。

【０３５３】

しかしながら、該小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、普通電役７２も開放動作の開始直後であるため、該小入賞口ユニット７３の開放開始から約５秒間は普通電役７２が開放状態となり、右打ち遊技で発射したほぼ全ての球は普通電役７２に入球容易となるため、この間において小入賞口ユニット７３へは入球困難又は不可な状態となる。そして、普通電役７２が開放動作を終了すると、以降は「通常遊技状態」となって普通電役７２が閉鎖状態となり、小入賞口ユニット７３に入球容易又は可能な状態となるが、この時点において、該小入賞口ユニット７３の開放動作開始から５秒以上が経過しており、該小入賞口ユニット７３の開放回数（即ち、「１０回」）の約半分程度が実行済みとなっているため、該小入賞口ユニット７３に５個以上の球を入球させて特定領域７３ｄを開放させ、該特定領域７３ｄに球を通過させることが困難となってしまう可能性がある。

【０３５４】

即ち、「時間短縮状態」において小当たりに当選した場合のＯＰ時間が普通電役７２の開放時間よりも短く設定されている場合、小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件が成立する小当たりに当選しても、普通電役７２及び小入賞口ユニット７３の開放タイミングによっては、該小入賞口ユニット７３の開放期間において該小入賞口ユニット７３への入球が困難又は不可となる期間が発生してしまい、大当たりの発生が困難となってしまうおそれがある。

【０３５５】

一方、第１実施形態のパチンコ機１０のように、小当たりのＯＰ時間を「９秒」とし、「時間短縮状態」における普通電役７２の１の開放時間である「５．８秒」よりも長く設定することで、小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件が成立する場合に、小入賞口ユニット７３の開放動作の開始タイミング（即ち、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行してから「９秒」経過後）においては、該小入賞口ユニット７３よりも球の流下方向上流側に配設された普通電役７２を閉鎖状態とすることができ、該小入賞口ユニット７３の開放動作の開始時から、右打ち遊技で発射された球を入球容易又は可能とすることができ、特定領域７３ｄを通過させて大当たり状態を発生させることができる。

【０３５６】

次に、図１７を参照して、時短終了条件テーブル２０２ｍについて説明する。図１７は、ＲＯＭ２０２に記憶される時短終了条件テーブル２０２ｍの一例を模式的に示した模式図である。時短終了条件テーブル２０２ｍは、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示において当選した大当たり遊技、又は、小当たりへの当選に基づいて発生した大当たり遊技の終了時（遊技状態移行時）に参照され、該大当たりに当選した大当たり種別又は小当たり種別に応じて付与される「時短機能」の終了条件がそれぞれ規定されている。

【０３５７】

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

、大当たり終了後の第２特別図柄の動的表示における各小当たり種別への当選回数を示す「小当たり当選回数」と、が規定されている。

【０３５８】

なお、上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、成立した時短終了条件（即ち、時短回数による条件成立か、小当たり当選回数による条件成立か）と、該条件が成立することとなる動的表示の抽選結果（即ち、小当たりに当選しているか否か）と、によって、「時短機能」の終了タイミングが異なるように構成されている。

【０３５９】

具体的には、時短回数（「特図１時短回数」、「特図２時短回数」又は「合計時短回数」のいずれか）による時短終了条件成立時であって、該時短終了条件が成立することとなる動的表示が小当たりに当選していない場合（即ち、ハズレ又は大当たりの場合）、「時短機能」は該動的表示の終了時に終了する。

【０３６０】

また、時短回数による時短終了条件成立時であって、該時短終了条件が成立することとなる動的表示が小当たり当選している場合、「時短機能」は該動的表示の終了時には終了せず、小当たり当選に基づく小入賞口ユニット７３の開放動作終了から５秒後に終了する。

【０３６１】

さらに、小当たり当選回数による時短終了条件が成立する場合、該動的表示の終了時、即ち、小当たり当選に基づく小入賞口ユニット７３の開放動作開始前に「時短機能」が終了する。

【０３６２】

このように、第１実施形態のパチンコ機１０では、成立した時短終了条件と、該時短終了条件が成立することとなる動的表示の抽選結果と、によって「時短機能」の終了タイミングを異ならせることで、小入賞口ユニット７３の開放動作中の遊技状態を「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」とし、小当たり当選に基づく小入賞口ユニット７３開放時に右打ち遊技で発射した球が入球容易状態か、又は、入球困難状態か、のいずれかの状態を作り出し、特定領域７３ｄを通過させて大当たり発生が可能な状態か、特定領域７３ｄを通過させられず大当たり発生が困難な状態か、とすることができる。

【０３６３】

まず、図１７で示すように、大当たり種別「時短壱」当選時又は小当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｄ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第１時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「５回」、「特図２時短回数」が「１回」、「合計時短回数」が「５回」に設定され、小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」への当選回数が「１回」に設定される。

【０３６４】

なお、「第１時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」又は「時短Ｇ」への当選回数に基づく時短終了条件は設定されていない。これは、「第１時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」又は「時短Ｇ」への当選回数に基づく時短終了条件を成立し得ないように構成するためであり、かつ、主に実行され得る第２特別図柄の時短終了条件が「１回」に設定されているためである。

【０３６５】

よって、詳細は後述するが、「第１時間短縮状態」に移行する場合（例えば、大当たり種別「時短壱」に当選した場合）、大当たり終了時において、後述する時短終了判定フラグ２０３ｐをオンに設定し（図６５参照）、該「第１時間短縮状態」における変動停止時に行われる小当たり用時短計数処理において、時短終了判定フラグ２０３ｐがオンに設定されている場合は小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」又は「時短Ｇ」への当選回数に基づく時短終了条件を判定しないように構成されている（図５０のＳ５３２１：Ｙｅｓ参照）。

【０３６６】

従って、「第１時間短縮状態」においては、主に、「特図２時短回数」が「１回」に達するか、又は、小当たり種別「時短Ｅ」若しくは「時短Ｆ」への当選回数が「１回」に達した場合に時短終了条件が成立するように構成されている。

【０３６７】

即ち、「第１時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１回転目がハズレであった場合、「特図２時短回数」が「１回」に達しているため、該ハズレとなる動的表示の終了時に時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行する。

【０３６８】

また、「第１時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１回転目が大当たりであった場合、「特図２時短回数」が「１回」に達しているが、大当たり種別「時短参」に当選しているため（図１１参照）、大当たり状態へと移行し、該大当たり終了後に「第４時間短縮状態」へと移行する。

【０３６９】

さらに、「第１時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１回転目が小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」又は「時短Ｇ」であった場合、上述したように、「第１時間短縮状態」においては、上記小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立し得ないように構成されているため、該小当たりとなる動的表示の終了時（小入賞口ユニット７３の開放動作前）には「時短機能」が終了されず、小入賞口ユニット７３の開放動作時に右打ち遊技を行っても、ほぼ全ての球が普通電役７２内の第２始動口７１へと入球し、該小入賞口ユニット７３へは入球困難となって特定領域７３ｄを通過させることができず、大当たりを発生させられずに小入賞口ユニット７３の開放動作が終了する。そして、「特図２時短回数」が「１回」に達しているため、該小入賞口ユニット７３の開放動作終了から５秒後に「時短機能」が終了して「通常遊技状態」に移行する。

【０３７０】

また、「第１時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１回転目が小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」であった場合、小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」の当選回数が「１回」に達しているため、該小当たりとなる動的表示の終了時（小入賞口ユニット７３の開放動作前）に「時短機能」が終了する。そして、小入賞口ユニット７３の開放動作時には「通常遊技状態」となっているため、右打ち遊技で発射された球は普通電役７２内に入球せず、小入賞口ユニット７３に入球容易又は可能となって、特定領域７３ｄを通過させることで大当たりを発生可能となる。

【０３７１】

即ち、「第１時間短縮状態」においては、第２特別図柄の動的表示の１回転目において大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｅ」若しくは「時短Ｆ」に当選することで、特定領域７３ｄを通過させて大当たり状態を発生可能となり、所謂連荘を継続可能となる。

【０３７２】

一方、第２特別図柄の動的表示の１回転目がハズレであるか、又は、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」又は「時短Ｇ」であった場合、特定領域７３ｄを通過させることができずに大当たり状態を発生不可又は困難となり、「通常遊技状態」に戻るように構成されている。

【０３７３】

次いで、大当たり種別「時短弐」当選時又は小当たり種別「時短Ｇ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第２時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」への当選回数が「１回」、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」又は「時短Ｇ」への当選回数が「１００回」に設定される。

【０３７４】

よって、「第２時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」への当選回数が「１回」に達することによる時短終了条件が成立し易く、該小当たり種別への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【０３７５】

ここで、上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示における小当たり当選確率が約４６％になるように構成されている（図１０（ｂ）参照）。また、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合に、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」が選択され得る割合は約３３％となる（図１２参照）。従って、第２特別図柄の動的表示の小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」が選択され得る確率は約１５％（約４６％×約３３％）となる。

【０３７６】

よって、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選する確率（即ち、約１％（図１０参照））と、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」への当選に基づく大当たりの発生確率（即ち、約１５％）とを合計すると、約１６％（即ち、約６回転に１回）の確率で大当たり状態が発生し得ることになる。

【０３７７】

従って、「第２時間短縮状態」においては、第２特別図柄の動的表示が「１００００回」実行されるまでに、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」への当選に基づく大当たりが発生する蓋然性が高くなるように構成されている。つまり、実質的に次回の大当たりが確定し得る遊技状態となっている。

【０３７８】

また、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」又は「時短Ｇ」のうち、いずれかの小当たり種別に「１００回」当選する確率は、０．０１％にも満たない僅少な確率となる。

【０３７９】

よって、「第２時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」又は「時短Ｇ」のいずれかに「１００回」当選するまでに、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」への当選に基づく大当たりが発生する蓋然性が高くなるように構成されている。

【０３８０】

即ち、「第２時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【０３８１】

次いで、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第３時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ａ」「時短Ｂ」又は「時短Ｇ」への当選回数が「１００回」、小当たり種別「時短Ｃ」への当選回数が「２回」、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」への当選回数が「１回」に設定される。

【０３８２】

よって、「第３時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ｃ」への当選回数が「２回」に達するか、又は、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」若しくは「時短Ｆ」への当選回数が「１回」に達することによる時短終了条件が成立し易く、該小当たり種別への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【０３８３】

ここで、上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示における小当たり当選確率が約４６％になるように構成されている（図１０（ｂ）参照）。また、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合に、小当たり種別「時短Ｃ」への当選回数が「２回」に達するか、又は、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ

」若しくは「時短Ｆ」への当選回数が「１回」に達する確率は約３３％となる（図１２参照）。従って、「第３時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示の小当たり種別「時短Ｃ」への当選回数が「２回」に達するか、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」への当選回数が「１回」に達する確率は約１５％（約４６％×約３３％）となる。

【０３８４】

よって、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選する確率（即ち、約１％（図１０参照））と、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」への当選に基づく大当たりの発生確率（即ち、約１５％）とを合計すると、約１６％（即ち、約６回転に１回）の確率で大当たり状態が発生し得ることになる。

【０３８５】

従って、「第３時間短縮状態」においては、第２特別図柄の動的表示が「１００００回」実行されるまでに、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」若しくは「時短Ｆ」への当選に基づく大当たりが発生する蓋然性が高くなるように構成されている。つまり、実質的に次回の大当たりが確定し得る遊技状態となっている。

【０３８６】

また、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｇ」のうち、いずれかの小当たり種別に「１００回」当選する確率は、０．０１％にも満たない僅少な確率となる。

【０３８７】

よって、「第３時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｇ」のいずれかに「１００回」当選するまでに、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」若しくは「時短Ｆ」への当選に基づく大当たりが発生する蓋然性が高くなるように構成されている。

【０３８８】

即ち、「第３時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」若しくは「時短Ｆ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【０３８９】

なお、「第３時間短縮状態」における時短終了条件のうち、小当たり種別「時短Ｃ」への当選回数のみが「２回」に設定されているのは、遊技性を変化させ、バリエーションが豊富な遊技を提供するためである。

【０３９０】

具体的には、「第３時間短縮状態」移行直後において、小当たり種別「時短Ｃ」に当選した場合、該小当たり種別「時短Ｃ」への当選回数は「１回」となり、時短終了条件である「２回」に達していないため、時短終了条件が成立せず、小入賞口ユニット７３に球を入賞困難又は不可となって大当たりの発生が困難又は不可となる。従って、「第３時間短縮状態」移行直後においては、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」若しくは「時短Ｆ」に当選することで大当たりが導出可能となる。

【０３９１】

一方、「第３時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｃ」に「１回」当選した後は、該小当たり種別「時短Ｃ」当選によって時短終了条件が成立し得るため、該小当たり種別「時短Ｃ」当選時にも大当たりが導出可能となる。そして、該小当たり種別「時短Ｃ」当選に基づく大当たり後は、再度「第３時間短縮状態」に移行するように構成されている（図１４参照）。

【０３９２】

また、「第３時間短縮状態」において大当たりを導出可能な大当たり種別又は小当たり種別のうち、小当たり種別「時短Ｄ」に当選した場合のみ、該小当たり種別当選に基づく大当たり後に「第１時間短縮状態」に移行するため（図１４参照）、「連荘」状態が終了してしまうおそれがある。よって、小当たり種別「時短Ｃ」への当選によって大当たりが

導出可能となることで、「連荘」状態を継続可能な小当たり種別（この場合、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」）の当選割合が高くなるように構成されている。

【０３９３】

即ち、「第３時間短縮状態」への移行直後よりも、該「第３時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｃ」に「１回」当選した場合の方が、大当たりの導出確率が高くなっており、かつ、「連荘」状態を継続する確率が高くなるように構成されている。なお、「第３時間短縮状態」における小当たり種別「時短Ｃ」への当選に関する詳細については図８１及び図８２において後述する。

【０３９４】

次いで、大当たり種別「時短参」当選時又は小当たり種別「時短Ｅ」若しくは「時短Ｆ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第４時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」への当選回数が「１００回」、小当たり種別「時短Ｇ」への当選回数が「１回」に設定される。

【０３９５】

よって、「第４時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ｇ」への当選回数が「１回」に達することによる時短終了条件が成立し易く、該小当たり種別への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【０３９６】

ここで、上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示における小当たり当選確率が約４６％になるように構成されている（図１０（ｂ）参照）。また、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合に、小当たり種別「時短Ｇ」が選択され得る割合は約３３％となる（図１２参照）。従って、「第４時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示の小当たり種別「時短Ｇ」が選択され得る確率は約１５％（約４６％×約３３％）となる。

【０３９７】

よって、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選する確率（即ち、約１％（図１０参照））と、小当たり種別「時短Ｇ」への当選に基づく大当たりの発生確率（即ち、約１５％）とを合計すると、約１６％（即ち、約６回転に１回）の確率で大当たり状態が発生し得ることになる。

【０３９８】

従って、「第４時間短縮状態」においては、第２特別図柄の動的表示が「１００００回」実行されるまでに、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｇ」への当選に基づく大当たりが発生する蓋然性が高くなるように構成されている。つまり、実質的に次回の大当たりが確定し得る遊技状態となっている。

【０３９９】

また、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」のうち、いずれかの小当たり種別に「１００回」当選する確率は、０．０１％にも満たない僅少な確率となる。

【０４００】

よって、「第４時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」のいずれかに「１００回」当選するまでに、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｇ」への当選に基づく大当たりが発生する蓋然性が高くなるように構成されている。

【０４０１】

即ち、「第４時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｇ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【０４０２】

このように構成することで、１の小当たり種別へ当選した場合に、該小当たり種別へ当選した動的表示の終了時（小入賞口ユニット７３の開放動作前）において「時短機能」が終了する場合と終了しない場合とを設定することができる。よって、該小当たり種別への当選に基づく小入賞口ユニット７３の開放時に、右打ち遊技で発射した球が小入賞口ユニット７３に入球可能又は容易な状態と、入球不可又は困難な状態と、を設定することができる。その結果、「時間短縮状態」において小当たりに当選した場合に、特定領域７３ｄを球が通過不可又は通過し難く、大当たりが発生し得ない又は発生し難い状態と、特定領域７３ｄを球が通過可能又は通過し易く、大当たりが発生し得る又は発生し易い状態と、を発生させ、各「時間短縮状態」（即ち、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」又は「第４時間短縮状態」）によって、大当たりが発生し得ない又は発生し難い小当たり種別と、大当たりが発生し得る又は発生し易い小当たり種別と、を設定することができ、各「時間短縮状態」において大当たりが発生した場合の大当たりラウンド割合および該大当たり後に移行する遊技状態、即ち、「連荘」の継続率を変化させることができる。

【０４０３】

次に、図１８～図２１を参照して、「時間短縮状態」の右打ち遊技において、遊技状態の移行態様、スルーゲート６７における球の検出態様、普通図柄の可変表示の実行態様、普通電役７２の駆動態様、第２始動口７１における球の検出態様、第２特別図柄の変動表示の実行態様、第２特別図柄での小当たり当選に基づく小入賞口ソレノイド７３ｂによる小入賞口開閉板７３ａの開閉態様、小入賞口スイッチ７３ｃにおける球の検出態様、特定領域ソレノイド７３ｆによる特定領域開閉板７３ｅの開閉態様、特定領域スイッチ７３ｇにおける球の検出態様、及び、該特定領域スイッチ７３ｇへの球の検出に基づく大当たりフラグ２０３ｑ（図８参照）の設定態様等を説明する。

【０４０４】

図１８は、「時間短縮状態」中の第２特別図柄の変動表示によって、時短終了条件が非成立となる小当たり種別に当選した場合における遊技状態の移行態様、小入賞口ソレノイド７３ｂ及び特定領域ソレノイド７３ｆの駆動パターンと、小入賞口スイッチ７３ｃ及び特定領域スイッチ７３ｇの検出態様と、大当たりフラグ２０３ｑの設定態様とを示したタイミングチャートであり、例えば、「第２時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｄ」に当選した場合のタイミングチャートである。

【０４０５】

また、図１９は、「時間短縮状態」中の第２特別図柄の変動表示によって、時短回数に基づく時短終了条件が成立する状態で小当たり種別に当選した場合における遊技状態の移行態様、小入賞口ソレノイド７３ｂ及び特定領域ソレノイド７３ｆの駆動パターンと、小入賞口スイッチ７３ｃ及び特定領域スイッチ７３ｇの検出態様と、大当たりフラグ２０３ｑの設定態様とを示したタイミングチャートであり、例えば、「第１時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ａ」に当選した場合のタイミングチャートである。

【０４０６】

さらに、図２０は、「時間短縮状態」中の第２特別図柄の変動表示によって、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立する状態で小当たり種別に当選した場合における遊技状態の移行態様、小入賞口ソレノイド７３ｂ及び特定領域ソレノイド７３ｆの駆動パターンと、小入賞口スイッチ７３ｃ及び特定領域スイッチ７３ｇの検出態様と、大当たりフラグ２０３ｑの設定態様とを示したタイミングチャートであり、例えば、「第２時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ａ」に当選した場合のタイミングチャートである。

【０４０７】

また、図２１は、「時間短縮状態」中の第２特別図柄の変動表示によって、時短回数に基づく時短終了条件が成立する状態でハズレとなる変動表示が実行された場合における遊技状態の移行態様、小入賞口ソレノイド７３ｂ及び特定領域ソレノイド７３ｆの駆動パターンと、小入賞口スイッチ７３ｃ及び特定領域スイッチ７３ｇの検出態様と、大当たりフラグ２０３ｑの設定態様とを示したタイミングチャートであり、例えば、「第１時間短縮

状態」においてハズレとなる変動表示が実行された場合のタイミングチャートである。

【０４０８】

なお、「時間短縮状態」において、左打ち遊技が奨励されておらず（左打ち遊技を実行した場合に遊技者が遊技価値を得難く構成されており）、該遊技状態における左打ち遊技は遊技仕様として奨励されていないため、該遊技状態における左打ち遊技に関する説明は省略する。

【０４０９】

図１８で示すように、「時間短縮状態」において右打ち遊技で球が発射された場合、まず、右打ち遊技で発射された球のほぼ全てが通過可能な位置に配設されたスルーゲート６７において球が検出される。そして、スルーゲート６７への球の通過に基づいて、普通図柄の可変表示が実行される。この普通図柄の可変表示は、「時間短縮状態」において一律「０．１秒」で実行され、当たり又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。「時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示における当選確率が高確率（９９％）となっており、さらに、当選した場合における普通電役７２の開放時間が「５．８秒」、かつ、開放回数が１回行われるように構成されている。よって、右打ち遊技で発射された球は、普通図柄の可変表示の実行中によって普通電役７２が閉鎖状態であっても、該普通電役７２の出没板７２ａ上を転動している間に普通電役７２が開放状態となり得るため、出没板７２ａ上を転動していた球は左端から右端まで転動しきることができず、普通電役７２の下方側に配置された第２始動口７１へと入賞する。つまり、「時間短縮状態」において右打ち遊技で発射されたほぼ全ての球が第２始動口７１へと入賞するように構成されている。

【０４１０】

「時間短縮状態」における第２始動口７１への入賞に基づいて、特別図柄２の変動表示が実行され、この特別図柄２の変動表示は、最短で「１５秒」、最長でも「８０秒」で実行され、大当たり結果、小当たり結果又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。

【０４１１】

そして、特別図柄２の変動表示において、ハズレが導出された場合には、小入賞口ユニット７３又は可変入賞装置６５は開放されない一方、特別図柄２の変動表示において、小当たり遊技に当選した場合は、小当たりオープニングが９秒間実行された後、小入賞口ソレノイド７３ｂが「０．１秒」オンされ、かつ、開放回数が１０回に設定され小入賞口ユニット７３が開放される。

【０４１２】

ここで、図１８の小当たり遊技に当選した特別図柄２の変動表示では、いずれの時短終了条件も成立していない。よって、この場合、小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、右打ち遊技で発射されたほぼ全ての球が該小入賞口ユニット７３の上流側に配設された普通電役７２内の第２始動口７１へ入球するため、該小入賞口ユニット７３へは入球困難となるように構成されている。

【０４１３】

従って、小入賞口ユニット７３内の小入賞口スイッチ７３ｃによって検出される球の数は５個に達せず、特定領域ソレノイド７３ｆはオフのままとなる。従って、特定領域スイッチ７３ｇによって球が通過検知されず、大当たりフラグ２０３ｑもオフのままとなり、大当たり状態は発生しない。そして、小入賞口ソレノイド７３ｂによる１０回の開放動作の終了後、小当たりエンディングが５秒間実行され、「時間短縮状態」のまま、次の変動表示が実行される。

【０４１４】

このように、第１実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」中に特別図柄２の変動表示が小当たりに当選した場合であっても、該変動表示においていずれの時短終了条件も成立していなければ、小入賞口ユニット７３へ入賞し難く、特定領域７３ｄを通過させて大当たり状態を発生し難くなるように構成されている。

【０４１５】
次いで、図１９で示すように、「時間短縮状態」において右打ち遊技で球が発射された場合、まず、右打ち遊技で発射された球のほぼ全てが通過可能な位置に配設されたスルーゲート６７において球が検出される。そして、スルーゲート６７への球の通過に基づいて、普通図柄の可変表示が実行される。この普通図柄の可変表示は、「時間短縮状態」において一律「０．１秒」で実行され、当たり又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。「時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示における当選確率が高確率（９９％）となっており、さらに、当選した場合における普通電役７２の開放時間が「５．８秒」、かつ、開放回数が１回行われるように構成されている。よって、右打ち遊技で発射された球は、普通図柄の可変表示の実行中によって普通電役７２が閉鎖状態であっても、該普通電役７２上を転動している間に普通電役７２が開放状態となり得るため、普通電役７２上を左端から右端まで転動しきることができず、普通電役７２の下方側に配置された第２始動口７１へと入賞する。つまり、「時間短縮状態」において右打ち遊技で発射されたほとんどの球が第２始動口７１へと入賞するように構成されている。
【０４１６】
「時間短縮状態」における第２始動口７１への入賞に基づいて、特別図柄２の変動表示が実行され、この特別図柄２の変動表示は、最短で「１５秒」、最長でも「８０秒」で実行され、大当たり結果、小当たり結果又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。
【０４１７】
そして、特別図柄２の変動表示において、ハズレが導出された場合には、小入賞口ユニット７３又は可変入賞装置６５は開放されない一方、特別図柄２の変動表示において、小当たり遊技に当選した場合は、小当たりオープニングが９秒間実行された後、小入賞口ソレノイド７３ｂが「０．１秒」オンされ、かつ、開放回数が１０回に設定され小入賞口ユニット７３が開放される。
【０４１８】
ここで、図１９の小当たり遊技に当選した特別図柄２の変動表示では、時短回数に基づく時短終了条件が成立しているが、上述したように、時短回数に基づく時短終了条件が成立しており、かつ、該当の変動が小当たりに当選している場合、「時短機能」の終了タイミングは小入賞口ユニット７３の開放動作終了から５秒後となる。よって、この場合、小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、ほぼ全ての遊技球が該小入賞口ユニット７３の上流側に配設された普通電役７２内の第２始動口７１へ入球するため、該小入賞口ユニット７３へは入球困難となるように構成されている。
【０４１９】
従って、小入賞口ユニット７３内の小入賞口スイッチ７３ｃによって検出される球の数は５個に達せず、特定領域ソレノイド７３ｆはオフのままとなる。その結果、特定領域スイッチ７３ｇによって球が通過検知されず、大当たりフラグ２０３ｑもオフのままとなり、大当たり状態は発生しない。そして、小入賞口ソレノイド７３ｂによる１０回の開放動作の終了後、小当たりエンディングが５秒間実行されたタイミングで「時短機能」が終了して「通常遊技状態」へ移行する。
【０４２０】
このように、第１実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」中に特別図柄２の変動表示が小当たりに当選した場合であっても、該変動表示において時短回数に基づく時短終了条件が成立している場合は、小入賞口ユニット７３へ入賞し難く、特定領域７３ｄを通過させて大当たり状態を発生し難くなるように構成されている。
【０４２１】
次いで、図２０で示すように、「時間短縮状態」において右打ち遊技で球が発射された場合、まず、右打ち遊技で発射された球のほぼ全てが通過可能な位置に配設されたスルーゲート６７において球が検出される。そして、スルーゲート６７への球の通過に基づいて、普通図柄の可変表示が実行される。この普通図柄の可変表示は、「時間短縮状態」にお

いて一律「０．１秒」で実行され、当たり又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。「時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示における当選確率が高確率（９９％）となっており、さらに、当選した場合における普通電役７２の開放時間が「５．８秒」、かつ、開放回数が１回行われるように構成されている。よって、右打ち遊技で発射された球は、普通図柄の可変表示の実行中によって普通電役７２が閉鎖状態であっても、該普通電役７２上を転動している間に普通電役７２が開放状態となり得るため、普通電役７２上を左端から右端まで転動しきることができず、普通電役７２の下方側に配置された第２始動口７１へと入賞する。つまり、「時間短縮状態」において右打ち遊技で発射されたほとんどの球が第２始動口７１へと入賞するように構成されている。

【０４２２】

「時間短縮状態」における第２始動口７１への入賞に基づいて、特別図柄２の変動表示が実行され、この特別図柄２の変動表示は、最短で「１５秒」、最長でも「８０秒」で実行され、大当たり結果、小当たり結果又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。

【０４２３】

そして、特別図柄２の変動表示において、ハズレが導出された場合には、小入賞口ユニット７３又は可変入賞装置６５は開放されない一方、特別図柄２の変動表示において、小当たり遊技に当選した場合は、小当たりオープニングが９秒間実行された後、小入賞口ソレノイド７３ｂが「０．１秒」オンされ、かつ、開放回数が１０回に設定され小入賞口ユニット７３が開放される。

【０４２４】

ここで、図２０の小当たり遊技に当選した特別図柄２の変動表示では、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立している。上述したように、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立している場合、「時短機能」の終了タイミングは変動表示の終了タイミング（小入賞口ユニット７３の開放動作前）となる。

【０４２５】

また、図２０に示すように、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングが「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行する直前であった場合、該当の可変表示は普通図柄の高確率状態において実行されているため、抽選結果は当たりとなり易く、該抽選結果が当たりの場合は普通電役７２が「５．８秒」の間、開放されることになる。このように、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した状態であっても、未だ普通電役７２が開放動作を実行中となっている状態で小入賞口ユニット７３が開放動作を開始すると、該普通電役７２の開放動作の間（即ち、「５．８秒間」）は右打ち遊技で発射されたほぼ全ての球が第２始動口７１へと入賞し、小入賞口ユニット７３へはほとんど入賞し得ない状態となってしまう。

【０４２６】

しかしながら、小当たりオープニング時間を普通電役７２の開放時間（即ち、「５．８秒間」）よりも長い「９秒」とすることで、該小当たりオープニング時間中に普通電役７２の開放動作が終了し、「通常遊技状態」移行後に実行される普通図柄の可変表示においてはハズレとなる抽選結果のみが導出されるため（図２９参照）、普通電役７２は閉鎖状態を維持する。よって、右打ち遊技で発射された球は第２始動口７１へは入賞せず、開放動作中の小入賞口ユニット７３へ入賞容易状態となり、該小入賞口ユニット７３内に入賞した球が小入賞口スイッチ７３ｃによって検知される。

【０４２７】

また、小入賞口スイッチ７３ｃによって５個目の入賞が検知されると、特定領域７３ｄの開放条件が成立するため、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされて特定領域７３ｄへ球が流入可能となる。その後、小入賞口ユニット７３内に流入した球が特定領域７３ｄ側へと流下する。そして、特定領域７３ｄへと流下した球が特定領域スイッチ７３ｇによって検知された場合、該検知に伴って大当たりフラグ２０３ｑがオンに設定される。

【０４２８】

小入賞口ユニット７３の開放動作が終了すると、大当たりフラグ２０３ｑがオンされていることに基づいて、大当たり状態へと移行する。

【０４２９】

このように、第１実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」中に特別図柄２の変動表示が小当たりに当選した場合であって、該変動表示において小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立していれば、小入賞口ユニット７３へ入賞し易く、特定領域７３ｄを通過させて大当たり状態を発生し易くなるように構成されている。

【０４３０】

次いで、図２１で示すように、「時間短縮状態」において右打ち遊技で球が発射された場合、まず、右打ち遊技で発射された球のほぼ全てが通過可能な位置に配設されたスルーゲート６７において球が検出される。そして、スルーゲート６７への球の通過に基づいて、普通図柄の可変表示が実行される。この普通図柄の可変表示は、「時間短縮状態」において一律「０．１秒」で実行され、当たり又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。「時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示における当選確率が高確率（９９％）となっており、さらに、当選した場合における普通電役７２の開放時間が「５．８秒」、かつ、開放回数が１回行われるように構成されている。よって、右打ち遊技で発射された球は、普通図柄の可変表示の実行中によって普通電役７２が閉鎖状態であっても、該普通電役７２上を転動している間に普通電役７２が開放状態となり得るため、普通電役７２上を左端から右端まで転動しきることができず、普通電役７２の下方側に配置された第２始動口７１へと入賞する。つまり、「時間短縮状態」において右打ち遊技で発射されたほとんどの球が第２始動口７１へと入賞するように構成されている。

【０４３１】

「時間短縮状態」における第２始動口７１への入賞に基づいて、特別図柄２の変動表示が実行され、この特別図柄２の変動表示は、最短で「１５秒」、最長でも「８０秒」で実行され、大当たり結果、小当たり結果又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。

【０４３２】

ここで、図２１において実行された特別図柄２のハズレとなる変動表示では、時短回数に基づく時短終了条件が成立している。上述したように、時短回数に基づく時短終了条件が成立する状態で、該当の変動が小当たりでない（即ち、ハズレ又は大当たりである）場合、「時短機能」の終了タイミングは変動表示の終了タイミングとなる。よって、時短終了条件の成立する変動表示の終了と同時に「時短機能」が終了し、「通常遊技状態」に移行する。

【０４３３】

また、詳細は後述するが、第１実施形態のパチンコ機１０では、特定の変動パターン（後述する「特殊変動」演出態様）が実行された場合に、該変動終了時の図柄確定時間を延長（即ち、「０．５秒」から「９秒」に延長）するように構成されている。そして、該特定の変動パターンは、時短終了条件が成立する、ハズレとなる変動表示において選択されるように構成されている（図４８にて後述）。よって、図２１において実行された特別図柄２のハズレとなる変動表示は、時短終了条件が成立するため、特定の変動パターンで実行され、図柄確定時間が「９秒」となる。

【０４３４】

ここで、図２１に示すように、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングが「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行する直前であった場合、該当の可変表示は普通図柄の高確率状態において実行されているため、抽選結果は当たりとなり易く、普通電役７２が「５．８秒」の間、開放されることになる。このように、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した状態であっても、未だ普通電役７２が開放動作を実行中となっている状態で右打ち遊技を実行した場合、発射された球は第２始動口７１へと入賞可能となるため、仮に、普通電役７２が開放中の状態において、前記ハズレとなる特別図柄２の変動表示の図柄確定が終了し、普通電役７２に入賞して次の特別図柄２の変動表示が実行可能と

なった場合、「通常遊技状態」において特別図柄２の変動表示が実行を開始することになる。

【０４３５】

上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄２の変動表示は高確率（即ち、約４６％）で小当たりに当選するように構成されている。そして、いずれかの小当たり種別に当選すると、該小当たり種別への当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放され、「通常遊技状態」においては普通電役７２が閉鎖状態となっているため、該小入賞口ユニット７３に入賞容易又は可能となり、特定領域７３ｄを通過させて大当たりを発生可能となってしまい、当初の想定以上に遊技者が出玉を獲得してしまうおそれがある。

【０４３６】

しかしながら、時短終了条件が成立する場合に選択され得るハズレの変動パターンを特定の変動パターンとし、該当の変動表示の図柄確定時間を普通電役７２の開放動作期間よりも長い「９秒」とすることで、該図柄確定時間中に普通電役７２の開放動作が終了することになる。そして、「通常遊技状態」移行後に実行される普通図柄の可変表示においてはハズレとなる抽選結果のみが導出され（図２９参照）、普通電役７２は閉鎖状態を維持する。よって、時短終了条件が成立するハズレとなる変動演出の終了後であり、図柄確定時間も経過した状態においては、右打ち遊技で発射した球は第２始動口７１へは入球不可又は入球困難な状態となる。

【０４３７】

また、特別図柄２の変動表示が「９秒」の図柄確定時間を実行中の間に、未だ開放中となっている普通電役７２に入球させたとしても、特別図柄２の変動表示は保留球を有していないために該保留球が貯留されず、さらに、図柄確定時間の実行中であるために、次の特別図柄２の変動表示が実行されることもない。

【０４３８】

このように構成することで、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行した直後において、普通電役７２の開放動作に伴う該普通電役７２への入球を抑制し、想定外の特別図柄２の変動表示の実行を抑制することができる。

【０４３９】

図９に戻って、各種カウンタの説明を続ける。停止パターン選択カウンタＣ３は、例えば「０～９９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。

【０４４０】

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

【０４４１】

具体的には、「リーチ表示」が発生しない「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」又は「非リーチ（ショート）」演出態様と、「リーチ表示」として「ノーマルリーチ」の変動要素のみが実行される「ノーマルリーチ」演出態様と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「スーパーリーチ」演出態様と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「スペシャルリーチ」演出態様と、所定の遊技状態において固定的な演出が実行される「特殊変動」演出態様と、の７個の演出態様のいずれかが選択され得る。

【０４４２】

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

【０４４３】

なお、「高速変動」の変動要素とは、例えば、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図６参照）に表示される第３図柄が、表示画面縦方向下方に高速にスクロールされている変動要素をいう。この「高速変動」では、遊技者によって第３図柄の表示内容を明確に認識できないように第３図柄を変動させ、前回停止表示された変動演出の停止結果を不規則に混ぜる（シャッフルする）演出が実行される。

【０４４４】

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

【０４４５】

「低速変動」の変動要素とは、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、上記「高速変動」の変動要素後、遊技者に視認可能な速度で第３図柄を低速にスクロールしている変動要素をいう。この「低速変動」の変動要素では、遊技者に第３図柄の表示内容を認識させながら、各図柄列Ｚ１～Ｚ３を順に停止表示する。先に停止表示する２の図柄列（例えば、左図柄列Ｚ１と右図柄列Ｚ３（図６参照））において同一の第３図柄が停止した場合は「リーチ表示」が発生したとして「ノーマルリーチ」の変動要素へと発展する一方、該先に停止表示する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３において異なる第３図柄が停止した場合は、残りの図柄列Ｚ２を停止表示して、その変動演出を終了するように構成されている。なお、「高速変動」の変動要素、又は、「低速変動」の変動要素を含む各変動要素の詳細については、後述する。

【０４４６】

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

【０４４７】

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

【０４４８】

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

【０４４９】
演出態様の中で、「スペシャルリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。
【０４５０】
演出態様の中で、「特殊変動」演出態様とは、「時間短縮状態」において時短終了条件が成立する、ハズレとなる第２特別図柄の動的表示、即ち、「時間短縮状態」における最後の第２特別図柄の動的表示がハズレとなる場合に選択され得る演出態様であり、この演出態様に基づいて選択される変動パターンの実行時には、該動的表示の実行終了時の図柄確定時間が「９秒」に変更されるように構成されている（図４８参照）。
【０４５１】
停止パターン選択カウンタＣ３の値は、例えば定期的に（第１実施形態では、タイマ割込処理（図３５参照）毎に１回）更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、第１始動口６４に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、第２始動口７１に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅ内の停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３に格納される。
【０４５２】
第１実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄においては、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在保留中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）とに応じて、停止パターン選択カウンタＣ３の値を参照する停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成されている。即ち、第１特別図柄の動的表示において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｅは、複数種類設けられ、待機中の第１特別図柄の変動演出の数（保留球数）等によって選択されるように構成されている。
【０４５３】
また、第２特別図柄においては、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、該遊技状態における動的表示の実行回数とに応じて、停止パターン選択カウンタＣ３の値を参照する停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成されている。即ち、第２特別図柄の動的表示において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｅは、複数種類設けられ、動的表示の実行回数等によって選択されるように構成されている。
【０４５４】
また、第１実施形態では、変動演出の詳細な変動パターンを決定する場合に、まず、ＲＯＭ２０２に備えられた保留数テーブル２０２ｄに基づいて、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在の変動演出の数（保留球数）又は現在の変動演出の実行回数とに対応したいずれかの停止パターンテーブル２０２ｅが選択される。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｅと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな態様である演出態様を選択する。その後、選択された演出態様と後述する変動種別カウンタＣＳ１の値とに基づいて、変動演出の詳細な変動パターン（変動時間）が決定される。
【０４５５】
この複数種類設けられた停止パターンテーブル２０２ｅは、各停止パターンテーブル２０２ｅ毎に演出態様が選択される停止パターン選択カウンタＣ３の乱数値の範囲が異なるように設定されている。この停止パターンテーブル２０２ｅが複数用意されているのは、変動演出の当否、遊技状態及び保留球数に応じて変動演出の演出態様の選択比率を変更するためである。即ち、（１）取得した第３図柄の変動演出において大当たりが発生するか、（２）現在のパチンコ機１０の遊技状態が「時間短縮状態」又は「通常遊技状態」であるか、及び、（３）保留されている変動演出の保留球数がいくつあるか、又は、変動演出の実行回数がいくつであるか、に応じて、演出態様の選択比率を変更するためである。
【０４５６】

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

【０４５７】

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

【０４５８】

第１実施形態のパチンコ機１０では、具体的には、取得した抽選結果が大当たりである場合には、大当たりし易い演出を選択し易く、かつ、大当たりし難い演出を選択し難い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の大まかな内容である演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。一方、取得した抽選結果がハズレである場合には、大当たりし易い演出を選択し難く、かつ、大当たりし難い演出を選択し易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。これにより、変動演出において第３図柄の抽選結果を遊技者に報知する場合に、大当たりし易い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し易く、大当たりし難い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し難くし、演出態様（停止パターン）ごとに大当たり期待値に差を設けることで、その変動演出の実行中に遊技の興趣を高めることができる。

【０４５９】

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

【０４６０】

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

【０４６１】

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

【０４６２】

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

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

【０４６３】

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

【０４６４】

また、第４の理由として、右打ち遊技を実行する遊技状態において、第１特別図柄の変動表示の実行時間を短く設定することで、該右打ち遊技を実行する遊技状態における第１特別図柄の動的表示の実行期間が短くするためである。上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」においては右打ち遊技が推奨されており、該右打ち遊技によって普通電役７２が開放状態である場合に第２始動口７１へ入球可能となるため、第２特別図柄の動的表示が実行され易いように構成されている。

【０４６５】

一方、右打ち遊技中において、第１始動口６４へは入賞し難く、第１特別図柄の動的表示が実行され難く構成されている。そして、第２特別図柄の動的表示が約２回転に１回の割合で大当たり又は小当たりが発生し得るように構成されているのに対し、第１特別図柄の動的表示は、平均すると約１００回転に１回の割合でしか大当たりが発生し得ないように構成されている。このため、右打ち遊技中においては、第１特別図柄の動的表示は、第２特別図柄の動的表示と比較すると実行され難く、かつ、大当たり（小当たり）が発生し難い動的表示であるため、第１実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」においてハズレとなる第１特別図柄の動的表示が実行される場合、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。

【０４６６】

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

【０４６７】

また、第５の理由として、特定の変動パターン（演出態様）が選択されている場合において、特定の図柄確定時間を設定するためである。上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行した場合における、残保留による第２特別図柄の動的表示の実行をなくすために、第２特別図柄の始動入賞に対する保留エリアを設けていない。

【０４６８】

しかしながら、上述したように、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングが「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行する直前であった場合、該当の可変表示は普通図柄の高確率状態において実行されているため、抽選結果は当たりとなり易く、普通電役７２が「５．８秒」の間、開放されることになる。このように、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した状態であっても、未だ普通電役７２が開放動作を実行中となっている状態で右打ち遊技を実行した場合、発射された球は第２始動口７１へと入賞可能となるため、仮に、普通電役７２が開放中の状態において、前記ハズレとなる特別図柄２の変動

表示の図柄確定が終了し、その後普通電役７２に入賞して次の特別図柄２の動的表示が実行可能となった場合、「通常遊技状態」において特別図柄２の変動表示が実行を開始することになってしまう。

【０４６９】

そこで、時短終了条件が成立する場合に選択され得るハズレの変動パターンを特定の変動パターンとし、該当の変動表示の図柄確定時間を「９秒」とすることで、該図柄確定時間中に普通電役７２の開放動作が終了することになる。そして、「通常遊技状態」移行後に実行される普通図柄の可変表示においてはハズレとなる抽選結果のみが導出され（図２９参照）、普通電役７２は閉鎖状態を維持する。よって、時短終了条件が成立するハズレとなる変動演出の終了後であり、図柄確定時間も経過した状態においては、右打ち遊技で発射した球は第２始動口７１へは入球不可又は入球困難な状態となる。

【０４７０】

このように構成することで、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へと移行した直後において、普通電役７２の開放動作に伴う想定外の特別図柄２の変動表示の実行を抑制することができる。

【０４７１】

ここで、図２２及び図２３を参照して、保留数テーブル２０２ｄの詳細について説明する。図２２は、第１特別図柄に対応する特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を模式的に示した図であり、図２３は、第２特別図柄に対応する特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を模式的に示した図である。

【０４７２】

上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口６４に球が入球したことに基づいて第１特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第１特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ７を選択するように構成されている。また、第２始動口７１に球が入球したことに基づいて第２特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第２特別図柄の変動演出の実行回数に基づいて特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ７を選択するように構成されている。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ７のいずれかと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。

【０４７３】

具体的には、図２２の特図１用保留数テーブル２０２ｄ１で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「１個～３個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図２４（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２（図２４（ｂ）参照）が選択される。一方、「通常遊技状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図２４（ｃ）参照）が選択される。

【０４７４】

次いで、「時間短縮状態」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４（図２５（ａ）参照）が選択される。また、「時間短縮状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５（図２５（ｂ）参照）が選択される。

【０４７５】

次に、図２２の特図２用保留数テーブル２０２ｄ２で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時には、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図２４（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」の大当たり又は小当たり抽出時には、停

止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図２４（ｃ）参照）が選択される。
【０４７６】
次いで、「第１時間短縮状態」の第２特別図柄の動的表示の１回転目、又は、「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」若しくは「第４時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１００００回転目、即ち、「時間短縮状態」における第２特別図柄の最後の動的表示の実行時には、いずれの抽選結果でも、停止パターンテーブル２０２ｅのＦテーブル２０２ｅ６（図２５（ｃ）参照）が選択される。また、「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」又は「第４時間短縮状態」の１～９９９９回転目のハズレ抽出時には、停止パターンテーブル２０２ｅのＧテーブル２０２ｅ７（図２６（ａ）参照）が選択される。一方、「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」又は「第４時間短縮状態」の１～９９９９回転目の大当たり又は小当たり抽出時には、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５（図２５（ｂ）参照）が選択される。
【０４７７】
なお、「通常遊技状態」における第１特別図柄のハズレ抽出時以外においても、保留球数に応じて停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成してもよい。例えば、大当たりに当選した場合に保留球数が多いとき、比較的短い変動パターンが選ばれ易い停止パターンテーブル２０２ｅを選択し得るように構成してもよい。
【０４７８】
この場合、例えば、「リーチ表示」が実行される各演出態様において、「高速変動」の変動要素の部分の時間のみが１０秒間から５秒間のみに変更された演出態様を選択するように構成する。このように構成することで、例えば、第１特別図柄の最大保留球数が４回ある状態で変動演出を開始する場合に、「高速変動」の変動要素が５秒間で行われたとしても、該５秒間の「高速変動」の変動要素が終了した時点（５秒間の「高速変動」の変動要素と認識した時点）では、その変動演出において「リーチ表示」が発生することがある。そのため、５秒間の「高速変動」の変動要素が行われた場合であっても、「非リーチ（ショート）」演出態様以外の「リーチ表示」が実行される演出態様が実行されるように構成することで、５秒間の「高速変動」の変動要素の実行時点では該変動演出が大当たりとなるかハズレとなるか分からなくすることができる。
【０４７９】
次に、図２４から図２６を参照して、各停止パターンテーブル２０２ｅについて説明する。図２４（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１の一例を模式的に示した図であり、図２４（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２の一例を模式的に示した図であり、図２４（ｃ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３の一例を模式的に示した図である。また、図２５（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４の一例を模式的に示した図であり、図２５（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５の一例を模式的に示した図であり、図２５（ｃ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＦテーブル２０２ｅ６の一例を模式的に示した図である。さらに、図２６（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＧテーブル２０２ｅ７の一例を模式的に示した図である。
【０４８０】
図２４（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様別に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８」，「９９」に設定されている。
【０４８１】
なお、Ａテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、及び、「特殊変動」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ

３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、及び、「特殊変動」演出態様も選択されないように設定されている。

【０４８２】

次に、図２４（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ミドル）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８，９９」に設定されている。

【０４８３】

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

【０４８４】

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

【０４８５】

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

【０４８６】

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

【０４８７】

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

【０４８８】

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

出が実行されている状況を維持することができる。
【０４８９】
なお、第１実施形態では、ハズレの変動演出における演出態様の選択において、変動演出の保留球数に基づいて選択される停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成されているが、第１始動口６４への球の入球時に基づく変動演出の決定と、該入球に基づく変動演出の開始時に基づく変動演出の決定とで、実質的に同一の演出態様が選択されるように構成されている。
【０４９０】
具体的には、例えば、ハズレの変動演出である場合は、変動演出の保留球数に基づいて、Ａテーブル２０２ｅ１又はＢテーブル２０２ｅ２のいずれか一方が選択されるように構成されているが、Ａテーブル２０２ｅ１とＢテーブル２０２ｅ２とでは、「非リーチ（ロング）」演出態様若しくは「非リーチ（ミドル）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様に割り振られた停止パターン選択カウンタＣ３の値がそれぞれ同一に設定されている。
【０４９１】
即ち、変動演出の保留球数に基づいて、「非リーチ」演出態様における「非リーチ（ロング）」演出態様が選択されるか「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるかが異なるのみであり、「高速変動」の変動要素の時間が異なるだけで、実質的同一の演出態様が選択される。よって、始動入賞時に選択される演出態様と、変動開始時に選択される演出態様とは、遊技状態が遷移（例えば、保留球数が増加）した場合であっても、実質的に同一（同種）の演出態様が選択される。その結果、始動入賞時に選択された演出態様に基づいて「保留変化予告」等の先読み予告を行った場合であっても、実行される変動演出の内容が実質的に同一（同種）となり、先読み予告の対象となった変動演出において、該先読み予告の内容に対して齟齬が発生しない演出を実行することができる。
【０４９２】
次に、図２４（ｃ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「５」～「３９」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「４０」～「９９」に設定されている。
【０４９３】
なお、Ｃテーブル２０２ｅ３は、「通常遊技状態」における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の大当たり時に選択される停止パターンテーブル２０２ｅであり、必ず「リーチ表示」が発生するので、「非リーチ」演出態様及び「特殊変動」演出態様は選択されないように設定されている。
【０４９４】
次に、図２５（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４では、「非リーチ（ショート）」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「リーチ表示」演出態様、及び、「特殊変動」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「時間短縮状態」における第１特別図柄のハズレ抽出時には、必ず「非リーチ（ショート）」演出態様となるように設定されている。
【０４９５】
よって、「時間短縮状態」における第１特別図柄の動的表示は、上述したように、第１特別図柄の動的表示より優先的に実行される第２特別図柄の動的表示を早期に実行させて遊技の間延びを抑制するため、第１特別図柄の動的表示の１の変動時間を固定的、かつ、小刻みな変動秒数が選択されるように、ハズレ抽出時には「非リーチ（ショート）」演出態様がもれなく選択されるＤテーブル２０２ｅ４を選択するように構成されている。
【０４９６】

次に、図２５（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５では、「スーパーリーチ」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様、及び、「特殊変動」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「時間短縮状態」における第１特別図柄の大当たり抽出時、及び、「時間短縮状態」における第２特別図柄の１～９９９９回転目の大当たり又は小当たり抽出時は、必ず「スーパーリーチ」演出態様となるように設定されている。

【０４９７】

次に、図２５（ｃ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＦテーブル２０２ｅ６では、「特殊変動」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、「非リーチ」演出態様および「リーチ表示」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「第１時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１回転目、又は、「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」若しくは「第４時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１００００回転目（即ち、「時間短縮状態」における第２特別図柄の最後の動的表示）には、必ず「特殊変動」演出態様となるように設定されている。

【０４９８】

次に、図２６（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＧテーブル２０２ｅ７では、「非リーチ（ロング）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７９」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「８０」～「９９」に設定され、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様および「特殊変動」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。

【０４９９】

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

【０５００】

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

【０５０１】

なお、変動演出の保留球数が多い場合（例えば、「４」個）に、「リーチ表示」が選択されたとき、各「リーチ表示」の「高速変動」の演出要素が短縮された停止パターンテーブル２０２ｅを設けてもよい。また、第１特別図柄の合計保留数に基づいて演出態様を選択するように構成してもよい。さらに、変動演出の保留球数が多い場合に、各演出態様において「低速変動」の演出要素を省略した停止パターンテーブル２０２ｅを設けてもよい。さらに、変動演出の保留球数に応じて、各演出態様の選択率が全く異なる停止パターンテーブル２０２ｅを設けてもよい。ただし、変動演出の保留球数に応じて各演出態様の選

択率が異なるような場合は、「保留変化予告」等の先読み予告を行う上で、先読み予告実行決定時における保留球数と、該先読み予告の対象となった変動演出の実行時における保留球数とが異なる場合がある。このような場合、先読み予告の内容と変動演出の内容との整合性を保つ処理が必要となるため、処理が煩雑となる。

【０５０２】

図９に戻って、説明を続ける。変動種別カウンタＣＳ１は、例えば「０～９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するタイマ割込処理（図３５参照）が１回実行される毎に１回更新され、メイン処理（図３４参照）内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタＣ２の値が、第１始動口６４に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタＣ２の値が、第２始動口７１に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅ内の変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４に格納される。

【０５０３】

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

【０５０４】

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

【０５０５】

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

【０５０６】

ここで、図２７及び図２８を参照して、変動パターンテーブル２０２ｆの詳細について説明する。本パチンコ機１０は、変動パターンテーブル２０２ｆとして、第１特別図柄のハズレ時に用いられる特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１と、第１特別図柄の大当たり時に用いられる特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２と、第２特別図柄のハズレ時に用いられる特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３と、第２特別図柄の大当たり時に用いられる特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４と、第２特別図柄の小当たり時に用いられる特図２小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５と、が用意されている。

【０５０７】

図２７（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０

２ｆ１の一例を模式的に示した図であり、図２７（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２の一例を模式的に示した図である。また、図２８（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３の一例を模式的に示した図であり、図２８（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４の一例を模式的に示した図であり、図２８（ｃ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５の一例を模式的に示した図である。図２７及び図２８に示すように、各変動パターンテーブル２０２ｆ１～２０２ｅ５は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。

【０５０８】

具体的には、ハズレ時の演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ０：非リーチ・ロング」用と、「非リーチ（ミドル）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ１：非リーチ・ミドル」用と、「非リーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ２：非リーチ・ショート」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：スペシャルリーチ」用と、「特殊変動」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ６：特殊変動」用と、に区分けされている。

【０５０９】

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

【０５１０】

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

【０５１１】

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

【０５１２】

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

【０５１３】

図２７（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「

低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。
【０５１４】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。
【０５１５】
ここで、変動パターンを構成する各変動要素について説明する。変動要素とは、１の変動演出の一部分を構成するものであり、各変動要素を組み合わせて１の変動演出が構成される。第１実施形態のパチンコ機１０では、変動要素として、「高速変動」の変動要素、「低速変動」の変動要素、「ノーマルリーチ」の変動要素、「スーパーリーチ」の変動要素、「スペシャルリーチ」の変動要素、「再変動」の変動要素、「特殊変動」の変動要素、が設けられている。
【０５１６】
「高速変動」の変動要素とは、遊技者によって第３図柄の内容を明確に認識できないように高速にスクロール変動する変動要素である。この「高速変動」の変動要素は、「非リーチ（ロング）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「１０秒」行われ（以下、「高速変動（長）」と称する場合がある）、「非リーチ（ミドル）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「５秒」行われ（以下、「高速変動（中）」と称する場合がある）、「非リーチ（ショート）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「２秒」行われる（以下、「高速変動（短）」と称する場合がある）。なお、この「高速変動」の変動要素が終了した場合、後述する「低速変動」の変動要素が開始（実行）されるか、或いは、そのまま変動演出が終了するように構成されている。
【０５１７】
「低速変動」の変動要素とは、「１０秒」の「高速変動」の変動要素の実行後に開始され、第３図柄を視認可能にスクロール変動して「リーチ表示」を発生するか否かを見せる変動要素である。この「低速変動」の変動要素は、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合は実行されず、「非リーチ（ロング）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合は、「高速変動」の変動要素の後に「５秒」行われる。
【０５１８】
即ち、「非リーチ（ミドル）」演出態様又は「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後、第３図柄表示装置８１の各図柄列が「低速変動」の変動要素を経由せずに急速に停止（所謂、ビタ止まり）するように構成されている。なお、この「低速変動」の変動要素が終了した場合は、そのまま変動演出が終了する場合がある。
【０５１９】
従って、第１実施形態のパチンコ機１０では、「非リーチ（ロング）」演出態様は、「１０秒」の「高速変動」の変動要素と「５秒」の「低速変動」の変動要素とを含む変動パターンで変動演出が構成される。また、「非リーチ（ミドル）」演出態様は、「５秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。さらに、「非リーチ（ショート）」演出態様は、「２秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。
【０５２０】
「ノーマルリーチ」の変動要素は、「低速変動」の変動要素において先に停止する２の図柄列に同一の図柄（以下、「リーチ形成図柄」と称する場合がある）が停止表示した場合に、残りの図柄列の変動結果によって大当たりが発生するか否かを見せる変動要素であ

る。この「ノーマルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」演出態様等が選択された場合は、「低速変動」の変動要素の後に「５秒」行われる。

【０５２１】

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

【０５２２】

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

【０５２３】

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

【０５２４】

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

【０５２５】

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

【０５２６】

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

【０５２７】

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

【０５２８】

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

【０５２９】

また、この「再変動」の変動要素は、大当たり遊技に当選した場合にのみ発生するように構成されている。即ち、「ハズレ表示」の場合には、「再変動」の変動要素は実行されないように構成されている。これは、「再変動」の変動要素は、仮に停止表示された「ハズレ表示」をいずれかの「大当たり表示」に変更する変動要素であるため、大当たりに当選していない「ハズレ表示」の場合に行ってしまうと、演出上の齟齬が発生してしまう。

よって、この「再変動」の変動要素は、大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２，２０２ｆ４（図２７（ｂ）及び図２８（ｂ）参照）でのみ選定され、ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１，２０２ｆ３（図２７（ａ）及び図２８（ａ）参照）及び小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５（図２８（ｃ）参照）では選定されないように構成されている。

【０５３０】

なお、詳細は後述するが、この「再変動」の変動要素が小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５で選定されないように構成されているのは、該小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５が選定された場合に第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、特定領域７３ｄを通過容易又は可能な場合（即ち、大当たり状態を発生可能な場合）に行う変動演出と、特定領域７３ｄを通過不可又は困難な場合（即ち、大当たり状態を発生困難な場合）に行う変動演出と、の２の変動演出を実行する場合があるからである。

【０５３１】

具体的には、上述したように、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選した場合であって、該動的表示で小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立する場合、該動的表示の終了時（小入賞口ユニット７３の開放動作前）に「時短機能」が終了するため、小入賞口ユニット７３の開放時には、右打ち遊技で発射した球が小入賞口ユニット７３内へと入球容易又は可能となり、特定領域７３ｄを通過させて大当たり状態を発生可能となる。

【０５３２】

よって、この場合には、第２特別図柄の動的表示に基づいて第３図柄表示装置８１において実行される変動演出は、特定領域７３ｄを通過容易又は可能な変動演出（即ち、大当たり状態を発生可能な変動演出）を実行するように構成されている（図８０（ａ）参照）。

【０５３３】

一方、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選した場合であって、該動的表示で小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立しない場合、該動的表示の終了時（小入賞口ユニット７３の開放動作前）には「時短機能」が終了しないため、小入賞口ユニット７３の開放時には、右打ち遊技で発射した球が小入賞口ユニット７３内へと入球困難又は不可となり、特定領域７３ｄを通過させて大当たり状態を発生させることが困難となる。

【０５３４】

よって、この場合には、第２特別図柄の動的表示に基づいて第３図柄表示装置８１において実行される変動演出は、特定領域７３ｄを通過不可又は困難な変動演出（即ち、大当たり状態を発生困難な変動演出）を実行するように構成されている（図８０（ｃ）参照）。

【０５３５】

このように、第１実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が１の小当たり種別に当選した場合に、該動的表示における時短終了条件の成立有無により、遊技者に対して「当たり」となる結果を示唆する場合と、「ハズレ」となる結果を示唆する場合と、が存在する。

【０５３６】

従って、「再変動」の変動要素は最終的に「大当たり表示」に変更する変動要素であるため、「再変動」の変動要素が小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５で選定され得るように構成してしまうと、第３図柄表示装置８１において、「ハズレ」となる結果を示唆することができなくなってしまうため、「再変動」の変動要素が小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５で選定されないように構成されている。

【０５３７】

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

【０５３８】
第１実施形態のパチンコ機１０では、「特殊変動」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり・小当たり表示」の成功パターンを現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。
【０５３９】
次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「５秒」の『「高速変動（中）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。
【０５４０】
図２７（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。
【０５４１】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が選択される。
【０５４２】
次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ２：非リーチ・ショート」には、全体の変動時間が「２秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。
【０５４３】
図２７（ａ）で示す例では、「Ｅ２：非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。
【０５４４】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。
【０５４５】
次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【０５４６】
図２７（ａ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【０５４７】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテー

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

【０５４８】

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

【０５４９】

図２７（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【０５５０】

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

【０５５１】

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

【０５５２】

図２７（ａ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【０５５３】

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

【０５５４】

なお、第１特別図柄のハズレ時の変動パターンは、演出態様がそのまま変動パターンと

して決定されるため、変動種別カウンタＣＳ１を使用せずに変動パターンを決定するように構成してもよい。また、変動種別カウンタＣＳ１のみを使用して選択するものとしたが、複数の変動種別カウンタを併用して選択（予告表示の有無等を選択）しても良い。

【０５５５】

次に、図２７（ｂ）を参照して、第１特別図柄の大当たり時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２について説明する。第１実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値である場合に、特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【０５５６】

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

【０５５７】

図２７（ｂ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。

【０５５８】

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

【０５５９】

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

【０５６０】

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

種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。
【０５６１】
図２７（ｂ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。
【０５６２】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。
【０５６３】
従って、特図１の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。
【０５６４】
次いで、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「１９０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。
【０５６５】
図２７（ｂ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。
【０５６６】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。
【０５６７】
従って、第１特別図柄の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動

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

【０５６８】

次に、図２８（ａ）を参照して、第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３について説明する。第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）及び小当たりとなる値（小当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での特別図柄の動的表示の実行回数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３のグループ（群）において、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その変動演出における変動パターンとして決定される。

【０５６９】

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

【０５７０】

図２８（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【０５７１】

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

【０５７２】

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

【０５７３】

図２８（ａ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【０５７４】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテー

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

【０５７５】

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

【０５７６】

図２８（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【０５７７】

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

【０５７８】

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

【０５７９】

図２８（ａ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【０５８０】

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

【０５８１】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ６：特殊変動

」には、全体の変動時間が「７０秒」の『「特殊変動」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【０５８２】

図２８（ａ）で示す例では、「Ｅ６：特殊変動」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「特殊変動」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「特殊変動」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【０５８３】

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

【０５８４】

次に、図２８（ｂ）を参照して、第２特別図柄の大当たり時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４について説明する。第１実施形態では、第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値である場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での第２特別図柄の動的表示の実行回数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４のグループ（群）において、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その変動演出における変動パターンとして決定される。

【０５８５】

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

【０５８６】

図２８（ｂ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。

【０５８７】

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

【０５８８】

従って、第２特別図柄の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の７０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ

」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【０５８９】

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

【０５９０】

図２８（ｂ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。

【０５９１】

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

【０５９２】

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

【０５９３】

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

【０５９４】

図２８（ｂ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【０５９５】

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

ーブル２０２ｆ４において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。

【０５９６】

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

【０５９７】

次いで、特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ６：特殊変動」には、全体の変動時間が「７０秒」の『「特殊変動」の変動要素のみ』と、全体の変動時間が「８０秒」の『「特殊変動」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【０５９８】

図２８（ｂ）の示す例では、「Ｅ６：特殊変動」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「特殊変動」の変動要素のみ』に対して「０～４」、『「特殊変動」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【０５９９】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において「特殊変動」演出態様が選択された場合、『「特殊変動」の変動要素のみ』の変動パターンが５０％、『「特殊変動」の変動要素「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。

【０６００】

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

【０６０１】

次に、図２８（ｃ）を参照して、第２特別図柄の小当たり時に参照される特図２小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５について説明する。第１実施形態では、第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる値である場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での第２特別図柄の動的表示の実行回数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５のグループ（群）において、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その変動演出における変動パターンとして決定される。

【０６０２】

特図２小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」

の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【０６０３】
図２８（ｃ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【０６０４】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。
【０６０５】
次いで、特図２小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【０６０６】
図２８（ｃ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【０６０７】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。
【０６０８】
次いで、特図２小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【０６０９】
図２８（ｃ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【０６１０】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２小当たり用変動パターンテ

ーブル２０２ｆ５において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【０６１１】

次いで、特図２小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５において、「Ｅ６：特殊変動」には、全体の変動時間が「７０秒」の『「特殊変動」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【０６１２】

図２８（ｃ）の示す例では、「Ｅ６：特殊変動」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「特殊変動」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、該『「特殊変動」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【０６１３】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５において「特殊変動」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「特殊変動」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「特殊変動」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「特殊変動」の変動要素のみ』が選択される。

【０６１４】

このように構成することで、「時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選した場合には、小当たり当選回数に基づく時短終了条件の成立有無にかかわらず、特図２小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５を参照して変動パターンを決定することができる。そして、小当たり当選回数に基づく時短終了条件の成立有無によって後述する特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定し（図４１参照）、音声ランプ制御装置１１３において該コマンドを判別することで、第３図柄表示装置８１において実行する変動演出として、特定領域７３ｄを通過容易又は可能な変動演出（即ち、大当たり状態を発生可能な変動演出）と、特定領域７３ｄを通過不可又は困難な変動演出（即ち、大当たり状態を発生困難な変動演出）と、を設定することができる。

【０６１５】

なお、小当たり当選回数に基づく時短終了条件の成立有無により、小当たり当選時に選択され得る変動パターンが異なるように構成してもよい。具体的には、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選した場合に参照されるテーブルとして、特図２小当たり（特定領域通過困難）用変動パターンテーブル２０２ｆ５と、特図２小当たり（特定領域通過可能）用変動パターンテーブル２０２ｆ６と、の２のテーブルで構成し、小当たり当選時であって、該動的表示において小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立しない場合には、該小当たりに基づく小入賞口ユニット７３の開放時には入球困難であり、特定領域７３ｄへの通過も困難であるため、特図２小当たり（特定領域通過困難）用変動パターンテーブル２０２ｆ５を参照し、小当たり当選時であって、該動的表示において小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立する場合には、該小当たりに基づく小入賞口ユニット７３の開放時に入球容易であり、特定領域７３ｄへの通過も可能であるため、特図２小当たり（特定領域通過可能）用変動パターンテーブル２０２ｆ６を参照するように構成してもよい。

【０６１６】

このように構成することで、ハズレ用変動パターンテーブル及び大当たり用変動パターンテーブルと同様に、音声ランプ制御装置１１３において変動演出を決定する場合に、該変動パターンコマンドを受信することで、ハズレ用の変動演出を実行するのか、又は、大当たり用の変動演出を実行するのか、を判別することができる。

【０６１７】
図９に戻って、説明を続ける。普図当たりカウンタＣ４は、例えば「０～９９」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻るループカウンタとして構成されている。また、普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込まれる。
【０６１８】
なお、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、普図当たりカウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝「０～９９」）、タイマ割込処理（図３５参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図３４参照）の残余時間内で繰り返し更新される。
【０６１９】
普図当たりカウンタＣ４の値は、例えば定期的（第１実施形態では、タイマ割込処理（図３５参照）毎に１回）更新され、球がスルーゲート６７を通過したことが検知されたタイミングで、ＲＡＭ２０３の普図保留球格納エリア２０３ｈに設けられた普図保留第１～第４エリアのいずれかの普図保留エリアに格納される。そして、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納された順に順次普図保留球実行エリア２０３ｉにデータをシフトし、該普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値に対して当たり判定を行う。
【０６２０】
普通図柄の当たりとなる乱数の値は、遊技状態毎に主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定（例えば、低確率状態で当たりなし、高確率状態で９９／１００等）されており、ＲＡＭ２０３の普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、当たりと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２０２ｊが参照されて、普通図柄の可変表示時間が設定（例えば、時短機能非作動時は５秒、時短機能作動時は０．１秒等）され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「○」の図柄が点灯表示される。その後、遊技状態に応じて普通電役開放テーブル２０２ｋが参照されて、普通電役７２の開放時間が設定（例えば、時短機能非作動時は当たりなし、時短機能作動時は５．８秒×１回等）され、該開放時間の間、普通電役７２の出没板７２ａが開放作動し、その間、第２始動口７１へ球が入賞可能に構成される。
【０６２１】
一方、普図保留エリアに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定された当たりとなる乱数の値と一致しない場合には、ハズレと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２０２ｊが参照されて可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「×」の図柄が点灯表示される。なお、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ及び普通電役開放テーブル２０２ｋについては、図２９において後述する。
【０６２２】
図８に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図９に図示したカウンタ用バッファ２０３ｃのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ。以下、「Ｉ／Ｏ」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。
【０６２３】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図３４参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図３２参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図６８参照）が即座に実行される。

【０６２４】

ＲＡＭ２０３は、さらに、第１保留球数カウンタ２０３ａ、第２保留球数カウンタ２０３ｂ、第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅ、保留球実行エリア２０３ｆ、普図保留球数カウンタ２０３ｇ、普図保留球格納エリア２０３ｈ、普図保留球実行エリア２０３ｉ、時短フラグ２０３ｊ、特図１時短カウンタ２０３ｋ、特図２時短カウンタ２０３ｍ、合計時短カウンタ２０３ｎ、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１、時短Ｂ時短カウンタ２０３ｏ２、時短Ｃ時短カウンタ２０３ｏ３、時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４、時短Ｅ時短カウンタ２０３ｏ５、時短Ｆ時短カウンタ２０３ｏ６、時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７、時短終了判定フラグ２０３ｐ、大当たりフラグ２０３ｑを少なくとも有している。

【０６２５】

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

【０６２６】

この第１保留球数カウンタ２０３ａは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図３２のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、第１始動口６４への始動入賞が検出されて第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図３６のＳ３０５参照）。一方、第１保留球数カウンタ２０３ａは、第１特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図３８のＳ５０６参照）。

【０６２７】

この第１保留球数カウンタ２０３ａの値（即ち、第１特別図柄の保留球数）は、第１保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される（図３６のＳ３１２参照）。第１保留球数コマンドは、第１始動口６４への始動入賞が検出されて第１保留球数カウンタ２０３ａが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。

【０６２８】

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

【０６２９】
　また、第１実施形態では、主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３に対して第１保留球数コマンドを送信する場合、その第１保留球数コマンドにおいて、１加算された第１保留球数カウンタ２０３ａの値だけでなく、その第１保留球数カウンタ２０３ａの加算の契機となった上記始動入賞に伴い、カウンタ用バッファ２０３ｃ（図９参照）より取得される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値も含める。
【０６３０】
　つまり、始動入賞があった場合に、主制御装置１１０にてカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値が、第１保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に伝えられる。
【０６３１】
　音声ランプ制御装置１１３では、第１保留球数コマンドにより伝えられた大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、その各値に基づく変動演出が実行される前に先読みし、当該変動演出がどうなるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）をその変動演出の実行前に判断する。そして、その先読みによる判断結果に基づき、各種の演出の実行を決定したり、「保留変化予告」の演出内容及び実行時期（タイミング）を決定できるようになっている。
【０６３２】
　なお、変動演出の保留球数を示す第１保留球数コマンドと、大当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとを別々に送信するように構成してもよい。第１保留球数コマンドとは別の大当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとしては、第１始動口６４への球の入球タイミングで第１保留球数コマンドを生成すると共に、該入球に基づく変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドに類するコマンド（事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンド）を生成し、音声ランプ制御装置１１３へ送信するように構成してもよい。この場合に、事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンドの生成のプログラムに関し、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドのプログラムを流用することで、プログラムの作成を容易にすることができる。
【０６３３】
　第１保留球格納エリア２０３ｄは、上述したように、第１始動口６４への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図３５参照）の中で、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を取得し、第１保留球格納エリア２０３ｄに格納する。第１保留球格納エリア２０３ｄは、第１特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）を有している（図９参照）。
【０６３４】
　第２保留球格納エリア２０３ｅは、上述したように、第２始動口７１への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ保留球実行エリア２０３ｆへシフトするためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図３５参照）の中で、球が第２始動口７１へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を取得し、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納する。第２保留球格納エリア２０３ｅは、第１保留球格納エリア２０３ｄと異なり、第２特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）の保留エ

リアを有していない（図９参照）。
【０６３５】
保留球実行エリア２０３ｆは、上述したように、実行を開始する、或いは、実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）を記憶するためのメモリである。
【０６３６】
ＭＰＵ２０１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するために、上述した第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに記憶されている始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）のうち、最も古い始動入賞に対応するデータを、この保留球実行エリア２０３ｆへシフトする。なお、第１実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。
【０６３７】
ここで、再び図９を参照して、第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅ、および保留球実行エリア２０３ｆの詳細について説明する。第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅおよび保留球実行エリア２０３ｆは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。
【０６３８】
上述したように、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定には、大当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり種別の決定に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、小当たり種別の決定に使用する小当たり種別カウンタＣＫと、変動演出の演出態様の決定に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、変動パターンの決定に使用する変動種別カウンタＣＳ１とが用いられる。第１保留球格納エリア２０３ｄは、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値をそれぞれ記憶し、第２保留球格納エリア２０３ｅは、球が第２始動口７１へ入賞（始動入賞）した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値を記憶する。
【０６３９】
第１保留球格納エリア２０３ｄは、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４とが設けられている。
【０６４０】
また、第２保留球格納エリア２０３ｅは、第１保留球格納エリア２０３ｄとは異なり、保留エリアを有しておらず、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５との格納エリアがそれぞれ直接格納される。

【０６４１】
なお、第１実施形態では、大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１，２０３ｅ１と、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２，２０３ｅ２と、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３，２０３ｅ３と、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４，２０３ｅ４と、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５とを１つの保留球格納エリア２０３ｄ，２０３ｅの中にそれぞれまとめて設けているが、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１毎に保留球格納エリアを複数設けるようにしてもよい。
【０６４２】
上述した通り、第１保留球格納エリア２０３ｄには、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第１始動口６４への始動入賞に対応するデータが記憶され、第１保留第１エリアには、時間的に最も古い第１始動口６４への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。
【０６４３】
また、第２保留球格納エリア２０３ｅには、球が第２始動口７１へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）が直ちに特図変動を開始する１回分のみ記憶される。
【０６４４】
一方、保留球実行エリア２０３ｆは、１つのエリアのみで構成されている。この保留球実行エリア２０３ｆには、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅと同様に、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ５と、が設けられている。
【０６４５】
ＭＰＵ２０１は、特別図柄の変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアにデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が記憶されている場合は、該第１保留第１エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア２０３ｆの各エリア２０３ｆ１～２０３ｆ４にそれぞれシフトする。一方、ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなった場合に、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアにデータが記憶されておらず、第２始動口７１への入賞があったと判別された場合に、第２保留球格納エリア２０３ｅに記憶されているデータを、この保留球実行エリア２０３ｆの各エリア２０３ｆ１～２０３ｆ５にそれぞれシフトする。
【０６４６】
そして、保留球実行エリア２０３ｆにシフトされたデータを、変動開始処理（図３９参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて大当たり抽選又は小当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。特別図柄表示装置３７では、主制御装置１１０の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。
【０６４７】
また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４へ通知される。そして、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４の制御によって、第３図柄表示装置８１では、変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、特別図柄の変動演出が行われる。

【０６４８】
データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなったことを判断すると、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第１保留第１エリアにデータが格納されていれば、該第１保留第１エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１の乱数値を、保留球実行エリア２０３ｆの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１へシフトする。同様に、第１保留第１エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２へシフトし、第１保留第１エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３へシフトし、第１保留第１エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４へシフトする。
【０６４９】
そして、保留球実行エリア２０３ｆへのデータのシフトが終了すると、第１保留第１エリアが空き状態となるため、第１保留球格納エリア２０３ｄの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第１実施形態では、第１保留球格納エリア２０３ｄにおいて、データが記憶（保留）されている第１保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。
【０６５０】
ここで、第１保留球格納エリア２０３ｄ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であり、第１保留球格納エリア２０３ｄの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、第１保留第１エリアのデータが、保留球実行エリア２０３ｆへシフトされ、第１保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、第１保留第２エリアのデータを、第１保留第１エリアへシフトし、第１保留第３エリアのデータを、第１保留第２エリアへシフトし、第１保留第４エリアのデータを、第１保留第３エリアへシフトする。
【０６５１】
また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、第１保留第２エリアのデータのみを、第１保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第１実施形態では、データが記憶（保留）されていない第１保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。
【０６５２】
なお、データの有無に関わらず、第１保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第１保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。
【０６５３】
一方、ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなったときに、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアにデータが格納されていないと判断された場合は、次いで、第２始動口７１への入賞があったか否かを判別する。判別の結果、第２始動口７１への入賞があった場合、第２保留球格納エリア２０３ｅの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１の乱数値を、保留球実行エリア２０３ｆの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１へシフトする。同様に、第２保留球格納エリア２０３ｅの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２へシフトし、第２保留球格納エリア２０３ｅの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３へシフトし、第２保留

球格納エリア２０３ｅの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４へシフトし、第２保留球格納エリア２０３ｅの小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５の乱数値を、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ５へシフトする。

【０６５４】

このように、実行される第１特別図柄の動的表示に関するデータと、実行される第２特別図柄の動的表示に関するデータとを、それぞれ別々に記憶し、第１特別図柄の動的表示に関するデータが記憶されている場合は、該第１特別図柄の動的表示を優先的に実行し、第１特別図柄の動的表示に関するデータが記憶されていない場合であって、第２始動口７１への入賞があった場合は、該始動入賞に基づいて第２特別図柄の動的表示を実行する。このように構成することで、第１特別図柄の動的表示を第２特別図柄の動的表示より優先的に実行するとともに、各データに基づいてそれぞれ動的表示を行うことで、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを実行することができる。

【０６５５】

図８に戻って、説明を続ける。普図保留球数カウンタ２０３ｇは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図３５参照）の中で検出されるスルーゲート６７への球の通過に基づいて、普通図柄表示装置８３で行われる普通図柄の可変表示の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するためのカウンタである。

【０６５６】

この普図保留球数カウンタ２０３ｇは、保留球数カウンタ２０３ａ，２０３ｂと同様、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図３２のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、スルーゲート６７への球の通過が検出されて普通図柄に関する可変表示の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図３７のＳ４０６参照）。一方、普図保留球数カウンタ２０３ｇは、普通図柄の可変表示が実行される毎に１減算される（図６６のＳ７０５参照）。

【０６５７】

普図保留球格納エリア２０３ｈは、スルーゲート６７への球の通過の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した普図当たりカウンタＣ４を記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図３５参照）の中で、球がスルーゲート６７を通過したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから普図当たりカウンタＣ４の値を取得し、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納する。普図保留球格納エリア２０３ｈは、普通図柄の一の保留球に対応するデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）を有している（図９参照）。

【０６５８】

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

【０６５９】

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

【０６６０】

ここで、再び図９を参照して、普図保留球格納エリア２０３ｈおよび普図保留球実行エリア２０３ｉの詳細について説明する。普図保留球格納エリア２０３ｈおよび普図保留球実行エリア２０３ｉは、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定等の処理を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。

【０６６１】
上述したように、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定には、普通図柄の当たり抽選に使用する普図当たりカウンタＣ４が用いられる。普図保留球格納エリア２０３ｈは、球がスルーゲート６７を通過した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される普図当たりカウンタＣ４の値を記憶する。
【０６６２】
普図保留球格納エリア２０３ｈは、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、普図当たりカウンタＣ４の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。
【０６６３】
この普図保留球格納エリア２０３ｈには、球がスルーゲート６７を通過したタイミングで取得されるデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号が小さいエリアほど、時間的に古いスルーゲート６７への球の通過に対応するデータが記憶され、普図保留第１エリアには、時間的に最も古いスルーゲート６７への球の通過に対応するデータが記憶されることになる。
【０６６４】
一方、普図保留球実行エリア２０３ｉは、１つのエリアのみで構成されている。この普図保留球実行エリア２０３ｉには、普図保留球格納エリア２０３ｈと同様に、普図当たりカウンタＣ４の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。
【０６６５】
ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行タイミングになったことを判断すると、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１エリアに記憶されているデータを、この普図保留球実行エリア２０３ｉにシフトする。
【０６６６】
そして、普図保留球実行エリア２０３ｉにシフトされたデータを、普図変動処理（図６６参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて、当たり抽選を行うと共に、可変表示の内容を決定する。普通図柄表示装置８３では、主制御装置１１０の制御により、この決定された内容に基づいて、可変表示が行われる。
【０６６７】
データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングとなったことを判断すると、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１エリアの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）の乱数値を、普図保留球実行エリア２０３ｉの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）へシフトする。
【０６６８】
そして、普図保留球実行エリア２０３ｉへのデータのシフトが終了すると、普図保留第１エリアが空き状態となるため、普図保留球格納エリア２０３ｈの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号が１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第１実施形態では、普図保留球格納エリア２０３ｈにおいて、データが記憶（保留）されている普図保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。
【０６６９】
ここで、普図保留球格納エリア２０３ｈ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「４」であり、普図保留球格納エリア２０３ｈの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、普図保留第１エリアのデータが、普図保留球実行エリア２０３ｉへシフトされ、普図保留第１エリアが空き状態となる

と、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、普図保留第２エリアのデータを、普図保留第１エリアへシフトし、普図保留第３エリアのデータを、普図保留第２エリアへシフトし、普図保留第４エリアのデータを、普図保留第３エリアへシフトする。

【０６７０】

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

【０６７１】

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

【０６７２】

図８に戻り、説明を続ける。時短フラグ２０３ｊは、オン状態で「時間短縮状態」であって、普通図柄の高確率状態であり、かつ、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役７２の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短フラグ２０３ｊは、パチンコ機１０の電源投入時のＲＡＭクリア時（図３２のＳ１１７参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第１実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの終了時において、当選した大当たり種別にかかわらず、時短フラグ２０３ｊがオンに設定される（図６５のＳ６６０１参照）。その後、特別図柄の動的表示の停止時の処理である変動停止処理において実行される時短計数処理内で、後述する特図１時短カウンタ２０３ｋの値が「０」より大きい値でなくなったとき、特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値でなくなったとき、若しくは合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値でなくなったときであって、かつ、該当の動的表示が小当たりに当選していない場合にオフに設定される（図４９のＳ５３１２参照）。

【０６７３】

また、第２特別図柄の動的表示がいずれかの小当たり種別に当選している場合は、小当たり種別毎に設定された時短カウンタ（時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１、時短Ｂ時短カウンタ２０３ｏ２、時短Ｃ時短カウンタ２０３ｏ３、時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４、時短Ｅ時短カウンタ２０３ｏ５、時短Ｆ時短カウンタ２０３ｏ６又は時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７）の値を判別し、当選した小当たり種別に対応する時短カウンタの値が「０」より大きい値でなければ、時短フラグ２０３ｊがオフに設定される（図５１～図５７参照）。

【０６７４】

さらに、小当たりに当選した場合の小当たり終了処理においても、特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値でなくなったとき、若しくは合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値でなくなったときには時短フラグ２０３ｊがオフに設定される（図６２のＳ６３０７参照）。

【０６７５】

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

【０６７６】

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

短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第１実施形態のパチンコ機１０では、設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【０６７７】

この特図１時短カウンタ２０３ｋは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図３２のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、特図１時短カウンタ２０３ｋの値が「０」クリアされる（図５８のＳ６０３参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じて特図１時短カウンタ２０３ｋの値が設定される（図６５のＳ６６０４参照）。一方、特図１時短カウンタ２０３ｋの値は、「時間短縮状態」において、第１特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図４９のＳ５３０２参照）。

【０６７８】

そして、特図１時短カウンタ２０３ｋの値が「０」となった場合に（図４９のＳ５３０３：Ｎｏ）、第１特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短計数処理、即ち、動的表示の終了タイミングにおいて、オンされている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図４９のＳ５３１２参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【０６７９】

次いで、特図２時短カウンタ２０３ｍは、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第１実施形態のパチンコ機１０では、設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【０６８０】

この特図２時短カウンタ２０３ｍは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図３２のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」クリアされる（図５８のＳ６０３参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じて特図２時短カウンタ２０３ｍの値が設定される（図６５のＳ６６０４参照）。一方、特図２時短カウンタ２０３ｍの値は、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図４９のＳ５３０６参照）。

【０６８１】

そして、特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」となった場合であって、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選していない場合は、時短計数処理、即ち、動的表示の終了タイミングにおいて（図４９のＳ５３１０：Ｎｏ）、第２特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図４９のＳ５３１２参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【０６８２】

また、特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」となった場合であって、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選している場合は、小当たり終了処理、即ち、動的表示の終了後の小入賞口ユニット７３の開放動作終了時において（図６２のＳ６３０５：Ｎｏ）、第２特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図６２のＳ６３０７参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【０６８３】

次いで、合計時短カウンタ２０３ｎは、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第１実施形態のパチンコ機１０では、設定され

た特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【０６８４】

この合計時短カウンタ２０３ｎは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図３２のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」クリアされる（図５８のＳ６０３参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じて合計時短カウンタ２０３ｎの値が設定される（図６５のＳ６６０４参照）。一方、合計時短カウンタ２０３ｎの値は、「時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図４９のＳ５３０４及びＳ５３０７参照）。

【０６８５】

そして、停止した動的表示が第１特別図柄であって、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」となった場合（図４９のＳ５３０５参照）、又は、停止した動的表示が小当たり以外（即ち、ハズレ又は大当たり）の第２特別図柄であって、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」となった場合（図４９のＳ５３１１参照）、特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短計数処理、即ち、動的表示の終了タイミングにおいて、オンされている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図４９のＳ５３１２参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【０６８６】

また、停止した動的表示が小当たりに当選した第２特別図柄であって、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」となった場合、この場合においても特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、小当たり終了処理、即ち、動的表示の終了後の小入賞口ユニット７３の開放動作終了時において（図６２のＳ６３０６：Ｎｏ）、オンされている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図６２のＳ６３０７参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【０６８７】

次いで、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１は、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ａ」に当選した回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第１実施形態のパチンコ機１０では、設定された小当たり種別の当選回数に達した場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【０６８８】

この時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１は、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図３２のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１の値が「０」クリアされる（図５８のＳ６０４参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じて時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１の値が設定される（図６５のＳ６６０４参照）。一方、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１の値は、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ａ」に１回当選するごとに、１減算される（図５１のＳ５３４１参照）。

【０６８９】

そして、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１の値が「０」となった場合（図５１のＳ５３４２：Ｎｏ参照）、小当たり種別への当選回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短計数処理、即ち、動的表示の終了タイミングにおいて、オンされている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図５１のＳ５３４３参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【０６９０】

次いで、時短Ｂ時短カウンタ２０３ｏ２は、「時短機能」の１の終了条件を判別するた

めのカウンタであって、大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｂ」に当選した回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第１実施形態のパチンコ機１０では、設定された小当たり種別の当選回数に達した場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【０６９１】

この時短Ｂ時短カウンタ２０３ｏ２は、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図３２のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、時短Ｂ時短カウンタ２０３ｏ２の値が「０」クリアされる（図５８のＳ６０４参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じて時短Ｂ時短カウンタ２０３ｏ２の値が設定される（図６５のＳ６６０４参照）。一方、時短Ｂ時短カウンタ２０３ｏ２の値は、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｂ」に１回当選するごとに、１減算される（図５２のＳ５３４４参照）。

【０６９２】

そして、時短Ｂ時短カウンタ２０３ｏ２の値が「０」となった場合（図５２のＳ５３４５：Ｎｏ参照）、小当たり種別への当選回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短計数処理、即ち、動的表示の終了タイミングにおいて、オンされている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図５２のＳ５３４６参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【０６９３】

次いで、時短Ｃ時短カウンタ２０３ｏ３は、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｃ」に当選した回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第１実施形態のパチンコ機１０では、設定された小当たり種別の当選回数に達した場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【０６９４】

この時短Ｃ時短カウンタ２０３ｏ３は、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図３２のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、時短Ｃ時短カウンタ２０３ｏ３の値が「０」クリアされる（図５８のＳ６０４参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じて時短Ｃ時短カウンタ２０３ｏ３の値が設定される（図６５のＳ６６０４参照）。一方、時短Ｃ時短カウンタ２０３ｏ３の値は、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｃ」に１回当選するごとに、１減算される（図５３のＳ５３４７参照）。

【０６９５】

そして、時短Ｃ時短カウンタ２０３ｏ３の値が「０」となった場合（図５３のＳ５３４８：Ｎｏ参照）、小当たり種別への当選回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短計数処理、即ち、動的表示の終了タイミングにおいて、オンされている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図５３のＳ５３４９参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【０６９６】

次いで、時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４は、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｄ」に当選した回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第１実施形態のパチンコ機１０では、設定された小当たり種別の当選回数に達した場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【０６９７】

この時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４は、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図３２のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４の値が「０」クリアされる（図５８のＳ６０４参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じて時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４の値が設定される（図６５のＳ６６０４参照）。一方、時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４の値は、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｄ」に１回当選するごとに、１減算される（図５４のＳ５３５０参照）。

【０６９８】

そして、時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４の値が「０」となった場合（図５４のＳ５３５１：Ｎｏ参照）、小当たり種別への当選回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短計数処理、即ち、動的表示の終了タイミングにおいて、オンされている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図５４のＳ５３５２参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【０６９９】

次いで、時短Ｅ時短カウンタ２０３ｏ５は、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｅ」に当選した回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第１実施形態のパチンコ機１０では、設定された小当たり種別の当選回数に達した場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【０７００】

この時短Ｅ時短カウンタ２０３ｏ５は、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図３２のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、時短Ｅ時短カウンタ２０３ｏ５の値が「０」クリアされる（図５８のＳ６０４参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じて時短Ｅ時短カウンタ２０３ｏ５の値が設定される（図６５のＳ６６０４参照）。一方、時短Ｅ時短カウンタ２０３ｏ５の値は、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｅ」に１回当選するごとに、１減算される（図５６のＳ５３５６参照）。

【０７０１】

そして、時短Ｅ時短カウンタ２０３ｏ５の値が「０」となった場合（図５６のＳ５３５７：Ｎｏ参照）、小当たり種別への当選回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短計数処理、即ち、動的表示の終了タイミングにおいて、オンされている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図５６のＳ５３５８参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【０７０２】

次いで、時短Ｆ時短カウンタ２０３ｏ６は、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｆ」に当選した回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第１実施形態のパチンコ機１０では、設定された小当たり種別の当選回数に達した場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【０７０３】

この時短Ｆ時短カウンタ２０３ｏ６は、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図３２のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、時短Ｆ時短カウンタ２０３ｏ６の値が「０」クリアされる（図５８のＳ６０４参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じて時短Ｆ時短カウンタ２０３ｏ６の値が設定される（図６５のＳ６６０４参照）。一方、時短Ｆ時短カウンタ２０３ｏ６の値は、「時間短縮状態」にお

いて、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｆ」に１回当選するごとに、１減算される（図５７のＳ５３５９参照）。

【０７０４】

そして、時短Ｆ時短カウンタ２０３ｏ６の値が「０」となった場合（図５７のＳ５３６０：Ｎｏ参照）、小当たり種別への当選回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短計数処理、即ち、動的表示の終了タイミングにおいて、オンされている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図５７のＳ５３６１参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【０７０５】

次いで、時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７は、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｇ」に当選した回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第１実施形態のパチンコ機１０では、設定された小当たり種別の当選回数に達した場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【０７０６】

この時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７は、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図３２のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値が「０」クリアされる（図５８のＳ６０４参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じて時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値が設定される（図６５のＳ６６０４参照）。一方、時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値は、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｇ」に１回当選するごとに、１減算される（図５５のＳ５３５３参照）。

【０７０７】

そして、時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値が「０」となった場合（図５５のＳ５３５４：Ｎｏ参照）、小当たり種別への当選回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短計数処理、即ち、動的表示の終了タイミングにおいて、オンされている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図５５のＳ５３５５参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【０７０８】

次いで、時短終了判定フラグ２０３ｐは、小当たり当選回数に基づく時短終了条件の判別処理を実行するか否かを判別するためのフラグである。

【０７０９】

この時短終了判定フラグ２０３ｐは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図３２のＳ１１７参照）によって、初期値としてオフが設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、時短終了判定フラグ２０３ｐがオフに設定される（図５８のＳ６０２参照）。そして、大当たり終了処理において、当選した大当たり種別が大当たり種別「時短壱」、又は、当選した小当たり種別が小当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｄ」、即ち、第１時間短縮状態へ移行することとなる大当たり種別又は小当たり種別に当選した場合に、時短終了判定フラグ２０３ｐはオンに設定される（図６５のＳ６６０７参照）。

【０７１０】

第１実施形態のパチンコ機１０では、時短計数処理内で実行される小当たり用時短計数処理において、時短終了判定フラグ２０３ｐがオンされているか否かを判別し（図５０のＳ５３２１参照）、オンされている場合には、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」及び「時短Ｇ」への当選に基づく時短終了条件の判別処理を実行しないように構成されている。

【０７１１】

大当たりフラグ２０３ｑは、特定領域７３ｄを球が通過したことに基づいて大当たり状

態を発生させるか否かを判別するためのフラグである。
【０７１２】
この大当たりフラグ２０３ｑは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図３２のＳ１１７参照）によって、初期値としてオフに設定される。そして、小当たり遊技中に開放され得る特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合に、大当たりフラグ２０３ｑがオンに設定される（図６１のＳ６２０９参照）。一方、当たり処理において、大当たりフラグ２０３ｑがオンに設定されていると判別された場合（図５８のＳ６０８：Ｙｅｓ参照）、この大当たりフラグ２０３ｑがオフに設定される（図５８のＳ６０９参照）。大当たりフラグ２０３ｑがオンからオフに設定された後は、小当たり種別に応じた大当たり遊技が開始されるように構成されている。
【０７１３】
次に、図２９（ａ）から図２９（ｃ）を参照して、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ及び普通電役開放テーブル２０２ｋの詳細について説明する。まず、図２９（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普図当たり乱数テーブル２０２ｉの一例を模式的に示した模式図である。
【０７１４】
上述したように、普図当たり乱数テーブル２０２ｉは、パチンコ機１０の遊技状態が、「通常遊技状態」である普通図柄の低確率状態（「時間短縮状態」ではない期間（特別図柄の大当たり中を含む））の場合に使用される「普通図柄低確率状態」用と、パチンコ機１０の遊技状態が、「普通図柄低確率状態」より普通図柄が当たりとなる確率の高い状態である「時間短縮状態」の場合に使用される「普通図柄高確率状態」用との２種類に分けられる。そして、「普通図柄低確率状態」用と「普通図柄高確率状態」用とのそれぞれに含まれる当たりとなる乱数の数が異なって設定されている。このように、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで当たりとなる乱数の数を異ならせることにより、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで、普通図柄の可変表示において当たりとなる確率が変更される。
【０７１５】
図２９（ａ）で示すように、第１実施形態のパチンコ機１０では、「普通図柄低確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタＣ４の値の数は０個であり、当たりとなる乱数値は普図当たり乱数テーブル２０２ｉに規定（設定）されていない。つまり、「普通図柄低確率状態」（即ち、「通常遊技状態」）における普通図柄の当たり確率は、０／１００となり、普通図柄の可変表示において当たりが導出されないように設定されている。
【０７１６】
一方で、「普通図柄高確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタＣ４の値の数は９９個で、その値「１～９９」が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉに規定（設定）されている。つまり、「普通図柄高確率状態」（即ち、「時間短縮状態」）における普通図柄の当たり確率は、９９／１００となり、普通図柄の可変表示においてほぼ当たりが導出されるように設定されている。
【０７１７】
これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、普通電役７２が開放し易い状況か、開放し得ない状況か否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役７２が開放し易い状況であることによって第２始動口７１へ入賞し得る状況か、普通電役７２が開放し得ない状況であることで球が第２始動口７１へ入賞不可又は入賞困難な状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。
【０７１８】
特に、第１実施形態のパチンコ機１０では、普通電役７２が小入賞口ユニット７３よりも球の流下方向上流側に配設されているため、「時間短縮状態」において右打ち遊技した場合に、普通電役７２が開放し易い状況であることによって小入賞口ユニット７３へ入球困難な状況とし、反対に、「通常遊技状態」において右打ち遊技した場合（「時間短縮状

態」において小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行した場合）に、普通電役７２が開放し得ない状況であることによって小入賞口ユニット７３へ入球可能な状況とすることができる。

【０７１９】

その結果、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無により、小入賞口ユニット７３へ入球可能であって、特定領域７３ｄへ球を通過させて大当たり状態を発生可能な場合と、小入賞口ユニット７３へ入球困難であって、特定領域７３ｄへ球を通過させられず大当たり状態発生困難な場合と、を作り出すことができる。

【０７２０】

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

【０７２１】

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

【０７２２】

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

【０７２３】

図２９（ｂ）で示すように、第１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「５秒」となるように普図変動テーブル２０２ｊで規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「５秒」となるように設定されている。

【０７２４】

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

【０７２５】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の可変表示時間を変更することで、スルーゲート６７を球が通過してから、普通電役７２が開放されるまでの期間を変更することができる。その結果、球がスルーゲート６７を通過した場合に、該スルーゲート６７の通過に起因する可変表示で当たりとなり、該当たりに基づいて普通電役７２が開放されて、スルーゲート６７を通過した球がそのまま第２始動口７１へ流入し得るか否かを遊技状態によっ

て異ならせることができる。よって、普通図柄の可変表示時間を遊技状態毎に変更することで、１の球のスルーゲート６７及び第２始動口７１への入賞態様を異ならせることができ、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【０７２６】

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

【０７２７】

また、上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、右打ち遊技を実行した場合に、普通電役７２の出没板７２ａの左端に到達した球が、該出没板７２ａの上面を右端方向へ転動し、該出没板７２ａの右端まで到達するまでに約２秒の時間を要するように構成されている。よって、「時間短縮状態」における普通図柄の可変表示時間を「０．１秒」とすることで、普通電役７２が閉鎖状態となった場合でも、球が出没板７２ａの上面を転動している間に普通図柄の可変表示時間が経過し、高確率（即ち、９９／１００）で当たりに当選することで再度普通電役７２が開放状態となり、出没板７２ａの上面を転動していた球を流下させて第２始動口７１へと入球させることができる。

【０７２８】

その結果、「時間短縮状態」において右打ち遊技で発射されたほぼ全ての球を第２始動口７１へと入球させることができ、普通電役７２の下流側に配設された小入賞口ユニット７３が開放状態であっても、右打ち遊技で発射された球が該小入賞口ユニット７３まで到達し得ず、該小入賞口ユニット７３へ入球不可又は困難とし、小入賞口ユニット７３内の特定領域７３ｄを通過させて大当たり状態を発生させることが困難とすることができる。

【０７２９】

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

【０７３０】

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

【０７３１】

図２９（ｃ）で示すように、第１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」においては普通図柄に当選し得ないため、普通電役７２は開放されず、開放回数、開放時間及びインターバル時間は普通電役開放テーブル２０２ｋに設定されていない。

【０７３２】

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

【０７３３】

これにより、遊技状態に応じて普通電役７２の開放態様を変更することで、普通電役７２が開放している期間の長短の違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役７２が開放している期間が長いことによって第２始

動口７１へ入賞し易い状況か、普通電役７２が開放し得ないことによって球が第２始動口７１へ入賞し難い状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【０７３４】

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

【０７３５】

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

【０７３６】

なお、普通図柄の可変表示の当たり確率や可変表示の可変表示時間は、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、「通常遊技状態」等より「時間短縮状態」等の方が普通図柄に当選し易い確率であれば如何様な割合でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の当たり確率を１／１００程度として当たり難くなるように構成してもよいし、「時間短縮状態」における普通図柄の当たり確率を５０／１００＝１／２程度としてもよい。また、「通常遊技状態」より「時間短縮状態」等の方が可変表示時間が短ければ如何様な時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の可変表示時間を「３０秒」以上の長い時間（例えば、「１００秒」）としてもよいし、「１０秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。

【０７３７】

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

【０７３８】

このように、「通常遊技状態」における普通図柄の当たり確率を１／１００程度とし、該「通常遊技状態」における普通電役７２の開放時間を「１秒」程度とすることで、「通常遊技状態」において普通図柄の当たりに当選した場合に、普通電役７２に入球させられるか否かのチャンス状態（入球可能状態）とすることができ、該普通電役７２への入球が容易となる「時間短縮状態」（入球容易状態）と、該普通電役７２への入球が不可又は困難となる「通常遊技状態」とは異なる遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【０７３９】

図７に戻り、説明を続ける。主制御装置１１０のＭＰＵ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２０４を介して入出力ポート２０５が接続されている。入出力ポート２０５には、各入賞口６３，６４，６５，７１，７３に入賞した球や、スルーゲート６７を通過した球、アウト口６６を通って球排出路へ案内された球をそれぞれ検出するためのスイッチ（例えば、大入賞口スイッチ６５ｃ等）を含むスイッチ群並びにセンサ群などからなる各種スイッチ２０８や、電源投入時の立ち上げモードを設定するための設定キー５０１、「設定変更モード」時に押下操作されることにより確率設定値を更新するための設定変更スイッチ５０２、ＲＡＭ２０３に記憶されているデータを消去するためのＲＡＭ消去スイッチ５０３、ＭＰＵ２０１からの駆動・制御信号に基づいて、ベー

ス表示装置４０１の表示制御を行うベース表示装置制御回路４０２が接続される。
【０７４０】
　また、入出力ポート２０５の出力側には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、特別図柄表示装置３７、普通図柄表示装置８３、普通図柄保留ランプ８４、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイド６５ｂや、普通電役７２の出没板７２ａを駆動するための普通電役ソレノイド（図示せず）、その他ソレノイド２０９が接続されている。ＭＰＵ２０１は、各種スイッチ２０８，５０２，５０３から出力される信号や、設定キー５０１の状態に基づいて各種処理を実行するとともに、各種処理の実行結果の１つとしてベース表示装置４０１の表示内容等を設定する。
【０７４１】
　払出制御装置１１１は、払出モータ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵ２１１は、そのＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２１３とを有している。
【０７４２】
　払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図６７参照）が即座に実行される。
【０７４３】
　払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２１４を介して入出力ポート２１５が接続されている。入出力ポート２１５には、主制御装置１１０や払出モータ２１６、発射制御装置１１２などがそれぞれ接続されている。また、払出制御装置１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチ２１７が接続されている。なお、該賞球検出スイッチ２１７は、払出制御装置１１１に接続されるが、主制御装置１１０には接続されていない。
【０７４４】
　発射制御装置１１２は、主制御装置１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル５１の回転操作量に応じた球の打ち出し強さとなるように球発射ユニット１１２ａを制御するものである。球発射ユニット１１２ａは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル５１の回動量に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル５１の操作量に応じた強さで球が発射される。
【０７４５】
　音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４など）２２７における点灯および消灯の出力、変動演出や、後述する「時間短縮状態」における変動演出や小当たり当選時の右打ち報知演出、「保留変化予告」といった第３図柄表示装置８１にて行われる演出の表示態様の設定などを制御するものである。
【０７４６】
　演算装置であるＭＰＵ２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや

固定値データ等を記憶したＲＯＭ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２２３とを有している。

【０７４７】

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

【０７４８】

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

【０７４９】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出や後述する「時間短縮状態」における変動演出や小当たり当選時の右打ち報知演出の表示、「保留変化予告」の表示制御を実行するものである。なお、表示制御装置１１４の詳細については、図３０を、「時間短縮状態」における変動演出や小当たり当選時の右打ち報知演出の表示内容の詳細については、図７４～図８３を、それぞれ参照して後述する。

【０７５０】

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

【０７５１】

停電監視回路２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１及び払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０及び払出制御装置１１１のＮＭＩ端子へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理（図６８参照）を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理を正常に実行し完了することができる。

【０７５２】

ベース表示装置４０１は、主制御装置１１０内に設けられ且つ入出力ポート２０５と接続されたベース表示装置制御回路４０２に接続される。ベース表示装置制御回路４０２は

、ＭＰＵ２０１からの駆動・制御信号に基づいて、ベース表示装置４０１の各７セグメント表示器（図２参照）を駆動・制御して、ベース値に関する各種表示を行うものである。
【０７５３】
ベース値とは、大当たり状態、時間短縮状態を除く通常時において、１００発の球に対して払い出される（賞球される）球の数（割合）である。第１実施形態のパチンコ機１０では、遊技領域から球排出路へ案内されたアウト球の数（即ち、遊技領域に打ち出された球の数、換言すれば、遊技で使用された球の数。以下「総アウト個数」と称す。）が６００００個となる毎に、その６００００個の球に対するベース値を計測し、保存する。
【０７５４】
そして、ベース表示装置４０１には、総アウト個数が６００００個に到達するまでの期間中リアルタイムに計測しているベース値（以下「リアルタイムベース値」と称す）と、前回（直近で）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値とに加え、前回よりも１つ前に（前々回）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値と、前々回よりも１つ前に（前々々回）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値とが、所定期間（本実施形態では５秒）毎に切り替えて表示される。リアルタイムベース値以外に過去複数回分のベース値も表示することで、不正行為があったか否かの判断をより正確に行えるようになり、また、その不正行為があった時期もある程度予測可能とすることができる。
【０７５５】
ここで、図３０を参照して、音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図３０は、主に音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、ＭＰＵ２２１にて実行される各種制御プログラムの他、固定値データとして、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、小当たり種別テーブル２２２ｃ、停止パターンテーブル２２２ｄ、変動パターンテーブル２２２ｅが少なくとも格納されている。これらのテーブル２２２ａ～２２２ｅは、いずれも主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に設けられた大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、小当たり種別テーブル２０２ｃ、停止パターンテーブル２０２ｅ、変動パターンテーブル２０２ｆと同じものである。
【０７５６】
音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳ１の各値と、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、小当たり種別テーブル２２２ｃ、停止パターンテーブル２２２ｄおよび変動パターンテーブル２２２ｅとに基づいて、先読み処理を実行可能に構成されている。
【０７５７】
そして、この先読み処理によって、その先読み処理の対象となった保留中の変動演出が、結果としてどのような演出となるか（大当たりとなるか否か、「リーチ表示」となるか否か等）をその変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定したり、コクピット表示領域Ｄｂ（図６参照）に表示される保留図柄の表示態様を変化させる「保留変化予告」の演出内容（及び実行時期（タイミング））を決定したりする制御を実行する。
【０７５８】
なお、「保留変化予告」など、音声ランプ制御装置１１３における制御によって実行される演出の頻度は、遊技者によってある程度調整可能となるように構成してもよい。具体的には、例えば、「保留変化予告」演出を実装する場合、適度な頻度で「保留変化予告」が出現する「通常モード」と、「保留変化予告」が出現しない「出現なしモード」と、「ノーマルモード」よりも「保留変化予告」の出現頻度が多くなる「頻出モード」と、の３の出現頻度の異なる制御テーブルを用意する。
【０７５９】

また、この３つのモードを遊技者が選択可能となるように構成する。例えば、変動演出が実行されていない待機状態や、変動演出の実行中において、遊技者が演出ボタンを操作することで３つのモードのうちから１つを選択可能となるように構成してもよい。

【０７６０】

そして、「通常モード」を選択した場合には、「保留変化予告」が出現すれば、適度に大当たりへの期待度を持たせることができ、かつ、適度な頻度で出現するため、バランスよく「保留変化予告」を楽しむことができる。

【０７６１】

また、「保留変化予告」が出現しない「出現なしモード」を選択した場合には、該「保留変化予告」が出現しないため、第１始動口６４や第２始動口７１への入球によって保留が貯留された場合であっても予告演出が出現しないため、該当の保留の変動演出が実行されるまで、該保留の期待度は未知数とすることができ、「通常モード」を選択した場合よりも、変動演出に対して注目して楽しむことができる。

【０７６２】

さらに、「ノーマルモード」よりも「保留変化予告」の出現頻度が多くなる「頻出モード」を選択した場合には、該「保留変化予告」の出現頻度が多くなるため、変動演出が賑やかになり、該変動演出をより楽しむことができる。

【０７６３】

このように構成することで、遊技者の嗜好に合わせた変動演出を構成することができ、多彩な遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【０７６４】

ＲＡＭ２２３には、特図１変動開始フラグ２２３ａ、特図２変動開始フラグ２２３ｂ、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ、実行情報格納エリア２２３ｇ、特定領域通過可否フラグ２２３ｈが少なくとも設けられている。

【０７６５】

特図１変動開始フラグ２２３ａは、オン状態で第１特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図１変動開始フラグ２２３ａは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特図１停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図７２のＳ１２３５参照）。そして、第１特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図７４のＳ１３０２参照）。

【０７６６】

そして、第１実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、この特図１変動開始フラグ２２３ａがオンされたことを契機として、待機中の第１特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第１特別図柄の変動演出を実行させるための第１特別図柄の変動演出の設定処理（図７４のＳ１３０６～Ｓ１３０８参照）を行う。

【０７６７】

特図２変動開始フラグ２２３ｂは、オン状態で第２特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図２変動開始フラグ２２３ｂは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特図２停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図７３のＳ１２５６参照）。そして、第２特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図７４のＳ１３１０参照）。

【０７６８】

そして、第１実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、この特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンされたことを契機として、第２特別図柄の変動演出を実行させるための第２特別図柄の変動演出の設定処理（図７４のＳ１３１２及びＳ１３１３参照）を行う。

【０７６９】

サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０

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

【０７７０】

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

【０７７１】

具体的には、音声ランプ制御装置１１３は、第１始動口６４への入球によって第１特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置１１０において第１保留球数カウンタ２０３ａの値が加算された場合に主制御装置１１０より送信される第１保留球数コマンドを受信すると、その第１保留球数コマンドに含まれる、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの加算後の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（図７１のＳ１２０７参照）。

【０７７２】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において第１保留球数カウンタ２０３ａの値が減算される場合に主制御装置１１０から送信される第１特別図柄の変動演出に対応する特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第１特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算（更新）する（図７４のＳ１３０５参照）。このように、第１保留球数カウンタ２０３ａの更新にあわせて主制御装置１１０から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置１１３ではサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新するので、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同期させながら、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新することができる。

【０７７３】

サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値は、第１特別図柄の変動演出が奨励される遊技状態において、第３図柄表示装置８１における保留図柄及び実行図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留球数コマンドの受信に応じてそのコマンドにより示される保留球数をサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃに格納したり（図７１のＳ１２０７参照）、特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンドの受信に応じて、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新したりするタイミングで（図７４のＳ１３０５参照）、遊技状態に応じて奨励される特別図柄に対応する格納後もしくは更新後のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用第１保留球数コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する。

【０７７４】

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

【０７７５】

上述したように、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図６（ｂ）参照）に表示される保留図柄の数も、奨励される特別図柄に関する主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出が保留されている保留球の数を正確に表示させることが

できる。
【０７７６】
第１保留情報格納エリア２２３ｅは、保留されている第１特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第１保留球数コマンドによって送信された第１特別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。
【０７７７】
音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値と、ＲＯＭ２２２に格納された各テーブル２２２ａ～２２２ｅとを用いて、第１特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。
【０７７８】
第２保留情報格納エリア２２３ｆは、第２特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、変動パターンコマンド及び停止種別コマンドによって送信された第２別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。
【０７７９】
音声ランプ制御装置１１３は、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値と、ＲＯＭ２２２に格納された各テーブル２２２ａ～２２２ｅとを用いて、第２特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。
【０７８０】
実行情報格納エリア２２３ｇは、少なくとも特別図柄表示装置３７で実行され、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１で実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第１保留球数コマンド又は変動パターンコマンド及び停止種別コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。
【０７８１】
音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の設定等を実行するために、上述した第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１エリア又は第２保留情報格納エリア２２３ｆに記憶されている変動演出を行うための情報（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１等の各値）を、この実行情報格納エリア２２３ｇへシフトする。
【０７８２】
特定領域通過可否フラグ２２３ｈは、第２特別図柄の動的表示でいずれかの小当たり種別に当選した場合に設定されるフラグであり、オン状態で、特定領域７３ｄを通過可能な小当たり、即ち、該当の動的表示によって、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立することを示すフラグである。
【０７８３】
この特定領域通過可否フラグ２２３ｈは、電源投入時及び大当たり開始時に初期値としてオフに設定される。また、主制御装置１１０から出力された特定領域通過不可コマンドを受信した場合にもオフに設定され（図７３のＳ１２６２参照）、主制御装置１１０から出力された特定領域通過可能コマンドを受信した場合にオンされる（図７３のＳ１２６０）。
【０７８４】
第１実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の変動演出が小当たりに当選した場

合にこの特定領域通過可否フラグ２２３ｈが参照され、特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオンに設定されている場合は、特定領域７３ｄを通過可能な小当たりに当選しているため、特定領域通過可能時の表示用変動パターンコマンドを設定し（図７５のＳ１３５４参照）、反対に、特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオフに設定されている場合は、特定領域７３ｄを通過不可又は困難な小当たりに当選しているため、特定領域通過不可時の表示変動パターンコマンドを設定する（図７５のＳ１３５５参照）。

【０７８５】

このように、特定領域通過可否フラグ２２３ｈは、第２特別図柄の変動表示が小当たりに当選した場合に、第３図柄表示装置８１において、大当たりに相当する成功演出又はハズレに相当する失敗演出のいずれの演出を実行するかを判断する重要なフラグであるため、該特定領域通過可否フラグ２２３ｈを設定する場合、主制御装置１１０から特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドのいずれかのコマンド受信に基づいて設定するように構成されている。

【０７８６】

ここで、図３１を参照して、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの詳細について説明する。図３１は、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの構成を模式的に示す模式図である。

【０７８７】

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

【０７８８】

また、第２保留情報格納エリア２２３ｆは、第１保留情報格納エリア２２３ｅとは異なり、４つのエリアを有しておらず、大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｆ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｆ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｆ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ５と、が該第２保留情報格納エリア２２３ｆに直接格納される。

【０７８９】

さらに、実行情報格納エリア２２３ｇには、現在実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｇ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｇ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｇ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｇ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｇ５が少なくとも設けられている。

【０７９０】

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

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

【０７９１】

また、第２保留情報格納エリア２２３ｆは、これから実行を開始する第２特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

【０７９２】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第１保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、第１保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置１１３は、抽出した各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値をそれぞれ、対応する第１保留情報格納第１～第４エリアのうち該第１保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｅ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｅ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｅ３、変動種別カウンタ格納エリア２２３ｅ４に格納する。

【０７９３】

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

【０７９４】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第２特別図柄の変動パターンコマンド及び停止種別コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、小当たり種別カウンタＣＫ、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、変動パターンコマンド及び停止種別コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置１１３は、抽出した各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を第２保留情報格納エリア２２３ｆ内の大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｆ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｆ３、変動種別カウンタ格納エリア２２３ｆ４、小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ５に格納する。

【０７９５】

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

【０７９６】

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

２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させた場合は、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させる。

【０７９７】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第２特別図柄の変動演出の開始を意味する特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドを受信すると、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された情報を、実行情報格納エリア２２３ｇに対してシフトする処理を実行する。つまり、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ５に移動させる。

【０７９８】

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

【０７９９】

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

【０８００】

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

【０８０１】

なお、第１保留情報格納エリア２２３ｅ又は第２保留情報格納エリア２２３ｆ、および、実行情報格納エリア２２３ｇにおける上述のシフト処理は、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド又は特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドを受信したときの保留球数（特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド又は特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドの受信に基づく更新

が行われる前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値）に基づいて、第１保留情報格納第１～第４エリアのうち保留されている変動演出に対応するエリアについてのみデータの移動（シフト）を行う。

【０８０２】

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

【０８０３】

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

【０８０４】

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

【０８０５】

図３０に戻って説明を続ける。ＲＡＭ２２３は、その他、主制御装置１１０より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）などを有している。

【０８０６】

コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ　Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ　Ｏｕｔ）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図７１参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【０８０７】

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

【０８０８】

第１実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態毎に第３図柄表示装置８１で行われる変動演出の変動態様が異なるとともに、各遊技状態ごとに奨励される球の発射態様が遊技者に示されるように構成されている。具体的には、例えば、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」では、左打ち遊技を促す「左打ち」という文字表示が主表示領域Ｄｍの左下領域に表示されつつ、アラビア数字で構成される各変動図柄が縦スクロールで変動すると共に、主表示領域Ｄｍにおいて１の有効ラインのみ（所謂、シングルライン）を形成するように表示される。また、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」では、右打ち遊技を促す主表示用右打ち指示８９が主表示領域Ｄｍの右上領域に表示されつつ、アラビア数字で構成される各変動図柄が縦スクロールで変動すると共に、主表示領域Ｄｍにおいて１の有効ライン（所謂、シングルライン）を形成するように表示される。このように、各遊技状

態において変動図柄の表示態様を明確に異ならせることで、遊技状態を遊技者に認識させ易くしつつ、奨励される遊技を行うために必要な遊技態様（発射態様）を認識し易くすることができる。

【０８０９】

また、例えば、「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が実行中となっている場合の「ノーマルリーチ」中の演出において、発展先を示唆する「ルーレット演出」を実行する場合、最初にルーレット演出が停止し得る発展先の候補を見せておき、その後、ルーレットを高速変動させてから、最終的に発展先を表示するように構成する。

【０８１０】

この場合、発展先の候補を表示する段階では、遊技者に対して、いずれの発展先に停止すれば大当たりの期待度が高くなるのかを認識させるため、時間をかけて発展先の候補を１つずつ注目させる。例えば、４つの候補を見せる場合であれば、１の候補に対して、周囲に停止エフェクトを付けるなどして遊技者が注目しやすいように構成し、さらに、他の３つの候補は黒フィルターをかけるなど、注目させたい候補表示よりも暗くして表示する。このように構成することで、１の選択候補に対して、遊技者をより注目させることができる。

【０８１１】

このように、４つの候補を１つずつ時間をかけて遊技者に認識させた後は、いずれかの発展先が１つだけ決定されることを示唆するため、４つの候補を高速で変動させてルーレット風の演出を実行する。この場合、１つずつの発展先が遊技者に認識できる必要がないため、各候補を高速に変動させる。

【０８１２】

そして、最終的に発展先候補を停止させる段階では、遊技者に対して、これから実行される「スーパーリーチ」演出態様の演出内容をしっかりと示唆するため、４つの候補を高速で変動させてルーレット風の演出を実行していた時よりも時間をかけて、遊技者が発展先を認識し易いように構成する。

【０８１３】

このように構成することで、発展先の候補を表示する段階では、遊技者に対して、いずれの発展先に停止すればより大当たりの期待度が高くなるのかを認識させ、停止してほしい発展先候補を認識させることができ、さらに、最終的に発展先候補を停止させる段階では、時間をかけて発展先候補を表示することで、遊技者が発展先を認識し易くすることができる。

【０８１４】

次に、図３２から図６８のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では２ミリ秒周期で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがある。

【０８１５】

図３２は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。

【０８１６】

この立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期値設定処理を実行する（Ｓ１０１）。例えば、ＲＡＭ２０３へのアクセス許可を設定し、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本実施形態では、「１秒」）を実行する（Ｓ１０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ１０３）。

【０８１７】

その後は、主制御装置１１０に設けたＲＡＭ消去スイッチ５０３（図７参照）がオンさ

れているか否かを判別する（Ｓ１０４）。判別の結果、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていなければ（Ｓ１０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１０５）。そして、記憶されていなければ（Ｓ１０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合は、ＲＡＭ２０３の初期化を行うため、処理をＳ１１６へ移行する。

【０８１８】

ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ１０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ１０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ１１６へ移行する。

【０８１９】

なお、図３４のＳ１５６の処理で後述する通り、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【０８２０】

一方、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされておらず（Ｓ１０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ１０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ１０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ１０８）。次いで、設定キー５０１がオンされているか否かを判別する（Ｓ１０９）。

【０８２１】

Ｓ１０９の処理において、設定キー５０１がオンされていると判別された場合（Ｓ１０９：Ｙｅｓ）、電源投入時においてＲＡＭ消去スイッチ５０３：オフ、かつ、設定キー５０１：オンに操作されているので、立ち上げモードを「設定確認モード」で立ち上げるべく、まず、ベース表示装置４０１において確率設定値の表示を開始し（Ｓ１１０）、その後、設定キー５０１がオフされたか否かを判別し（Ｓ１１１）、設定キー５０１がオフされるまで該「設定確認モード」を維持する（Ｓ１１１：Ｎｏ）。一方、設定キー５０１がオフされた場合は（Ｓ１１１：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１における確率設定値の表示を終了して（Ｓ１１２）、「設定確認モード」を終了して、処理をＳ１１３へ移行する。なお、Ｓ１０９の処理において、設定キー５０１がオンされていなければ（Ｓ１０９：Ｎｏ）、立ち上げモードを「通常モード」で立ち上げるべく、Ｓ１１０～Ｓ１１２の処理をスキップして、処理をＳ１１３へ移行する。

【０８２２】

Ｓ１１３の処理では、確率設定値に基づいて設定値コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ１１３）、処理をＳ１１４に移行する。

【０８２３】

第１実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３は電源のバックアップ機能を有しておらず、該音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３は立ち上げ処理によって初期化されるため（図６９のＳ１０１０参照）、パチンコ機１０の立ち上げ処理の都度、設定値コマンドが設定され、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に送信されるように構成されている。

【０８２４】

ここで設定された設定値コマンドは、後述するタイマ割込処理の外部出力処理（図３５のＳ２０１参照）において、音声ランプ制御装置１１３へと送信される。音声ランプ制御装置１１３は、この設定値コマンドを受信すると、ＲＡＭ２２３に設けられた設定値メモリ（図示せず）に該設定値コマンドが示す確率設定値を格納（記憶）するように構成されている。

【０８２５】
　Ｓ１１４の処理では、ベース表示装置関連の処理を行い（Ｓ１１４）、その後、割込みを許可し（Ｓ１１５）、後述するメイン処理（図３４参照）に移行する。このベース表示装置関連の処理では、ベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器の全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を点灯し、その状態で、５秒間ウエイト処理を実行する。これにより、パチンコ機１０に電源が投入される度に、ベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器の全てのセグメント（ドットセグメントを含む）が少なくとも５秒間継続して点灯されるため、全てのセグメントが正常に点灯できるかを確認でき、ベース表示装置４０１の表示が正常に行われるか否かを容易に判断できる。
【０８２６】
　一方、Ｓ１０４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていると判別された場合は（Ｓ１０４：Ｙｅｓ）、立ち上げモードを「ＲＡＭクリアモード」か「設定変更モード」のいずれで立ち上げるかを判別すべく、設定キー５０１がオンされているか否かを判別する（Ｓ１１６）。
【０８２７】
　Ｓ１１６の処理において、設定キー５０１がオンされていないと判別された場合は（Ｓ１１６：Ｎｏ）、立ち上げモードを「ＲＡＭクリアモード」で立ち上げるべく、処理をＳ１１７へ移行する。
【０８２８】
　Ｓ１１７の処理では、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１７及びＳ１１８）を実行する。
【０８２９】
　上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、設定変更の如何を問わず電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合には、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ５０３が押されていれば、ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１７及びＳ１１８）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合（Ｓ１０５：Ｎｏ）や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合（Ｓ１０７：Ｎｏ）も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１７及びＳ１１８）を実行する。
【０８３０】
　ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１７及びＳ１１８）、即ち、「ＲＡＭクリアモード」では、ＲＡＭ２０３の使用領域を「０」クリアし（Ｓ１１７）、その後、ＲＡＭ２０３に初期値（例えば、第１保留球数カウンタ２０３ａの「０」クリア等）を設定し（Ｓ１１８）、処理をＳ１１３へ移行する。
【０８３１】
　なお、このＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１７及びＳ１１８）では、ＲＡＭ２０３の使用領域のうち、ベース表示装置４０１に表示するベース値に関連する領域（総アウト個数カウンタ、低確払出個数カウンタ、リアルタイムベース値データなど（いずれも図示せず））を除いた領域のクリアを行う。これにより、電源投入時にＲＡＭ消去スイッチ５０３が操作されても、その操作が行われる前から行われているリアルタイムベース値の計測が継続され、その計測されたリアルタイムベース値をベース表示装置４０１に表示させることができる。
【０８３２】
　一方、Ｓ１１６の処理において、設定キー５０１がオンされていると判別された場合は（Ｓ１１６：Ｙｅｓ）、立ち上げモードを「設定変更モード」にするべく、設定変更処理を行う（Ｓ１１９）。
【０８３３】
　ここで、図３３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される設定変更処理（Ｓ１１９）について説明する。図３３は、この設定変更処理（Ｓ１１９）を示すフローチャートである。
【０８３４】

この設定変更処理（Ｓ１１９）は、立ち上げモードが「設定変更モード」である場合に実行される処理であり、ホール関係者等からの確率設定値の変更（更新）を受け付け、確定されるための処理である。

【０８３５】

この設定変更処理（Ｓ１１９）では、まず、ベース表示装置４０１において現在の確率設定値の表示の開始を設定し（Ｓ１２１）、処理をＳ１２２へ移行する。この確率設定値の表示の開始設定により、ベース表示装置４０１に確率設定値の表示が開始される。

【０８３６】

なお、ここで表示される確率設定値は、電源断前に設定されていた確率設定値ではなく、必ず特定の値に固定されるようにしてもよい。即ち、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置４０１には、必ず特定の確率設定値で表示が開始されるようにしてもよい。特定の確率設定値としては、例えば、確率設定値（「１」～「３」）の最小値である「１」であってもよいし、確率設定値の中間値である「２」であってもよいし、確率設定値の最大値である「３」であってもよい。これにより、電源断される前に設定されていた確率設定値にかかわらず、ホール関係者等は確率設定値を特定の確率設定値から変更できる。

【０８３７】

一方で、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置４０１には、電源断される前に設定されていた確率設定値をそのままで表示が開始されるようにしてもよい。これにより、ホール関係者等は、電源断される前に設定されていた確率設定値を考慮しながら、確率設定値を変更できる。

【０８３８】

また、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置４０１には、電源断される前に設定されていた確率設定値が「２」以上であれば、確率設定値を「２」として表示を開始し、電源断される前に設定されていた確率設定値が「１」であれば、その電源断される前に設定されていた確率設定値をそのままで表示が開始されるようにしてもよい。例えば、電源断される前に設定された確率設定値が「３」のように高い場合、確率設定値を少しだけ（例えば１だけ）小さくしたい場合が多々生じ得る。このような場合において、確率設定値を、電源断される前に設定された確率設定値そのままで表示を開始すると、次のような問題が生じる。即ち、確率設定値の更新は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンする毎に１ずつ加算され、確率設定値が「３」の場合にＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされた場合には、確率設定値を「１」に戻すことで行われる。よって、例えば、確率設定値を「３」から「２」に変更したい場合、ＲＡＭ消去スイッチ５０３のオンを繰り返しながら、ほぼ確率設定値を１周させなければならない。これに対し、電源断される前に設定された確率設定値が高い場合に、確率設定値を「２」で表示を開始することで、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンする回数を抑えながら、確率設定値の更新を行うことができる。

【０８３９】

次に、Ｓ１２２の処理では、確率設定値が「１」～「３」の範囲にあるか否かを判断し（Ｓ１２２）、所定の範囲内にない、即ち、異常な確率設定値となっている場合は（Ｓ１２２：Ｎｏ）、確率設定値を初期値に変更し（Ｓ１２３）、Ｓ１２４の処理へ移行する。この初期値としては、確率設定値（「１」～「３」）の最小値である「１」であってもよいし、確率設定値の中間値である「２」であってもよいし、確率設定値の最大値である「３」であってもよい。一方、Ｓ１２２の処理の結果、確率設定値が「１」～「３」の範囲内にあると判断される場合は（Ｓ１２２：Ｙｅｓ）、確率設定値は正常な値であるので、Ｓ１２３の処理をスキップして、Ｓ１２４の処理へ移行する。

【０８４０】

Ｓ１２４の処理では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンになったか否かを判断する（Ｓ１２４）。その結果、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンになっていないと判断される場合は（Ｓ１２４：Ｎｏ）、次いで、設定変更スイッチ５０２がオンになったか否かを判断す

る（Ｓ１２５）。
【０８４１】
Ｓ１２５の結果、設定変更スイッチ５０２がオンされていないと判断されれば（Ｓ１２５：Ｎｏ）、Ｓ１２２の処理へ戻る一方、設定変更スイッチ５０２がオンされたと判断されれば（Ｓ１２５：Ｙｅｓ）、確率設定値を更新して（Ｓ１２６）、Ｓ１２２の処理に戻る。
【０８４２】
Ｓ１２６の処理である確率設定値の更新は、それまでの確率設定値が「１」～「２」である場合は、その確率設定値に１を加算し、それまでの確率設定値が「３」である場合は、確率設定値を「１」に戻すことで行われる。Ｓ１２６の処理により更新された確率設定値は、ベース表示装置４０１に表示される。
【０８４３】
Ｓ１２２→Ｓ１２３→Ｓ１２４：Ｎｏ→Ｓ１２５（及びＳ１２６）→Ｓ１２２のループ処理は、Ｓ１２４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンとなったと判断されるまで（Ｓ１２４：Ｙｅｓ）実行され続ける。そして、Ｓ１２４の処理により、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンとなったと判断される場合は（Ｓ１２４：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１に表示されている確率設定値を、これからの遊技で使用する確率設定値として確定し（Ｓ１２７）、該確率設定値に応じた大当たり乱数テーブル２０２ａを設定する（Ｓ１２８）。
【０８４４】
Ｓ１２８の処理の後、次いで、設定キー５０１がオフ状態となったか否かを判断する（Ｓ１２９）。Ｓ１２９の処理では、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出した場合に、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもいし、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもよい。
【０８４５】
Ｓ１２９の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になっていないと判断される間は（Ｓ１２９：Ｎｏ）、Ｓ１２９の処理を繰り返し実行する。そして、Ｓ１２９の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になったと判断される場合は（Ｓ１２９：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１における確率設定値の表示の終了を設定し（Ｓ１３０）、この設定変更処理（Ｓ１１８）を終了する。
【０８４６】
なお、設定変更処理の終了後は、立ち上げ処理（図３２参照）に戻り、処理をＳ１１６へ移行し、ＲＡＭ２０３初期化処理を実行（Ｓ１１７及びＳ１１８）し、ＲＡＭ２０３のデータを消去（クリア）する。このように、Ｓ１２４の処理においてホール関係者等にＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンさせて確率設定値を確定させることにより、その後、ＲＡＭ２０３のデータの消去が行われることを、ホール関係者等に強く認識させることができる。
【０８４７】
また、Ｓ１２４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３のオン検出によって確率設定値を確定させていたが、設定キー５０１のオフ検出によって確率設定値を確定するように構成してもよい。
【０８４８】
次に、図３４を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図３４は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別してカウンタの更新処理と電源断時処理とが実行される。
【０８４９】
メイン処理では、まず、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１５１）。そして、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ

（Ｓ１５１：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１５２，Ｓ１５３）。

【０８５０】

まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ１５２）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では「９９９９」、「９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃにそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、後述するタイマ割込処理のＳ２０７（図３５参照）の処理と同一の方法によって実行し（Ｓ１５３）、Ｓ１５１の処理へ移行する。

【０８５１】

ここで、このメイン処理が実行されている間、後述するタイマ割込処理（図３５参照）が所定時間間隔（本実施形態では２ミリ秒）で起動され実行される。タイマ割込処理では、遊技の状態に応じて異なる処理が実行される。例えば、大当たり中には、可変入賞装置６５の開閉を制御する処理が行われ、スルーゲート６７への球の通過があれば、普通図柄表示装置８３による普通図柄の表示制御が行われる。また、特別図柄表示装置３７での変動表示を開始する場合に実行される大当たり抽選では、高確率状態か低確率状態かによって、取得した大当たり乱数カウンタＣ１と比較する大当たり乱数値の数が異なってくる。よって、１回のタイマ割込処理の実行にかかる時間は、遊技の状態に応じて変化することになる。従って、一のタイマ割込処理が終了してから次のタイマ割込処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく、その時々の遊技の状態に応じて変化する。

【０８５２】

メイン処理の一処理である上記のＳ１５２，Ｓ１５３の処理は、このタイマ割込処理の残余時間の中で実行されることになる。つまり、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新が繰り返し実行されることになるので、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値、普図当たりカウンタＣ４の初期値）とをランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１についてもランダムに更新することができる。特に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２とをランダムに更新することによって、これらを更新の初期値として使用する大当たり乱数カウンタＣ１及び普図当たりカウンタＣ４の更新に、ランダム性を持たせることができる。

【０８５３】

Ｓ１５１の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１５１：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図６８において後述するＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１５４以降の電源遮断時の処理が実行される。

【０８５４】

Ｓ１５４の処理では、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１５４）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１５５）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１５６）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１５７）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【０８５５】

なお、Ｓ１５１の処理は、タイマ割込処理（図３５参照）の残余時間内に行われるＳ１

５２とＳ１５３の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。これにより、主制御装置１１０のメイン処理において、タイマ割込処理による各種設定が終了し、また、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新が終わったタイミングで、電源断の発生情報を確認している。よって、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ１５１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ１５１の処理から開始することができる。

【０８５６】

従って、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（Ｓ１０１）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１５１の処理から開始することができる。その結果、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。

【０８５７】

次に、図３５を参照して、第１実施形態に係るパチンコ機１０の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理について説明する。図３５は、第１実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【０８５８】

このタイマ割込処理では、まず、外部出力処理を実行する（Ｓ２０１）。タイマ割込処理やメイン処理（図３４参照）では、各種処理に基づいて、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３、ホールコンピュータ（図示せず）等へ送信すべきコマンド又は信号等を生成し、コマンドが生成された場合はＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦記憶し、信号が生成された場合は該信号に対応する装置（例えば、ホールコンピュータとパチンコ機１０とを接続するための外部出力端子板（図示せず）等）に信号を出力する。Ｓ２０１の外部出力処理では、上記コマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信するとともに、上記信号を各種装置へ出力する。

【０８５９】

Ｓ２０１の処理の後は、次に、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ２０２）、次いで、各特別図柄の当たり時における処理を実行する当たり処理を実行する（Ｓ２０３）。この当たり処理（Ｓ２０３）については、図５８において後述する。

【０８６０】

Ｓ２０３の後は、次に、普通電役７２の駆動制御処理を実行する普通電役制御処理を実行する（Ｓ２０４）。簡単に説明すると、球がスルーゲート６７を通過したことを条件に普通図柄表示装置８３にて普通図柄の可変表示が実施され、普通図柄の可変表示の結果、普通図柄の当たり図柄（例えば、「○」図柄）が現出して当たり状態となると、普通電役７２を所定時間開放状態とする一方、普通図柄のハズレ図柄（例えば、「×」図柄）が現出した場合は、普通電役７２の閉鎖状態を維持する。この普通電役制御処理については、図６７を参照して後述する。

【０８６１】

Ｓ２０４の処理の後は、次いで、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ２０５）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチ２０８の状態を読み込むと共に、当該スイッチ２０８の状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。また、入賞検知情報に基づいて払出制御装置１１１に対して送信すべき獲得球数に対応する賞球コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ２０１）によって、所定の賞球コマンドが払出制御装置１１１に向けて送信される。

【０８６２】

次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新

を実行する（Ｓ２０６）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第１実施形態では、「９９９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第１実施形態では、「９９」）に達した際、「０」にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。

【０８６３】

次いで、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、普図当たりカウンタＣ４及び小当たり種別カウンタＣＫの更新を実行する（Ｓ２０７）。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、普図当たりカウンタＣ４及び小当たり種別カウンタＣＫをそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（第１実施形態では、それぞれ、「９９９９」，「９９」，「９９」，「９」，「９９」，「２９９」）に達した際、それぞれ「０」にクリアする。また、大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１又は第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値を当該大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込み、その初期値を大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４に設定する。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４，ＣＫの更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。

【０８６４】

次に、第１始動口６４への入賞に伴う特図１始動入賞処理を実行する（Ｓ２０８）。なお、この特図１始動入賞処理（Ｓ２０８）の詳細は、図３６を参照して後述する。

【０８６５】

次いで、スルーゲート６７への球の通過有無を判断するゲート通過処理を実行する（Ｓ２０９）。このゲート通過処理（Ｓ２０９）においてスルーゲート６７を球が通過したと判別された場合に、普図当たりカウンタＣ４の値がカウンタ用バッファ２０３ｃから取得され、その普図当たりカウンタＣ４の値が普図保留球格納エリア２０３ｈ（図９参照）に格納されるとともに普通図柄保留ランプ８４に普通図柄の可変表示の保留数が表示等される。なお、このゲート通過処理（Ｓ２０９）の詳細は、図３７を参照して後述する。

【０８６６】

ゲート通過処理（Ｓ２０９）を実行した後は、上記始動入賞処理（Ｓ２０８）の処理内容に基づいて特別図柄表示装置３７による特別図柄の動的表示を行うための処理や第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特図変動処理を実行する（Ｓ２１０）。なお、特図変動処理（Ｓ２１０）の詳細は、図３８を参照して後述する。

【０８６７】

次いで、上記ゲート通過処理（Ｓ２０９）の処理内容に基づいて、普通図柄の当否判別を行うとともに、該判別結果に基づく普通図柄の可変表示を普通図柄表示装置８３において行うための設定処理である普図変動処理を実行する（Ｓ２１１）。この普図変動処理（Ｓ２１１）では、上述した遊技状態に応じて、普通図柄の当たり確率が、高確率（例えば、９９／１００）か低確率（０／１００）のいずれかで行われる。そして、当否結果に基づいて普通図柄の可変表示を行うとともに、該当否結果に応じた表示結果を普通図柄表示装置８３に表示する。なお、普図変動処理（Ｓ２１１）の詳細は、図６６を参照して後述する。

【０８６８】

普図変動処理（Ｓ２１１）を実行した後は、発射制御処理を実行し（Ｓ２１２）、ベース値処理を実行して（Ｓ２１３）、さらに、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ２１４）、このタイマ割込処理を終了する。

【０８６９】

なお、発射制御処理（Ｓ２１２）は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。そして、球の発射がオンである場合、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信するために、その球発射信号の情報を、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用リングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ２０１）によって、球発射信号が払出制御装置１１１を介して発射制御装置１１２へ送信される。

【０８７０】

また、ベース値処理（Ｓ２１３）では、まず、リアルタイムベース値を算出（計測）するとともに、総アウト個数が６００００個となった場合に、該リアルタイムベース値データを前回リアルタイムベース値データへシフトする等の処理を実行する。次いで、前回、ベース値処理を実行してから５秒経過したか否かを判別し、前回、ベース値処理を実行してから５秒経過している場合にベース表示装置４０１にベース値を表示する処理を実行する。

【０８７１】

また、本実施形態では、定期的に実行する処理をタイマ割込処理（図３５参照）で実行し、メイン処理において、タイマ割込処理の残余時間に各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新を実行する場合について説明したが、タイマ割込処理にて実行していた処理の一部または全部を、メイン処理の中で所定時間（例えば、２ミリ秒）毎に実行するように構成してもよい。例えば、本実施形態においてタイマ割込処理にて実行していた賞球計数信号，払出異常信号読み込み処理（Ｓ２０２）、当たり処理（Ｓ２０３）、普通電役制御処理（Ｓ２０４）及びスイッチ読み込み処理（Ｓ２０５）の一部または全部を、タイマ割込処理ではなく、メイン処理の中で２ミリ秒毎に実行するように構成してもよい。

【０８７２】

この場合、メイン処理の中で所定時間（２ミリ秒）経過したか否かを判断するステップを設け、所定時間経過したと判断された場合のみ、所定時間毎に実行する処理を実行し、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間の経過の有無にかかわらず実行するようにしてもよい。これにより、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間毎に実行する処理の残余時間に実行されることになるが、所定時間毎に実行する処理は、遊技の状態に応じてその実行にかかる時間が変化するため、このように構成した場合であっても、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１をランダムに更新することができる。

【０８７３】

次に、図３６のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図３５参照）の一処理である特図１始動入賞処理（Ｓ２０８）を説明する。図３６は、この特図１始動入賞処理（Ｓ２０８）を示すフローチャートである。

【０８７４】

特図１始動入賞処理（Ｓ２０８）は、第１始動口６４への球の入賞の有無を判断し、入賞があった場合は、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を入賞した始動口６４に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄに格納する（保留する）処理を実行する。また、保留する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置１１３へ送信するための処理を実行する。

【０８７５】

ＭＰＵ２０１は、この特図１始動入賞処理（Ｓ２０８）において、まず、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ３０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図３５のＳ２０５参照）において読み込んだ、第１始動口６４への入球（入賞）を検出する第１始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第１始動口６４への入球を３回のタイマ割込処理（図３５参照）にわたって検出する。

【０８７６】

Ｓ３０１の判別の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技が奨励されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ３０２）。判別の結果、「通常遊技状態」でなければ（Ｓ３０２：Ｎｏ）、奨励される右打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）左打ち遊技によって発射された球が第１始動口６４に入賞したということなので、音声出力装置２２６（図７参照）から警報音を出力するとともに、第３図柄表示装置８１において「右打ちしてください」という文字表示を表示する等の左打ちエラー処理を実行し（Ｓ３０３）、処理をＳ３０４へ移行する。

【０８７７】

このように構成することで、左打ち遊技が奨励されていない「時間短縮状態」において第１始動口スイッチ（図示せず）で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行い、左打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に左打ち遊技の実行を敬遠させ（右打ち遊技を促し）、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【０８７８】

なお、Ｓ３０２の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」であると判断された場合は（Ｓ３０２：Ｙｅｓ）、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、Ｓ３０３の処理をスキップし、Ｓ３０３の左打ちエラー処理を行わず、処理をＳ３０４へ移行する。

【０８７９】

Ｓ３０１の処理の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、次いで、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が上限値（第１実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ３０４）。そして、第１始動口６４への入賞があっても作動保留球数Ｎ１＜４でなければ（Ｓ３０４：Ｎｏ）、この特図１始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了し、タイマ割込処理（図３５参照）へ戻る。

【０８８０】

一方、作動保留球数Ｎ１＜４であれば（Ｓ３０４：Ｙｅｓ）、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１加算する（Ｓ３０５）。そして、今回、第１特別図柄に対応する第１始動口６４への入賞であるので、第１保留球格納エリア２０３ｄを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１の格納先として設定し（Ｓ３０６）、処理をＳ３１１へ移行する。

【０８８１】

Ｓ３１１の処理では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図７参照）から読み出し、各保留球格納エリアに格納する。つまり、Ｓ３０６で格納先として設定された第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち、第１保留球数カウンタ２０３ａで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３及び変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４に各々保留（格納）する（Ｓ３１１）。

【０８８２】

具体的には、例えば、第１始動口６４への入賞に基づくＳ３０６の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄが格納先として設定され、また、Ｓ３０５の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「１」であれば、第１保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。また、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば第１保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「３」であれば第１保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であれば第１保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。

【０８８３】

次に、Ｓ３０５の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３０６の処理により第１保留球格納エリア２０３ｄに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値を含む第１保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第１保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３１２）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３５のＳ２０１参照）によって、第１保留球数コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。Ｓ３１２の処理を終えると、この特図１始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了し、タイマ割込処理（図３５参照）に戻る。

【０８８４】

なお、Ｓ３１２の処理において第１保留球数コマンドに含める各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、Ｓ３１２の処理によりカウンタ用バッファ２０３ｃから読み出した値そのものを用いてもよいし、Ｓ３１２の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄに格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。

【０８８５】

次に、図３７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図３５参照）の一処理であるゲート通過処理（Ｓ２０９）を説明する。図３７は、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を示すフローチャートである。ゲート通過処理（Ｓ２０９）は、スルーゲート６７への球の通過（入球）の有無を判断し、球が通過（入球）した場合は、普図当たりカウンタＣ４の値を普図保留球格納エリア２０３ｈに格納する（保留する）処理を実行する。

【０８８６】

このゲート通過処理（Ｓ２０９）では、まず、球がスルーゲート６７を通過したか否かを判別する（Ｓ４０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図３５のＳ２０５参照）において読み込んだスルーゲート６７への球の通過（入球）を検出するスルーゲートスイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、スルーゲート６７への通過（入球）を３回のタイマ割込処理（図３５参照）にわたって検出する。

【０８８７】

Ｓ４０１の処理において、スルーゲート６７を球が通過していない場合は（Ｓ４０１：Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了して、タイマ割込処理（図３５参照）へ戻る。一方、球がスルーゲート６７を通過（入球）したと判別されると（Ｓ４０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技の球の発射が奨励されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ４０２）。判別の結果、「通常遊技状態」であれば（Ｓ４０２：Ｙｅｓ）、次いで、小当たり遊技中か否か、即ち、「時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選し、小当たり当選回数に基づいて時短終了条件が成立して、「通常遊技状態」に移行してから小入賞口ユニット７３の開放動作が実行中の状態であるか否かを判別する（Ｓ４０３）。判別の結果、小当たり遊技中でない場合は（Ｓ４０３：Ｎｏ）、「通常遊技状態」において奨励される左打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）右打ち遊技によって発射された球がスルーゲート６７を通過したということなので、音声出力装置２２６（図７参照）から警報音を出力するとともに、第３図柄表示装置８１において「左打ちに戻してね」という文字表示を表示する等の通常時右打ちエラー処理を実行し（Ｓ４０４）、処理をＳ４０５へ移行する。

【０８８８】

このように構成することで、右打ち遊技が推奨されていない「通常遊技状態」においてスルーゲート６７で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行うことで、右打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に右打ち遊技の実行を敬遠させ、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【０８８９】

なお、Ｓ４０２の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」でなければ（Ｓ４０２：

Ｎｏ）、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」であるので、Ｓ４０４の通常時右打ちエラー処理を行わず、Ｓ４０３及びＳ４０４の処理をスキップして、処理をＳ４０５へ移行する。

【０８９０】

また、Ｓ４０３の判別の結果、小当たり遊技中であれば（Ｓ４０３：Ｙｅｓ）、「時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選し、小当たり当選回数に基づいて時短終了条件が成立して、「通常遊技状態」に移行してから小入賞口ユニット７３の開放動作が実行中の状態であるので、この場合も、Ｓ４０４の通常時右打ちエラー処理を行わず、Ｓ４０４の処理をスキップして、処理をＳ４０５へ移行する。

【０８９１】

Ｓ４０５の処理では、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄の可変表示の作動保留球数ＨＮ）が上限値（第１実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ４０４）。そして、スルーゲート６７への通過（入球）があっても作動保留球数ＨＮ＜４でなければ（Ｓ４０５：Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了して、タイマ割込処理（図３５参照）へ戻る。

【０８９２】

一方、作動保留球数ＨＮ＜４であれば（Ｓ４０５：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）を１加算する（Ｓ４０６）。そして、普図当たりカウンタＣ４の値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図７参照）から読み出し、読み出したデータを、普図保留球格納エリア２０３ｈに設けられた普図保留第１～第４エリアのうち、普図保留球数カウンタ２０３ｇで示される値に対応するエリアに格納する（Ｓ４０７）。

【０８９３】

具体的には、例えば、Ｓ４０６の処理による加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「１」であれば、普図保留第１エリアに普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。また、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「２」であれば普図保留第２エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「３」であれば普図保留第３エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「４」であれば普図保留第４エリアに、普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。Ｓ４０７の処理の終了後は、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了し、タイマ割込処理（図３５参照）に戻る。

【０８９４】

なお、第１実施形態では、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信しないように構成されているが、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信して、普通図柄の可変表示に関する保留図柄等に関する演出（報知）を行うように構成してもよい。この場合に、普図当たりカウンタＣ４の値を普図保留球数コマンドに含めて送信することで、音声ランプ制御装置１１３で普通図柄に関する所謂先読み処理を実行可能に構成し、普通図柄に関する演出のバリエーションを設けるように構成してもよい。

【０８９５】

次に、図３８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図３５参照）の一処理である特図変動処理（Ｓ２１０）について説明する。図３８は、この特図変動処理（Ｓ２１０）を示すフローチャートである。

【０８９６】

この特図変動処理（Ｓ２１０）は、第１特別図柄および第２特別図柄に関する特別図柄表示装置３７における動的表示や、第３図柄表示装置８１にて遊技状態に応じて行う変動演出に関する制御を行うものである。

【０８９７】

ＭＰＵ２０１は、この特図変動処理（Ｓ２１０）において、まず、今現在、第１特別図柄又は第２特別図柄のいずれか一方が大当たり中であるか否かを判別する（Ｓ５０１）。大当たり中としては、大当たりの際に第３図柄表示装置８１及び特別図柄表示装置３７で表示される大当たり遊技の最中と、大当たり遊技開始前（即ち、大当たりオープニング）

の所定時間の最中と、大当たり遊技終了後（即ち、大当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ５０１における判別の結果、いずれかの特別図柄の大当たり中であれば（Ｓ５０１：Ｙｅｓ）、そのまま特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図３５参照）に戻る。

【０８９８】

Ｓ５０１の処理において、大当たり中でないと判別された場合は（Ｓ５０１：Ｎｏ）、次に、今現在、第２特別図柄が小当たり中であるか否かを判別する（Ｓ５０２）。小当たり中としては、小当たりの際に第３図柄表示装置８１及び特別図柄表示装置３７で表示される小当たり遊技の最中と、小当たり遊技開始前（即ち、小当たりオープニング）の所定時間の最中と、小当たり遊技終了後（即ち、小当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ５０２における判別の結果、第２特別図柄の小当たり中であれば（Ｓ５０２：Ｙｅｓ）、そのまま特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図３５参照）に戻る。

【０８９９】

Ｓ５０２の処理において、小当たり中でないと判別された場合は（Ｓ５０２：Ｎｏ）、次に、特別図柄表示装置３７において第１特別図柄（特図１）又は第２特別図柄（特図２）が動的表示中であるか否かを判別し（Ｓ５０３）、特別図柄表示装置３７において第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示中でなければ（Ｓ５０３：Ｎｏ）、次いで、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する（Ｓ５０４）。その結果、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ５０４：Ｎｏ）、特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図３５参照）に戻る。これにより、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示（変動演出）における停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置３７（第３図柄表示装置８１）に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。また、実行の終了した動的表示が特定の変動パターンであれば、図柄確定時間が延長（即ち、「０．５秒」から「９秒」に延長）されるため、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へと移行した直後において、普通電役７２の開放動作に伴う想定外の特別図柄２の変動表示の実行を抑制することができる。

【０９００】

一方、Ｓ５０４の処理の結果、動的表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ５０４：Ｙｅｓ）、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５０５）。その結果、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」でなければ（Ｓ５０５：Ｙｅｓ）、第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１減算する（Ｓ５０６）。これは、後述する変動開始処理（Ｓ５１１）によって、保留されていた第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、第１特別図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【０９０１】

次いで、第１保留球格納エリア２０３ｄに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ５０７）。このデータシフト処理（Ｓ５０６）は、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２０３ｆへ向けて順にシフトさせる処理であって、第１保留第１エリア→保留球実行エリア２０３ｆ、第１保留第２エリア→第１保留第１エリア、第１保留第３エリア→第１保留第２エリア、第１保留第４エリア→第１保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【０９０２】

一方、Ｓ５０５の処理において、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」であると判別されると（Ｓ５０５：Ｎｏ）、次に、球が第２始動口７１に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ５０８）。ここでは、スイッチ読み込み処理（

図３５のＳ２０５参照）において読み込んだ、第２始動口７１への入球（入賞）を検出する第２始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第２始動口７１への入球を３回のタイマ割込処理（図３５参照）にわたって検出する。

【０９０３】

Ｓ５０８の判別の結果、球が第２始動口７１に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ５０８：Ｙｅｓ）、第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図７参照）から読み出し、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納する（Ｓ５０９）。

【０９０４】

上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、第１保留球格納エリア２０３ｄと異なり、第２保留球格納エリア２０３ｅに保留エリアを有していないため、カウンタ用バッファ２０３ｃ（図７参照）から読み出された各値は第２保留球格納エリア２０３ｅに直接格納される。

【０９０５】

次いで、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納されたデータを保留球実行エリア２０３ｆにシフトし（Ｓ５１０）、処理をＳ５１１に移行する。

【０９０６】

Ｓ５０７又はＳ５１０のデータシフト処理の後は、データシフト処理により保留球実行エリア２０３ｆに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１に対する変動開始処理を実行し（Ｓ５１１）、タイマ割込処理（図３５参照）に戻る。

【０９０７】

ここで、図３９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（Ｓ２１０）の一処理である変動開始処理（Ｓ５１１）について説明する。図３９は、この変動開始処理（Ｓ５１１）を示したフローチャートである。

【０９０８】

この変動開始処理（Ｓ５１１）では、上述したように、各特別図柄の動的表示を行うか否かや、各特別図柄の動的表示を行う場合における該動的表示の設定処理等を行う。また、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選している場合は、小当たり当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、その判別結果によって特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定する。

【０９０９】

この変動開始処理（Ｓ５１１）では、まず、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ５１０１）。

【０９１０】

第１実施形態のパチンコ機１０では、大当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル２０２ａを参照して、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値とその時々の遊技状態（モード）との関係に基づいて判別される。上述した通り、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たり確率が設定値「１」で１０１／１００００、設定値「３」で１０５／１００００となるように大当たり乱数値が規定されている。

【０９１１】

Ｓ５１０１の処理では、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。Ｓ５１０１の処理の結果、大当たりであると判別された場合（Ｓ５１０１：Ｙｅｓ）、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、各特別図柄に対応する大当たり

種別テーブル２０２ｂ（図１１参照）とに基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５１０２）。

【０９１２】

この処理では、大当たり種別テーブル２０２ｂによって、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たり後に「第１時間短縮状態」へ移行する大当たり種別「時短壱」か、同じく最大ラウンド数が３ラウンドの大当たり後に「第２時間短縮状態」へ移行する大当たり種別「時短弐」か、又は、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「第４時間短縮状態」へ移行する大当たり種別「時短参」かが判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３７における大当たり時の表示態様（特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様）が設定される。

【０９１３】

具体的には、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータか第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータかを保留球実行エリア２０３ｆのシフト元バッファ（図示せず）に記憶しておき、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１（図１１（ａ）参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。また、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２（図１１（ｂ）参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。

【０９１４】

次に、大当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０３）、Ｓ５１１０の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、大当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｅ（図２４～図２６参照）を選択する。

【０９１５】

そして、Ｓ５１０３の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｆにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【０９１６】

Ｓ５１０１の処理において、大当たりではないと判別された場合には（Ｓ５１０１：Ｎｏ）、続いて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて小当たりか否かを判別する小当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ５１０４）。

【０９１７】

第１実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりか否かは、全確率設定値で同一となるように設定されている。具体的には、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、小当たり確率が全設定で４５７０／１００００となるように小当たり乱数値が規定されている。

【０９１８】

Ｓ５１０４の処理では、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される小当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、第２特別図柄の小当たりであると判別する。Ｓ５１０４の処理の結果、小当たりであると判別された場合（Ｓ５１０４：Ｙｅｓ）、保留球

実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値と、小当たり種別テーブル２０２ｃ（図１２参照）とに基づいて、小当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５１０５）。

【０９１９】

この処理では、小当たり種別テーブル２０２ｃによって、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別、即ち、大当たり状態が発生しない「小当たりＡ」か、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たり後に「第１時間短縮状態」へ移行する「時短Ａ」か、最大ラウンド数が８ラウンドの大当たり後に「第３時間短縮状態」へ移行する「時短Ｂ」か、同じく最大ラウンド数が８ラウンドの大当たり後に「第３時間短縮状態」へ移行する「時短Ｃ」か、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たり後に「第１時間短縮状態」へ移行する「時短Ｄ」か、最大ラウンド数が８ラウンドの大当たり後に「第４時間短縮状態」へ移行する「時短Ｅ」か、同じく最大ラウンド数が８ラウンドの大当たり後に「第４時間短縮状態」へ移行する「時短Ｆ」か、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「第２時間短縮状態」へ移行する「時短Ｇ」か、が判別される。そして、判別された小当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３７における小当たり時の表示態様（特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様）が設定される。

【０９２０】

具体的には、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータか第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータかを保留球実行エリア２０３ｆのシフト元バッファ（図示せず）に記憶しておき、第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値と、特図２小当たり種別テーブル２０２ｃ２（図１２参照）とに基づいて小当たり種別が決定される。

【０９２１】

次に、小当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０６）、Ｓ５１０７の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、小当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この小当たり時の変動パターンの決定では、まず、その小当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｅ（図２４～図２６参照）を選択する。

【０９２２】

そして、Ｓ５１０６の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｆにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【０９２３】

次いで、Ｓ５１０７の処理では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、音声ランプ制御装置１１３へ送信するためのコマンドを設定すべく、小当たり用時短終了条件判定処理を実行し（Ｓ５１０７）、処理をＳ５１１０に移行する。

【０９２４】

ここで、図４０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動開始処理（図３９参照）の一処理である小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）を説明する。図４０は、この小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）を示すフローチャートである。小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）は、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、その判別結果によって特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定する。

【０９２５】

この小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）では、まず、時短終了判定フラグ

２０３ｐがオンされているか否かを判別し（Ｓ５１３１）、時短終了判定フラグ２０３ｐがオンされていない、即ち、時短終了判定フラグ２０３ｐがオフであれば（Ｓ５１３１：Ｎｏ）、現在の遊技状態が「第１時間短縮状態」ではなく、いずれの小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件も成立し得るため（図１７参照）、当選した小当たり種別が小当たり種別「時短Ａ」であるか否かを判別する（Ｓ５１３２）。

【０９２６】

Ｓ５１３２の判別の結果、当選した小当たり種別が小当たり種別「時短Ａ」であれば（Ｓ５１３２：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信するための特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定すべく、時短Ａ判定処理を実行し（Ｓ５１３３）、この小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）を終了して変動開始処理（図３９参照）に戻る。

【０９２７】

ここで、図４１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短終了条件判定処理（図４０）の一処理である時短Ａ判定処理（Ｓ５１３３）を説明する。図４１は、この時短Ａ判定処理（Ｓ５１３３）を示すフローチャートである。この時短Ａ判定処理（Ｓ５１３３）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、その判別結果によって特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定する。

【０９２８】

この時短Ａ判定処理（Ｓ５１３３）では、まず、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１の値が１より大きい値であるか否か、即ち、これから実行される小当たり種別「時短Ａ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図４９参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立するか否かを判別する（Ｓ５１５１）。

【０９２９】

Ｓ５１５１の判別の結果、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１の値が１より大きい値であれば（Ｓ５１５１：Ｙｅｓ）、これから実行される小当たり種別「時短Ａ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図４９参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立せず、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、該小入賞口ユニット７３には入球困難又は不可となり、特定領域７３ｄを通過困難となって大当たり状態を発生困難となる。

【０９３０】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、ハズレ演出に相当する特定領域通過不可時の演出を行うべく、特定領域通過不可コマンドを設定し（Ｓ５１５３）、この時短Ａ判定処理（Ｓ５１３３）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図４０）に戻る。

【０９３１】

一方、Ｓ５１５１の処理において、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１の値が１より大きい値でない、即ち、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１の値が１以下であれば（Ｓ５１５１：Ｎｏ）、これから実行される小当たり種別「時短Ａ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図４９参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立し、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放された場合に該小入賞口ユニット７３に入球容易又は可能となり、特定領域７３ｄを通過可能となって大当たり状態を発生可能となる。

【０９３２】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、大当たり演出に相当する特定領域通過可能時の演出を行うべく、特定領域通過可能コマンドを設定し（Ｓ５１５２）、この時短Ａ判定処理（Ｓ５１３３）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図４０）に戻る。

【０９３３】

なお、Ｓ５１５２又はＳ５１５３の処理で設定された特定領域通過可能コマンド又は特

定領域通過不可コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３５のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【０９３４】

音声ランプ制御装置１１３では、特定領域通過不可コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１においてハズレに相当する変動演出を実行するように構成されている（図８０（ｃ）参照）。一方、特定領域通過可能コマンド受信すると、第３図柄表示装置８１において大当たりに相当する変動演出を実行するように構成されている（図８０（ａ）参照）。

【０９３５】

このように構成することで、「時間短縮状態」において小当たりに当選した場合に選択され得る１の変動パターン（例えば、「スーパーリーチ」演出態様）に対して、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無によって、ハズレに相当する演出又は大当たりに相当する演出を実行することができる。

【０９３６】

図４０の小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）に戻って、説明を続ける。Ｓ５１３２の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ａ」ではないと判別された場合（Ｓ５１３２：Ｎｏ）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｂ」であるか否かを判別し（Ｓ５１３４）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｂ」であれば（Ｓ５１３４：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信するための特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定すべく、時短Ｂ判定処理を実行し（Ｓ５１３５）、この小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）を終了して変動開始処理（図３９参照）に戻る。

【０９３７】

ここで、図４２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短終了条件判定処理（図４０）の一処理である時短Ｂ判定処理（Ｓ５１３５）を説明する。図４２は、この時短Ｂ判定処理（Ｓ５１３５）を示すフローチャートである。この時短Ｂ判定処理（Ｓ５１３５）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、その判別結果によって特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定する。

【０９３８】

この時短Ｂ判定処理（Ｓ５１３５）では、まず、時短Ｂ時短カウンタ２０３ｏ２の値が１より大きい値であるか否か、即ち、これから実行される小当たり種別「時短Ｂ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図４９参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立するか否かを判別する（Ｓ５１５４）。

【０９３９】

Ｓ５１５４の判別の結果、時短Ｂ時短カウンタ２０３ｏ２の値が１より大きい値であれば（Ｓ５１５４：Ｙｅｓ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｂ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図４９参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立せず、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、該小入賞口ユニット７３には入球困難又は不可となり、特定領域７３ｄを通過困難となって大当たり状態を発生困難となる。

【０９４０】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、ハズレ演出に相当する特定領域通過不可時の演出を行うべく、特定領域通過不可コマンドを設定し（Ｓ５１５６）、この時短Ｂ判定処理（Ｓ５１３５）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図４０）に戻る。

【０９４１】

一方、Ｓ５１５４の処理において、時短Ｂ時短カウンタ２０３ｏ２の値が１より大きい値でない、即ち、時短Ｂ時短カウンタ２０３ｏ２の値が１以下であれば（Ｓ５１５４：Ｎｏ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｂ」に当選した動的表示の停止時に行われ

る時短計数処理（図４９参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立し、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放された場合に該小入賞口ユニット７３に入球容易又は可能となり、特定領域７３ｄを通過可能となって大当たり状態を発生可能となる。

【０９４２】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、大当たり演出に相当する特定領域通過可能時の演出を行うべく、特定領域通過可能コマンドを設定し（Ｓ５１５５）、この時短Ｂ判定処理（Ｓ５１３５）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図４０）に戻る。

【０９４３】

なお、Ｓ５１５５又はＳ５１５６の処理で設定された特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３５のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【０９４４】

図４０の小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）に戻って、説明を続ける。Ｓ５１３４の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｂ」ではないと判別された場合（Ｓ５１３４：Ｎｏ）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｃ」であるか否かを判別し（Ｓ５１３６）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｃ」であれば（Ｓ５１３６：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信するための特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定すべく、時短Ｃ判定処理を実行し（Ｓ５１３７）、この小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）を終了して変動開始処理（図３９参照）に戻る。

【０９４５】

ここで、図４３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短終了条件判定処理（図４０）の一処理である時短Ｃ判定処理（Ｓ５１３７）を説明する。図４３は、この時短Ｃ判定処理（Ｓ５１３７）を示すフローチャートである。この時短Ｃ判定処理（Ｓ５１３７）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、その判別結果によって特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定する。

【０９４６】

この時短Ｃ判定処理（Ｓ５１３７）では、まず、時短Ｃ時短カウンタ２０３ｏ３の値が１より大きい値であるか否か、即ち、これから実行される小当たり種別「時短Ｃ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図４９参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立するか否かを判別する（Ｓ５１５７）。

【０９４７】

Ｓ５１５７の判別の結果、時短Ｃ時短カウンタ２０３ｏ３の値が１より大きい値であれば（Ｓ５１５７：Ｙｅｓ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｃ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図４９参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立せず、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、該小入賞口ユニット７３には入球困難又は不可となり、特定領域７３ｄを通過困難となって大当たり状態を発生困難となる。

【０９４８】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、ハズレ演出に相当する特定領域通過不可時の演出を行うべく、特定領域通過不可コマンドを設定し（Ｓ５１５９）、この時短Ｃ判定処理（Ｓ５１３７）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図４０）に戻る。

【０９４９】

一方、Ｓ５１５７の処理において、時短Ｃ時短カウンタ２０３ｏ３の値が１より大きい値でない、即ち、時短Ｃ時短カウンタ２０３ｏ３の値が１以下であれば（Ｓ５１５７：Ｎ

ｏ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｃ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図４９参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立し、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放された場合に該小入賞口ユニット７３に入球容易又は可能となり、特定領域７３ｄを通過可能となって大当たり状態を発生可能となる。

【０９５０】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、大当たり演出に相当する特定領域通過可能時の演出を行うべく、特定領域通過可能コマンドを設定し（Ｓ５１５８）、この時短Ｃ判定処理（Ｓ５１３７）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図４０）に戻る。

【０９５１】

なお、Ｓ５１５８又はＳ５１５９の処理で設定された特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３５のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【０９５２】

図４０の小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）に戻って、説明を続ける。Ｓ５１３６の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｃ」ではないと判別された場合（Ｓ５１３６：Ｎｏ）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｄ」であるか否かを判別し（Ｓ５１３８）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｄ」であれば（Ｓ５１３８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信するための特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定すべく、時短Ｄ判定処理を実行し（Ｓ５１３９）、この小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）を終了して変動開始処理（図３９参照）に戻る。

【０９５３】

ここで、図４４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短終了条件判定処理（図４０）の一処理である時短Ｄ判定処理（Ｓ５１３９）を説明する。図４４は、この時短Ｄ判定処理（Ｓ５１３９）を示すフローチャートである。この時短Ｄ判定処理（Ｓ５１３９）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、その判別結果によって特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定する。

【０９５４】

この時短Ｄ判定処理（Ｓ５１３９）では、まず、時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４の値が１より大きい値であるか否か、即ち、これから実行される小当たり種別「時短Ｄ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図４９参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立するか否かを判別する（Ｓ５１６０）。

【０９５５】

Ｓ５１６０の判別の結果、時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４の値が１より大きい値であれば（Ｓ５１６０：Ｙｅｓ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｄ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図４９参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立せず、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、該小入賞口ユニット７３には入球困難又は不可となり、特定領域７３ｄを通過困難となって大当たり状態を発生困難となる。

【０９５６】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、ハズレ演出に相当する特定領域通過不可時の演出を行うべく、特定領域通過不可コマンドを設定し（Ｓ５１６２）、この時短Ｄ判定処理（Ｓ５１３９）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図４０）に戻る。

【０９５７】

一方、Ｓ５１６０の処理において、時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４の値が１より大きい

値でない、即ち、時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４の値が１以下であれば（Ｓ５１６０：Ｎｏ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｄ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図４９参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立し、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放された場合に該小入賞口ユニット７３に入球容易又は可能となり、特定領域７３ｄを通過可能となって大当たり状態を発生可能となる。

【０９５８】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、大当たり演出に相当する特定領域通過可能時の演出を行うべく、特定領域通過可能コマンドを設定し（Ｓ５１６１）、この時短Ｄ判定処理（Ｓ５１３９）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図４０）に戻る。

【０９５９】

なお、Ｓ５１６１又はＳ５１６２の処理で設定された特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３５のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【０９６０】

図４０の小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）に戻って、説明を続ける。Ｓ５１３８の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｄ」ではないと判別された場合（Ｓ５１３８：Ｎｏ）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｇ」であるか否かを判別し（Ｓ５１４０）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｇ」であれば（Ｓ５１４０：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信するための特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定すべく、時短Ｇ判定処理を実行し（Ｓ５１４１）、この小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）を終了して変動開始処理（図３９参照）に戻る。

【０９６１】

ここで、図４５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短終了条件判定処理（図４０）の一処理である時短Ｇ判定処理（Ｓ５１４１）を説明する。図４５は、この時短Ｇ判定処理（Ｓ５１４１）を示すフローチャートである。この時短Ｇ判定処理（Ｓ５１４１）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、その判別結果によって特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定する。

【０９６２】

この時短Ｇ判定処理（Ｓ５１４１）では、まず、時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値が１より大きい値であるか否か、即ち、これから実行される小当たり種別「時短Ｇ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図４９参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立するか否かを判別する（Ｓ５１６３）。

【０９６３】

Ｓ５１６３の判別の結果、時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値が１より大きい値であれば（Ｓ５１６３：Ｙｅｓ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｇ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図４９参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立せず、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、該小入賞口ユニット７３には入球困難又は不可となり、特定領域７３ｄを通過困難となって大当たり状態を発生困難となる。

【０９６４】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、ハズレ演出に相当する特定領域通過不可時の演出を行うべく、特定領域通過不可コマンドを設定し（Ｓ５１６５）、この時短Ｇ判定処理（Ｓ５１４１）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図４０）に戻る。

【０９６５】

一方、Ｓ５１６３の処理において、時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値が１より大きい値でない、即ち、時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値が１以下であれば（Ｓ５１６３：Ｎｏ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｇ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図４９参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立し、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放された場合に該小入賞口ユニット７３に入球容易又は可能となり、特定領域７３ｄを通過可能となって大当たり状態を発生可能となる。

【０９６６】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、大当たり演出に相当する特定領域通過可能時の演出を行うべく、特定領域通過可能コマンドを設定し（Ｓ５１６４）、この時短Ｇ判定処理（Ｓ５１４１）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図４０）に戻る。

【０９６７】

なお、Ｓ５１６４又はＳ５１６５の処理で設定された特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３５のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【０９６８】

図４０の小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）に戻って、説明を続ける。Ｓ５１４０の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｇ」ではないと判別された場合（Ｓ５１４０：Ｎｏ）、処理をＳ５１４２に移行する。また、Ｓ５１３１の判別の結果、時短終了判定フラグ２０３ｐがオンであった場合（Ｓ５１３１：Ｙｅｓ）、現在の遊技状態が「第１時間短縮状態」であり、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」又は「時短Ｇ」に当選した場合には、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立し得ないため（図１７参照）、Ｓ５１３２～Ｓ５１４１の処理をスキップし、Ｓ５１４２に移行する。

【０９６９】

Ｓ５１４２の処理では、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｅ」であるか否かを判別し（Ｓ５１４２）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｅ」であれば（Ｓ５１４２：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信するための特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定すべく、時短Ｅ判定処理を実行し（Ｓ５１４３）、この小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）を終了して変動開始処理（図３９参照）に戻る。

【０９７０】

ここで、図４６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短終了条件判定処理（図４０）の一処理である時短Ｅ判定処理（Ｓ５１４３）を説明する。図４６は、この時短Ｅ判定処理（Ｓ５１４３）を示すフローチャートである。この時短Ｅ判定処理（Ｓ５１４３）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、その判別結果によって特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定する。

【０９７１】

この時短Ｅ判定処理（Ｓ５１４３）では、まず、時短Ｅ時短カウンタ２０３ｏ５の値が１より大きい値であるか否か、即ち、これから実行される小当たり種別「時短Ｅ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図４９参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立するか否かを判別する（Ｓ５１６６）。

【０９７２】

Ｓ５１６６の判別の結果、時短Ｅ時短カウンタ２０３ｏ５の値が１より大きい値であれば（Ｓ５１６６：Ｙｅｓ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｅ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図４９参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立せず、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が

開放されたとしても、該小入賞口ユニット７３には入球困難又は不可となり、特定領域７３ｄを通過困難となって大当たり状態を発生困難となる。

【０９７３】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、ハズレ演出に相当する特定領域通過不可時の演出を行うべく、特定領域通過不可コマンドを設定し（Ｓ５１６８）、この時短Ｅ判定処理（Ｓ５１４３）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図４０）に戻る。

【０９７４】

一方、Ｓ５１６６の処理において、時短Ｅ時短カウンタ２０３ｏ５の値が１より大きい値でない、即ち、時短Ｅ時短カウンタ２０３ｏ５の値が１以下であれば（Ｓ５１６６：Ｎｏ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｅ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図４９参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立し、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放された場合に該小入賞口ユニット７３に入球容易又は可能となり、特定領域７３ｄを通過可能となって大当たり状態を発生可能となる。

【０９７５】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、大当たり演出に相当する特定領域通過可能時の演出を行うべく、特定領域通過可能コマンドを設定し（Ｓ５１６７）、この時短Ｅ判定処理（Ｓ５１４３）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図４０）に戻る。

【０９７６】

なお、Ｓ５１６７又はＳ５１６８の処理で設定された特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３５のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【０９７７】

図４０の小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）に戻って、説明を続ける。Ｓ５１４２の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｅ」ではないと判別された場合（Ｓ５１４２：Ｎｏ）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｆ」であるか否かを判別し（Ｓ５１４４）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｆ」であれば（Ｓ５１４４：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信するための特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定すべく、時短Ｆ判定処理を実行し（Ｓ５１４５）、この小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）を終了して変動開始処理（図３９参照）に戻る。

【０９７８】

ここで、図４７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短終了条件判定処理（図４０）の一処理である時短Ｆ判定処理（Ｓ５１４５）を説明する。図４７は、この時短Ｆ判定処理（Ｓ５１４５）を示すフローチャートである。この時短Ｆ判定処理（Ｓ５１４５）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、その判別結果によって特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定する。

【０９７９】

この時短Ｆ判定処理（Ｓ５１４５）では、まず、時短Ｆ時短カウンタ２０３ｏ６の値が１より大きい値であるか否か、即ち、これから実行される小当たり種別「時短Ｆ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図４９参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立するか否かを判別する（Ｓ５１６９）。

【０９８０】

Ｓ５１６９の判別の結果、時短Ｆ時短カウンタ２０３ｏ６の値が１より大きい値であれば（Ｓ５１６９：Ｙｅｓ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｆ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図４９参照）において、小当たり種別への当選回

数に基づく時短終了条件が成立せず、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、該小入賞口ユニット７３には入球困難又は不可となり、特定領域７３ｄを通過困難となって大当たり状態を発生困難となる。

【０９８１】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、ハズレ演出に相当する特定領域通過不可時の演出を行うべく、特定領域通過不可コマンドを設定し（Ｓ５１７１）、この時短Ｆ判定処理（Ｓ５１４５）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図４０）に戻る。

【０９８２】

一方、Ｓ５１６９の処理において、時短Ｆ時短カウンタ２０３ｏ６の値が１より大きい値でない、即ち、時短Ｆ時短カウンタ２０３ｏ６の値が１以下であれば（Ｓ５１６９：Ｎｏ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｆ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図４９参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立し、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放された場合に該小入賞口ユニット７３に入球容易又は可能となり、特定領域７３ｄを通過可能となって大当たり状態を発生可能となる。

【０９８３】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、大当たり演出に相当する特定領域通過可能時の演出を行うべく、特定領域通過可能コマンドを設定し（Ｓ５１７０）、この時短Ｆ判定処理（Ｓ５１４５）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図４０）に戻る。

【０９８４】

なお、Ｓ５１７０又はＳ５１７１の処理で設定された特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３５のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【０９８５】

図４０の小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）に戻って、説明を続ける。Ｓ５１４４の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｆ」ではないと判別された場合（Ｓ５１４４：Ｎｏ）、特定領域通過可能な小当たり種別には当選していないと判断し、特定領域通過不可コマンドを設定して（Ｓ５１４６）、この小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）を終了して変動開始処理（図３９参照）に戻る。

【０９８６】

図３９の変動開始処理（Ｓ５１１）に戻って、説明を続ける。Ｓ５１０４の処理において、小当たりでないと判別された場合（Ｓ５１０４：Ｎｏ）、各特別図柄の動的表示の結果はハズレであるので、ハズレ時の表示態様を設定する（Ｓ５１０８）。Ｓ５１０８の処理では、特別図柄表示装置３７の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値と第１保留球数カウンタ２０３ａの値と現在の遊技状態とに基づいて、第３図柄表示装置８１において表示させる演出態様として、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様、「特殊変動」演出態様のいずれかを設定する。第１実施形態では、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタＣ３の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル２０２ｅが設定されている。

【０９８７】

次に、各遊技状態におけるハズレ時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０９）、Ｓ５１１０の処理へ移行する。

【０９８８】

Ｓ５１０９の処理では、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、Ｓ５１０７の処理

において決定されたハズレ時の表示態様（演出態様）毎に設けられた停止パターンテーブル２０２ｅにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【０９８９】

Ｓ５１１０の処理では、Ｓ５１０３、Ｓ５１０６又はＳ５１０９の処理によって決定された変動パターンに応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置１１４へ通知する変動パターンコマンドを設定する（Ｓ５１１０）。

【０９９０】

具体的には、例えば、第１特別図柄の動的表示において大当たり抽選に当選し、該大当たりが大当たり種別「時短壱」であって、さらに、「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第１特別図柄・大当たり・「時短壱」・「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド。以下、第１特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図１変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。また、第２特別図柄の動的表示において大当たり抽選及び小当たり抽選にハズレて、さらに、「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第２特別図柄・ハズレ・「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図２変動パターンコマンド。以下、第２特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図２変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。

【０９９１】

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

【０９９２】

次いで、Ｓ５１０２、Ｓ５１０５又はＳ５１０８の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４へ通知するための停止種別コマンドを設定し（Ｓ５１１１）、この変動開始処理（Ｓ５１１）を終了して特図変動処理（図３８）へ戻る。

【０９９３】

図３８に戻って、説明を続ける。Ｓ５０８の処理において、第２始動口７１に入賞していない（始動入賞がない）と判別された場合（Ｓ５０８：Ｎｏ）、第３図柄表示装置８１においてデモ演出が行われている状態であるか否か、即ち、デモ中であるか否かを判別する（Ｓ５１２）。この判別処理では、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４にデモコマンドを送信した後、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」より大きいと判断されるか、第２始動口７１に入賞があったと判断されるまでの間をデモ中として判別する。

【０９９４】

そして、デモ中ではないと判別された場合は（Ｓ５１２：Ｎｏ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信すべきデモコマンドを設定して（Ｓ５１３）、タイマ割込処理（図３５参照）に戻る。一方、デモ中であると判別された場合は（Ｓ５１２：Ｙｅｓ）、そのままタイマ割込処理（図３５参照）に戻る。Ｓ５１３の処理で設定されたデモコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３５のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【０９９５】

音声ランプ制御装置１１３は、デモコマンドを受信すると、表示用デモコマンドを表示制御装置１１４へ送信し、表示制御装置１１４は、表示用デモコマンドの受信に基づいて

、第３図柄表示装置８１にデモ演出を表示するように制御を行う。
【０９９６】
ここで、デモコマンドが設定されるのは、上述したように、変動停止後、所定時間が経過したときに保留球が１つも存在しない場合である。よって、変動停止後、所定時間経過しても変動演出が開始されない場合は、第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示される。
【０９９７】
なお、Ｓ５１２の処理においてデモ中ではない（Ｓ５１２：Ｎｏ）と判断された場合に、さらに、変動停止後、前記所定時間よりも長い第２の所定時間が経過したか否かを判断する処理を実行し、変動停止後、第２の所定時間が経過したことをもってＳ５１３の処理を実行してデモコマンドを設定するようにしてもよい。これにより、変動停止後、保留球が１つも存在しない場合に、すぐにデモ演出を開始することなく、比較的長い時間、その停止した変動演出の停止図柄を遊技者に見せることができる。
【０９９８】
Ｓ５０３の処理において、特別図柄表示装置３７の表示態様が動的表示中であると判別されると（Ｓ５０３：Ｙｅｓ）、実行中の第１特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否か、又は、実行中の第２特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、判別結果に応じて第１特別図柄の動的表示または第２特別図柄の動的表示を停止させる変動停止処理（Ｓ５１４）を行い、この特図変動処理（Ｓ２１０）を終了して、タイマ割込処理（図３５参照）に戻る。
【０９９９】
ここで、図４８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（図３８参照）の一処理である変動停止処理（Ｓ５１４）について説明する。図４８は、この変動停止処理（Ｓ５１４）を示すフローチャートである。
【１０００】
この変動停止処理（Ｓ５１４）では、各特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、変動時間が経過している場合は、各停止種別に応じた停止結果を特別図柄表示装置３７に表示するとともに、各確定コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。また、「時間短縮状態」である場合は、該特別図柄の動的表示の変動回数の計数結果又は各小当たり種別への当選回数の計数結果に応じて「時短機能」の時短終了条件が成立したか否かを判別し、「時短機能」の時短終了条件が成立した場合は、「時短機能」を有効から無効に切り替える処理等を行う。
【１００１】
変動停止処理（Ｓ５１４）では、まず、実行中の特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過したか否かを判別する（Ｓ５２０１）。特別図柄表示装置３７における特別図柄の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタＣＳ１等により選択された変動パターンに応じて決められており（特図１変動パターンコマンド又は特図２変動パターンコマンドに応じて決められており）、この特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していなければ（Ｓ５２０１：Ｎｏ）、実行中の特別図柄に応じた特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示を更新して（Ｓ５２０２）、この変動停止処理を終了して、特図変動処理（図３８参照）に戻る。
【１００２】
第１実施形態では、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおいて、第１特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、上方ＬＥＤ群３７ｂ１が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定され、第２特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、下方ＬＥＤ群３７ｂ２が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定される。
【１００３】
一方、Ｓ５２０１の処理において、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおける特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していれば（Ｓ５２０１：Ｙｅｓ）、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂに対して、特別図柄の動的表示の停止

図柄に対応した表示態様を停止させる（Ｓ５２０３）。停止図柄は、変動開始処理（図３９参照）のＳ５１０２、Ｓ５１０５又はＳ５１０８の処理によって予め設定される。

【１００４】

第１実施形態では、各特別図柄の動的表示の判定結果がハズレである場合には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１又は下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が小当たりである場合には、該小当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで下方ＬＥＤ群３７ｂ２が点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで上方ＬＥＤ群３７ｂ１又は下方ＬＥＤ群３７ｂ２が点灯表示される。

【１００５】

Ｓ５２０３の処理が終わると、次いで、「時間短縮状態」であるか否かを判別し（Ｓ５２０４）、「時間短縮状態」であると判別された場合（Ｓ５２０４：Ｙｅｓ）、「時間短縮状態」における時短終了条件が成立したか否かの判別処理を実行する時短計数処理を実行し（Ｓ５２０５）、その後、処理をＳ５２０６へ移行する。また、Ｓ５２０４の判別の結果、「時間短縮状態」でないと判別された場合（Ｓ５２０４：Ｎｏ）、Ｓ５２０５～Ｓ５２０８の処理をスキップし、この変動停止処理を終了して、特図変動処理（図３８参照）に戻る。

【１００６】

ここで、図４９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図４８参照）の一処理である時短計数処理（Ｓ５２０５）について説明する。図４９は、この時短計数処理（Ｓ５２０５）を示すフローチャートである。

【１００７】

この時短計数処理（Ｓ５２０５）では、「時短機能」が有効に設定されている場合に、「時短機能」の終了条件である特別図柄の動的表示の実行回数（例えば、第１特別図柄の変動回数、及び、第２特別図柄の変動回数）及び各小当たり種別の当選回数を計数し、該計数結果が時短終了条件を満たしたか否かを判別して、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

【１００８】

この時短計数処理（Ｓ５２０５）では、まず、停止した特別図柄の動的表示の種類を判別する（Ｓ５３０１）。判別の結果、第１特別図柄の動的表示が停止したタイミングであれば（Ｓ５３０１：「特図１」）、第１特別図柄の動的表示が１回実行されたということなので、特図１時短カウンタ２０３ｋの値から１減算して（Ｓ５３０２）、次いで、減算した特図１時短カウンタ２０３ｋの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３０３）。判別の結果、特図１時短カウンタ２０３ｋの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、続いて、合計時短カウンタ２０３ｎの値から１減算して（Ｓ５３０４）、次いで、減算した合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３０５）。判別の結果、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０５：Ｙｅｓ）、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３１２の処理をスキップして、この時短計数処理（Ｓ５２０５）を終了して、変動停止処理（図４８参照）に戻る。

【１００９】

一方、Ｓ５３０３の処理において、特図１時短カウンタ２０３ｋの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３０３：Ｎｏ）、即ち、特図１時短カウンタ２０３ｋの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、処理をＳ５３１２へ移行する。また、Ｓ５３０５の処理において、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３０５：Ｎｏ）、即ち、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、この場合も「時短機能」を無効化すべく、処理をＳ５３１２へ移行する。

【１０１０】
　また、Ｓ５３０１の処理において、第２特別図柄の動的表示が停止したタイミングであると判別された場合は（Ｓ５３０１：「特図２」）、第２特別図柄の動的表示が１回実行されたということなので、特図２時短カウンタ２０３ｍの値から１減算し（Ｓ５３０６）、続けて、合計時短カウンタ２０３ｎの値から１減算する（Ｓ５３０７）。
【１０１１】
　次いで、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選しているか否かを判別し（Ｓ５３０８）、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選していれば（Ｓ５３０８：Ｙｅｓ）、各小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別すべく、小当たり用時短計数処理を実行し（Ｓ５３０９）、この時短計数処理（Ｓ５２０５）を終了して、変動停止処理（図４８参照）に戻る。
【１０１２】
　ここで、図５０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される時短計数処理（図４９参照）の一処理である小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）について説明する。図５０は、この小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）を示すフローチャートである。
【１０１３】
　この小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）では、当選した小当たり種別の当選回数を計数し、該計数結果が時短終了条件を満たしたか否かを判別して、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。
【１０１４】
　この小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）では、まず、時短終了判定フラグ２０３ｐがオンされているか否かを判別し（Ｓ５３２１）、時短終了判定フラグ２０３ｐがオンされていない、即ち、時短終了判定フラグ２０３ｐがオフに設定されていれば（Ｓ５３２１：Ｎｏ）、現在の遊技状態が「第１時間短縮状態」ではなく、いずれの小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件も成立し得るため（図１７参照）、当選した小当たり種別が小当たり種別「時短Ａ」であるか否かを判別する（Ｓ５３２２）。
【１０１５】
　Ｓ５３２２の判別の結果、当選した小当たり種別が小当たり種別「時短Ａ」であれば（Ｓ５３２２：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ａ」への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別すべく、時短Ａ計数処理を実行し（Ｓ５３２３）、この小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）を終了して時短計数処理（図４９参照）に戻る。
【１０１６】
　ここで、図５１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短計数処理（図５０）の一処理である時短Ａ計数処理（Ｓ５３２３）を説明する。図５１は、この時短Ａ計数処理（Ｓ５３２３）を示すフローチャートである。この時短Ａ計数処理（Ｓ５３２３）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。
【１０１７】
　この時短Ａ計数処理（Ｓ５３２３）では、まず、小当たり種別「時短Ａ」に当選しているため、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１の値から１減算し（Ｓ５３４１）、減算した時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１の値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３４２）。判別の結果、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１の値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３４２：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ａ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３４３の処理をスキップして、この時短Ａ計数処理（Ｓ５３２３）を終了して、小当たり用時短計数処理（図５０参照）に戻る。
【１０１８】
　一方、Ｓ５３４２の処理において、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１の値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ５３４２：Ｎｏ）、即ち、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１の値が「０」以下である場合は、小当たり種別「時短Ａ」への当選回数に基づく時短

終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、時短フラグ２０３ｊをオフに設定し、時短終了判定フラグ２０３ｐをオフに設定する。そして、特図１時短カウンタ２０３ｋ、特図２時短カウンタ２０３ｍ及び合計時短カウンタ２０３ｎの値を「０」クリアし、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１～時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値を「０」クリアし（Ｓ５３４３）、この時短Ａ計数処理（Ｓ５３２３）を終了して、小当たり用時短計数処理（図５０参照）に戻る。

【１０１９】

図５０の小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）に戻って、説明を続ける。Ｓ５３２２の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ａ」でないと判別された場合（Ｓ５３２２：Ｎｏ）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｂ」であるか否かを判別し（Ｓ５３２４）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｂ」であれば（Ｓ５３２２：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｂ」への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別すべく、時短Ｂ計数処理を実行し（Ｓ５３２５）、この小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）を終了して時短計数処理（図４９参照）に戻る。

【１０２０】

ここで、図５２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短計数処理（図５０）の一処理である時短Ｂ計数処理（Ｓ５３２５）を説明する。図５２は、この時短Ｂ計数処理（Ｓ５３２５）を示すフローチャートである。この時短Ｂ計数処理（Ｓ５３２５）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

【１０２１】

この時短Ｂ計数処理（Ｓ５３２５）では、まず、小当たり種別「時短Ｂ」に当選しているため、時短Ｂ時短カウンタ２０３ｏ２の値から１減算し（Ｓ５３４４）、減算した時短Ｂ時短カウンタ２０３ｏ２の値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３４５）。判別の結果、時短Ｂ時短カウンタ２０３ｏ２の値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３４５：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｂ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３４６の処理をスキップして、この時短Ｂ計数処理（Ｓ５３２５）を終了して、小当たり用時短計数処理（図５０参照）に戻る。

【１０２２】

一方、Ｓ５３４５の処理において、時短Ｂ時短カウンタ２０３ｏ２の値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ５３４５：Ｎｏ）、即ち、時短Ｂ時短カウンタ２０３ｏ２の値が「０」以下である場合は、小当たり種別「時短Ｂ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、時短フラグ２０３ｊをオフに設定し、時短終了判定フラグ２０３ｐをオフに設定する。そして、特図１時短カウンタ２０３ｋ、特図２時短カウンタ２０３ｍ及び合計時短カウンタ２０３ｎの値を「０」クリアし、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１～時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値を「０」クリアし（Ｓ５３４６）、この時短Ｂ計数処理（Ｓ５３２５）を終了して、小当たり用時短計数処理（図５０参照）に戻る。

【１０２３】

図５０の小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）に戻って、説明を続ける。Ｓ５３２４の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｂ」でないと判別された場合（Ｓ５３２４：Ｎｏ）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｃ」であるか否かを判別し（Ｓ５３２６）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｃ」であれば（Ｓ５３２６：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｃ」への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別すべく、時短Ｃ計数処理を実行し（Ｓ５３２７）、この小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）を終了して時短計数処理（図４９参照）に戻る。

【１０２４】

ここで、図５３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短計数処理（図５０）の一処理である時短Ｃ計数処理（Ｓ５３２７）を説明する。図５３は、この時短Ｃ計数処理（Ｓ５３２７）を示すフローチャートである。この時短

Ｃ計数処理（Ｓ５３２７）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

【１０２５】

この時短Ｃ計数処理（Ｓ５３２７）では、まず、小当たり種別「時短Ｃ」に当選しているため、時短Ｃ時短カウンタ２０３ｏ３の値から１減算し（Ｓ５３４７）、減算した時短Ｃ時短カウンタ２０３ｏ３の値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３４８）。判別の結果、時短Ｃ時短カウンタ２０３ｏ３の値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３４８：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｃ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３４９の処理をスキップして、この時短Ｃ計数処理（Ｓ５３２７）を終了して、小当たり用時短計数処理（図５０参照）に戻る。

【１０２６】

一方、Ｓ５３４８の処理において、時短Ｃ時短カウンタ２０３ｏ３の値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ５３４８：Ｎｏ）、即ち、時短Ｃ時短カウンタ２０３ｏ３の値が「０」以下である場合は、小当たり種別「時短Ｃ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、時短フラグ２０３ｊをオフに設定し、時短終了判定フラグ２０３ｐをオフに設定する。そして、特図１時短カウンタ２０３ｋ、特図２時短カウンタ２０３ｍ及び合計時短カウンタ２０３ｎの値を「０」クリアし、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１～時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値を「０」クリアし（Ｓ５３４９）、この時短Ｃ計数処理（Ｓ５３２７）を終了して、小当たり用時短計数処理（図５０参照）に戻る。

【１０２７】

図５０の小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）に戻って、説明を続ける。Ｓ５３２６の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｃ」でないと判別された場合（Ｓ５３２６：Ｎｏ）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｄ」であるか否かを判別し（Ｓ５３２８）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｄ」であれば（Ｓ５３２８：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｄ」への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別すべく、時短Ｄ計数処理を実行し（Ｓ５３２９）、この小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）を終了して時短計数処理（図４９参照）に戻る。

【１０２８】

ここで、図５４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短計数処理（図５０）の一処理である時短Ｄ計数処理（Ｓ５３２９）を説明する。図５４は、この時短Ｄ計数処理（Ｓ５３２９）を示すフローチャートである。この時短Ｄ計数処理（Ｓ５３２９）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

【１０２９】

この時短Ｄ計数処理（Ｓ５３２９）では、まず、小当たり種別「時短Ｄ」に当選しているため、時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４の値から１減算し（Ｓ５３５０）、減算した時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４の値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３５１）。判別の結果、時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４の値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３５１：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｄ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３５２の処理をスキップして、この時短Ｄ計数処理（Ｓ５３２９）を終了して、小当たり用時短計数処理（図５０参照）に戻る。

【１０３０】

一方、Ｓ５３５１の処理において、時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４の値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ５３５１：Ｎｏ）、即ち、時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４の値が「０」以下である場合は、小当たり種別「時短Ｄ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、時短フラグ２０３ｊをオフに設定し、時短終了判定フラグ２０３ｐをオフに設定する。そして、特図１時短カウンタ２０３ｋ、特図２時短カウンタ２０３ｍ及び合計時短カウンタ２０３ｎの値を「０」クリアし、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１～時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値を「０」クリ

アし（Ｓ５３５２）、この時短Ｄ計数処理（Ｓ５３２９）を終了して、小当たり用時短計数処理（図５０参照）に戻る。

【１０３１】

図５０の小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）に戻って、説明を続ける。Ｓ５３２８の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｄ」でないと判別された場合（Ｓ５３２８：Ｎｏ）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｇ」であるか否かを判別し（Ｓ５３３０）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｇ」であれば（Ｓ５３３０：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｇ」への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別すべく、時短Ｇ計数処理を実行し（Ｓ５３３１）、この小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）を終了して時短計数処理（図４９参照）に戻る。

【１０３２】

ここで、図５５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短計数処理（図５０）の一処理である時短Ｇ計数処理（Ｓ５３３１）を説明する。図５５は、この時短Ｇ計数処理（Ｓ５３３１）を示すフローチャートである。この時短Ｇ計数処理（Ｓ５３３１）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

【１０３３】

この時短Ｇ計数処理（Ｓ５３３１）では、まず、小当たり種別「時短Ｇ」に当選しているため、時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値から１減算し（Ｓ５３５３）、減算した時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３５４）。判別の結果、時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３５４：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｇ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３５５の処理をスキップして、この時短Ｇ計数処理（Ｓ５３３１）を終了して、小当たり用時短計数処理（図５０参照）に戻る。

【１０３４】

一方、Ｓ５３５４の処理において、時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ５３５４：Ｎｏ）、即ち、時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値が「０」以下である場合は、小当たり種別「時短Ｇ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、時短フラグ２０３ｊをオフに設定し、時短終了判定フラグ２０３ｐをオフに設定する。そして、特図１時短カウンタ２０３ｋ、特図２時短カウンタ２０３ｍ及び合計時短カウンタ２０３ｎの値を「０」クリアし、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１～時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値を「０」クリアし（Ｓ５３５５）、この時短Ｇ計数処理（Ｓ５３３１）を終了して、小当たり用時短計数処理（図５０参照）に戻る。

【１０３５】

図５０の小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）に戻って、説明を続ける。Ｓ５３３０の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｇ」でないと判別された場合（Ｓ５３３０：Ｎｏ）、処理をＳ５３３２に移行する。また、Ｓ５３２１の判別の結果、時短終了判定フラグ２０３ｐがオンであった場合（Ｓ５３２１：Ｙｅｓ）、現在の遊技状態が「第１時間短縮状態」であり、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」又は「時短Ｇ」に当選した場合には、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立し得ないため（図１７参照）、Ｓ５３２２～Ｓ５３３１の処理をスキップし、Ｓ５３３２に移行する。

【１０３６】

Ｓ５３３２の処理では、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｅ」であるか否かを判別し（Ｓ５３３２）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｅ」であれば（Ｓ５３３２：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｅ」への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別すべく、時短Ｅ計数処理を実行し（Ｓ５３３３）、この小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）を終了して時短計数処理（図４９参照）に戻る。

【１０３７】

ここで、図５６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短計数処理（図５０）の一処理である時短Ｅ計数処理（Ｓ５３３３）を説明する。図５６は、この時短Ｅ計数処理（Ｓ５３３３）を示すフローチャートである。この時短Ｅ計数処理（Ｓ５３３３）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

【１０３８】

この時短Ｅ計数処理（Ｓ５３３３）では、まず、小当たり種別「時短Ｅ」に当選しているため、時短Ｅ時短カウンタ２０３ｏ５の値から１減算し（Ｓ５３５６）、減算した時短Ｅ時短カウンタ２０３ｏ５の値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３５７）。判別の結果、時短Ｅ時短カウンタ２０３ｏ５の値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３５７：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｅ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３５８の処理をスキップして、この時短Ｅ計数処理（Ｓ５３３３）を終了して、小当たり用時短計数処理（図５０参照）に戻る。

【１０３９】

一方、Ｓ５３５７の処理において、時短Ｅ時短カウンタ２０３ｏ５の値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ５３５７：Ｎｏ）、即ち、時短Ｅ時短カウンタ２０３ｏ５の値が「０」以下である場合は、小当たり種別「時短Ｅ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、時短フラグ２０３ｊをオフに設定し、時短終了判定フラグ２０３ｐをオフに設定する。そして、特図１時短カウンタ２０３ｋ、特図２時短カウンタ２０３ｍ及び合計時短カウンタ２０３ｎの値を「０」クリアし、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１～時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値を「０」クリアし（Ｓ５３５８）、この時短Ｅ計数処理（Ｓ５３３３）を終了して、小当たり用時短計数処理（図５０参照）に戻る。

【１０４０】

図５０の小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）に戻って、説明を続ける。Ｓ５３３２の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｅ」でないと判別された場合（Ｓ５３３２：Ｎｏ）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｆ」であるか否かを判別し（Ｓ５３３４）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｆ」であれば（Ｓ５３３４：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｆ」への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別すべく、時短Ｆ計数処理を実行し（Ｓ５３３５）、この小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）を終了して時短計数処理（図４９参照）に戻る。

【１０４１】

ここで、図５７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短計数処理（図５０）の一処理である時短Ｆ計数処理（Ｓ５３３５）を説明する。図５７は、この時短Ｆ計数処理（Ｓ５３３５）を示すフローチャートである。この時短Ｆ計数処理（Ｓ５３３５）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

【１０４２】

この時短Ｆ計数処理（Ｓ５３３５）では、まず、小当たり種別「時短Ｆ」に当選しているため、時短Ｆ時短カウンタ２０３ｏ６の値から１減算し（Ｓ５３５９）、減算した時短Ｆ時短カウンタ２０３ｏ６の値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３６０）。判別の結果、時短Ｆ時短カウンタ２０３ｏ６の値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３６０：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｆ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３６１の処理をスキップして、この時短Ｆ計数処理（Ｓ５３３５）を終了して、小当たり用時短計数処理（図５０参照）に戻る。

【１０４３】

一方、Ｓ５３６０の処理において、時短Ｆ時短カウンタ２０３ｏ６の値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ５３６０：Ｎｏ）、即ち、時短Ｆ時短カウンタ２０３ｏ６の値が「０」以下である場合は、小当たり種別「時短Ｆ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、時短フラグ２０３ｊをオフ

に設定し、時短終了判定フラグ２０３ｐをオフに設定する。そして、特図１時短カウンタ２０３ｋ、特図２時短カウンタ２０３ｍ及び合計時短カウンタ２０３ｎの値を「０」クリアし、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１～時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値を「０」クリアし（Ｓ５３６１）、この時短Ｆ計数処理（Ｓ５３３５）を終了して、小当たり用時短計数処理（図５０参照）に戻る。

【１０４４】

図５０の小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）に戻って、説明を続ける。Ｓ５３３４の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｆ」でないと判別された場合（Ｓ５３３４：Ｎｏ）、当選した小当たりでは、小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件が成立しないと判断し、この小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）を終了して時短計数処理（図４９参照）に戻る。

【１０４５】

図４９の時短計数処理（Ｓ５２０５）に戻って、説明を続ける。Ｓ５３０８の処理において、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選していないと判別された場合（Ｓ５３０８：Ｎｏ）、次いで、Ｓ５３０６の処理で減算した特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ５３１０）、特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３１０：Ｎｏ）、即ち、特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」以下である場合は、第２特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、処理をＳ５３１２へ移行する。

【１０４６】

一方、Ｓ５３１０の判別の結果、特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３１０：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、続いて、Ｓ５３０７の処理で減算した合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３１１）。判別の結果、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３１１：Ｎｏ）、即ち、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、処理をＳ５３１２へ移行する。

【１０４７】

また、Ｓ５３１１の処理において、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値であると判別された場合（Ｓ５３１１：Ｙｅｓ）、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３１２の処理をスキップして、この時短計数処理（Ｓ５２０５）を終了して、変動停止処理（図４８参照）に戻る。

【１０４８】

Ｓ５３１２の処理では、「時間短縮状態」を終了させるために、時短フラグ２０３ｊをオフに設定し、時短終了判定フラグ２０３ｐをオフに設定する。そして、特図１時短カウンタ２０３ｋ、特図２時短カウンタ２０３ｍ及び合計時短カウンタ２０３ｎの値を「０」クリアし、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１～時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値を「０」クリアし（Ｓ５３１２）、この時短計数処理（Ｓ５２０５）を終了して、変動停止処理（図４８参照）に戻る。

【１０４９】

このように、「時短機能」が有効な状態において、「時短機能」の終了条件に応じて、「時間短縮状態」を終了させることができ、「時短機能」の有効又は無効を適切に行い、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０５０】

また、成立する時短終了条件の種類（即ち、時短回数に基づく時短終了条件か、小当たり当選回数に基づく時短終了条件か）と、該時短終了条件が成立することとなる動的表示の種類（即ち、小当たりに当選しているか否か）によって、「時短機能」を終了させるタイミング（即ち、小入賞口ユニット７３の開放動作前か開放動作後か）を変化させること

で、小当たりへの当選による小入賞口ユニット７３の開放時に「時間短縮状態」が継続されており、該小入賞口ユニット７３に入球困難又は不可とすることで特定領域７３ｄに入球困難な状態とし、大当たり状態を発生困難とするか、又は、小当たりへの当選による小入賞口ユニット７３の開放時に「時間短縮状態」が終了して「通常遊技状態」に移行しており、該小入賞口ユニット７３に入球容易又は可能とすることで特定領域７３ｄに入球可能な状態とし、大当たり状態を発生可能とするか、小入賞口ユニット７３への入球態様を変化させて大当たり状態の発生可否を変化させることができる。

【１０５１】

その結果、各「時間短縮状態」（即ち、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」又は「第４時間短縮状態」）によって、大当たりが発生し得ない又は発生し難い小当たり種別と、大当たりが発生し得る又は発生し易い小当たり種別と、を構成することができる。

【１０５２】

図４８に戻って、説明を続ける。Ｓ５２０５の時短計数処理が終わると、次いで、変動開始処理（図３９参照）のＳ５１０９の処理で設定されたハズレとなる変動パターンが「特殊変動」演出態様であるか否かを判別し（Ｓ５２０６）、ハズレとなる変動パターンが「特殊変動」演出態様であれば（Ｓ５２０６：Ｙｅｓ）、図柄確定時間を「９秒」に設定し（Ｓ５２０７）、処理をＳ５２０８へ移行する。

【１０５３】

このように構成することで、ハズレとなる「特殊変動」演出態様が実行された場合、即ち、「時間短縮状態」における最後の動的表示における図柄確定時間を「９秒」に延長することができる。

【１０５４】

その結果、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へと移行した直後において、普通電役７２の開放動作に伴う該普通電役７２への入球による、「通常遊技状態」移行後の特別図柄２の変動表示の実行を抑制することができる。

【１０５５】

次いで、Ｓ５２０８の処理では、Ｓ５２０３の処理で各特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した特別図柄表示装置３７の表示態様が設定されると、第３図柄表示装置８１における各特別図柄の変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置３７における特別ＬＥＤ群３７ｂの表示と同調して確定表示させるために、確定コマンドを設定して（Ｓ５２０８）、この変動停止処理を終了して、特図変動処理（図３８参照）に戻る。

【１０５６】

第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるための確定コマンド（即ち、特図１確定コマンド。以下、第１特別図柄に関する確定コマンドを、「特図１確定コマンド」と称する場合がある。）を設定し、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第２特別図柄の変動演出を確定させるための確定コマンド（即ち、特図２確定コマンド。以下、第２特別図柄に関する確定コマンドを、「特図２確定コマンド」と称する場合がある。）を設定する。

【１０５７】

音声ランプ制御装置１１３は、この特図１確定コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１で実行されている第１特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置１１４に対して表示用特図１確定コマンドを送信し、特図２確定コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１で実行されている第２特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置１１４に対して表示用特図２確定コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、表示用特図１確定コマンド又は表示用特図２確定コマンドを受信することによって、第３図柄表示装置８１における第１特別図柄又は第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。

【１０５８】

次に、図５８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図３５参照）の一処理である当たり処理（Ｓ２０３）について説明する。図５８は、この当たり処理（Ｓ２０３）を示したフローチャートである。

【１０５９】

この当たり処理（Ｓ２０３）は、各特別図柄の大当たりが発生する場合に、大当たりの種類に応じて可変入賞装置６５（大入賞口）の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。そして、大当たり状態（遊技）である場合において、可変入賞装置６５を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（Ｓ６２２）を実行する。

【１０６０】

また、この当たり処理（Ｓ２０３）は、各特別図柄の小当たりが発生する場合に、小当たりに応じて可変入賞装置６５の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。そして、小当たり状態（遊技）である場合において、小入賞口ユニット７３を開放又は閉鎖するための小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）を実行し、小当たり状態が終了するタイミングで、小当たり状態の終了を設定する小当たり終了処理（Ｓ６１８）を実行する。

【１０６１】

さらに、この当たり処理（Ｓ２０３）は、小当たり遊技中に開放され得る特定領域７３ｄを球が通過した場合に、該通過に伴って発生する大当たりの種類に応じて可変入賞装置６５の開放回数（ラウンド数）を設定するとともに、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。そして、特定領域７３ｄ通過に基づく大当たり状態（遊技）である場合において、特別図柄で大当たりした場合と同様、可変入賞装置６５を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（Ｓ６２２）を実行する。

【１０６２】

当たり処理（Ｓ２０３）では、まず、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ６０１）。判別の結果、大当たりに当選していれば（Ｓ６０１：Ｙｅｓ）、大当たり遊技を行うために、まず、時短フラグ２０３ｊ、時短終了判定フラグ２０３ｐをオフに設定する（Ｓ６０２）。そして、特図１時短カウンタ２０３ｋ、特図２時短カウンタ２０３ｍ及び合計時短カウンタ２０３ｎの値を「０」クリアする（Ｓ６０３）。次いで、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１～時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値を「０」クリアし（Ｓ６０４）、次に、大当たり種別又は小当たり種別に応じたラウンド数をＲＡＭ２０３に設けられたラウンドカウンタ（図示せず）にセットする（Ｓ６０５）。そして、大当たりが開始されることを示す大当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、大当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６０６）、次いで、該大当たり種別に応じたオープニング時間（例えば、「３０秒」又は「１０秒」）を設定して（Ｓ６０７）、処理をＳ６１５へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３５のＳ２０１参照）によって、大当たり種別又は小当たり種別に応じた大当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１０６３】

なお、上述したラウンドカウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該ラウンドカウンタの値を確認して、ラウンドカウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、大当たり遊技に応じて可変入賞装置６５を開放制御しつつ、該ラウンドカウンタの値を１減算する。そして、ラウンドカウンタの値が「０」になった場合に、実行中の大当たりを終了するように構成されている。

【１０６４】

Ｓ６０１の処理において、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ６０１：Ｎｏ）、次いで、小入賞口ユニット７３内の特定

領域７３ｄを球が通過したことに基づいて大当たりフラグ２０３ｑがオンされているか否かを判別する（Ｓ６０８）。判別の結果、大当たりフラグ２０３ｑがオンされていれば（Ｓ６０８：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３内の特定領域７３ｄを球が通過したということなので、まず、大当たりフラグ２０３ｑをオフに設定し（Ｓ６０９）、処理をＳ６０２へ移行して、特別図柄で大当たりに当選した場合と同様の処理を行う。この場合、小当たり種別に応じたラウンド数をラウンドカウンタに設定する処理（Ｓ６０５）等を行う。

【１０６５】

このように構成することで、特別図柄の動的表示において大当たりに当選する以外にも、小当たりに当選して、該小当たり遊技中に特定領域７３ｄに球を通過させることで、特別図柄の動的表示と同等の大当たり遊技を行うことができる。よって、大当たり遊技が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。一方、該小当たり遊技中に特定領域７３ｄに球を通過させなければ、大当たりフラグ２０３ｑはオフのままとなり、大当たり遊技は実行されず、該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。よって、小当たり遊技における遊技方法のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【１０６６】

Ｓ６０８の処理において、大当たりフラグ２０３ｑがオンされていないと判別された場合は（Ｓ６０８：Ｎｏ）、次いで、いずれかの特別図柄の動的表示において小当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ６１０）。判別の結果、小当たりに当選していれば（Ｓ６１０：Ｙｅｓ）、小当たり遊技を行うために、小当たり種別に応じた小入賞口ユニット７３の開放回数をＲＡＭ２０３に設けられた開放カウンタ（図示せず）にセットする（Ｓ６１１）。

【１０６７】

そして、小当たりが開始されることを示す小当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、小当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６１２）、次いで、該小当たりのオープニング時間（例えば、「９秒」）を設定する（Ｓ６１３）。そして、入賞カウンタ（図示せず）に「１０」をセットし（Ｓ６１４）、処理をＳ６１５へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３５のＳ２０１参照）によって、小当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１０６８】

音声ランプ制御装置１１３では、該小当たりオープニングコマンドを受信すると、特定領域通過可否フラグ２２３ｈの内容に基づいて、特定領域通過不可時又は特定領域通過可能時の小当たり中演出処理を実行し、オープニング時間において行う演出内容を決定して実行する（図７６にて後述）。

【１０６９】

なお、上述した開放カウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該開放カウンタの値を確認して、開放カウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、小当たり遊技に応じ小入賞口ユニット７３を開放制御しつつ、該開放カウンタの値を１減算する。そして、開放カウンタの値が「０」になった場合に、実行中の小当たりを終了するように構成されている。

【１０７０】

また、上述した入賞カウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該入賞カウンタの値を確認して、入賞カウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、小当たり遊技に応じて小入賞口ユニット７３を開放制御しつつ、小入賞口スイッチ７３ｃにより球が検知されるごとに入賞カウンタの値を１減算する。そして、入賞カウンタの値が「０」になった場合に、実行中の小当たり遊技の１のラウンドを終了するように構成されている。

【１０７１】

Ｓ６１５の処理では、小当たり中か否かを判別する（Ｓ６１５）。判別の結果、小当たり中であると判別された場合は（Ｓ６１５：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中における小入賞口ユニット７３の開閉制御を実行する小当たり開閉制御処理を実行する（Ｓ６１６）。

【１０７２】

ここで、図５９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）について説明する。図５９は、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）を示したフローチャートである。

【１０７３】

この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）では、当たり処理（Ｓ２０３）で設定された小入賞口ユニット７３の開放回数（即ち、開放カウンタ）に基づいて、小入賞口ユニット７３の開閉制御を実行する。

【１０７４】

この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）では、まず、開放カウンタ（図示せず）の値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６００１）。判別の結果、開放カウンタが「０」より大きい値でない場合、即ち、開放カウンタの値が「０」以下である場合は（Ｓ６００１：Ｎｏ）、小当たり遊技中における小入賞口ユニット７３の開放回数が残存していないため、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）を終了して、当たり処理（図５８参照）に戻る。

【１０７５】

一方、Ｓ６００１の判別の結果、開放カウンタの値が「０」より大きい値である場合は（Ｓ６００１：Ｙｅｓ）、次いで、当たり処理（Ｓ２０３）のＳ６１３で設定されたオープニング時間、又は、小当たり開放テーブル２０２ｈに基づいて設定されるインターバル時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６００２）。判別の結果、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（Ｓ６００２：Ｎｏ）、小入賞口ユニット７３の開放タイミングではないため、Ｓ６００３～Ｓ６００５の処理をスキップして、処理をＳ６００６へ移行する。

【１０７６】

一方、Ｓ６００２の処理において、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（Ｓ６００２：Ｙｅｓ）、小入賞口ユニット７３の開放タイミングなので、まず、小入賞口ユニット７３の開放設定を行う（Ｓ６００３）。そして、小入賞口ユニット７３における１の開放時間を設定し（Ｓ６００４）、次いで、小入賞口ユニット７３が開放されたことを示す小入賞口開放コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６００５）、処理をＳ６００６へ移行する。

【１０７７】

Ｓ６００６の処理では、小当たり時において小入賞口ユニット７３が開放中であるか否かを判別する（Ｓ６００６）。判別の結果、小当たり時において小入賞口ユニット７３が開放中でなければ（Ｓ６００６：Ｎｏ）、小当たり時おいて小入賞口ユニット７３が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、Ｓ６００７及びＳ６００８の処理をスキップして、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）を終了し、当たり処理（図５８参照）に戻る。一方、Ｓ６００６の処理において、小当たり時において小入賞口ユニット７３が開放中であると判別された場合は（Ｓ６００６：Ｙｅｓ）、まず、特定領域７３ｄの開閉制御を実行する特定領域装置開閉制御処理を行う（Ｓ６００７）。

【１０７８】

ここで、図６０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり開閉制御処理（図５９）の一処理である特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）について説明する。図６０は、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）を示したフローチャートである。

【１０７９】

この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）では、小当たり遊技中における特定領域

７３ｄの開閉制御を行う。
【１０８０】
この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）では、まず、特定領域７３ｄが開放中か否か、即ち、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされているか否かを判別する（Ｓ６１０１）。判別の結果、特定領域７３ｄが開放されていない場合、即ち、特定領域ソレノイド７３ｆがオフされている場合は（Ｓ６１０１：Ｎｏ）、次いで、特定領域７３ｄの開放条件が成立しているか否か、即ち、小入賞口ユニット７３が開放しているか否かを判別する（Ｓ６１０２）。判別の結果、特定領域７３ｄの開放条件が成立している場合、即ち、小入賞口スイッチ７３ｃによる５個目の入賞検出時に（Ｓ６１０２：Ｙｅｓ）、特定領域ソレノイド７３ｆをオフからオンに設定して、特定領域７３ｄの開放設定を行い（Ｓ６１０３）、処理をＳ６１０４へ移行する。
【１０８１】
なお、Ｓ６１０１の処理において、特定領域７３ｄが開放されていると判別された場合、即ち、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされている場合は（Ｓ６１０１：Ｙｅｓ）、Ｓ６１０２及びＳ６１０３の処理をスキップして、処理をＳ６１０４へ移行する。また、Ｓ６１０２の処理において、特定領域７３ｄの開放条件が成立していない場合は（Ｓ６１０２：Ｎｏ）、Ｓ６１０３～Ｓ６１０５の処理をスキップして、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）を終了し、小当たり開閉制御処理（図５９参照）に戻る。
【１０８２】
Ｓ６１０４の処理では、特定領域７３ｄの閉鎖条件が成立しているか否か、即ち、特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合や特定領域７３ｄの開放時間（例えば、小入賞口ソレノイド７３ｂの動作終了からから「５秒」）が経過した場合に（Ｓ６１０４：Ｙｅｓ）、特定領域７３ｄの閉鎖条件が成立したと判断して、特定領域７３ｄを閉鎖するために、特定領域ソレノイド７３ｆをオンからオフに設定して、特定領域７３ｄの閉鎖設定を行い（Ｓ６１０５）、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）を終了して、小当たり開閉制御処理（図５９参照）に戻る。
【１０８３】
このように、小当たり遊技中に所定条件の成立に基づいて特定領域７３ｄの開閉制御処理を行い、小当たり遊技中に特定領域７３ｄを開放させて球が通過させ得ることで、小当たり遊技に基づく大当たり遊技を発生させることが可能となる。また、小当たり遊技中に特定領域７３ｄを球が通過しなければ、大当たり遊技を発生させずに該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。
【１０８４】
図５９に戻って、説明を続ける。Ｓ６００７の特定領域装置開閉制御処理の後は、次いで、開放中の小入賞口ユニット７３の閉鎖条件を判別するべく、小入賞口開放中処理を行い（Ｓ６００８）、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）を終了し、当たり処理（図５８参照）に戻る。
【１０８５】
ここで、図６１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）の一処理である小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）について説明する。図６１は、この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を示したフローチャートである。
【１０８６】
この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）では、小当たり遊技中において開放中の小入賞口ユニット７３の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。
【１０８７】
この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）では、まず、上述した小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）のＳ６００４において設定された小入賞口ユニット７３の１の開放時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６２０１）。判別の結果、小入賞口ユニット７３の１の開放時間が経過したタイミングでなければ（Ｓ６２０１：Ｎｏ）、次いで、小入賞口スイッチ７

３ｃがオンされたか否か、即ち、小入賞口ユニット７３内へ球が入賞したか否かを判断する（Ｓ６２０２）。

【１０８８】

Ｓ６２０２の処理において、小入賞口スイッチ７３ｃによって球が検出され小入賞口ユニット７３内へ球が入賞していれば（Ｓ６２０２：Ｙｅｓ）、入賞カウンタの値を１減算して（Ｓ６２０３）、次いで、１減算した入賞カウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６２０４）。入賞カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６２０４：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下である場合は、小入賞口ユニット７３に球が１０個以上入賞して小当たり遊技の終了条件（小入賞口ユニット７３の閉鎖条件）が成立しているので、小入賞口ユニット７３を閉鎖させるために、処理をＳ６２０５へ移行する。

【１０８９】

Ｓ６２０５からの小入賞口ユニット７３の閉鎖処理では、まず、小入賞口ユニット７３の閉鎖設定を行い（Ｓ６２０５）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して小入賞口ユニット７３が閉鎖されたことを示す小入賞口閉鎖コマンドを設定して（Ｓ６２０６）、処理をＳ６２０７へ移行する。なお、Ｓ６２０６の処理で設定された小入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３５のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１０９０】

次いで、Ｓ６２０７の処理では、小当たり遊技の終了条件が成立したことから、開放カウンタの値を「０」クリアし（Ｓ６２０７）、この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図５９参照）に戻る。

【１０９１】

Ｓ６２０２の処理において、小入賞口スイッチ７３ｃがオンされていないと判別された場合は（Ｓ６２０２：Ｎｏ）、次いで、特定領域スイッチ７３ｇがオンされたか否かを判別する（Ｓ６２０８）。判別の結果、特定領域スイッチ７３ｇがオンされていれば（Ｓ６２０８：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中の特定領域７３ｄの開放中に球が特定領域７３ｄを通過したということなので、小当たり遊技後に大当たり遊技を発生させるため、大当たりフラグ２０３ｑをオンに設定して（Ｓ６２０９）、この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）、小当たり開閉制御処理（図５９参照）に戻る。一方、Ｓ６２０８の処理において、特定領域スイッチ７３ｇがオンされていないと判断された場合は（Ｓ６２０８：Ｎｏ）、Ｓ６２０９の処理をスキップして、この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）、小当たり開閉制御処理（図５９参照）に戻る。

【１０９２】

これにより、小当たり遊技中において、特定領域７３ｄが開放されているタイミングで球が特定領域７３ｄを通過することに基づいて、小当たり遊技後に大当たり遊技を発生させることができ、大当たり遊技が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。一方、該小当たり遊技中に特定領域７３ｄに球を通過させなければ、大当たりフラグ２０３ｑはオフのままとなり、大当たり遊技は実行されず、該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。よって、小当たり遊技における遊技方法のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【１０９３】

Ｓ６２０１の処理において、小入賞口ユニット７３の１の開放時間が経過したタイミングと判断された場合は（Ｓ６２０１：Ｙｅｓ）、小入賞口ユニット７３の１の開放における閉鎖条件が成立し、その開放における小入賞口ユニット７３の閉鎖タイミングであるため、小入賞口ユニット７３を閉鎖させるために、処理をＳ６２１０へ移行する。

【１０９４】

Ｓ６２１０の処理では、開放中の小入賞口ユニット７３を閉鎖せるため、小入賞口ソレノイド７３ｂをオンからオフにして、小入賞口ユニット７３の閉鎖を設定し（Ｓ６２１０

）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して小入賞口ユニット７３の１の開放の終了を示す小入賞口閉鎖コマンドを設定する（Ｓ６２１１）。Ｓ６２１１の処理で設定された小入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３５のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１０９５】

音声ランプ制御装置１１３は、小入賞口閉鎖コマンドを受信すると、小入賞口ユニット７３が閉鎖された旨の演出を実行する。なお、小当たり遊技における小入賞口ユニット７３の開閉は、それぞれ短時間（開放「０．１秒」、閉鎖「１．２秒」）であるため、音声ランプ制御装置１１３は、小入賞口閉鎖コマンドを受信した場合であっても、小入賞口ユニット７３の１の開閉に伴う演出を実行しないように構成してもよい。

【１０９６】

Ｓ６２１１の処理の後は、小入賞口ユニット７３の１の開放が終了したということなので、開放カウンタの値を１減算し（Ｓ６２１２）、この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図５９参照）に戻る。これにより、小当たり遊技中において、１のラウンド中に開放カウンタの値に設定された開放回数分、小入賞口ユニット７３を開放させることができる。

【１０９７】

図５８の当たり処理（Ｓ２０３）に戻って、説明を続ける。Ｓ６１６の小当たり開閉制御処理（図５９参照）の終了後は、次いで、開放カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６１７）。判別の結果、開放カウンタが「０」より大きい値であれば（Ｓ６１７：Ｙｅｓ）、小当たりを継続するため、小当たりの終了設定処理であるＳ６１８の処理をスキップして、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【１０９８】

一方、Ｓ６１７の処理において、開放カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６１７：Ｎｏ）、即ち、開放カウンタの値が「０」以下である場合は、この小当たりにおける小入賞口ユニット７３の開放動作がすべて終了しているので、小当たり状態を終了させるために、小当たり終了処理を行い（Ｓ６１８）、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【１０９９】

ここで、図６２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である小当たり終了処理（Ｓ６１８）について説明する。図６２は、この小当たり終了処理（Ｓ６１８）を示したフローチャートである。

【１１００】

この小当たり終了処理（Ｓ６１８）では、まず、小当たりエンディング時間（例えば、「５秒」）が経過したか否かを判別し（Ｓ６３０１）、小当たりエンディング時間が経過していなければ（Ｓ６３０１：Ｎｏ）、小当たりエンディングを実行中であるため、Ｓ６３０２～Ｓ６３０８の処理をスキップして、この小当たり終了処理（Ｓ６１８）を終了して、当たり処理（図５８参照）に戻る。

【１１０１】

一方、Ｓ６３０１の判別の結果、小当たりエンディング時間が経過していれば（Ｓ６３０１：Ｙｅｓ）、入賞カウンタの値を「０」クリアし（Ｓ６３０２）、次いで、特定領域７３ｄが開放されている場合は、特定領域７３ｄの閉鎖処理を設定する（Ｓ６３０３）。そして、「時間短縮状態」であるか否かを判別し（Ｓ６３０４）、「時間短縮状態」でなければ（Ｓ６３０４：Ｎｏ）、Ｓ６３０５～Ｓ６３０７の処理をスキップしてＳ６３０８に移行する。

【１１０２】

Ｓ６３０４の処理において、「時間短縮状態」であると判別された場合（Ｓ６３０４：Ｙｅｓ）、次いで、時短計数処理（図４９参照）のＳ５３０６の処理で減算した特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ６３０５）、特

図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６３０５：Ｎｏ）、即ち、特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」以下である場合は、第２特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、処理をＳ６３０７へ移行する。

【１１０３】

一方、Ｓ６３０５の判別の結果、特図２時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ６３０５：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、続いて、時短計数処理（図４９参照）のＳ５３０７の処理で減算した合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６３０６）。判別の結果、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６３０６：Ｎｏ）、即ち、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、処理をＳ６３０７へ移行する。

【１１０４】

また、Ｓ６３０６の処理において、合計時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値であると判別された場合（Ｓ６３０６：Ｙｅｓ）、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ６３０７の処理をスキップして、この小当たり終了処理（Ｓ６１８）を終了して、当たり処理（図５８参照）に戻る。

【１１０５】

Ｓ６３０７の処理では、「時間短縮状態」を終了させるために、時短フラグ２０３ｊをオフに設定し、時短終了判定フラグ２０３ｐをオフに設定する。そして、特図１時短カウンタ２０３ｋ、特図２時短カウンタ２０３ｍ及び合計時短カウンタ２０３ｎの値を「０」クリアし、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１～時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７の値を「０」クリアし（Ｓ６３０７）、処理をＳ６３０８に移行する。

【１１０６】

このように構成することで、時短回数に基づく時短終了条件の成立時であって、該当の動的表示が小当たりに当選している場合、小入賞口ユニット７３の開放動作の終了後に「時短機能」を終了させることができる。その結果、例えば、「第１時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１回転目に小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」又は「時短Ｇ」に当選した場合（図１７参照）、該小当たり種別への当選によって小入賞口ユニット７３が開放動作を実行中の間は「時間短縮状態」となり、該小入賞口ユニット７３へ入賞困難又は不可の状態となり、特定領域７３ｄを通過困難として大当たり状態を発生困難とすることができる。そして、小入賞口ユニット７３の開放動作終了後に「時短機能」を終了させ、「通常遊技状態」に移行させることができる。

【１１０７】

次いで、Ｓ６３０８の処理では、小当たりの終了時の各種処理を実行する小当たり終了設定処理を行い（Ｓ６３０８）、この小当たり終了処理（Ｓ６１８）を終了して、当たり処理（図５８参照）に戻る。

【１１０８】

図５８に戻って、説明を続ける。Ｓ６１５の処理において、小当たり遊技中ではないと判別された場合は（Ｓ６１５：Ｎｏ）、次いで、大当たり中か否かを判別する（Ｓ６１９）。判別の結果、大当たり中であると判別された場合は（Ｓ６１９：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する大当たり開閉制御処理を実行する（Ｓ６２０）。

【１１０９】

ここで、図６３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）について説明する。図６３は、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）を示したフローチャートである。

【１１１０】

この大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）では、当たり処理（Ｓ２０３）で設定された可

変入賞装置６５の開放回数に基づいて、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する。
【１１１１】
この大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）では、まず、当たり処理（Ｓ２０３）のＳ６０７で設定されたオープニング時間、又は、後述する大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）のＳ６５１０（図６４参照）で設定されたインターバル時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６４０１）。判別の結果、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（Ｓ６４０１：Ｎｏ）、可変入賞装置６５の開放タイミングではないため、該可変入賞装置６５を閉鎖し続けるため、Ｓ６００２～Ｓ６００５の処理をスキップして、処理をＳ６４０６へ移行する。
【１１１２】
一方、Ｓ６４０１の処理において、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（Ｓ６４０１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開放タイミングなので、可変入賞装置６５の開放設定を行い（Ｓ６４０２）、次いで、入賞カウンタ（図示せず）に「１０」をセットする（Ｓ６４０３）。そして、大当たり時おける可変入賞装置６５の最大開放時間（第１実施形態では、「３０秒」）を設定して（Ｓ６４０４）、可変入賞装置６５が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６４０５）、処理をＳ６４０６に移行する。この大入賞口開放コマンドを受信した音声ランプ制御装置１１３は、可変入賞装置６５が開放された旨を第３図柄表示装置８１において実行し、開放されている可変入賞装置６５へ球を入賞させることを遊技者に促すように構成されている。
【１１１３】
Ｓ６４０６の処理では、可変入賞装置６５が開放中であるか否かを判別する（Ｓ６４０６）。判別の結果、可変入賞装置６５が開放中でなければ（Ｓ６４０６：Ｎｏ）、可変入賞装置６５が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、Ｓ６４０７の処理をスキップして、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）を終了し、当たり処理（図５８参照）に戻る。一方、Ｓ６４０６の処理において、可変入賞装置６５が開放中であると判別された場合は（Ｓ６４０６：Ｙｅｓ）、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件を判別するべく、大入賞口開放中処理を行い（Ｓ６４０７）、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）を終了し、当たり処理（図５８参照）に戻る。
【１１１４】
ここで、６４７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）の一処理である大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）について説明する。図６４は、この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）を示したフローチャートである。
【１１１５】
この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）では、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。
【１１１６】
この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）では、まず、上述した大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）のＳ６４０４において設定された可変入賞装置６５の開放時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６５０１）。判別の結果、可変入賞装置６５の開放時間が経過したタイミングであれば（Ｓ６５０１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立し、そのラウンドにおける可変入賞装置６５の閉鎖タイミングであるため、入賞カウンタの値を「０」クリアして（Ｓ６５０２）、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６５０６へ移行する。Ｓ６５０６からの可変入賞装置６５の閉鎖処理については、後述する。
【１１１７】
一方、Ｓ６５０１の処理において、可変入賞装置６５の開放時間が経過したタイミングでないと判別された場合（Ｓ６５０１：Ｎｏ）、次いで、大入賞口スイッチ６５ｃがオンされたか否か、即ち、可変入賞装置６５へ球が入賞したか否かを判断する（Ｓ６５０３）。
【１１１８】

Ｓ６５０３の処理において、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出されていないと判別された場合は（Ｓ６５０３：Ｎｏ）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）を終了して、大当たり開閉制御処理（図６３参照）に戻る。一方、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出され可変入賞装置６５へ球が入賞していれば（Ｓ６５０３：Ｙｅｓ）、入賞カウンタの値を１減算して（Ｓ６５０４）、次いで、入賞カウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６５０５）。入賞カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６５０５：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下である場合は、可変入賞装置６５に球が１０個以上入賞して可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立しているので、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６５０６へ移行する。

【１１１９】

一方、Ｓ６５０５の処理において、入賞カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ６５０５：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立しておらず、可変入賞装置６５の開放を継続するために、Ｓ６５０６～Ｓ６５１０の処理をスキップして、この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）を終了する。この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）の終了後は、大当たり開閉制御処理（図６３参照）へ戻る。

【１１２０】

Ｓ６５０６からの可変入賞装置６５の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置６５の閉鎖設定を行い（Ｓ６５０６）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して可変入賞装置６５が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して（Ｓ６５０７）、処理をＳ６５０８へ移行する。なお、Ｓ６５０７の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３５のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１１２１】

次いで、Ｓ６５０８の処理では、可変入賞装置６５の１のラウンドが消化されたことから、ラウンドカウンタの値を１減算し（Ｓ６５０８）、次に、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６５０９）。ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値である場合（Ｓ６５０９：Ｙｅｓ）、該大当たりにおけるラウンド回数（可変入賞装置６５の残り開放回数）が残存している状態であるので、次の可変入賞装置６５を開放させるまでのインターバル時間（例えば、「１秒」）を設定し（Ｓ６５１０）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了し、大当たり開閉制御処理（図６３参照）に戻る。

【１１２２】

一方、Ｓ６５０９の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６５０９：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了したので、大当たり状態を終了させるために、インターバル時間を設定せず（即ち、Ｓ６５１０をスキップして）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了して、大当たり開閉制御処理（図６３参照）に戻る。

【１１２３】

図５８の当たり処理（Ｓ２０３）に戻って、説明を続ける。Ｓ６２０の大当たり開閉制御処理（図６３参照）の終了後は、次いで、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６２１）。判別の結果、ラウンドカウンタが「０」より大きい値であれば（Ｓ６２１：Ｙｅｓ）、大当たり状態を継続するため、大当たりの終了設定処理であるＳ６２２の処理をスキップして、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【１１２４】

一方、Ｓ６２１の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６２１：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了しているので、大当たり状態を終了させるために、大当たり終了処理を行い（Ｓ６２２）、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【１１２５】
ここで、図６５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり終了処理（Ｓ６２２）について説明する。図６５は、この大当たり終了処理（Ｓ６１０）を示したフローチャートである。
【１１２６】
この大当たり終了処理（Ｓ６２２）では、当選した大当たり種別（小当たり種別に基づく大当たり）及び当選時の遊技状態に基づいて、各時短カウンタの値の設定等を行う。
【１１２７】
この大当たり終了処理（Ｓ６２２）では、まず、「時短機能」を発動させるために、時短フラグ２０３ｊをオンに設定する（Ｓ６６０１）。次いで、当選した大当たりが大当たり種別「時短壱」又は小当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｄ」であったか否かを判別し（Ｓ６６０２）、当選した大当たりが大当たり種別「時短壱」又は小当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｄ」であれば（Ｓ６６０２：Ｙｅｓ）、時短終了判定フラグ２０３ｐをオンに設定し（Ｓ６６０３）、処理をＳ６６０４に移行する。
【１１２８】
一方、Ｓ６６０２の判別の結果、当選した大当たりが大当たり種別「時短壱」又は小当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｄ」でなければ（Ｓ６６０２：Ｎｏ）Ｓ６６０３の処理をスキップしてＳ６６０４に移行する。
【１１２９】
このように構成することで、「第１時間短縮状態」に移行した場合に、時短終了判定フラグ２０３ｐを判別し、該時短終了判定フラグ２０３ｐがオンに設定されていれば、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」又は「時短Ｇ」への当選に基づく時短終了条件の判別処理を不要とすることができ（図５０のＳ５３２１：Ｙｅｓ参照）、処理負荷の軽減を図ることができる。
【１１３０】
Ｓ６６０４の処理では、時短終了条件テーブル２０２ｍに基づいて各時短カウンタの値をセットし（Ｓ６６０４）、処理をＳ６６１０に移行する。
【１１３１】
Ｓ６６０５の処理では、音声ランプ制御装置１１３に対して大当たりのエンディング演出の開始を示すエンディングコマンドを設定する（Ｓ６６０５）。Ｓ６６０５の処理で設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３５のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、大当たりのエンディング演出を実行する。
【１１３２】
Ｓ６６０５の処理の終了後は、遊技状態に応じてエンディング時間（例えば、「１０秒」）を設定し（Ｓ６６０６）、次いで、該大当たりの終了時の各種処理を実行する大当たり終了設定処理を行い（Ｓ６６０７）、この大当たり終了処理（Ｓ６２２）を終了して、当たり処理（図５８参照）に戻る。
【１１３３】
次に、図６６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図３５参照）の一処理である普図変動処理（Ｓ２１１）について説明する。図６６は、この普図変動処理（Ｓ２１１）を示したフローチャートである。
【１１３４】
この普図変動処理（Ｓ２１１）は、スルーゲート６７への球の通過に起因して、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を制御するものである。
【１１３５】
この普図変動処理（Ｓ２１１）では、まず、今現在、普通電役７２が没入状態（作動中）か否か、即ち、普通図柄の当たり中であるか否かを判別する（Ｓ７０１）。判別の結果、普通電役７２が没入状態であれば（Ｓ７０１：Ｙｅｓ）、普通図柄の当たり中であるの

で、そのまま普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図３５参照）へ戻る。

【１１３６】

一方、普通電役７２が没入状態でなければ（Ｓ７０１：Ｎｏ）、普通図柄の当たり中ではないため、次いで、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中であるか否かを判別する（Ｓ７０２）。判別の結果、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中でなければ（Ｓ７０２：Ｎｏ）、次いで、普通図柄表示装置８３における可変表示が停止後、所定時間（例えば、「１秒」）経過したか否かを判別する（Ｓ７０３）。その結果、可変表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ７０３：Ｎｏ）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図３５参照）に戻る。これにより、可変表示における停止図柄が所定時間だけ普通図柄表示装置８３に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【１１３７】

一方、Ｓ７０３の処理の結果、可変表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ７０３：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄に関する可変表示の作動保留球数ＨＮ）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ７０４）。

【１１３８】

Ｓ７０４の処理の結果、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きくなければ（Ｓ７０４：Ｎｏ）、実行すべき普通図柄の可変表示の保留球数が存在しないということなので、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図３５参照）に戻る。一方、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きい値であれば（Ｓ７０４：Ｙｅｓ）、保留されていた普通図柄に関する可変表示の実行開始タイミングであると判断し、まず、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）を１減算する（Ｓ７０５）。これは、後述する処理（Ｓ７０６～Ｓ７１２）によって、保留されていた普通図柄に関する可変表示のうち１の可変表示の実行が開始されることに伴って、普通図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【１１３９】

次いで、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ７０６）。このデータシフト処理は、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１～第４エリアに格納されているデータを普図保留球実行エリア２０３ｉへ向けて順にシフトさせる処理であって、普図保留第１エリア→普図保留球実行エリア２０３ｉ、普図保留第２エリア→普図保留第１エリア、普図保留第３エリア→普図保留第２エリア、普図保留第４エリア→普図保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【１１４０】

Ｓ７０６のデータシフト処理の後は、データシフト処理により普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されたデータ（即ち、普図当たりカウンタＣ４の値）に基づいて、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を実行するために、まず、時短フラグ２０３ｊがオンされているか否かを判別する（Ｓ７０７）。判別の結果、時短フラグ２０３ｊがオンされていない場合は（Ｓ７０７：Ｎｏ）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「５秒」に設定し（Ｓ７０８）、処理をＳ７１１へ移行する。一方、時短フラグ２０３ｊがオンされていると判別された場合（Ｓ７０７：Ｙｅｓ）、「時短機能」が有効な「時間短縮状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「０．１秒」に設定して（Ｓ７０９）、処理をＳ７１２へ移行する。

【１１４１】

Ｓ７１１の処理では、普図当たり乱数テーブル２０２ｉにおける低確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定する（Ｓ７１１）。また、Ｓ７１２の処理では、普図当たり乱数テーブル２０２ｉにおける高確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当た

りカウンタＣ４の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定する（Ｓ７１２）。Ｓ７１１及びＳ７１２の処理の後は、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図３５参照）に戻る。

【１１４２】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、遊技者が右打ちした場合に、スルーゲート６７を球が通過したとき、普通電役７２が開放し易いか否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役７２が開放し易い状況（即ち、普通図柄の高確率状態）であって第２始動口７１側へ流入し易い状況か、普通電役７２が開放し易い状況よりも開放し難い状況（即ち、普通図柄の低確率状態）であって、閉鎖（突出）している普通電役７２の上面を左端から右端まで転動しきり、可変入賞装置６５側へ流下し得る状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【１１４３】

Ｓ７０２の処理において、普通図柄表示装置８３の表示態様が可変表示中であると判別されると（Ｓ７０２：Ｙｅｓ）、可変表示時間が経過したか否かを判別する（Ｓ７１３）。普通図柄表示装置８３の可変表示時間は、Ｓ７０８又はＳ７０９の処理により遊技状態に応じて決定されており、この可変表示時間が経過していなければ（Ｓ７１３：Ｎｏ）、普通図柄表示装置８３の表示を更新して（Ｓ７１４）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図３５参照）に戻る。

【１１４４】

一方、普通図柄表示装置８３における可変表示の可変表示時間が経過していれば（Ｓ７１３：Ｙｅｓ）、普通図柄表示装置８３に対して、Ｓ７１１又はＳ７１２によって予め設定された停止図柄に対応した表示態様を設定し（Ｓ７１５）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図３５参照）に戻る。

【１１４５】

これにより、球がスルーゲート６７を通過した場合に、この普図変動処理（Ｓ２１１）に基づいて普通図柄表示装置８３における可変表示が設定され、該普通図柄表示装置８３において可変表示が開始されてから可変表示時間が経過するまでは、「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる。そして、可変表示結果が当たりである場合には「○」の図柄を点灯する一方、ハズレである場合には「×」の図柄を点灯させる。

【１１４６】

次に、図６７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図３５参照）の一処理である普通電役制御処理（Ｓ２０４）について説明する。図６７は、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を示したフローチャートである。

【１１４７】

この普通電役制御処理（Ｓ２０４）は、普通図柄の当たりが発生する場合に、遊技状態に応じて普通電役７２の開閉（突出及び没入）駆動制御を実行する。即ち、遊技状態に応じて普通電役７２の開放（没入）時間を設定すると共に、設定された時間に基づいて該普通電役７２を開放駆動し、設定した没入時間が経過した場合に、開放（没入）中の普通電役７２を閉鎖（突出）させる制御を実行する。

【１１４８】

この普通電役制御処理（Ｓ２０４）では、まず、普通電役７２が開放（没入）中か否か、即ち、普通図柄の当たり中か否かを判別する（Ｓ８０１）。判別の結果、普通電役７２が開放中でないと判別された場合（Ｓ８０１：Ｎｏ）、即ち、普通図柄の当たり中でないと判別された場合は、次に、普通図柄の可変表示が終了したか否かを判別する（Ｓ８０２）。

【１１４９】

Ｓ８０２における判別の結果、普通図柄の可変表示が終了していなければ（Ｓ８０２：Ｎｏ）、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図３５参照）に戻る一方、普通図柄の可変表示が終了していれば（Ｓ８０２：Ｙｅｓ）、次いで、該可

変表示において当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ８０３）。
【１１５０】
Ｓ８０３における判別の結果、可変表示において当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ８０３：Ｎｏ）、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図３５参照）へ戻る。一方、可変表示において当たりに当選していると判別された場合は（Ｓ８０３：Ｙｅｓ）、当選した当たりに関する制御を実行するために、まず、時短フラグ２０３ｊがオンされているか否かを判別する（Ｓ８０４）。
【１１５１】
Ｓ８０４における判別の結果、時短フラグ２０３ｊがオンされていないと判別された場合は（Ｓ８０４：Ｎｏ）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、該「通常遊技状態」においては普通図柄が当たりに当選し得ないため（図２９（ａ）参照）、開放処理を行わずにこの普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図３５参照）に戻る。
【１１５２】
一方、Ｓ８０４の処理において、時短フラグ２０３ｊがオンされていると判別された場合は（Ｓ８０４：Ｙｅｓ）、「時短機能」が有効な「時間短縮状態」であると判断し、普通電役開放テーブル２０２ｋの規定内容に基づいて当たり状態における普通電役７２の開放（没入）時間を「５．８秒」に設定し（Ｓ８０５）、該当たりに基づく普通電役７２の開放回数を１回行うために、電役カウンタ（図示せず）の値に「１」をセットして（Ｓ８０６）、処理をＳ８０７へ移行する。
【１１５３】
Ｓ８０１の処理において、普通電役７２が開放中であると判別された場合（Ｓ８０１：Ｙｅｓ）、即ち、普通図柄の当たり中であると判別された場合は、次いで、Ｓ８０５において設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過しているかを判別する（Ｓ８０８）。判別の結果、設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過していないと判別された場合は（Ｓ８０８：Ｎｏ）、普通電役７２の開放状態を維持するため、Ｓ８０９～Ｓ８１１の処理をスキップして、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図３５参照）に戻る。
【１１５４】
一方、Ｓ８０８の処理において、設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過していると判別された場合は（Ｓ８０８：Ｙｅｓ）、まず、普通電役７２の閉鎖（突出）処理を行い（Ｓ８０９）、Ｓ８０６の処理で設定された電役カウンタの値から「１」を減算する（Ｓ８１０）。そして、減算された電役カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ８１１）。判別の結果、電役カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ８１１：Ｙｅｓ）、該当たりに基づく普通電役７２の開放回数が残存しているため、処理をＳ８０７へ移行し、所定のインターバル処理を行った上で再び普通電役７２の開放処理を行う。一方、電役カウンタの値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ８１１：Ｎｏ）、即ち、電役カウンタの値が「０」以下である場合は、該当たりに基づく普通電役７２の開放がすべて終了したということなので、普通電役７２の再開放を行わず、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図３５参照）に戻る。
【１１５５】
Ｓ８０７の処理では、普通電役７２の開放（没入）処理を行い（Ｓ８０７）、閉鎖（突出）状態であった普通電役７２を開放状態に駆動し、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図３５参照）に戻る。
【１１５６】
これにより、遊技者が右打ちした場合において、スルーゲート６７を通過した球が普通電役７２の配設位置に到達し、該普通電役７２が開放されている時間の長い状態か開放し得ない状態かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を通過した球が第２始動口７１側へ誘導され易い状況か、該普通電役７２の閉鎖状態において該普通

電役７２の上面を左端から右端まで転動しきって、その球が可変入賞装置６５側へ流下され得る状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【１１５７】

次いで、図６８を参照して、停電等の発生した場合に主制御装置１１０において実行されるＮＭＩ割込処理について説明する。図６８は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。

【１１５８】

このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。ＮＭＩ端子に停電信号ＳＧ１が入力されたＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ９０１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。

【１１５９】

なお、上記のＮＭＩ割込処理は、払出制御装置１１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２１３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から払出制御装置１１１内のＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子に出力され、ＭＰＵ２１１は実行中の制御を中断して、ＮＭＩ割込処理を開始するのである。

【１１６０】

次に、図６９から図７６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理（図６９参照）と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理（図７０参照）とがある。

【１１６１】

まず、図６９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図６９は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

【１１６２】

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ１００１）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ１１１６の電源断処理（図７０参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ１００２）。図７０を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信すると、Ｓ１１１６の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ１１１６の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

【１１６３】

電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ１００２：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ１００３）。

【１１６４】

ＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定の領域には、Ｓ１００６の処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｓ１００３：Ｎｏ）、Ｓ１００８へ移行する。

【１１６５】

なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１００４へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｓ１００３：Ｎｏ）、Ｓ１００８へ移行する。

【１１６６】

電源断処理中フラグがオンであれば（Ｓ１００２：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ１１１６の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をＳ１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。

【１１６７】

Ｓ１００４の処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックする（Ｓ１００４）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込み及び確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「０ＡＡｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域が「０」クリアされる。

【１１６８】

ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ１００５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定する（Ｓ１００６）。この特定領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（Ｓ１００５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ１００７）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭ２２３の異常は、表示ランプ３４により報知される。なお、音声出力装置２２６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【１１６９】

Ｓ１００８の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ１００８）。電源断フラグはＳ１１１６の電源断処理の実行時にオンされる（図７０のＳ１１１５参照）。つまり、電源断フラグは、Ｓ１１１６の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ１００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ１００８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制

御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭ２２３の作業エリアをクリアし（Ｓ１００９）、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１０１０）、割込み許可を設定して（Ｓ１０１１）、処理をＳ１０１２へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

【１１７０】

一方、電源断フラグがオフされた状態でＳ１００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにＳ１００４からＳ１００６の処理を経由してＳ１００８の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（Ｓ１００８：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の作業領域のクリア処理であるＳ１００９をスキップして、処理をＳ１０１０へ移行し、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１０１０）、割込み許可を設定して（Ｓ１０１１）、処理をＳ１０１２へ移行する。

【１１７１】

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

【１１７２】

Ｓ１０１２の処理では、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１０１２）、該設定値コマンドを受信するまでＳ１０１２の処理を繰り返し実行して待機する（Ｓ１０１２：Ｎｏ）。そして、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信した場合に（Ｓ１０１２：Ｙｅｓ）、該設定値コマンドが示す確率設定値を設定値メモリ（図示せず）に格納し（Ｓ１０１３）、メイン処理（図７０参照）へ移行する。

【１１７３】

このように、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理において、主制御装置１１０の立ち上げ処理（図３２参照）の終盤で生成される設定値コマンドを受信するまでメイン処理（図７０参照）への移行を待機することで、主制御装置１１０で設定された確率設定値を音声ランプ制御装置１１３側で確実に把握し、該確率設定値に基づいてメイン処理以降の処理を実行できる。また、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信しない場合、主制御装置１１０の立ち上げ処理の終盤まで到達しておらず、主制御装置１１０の立ち上げ処理が正常に終了していないので、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理も正常に終了させず、メイン処理へ移行させない。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側で主制御装置１１０の立ち上げ処理が正常に実行されたか否かを把握することが可能となるとともに、主制御装置１１０が正常に立ち上がっていない状態における音声ランプ制御装置１１３の暴走を未然に防止できる。

【１１７４】

次に、図７０を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図７０は、このメイン処理を示したフローチャートである。

【１１７５】

メイン処理が実行されると、まず、前回Ｓ１１０１の処理が実行されてから「１ミリ秒」以上が経過したか否かが判別され（Ｓ１１０１）、「１ミリ秒」以上経過していなければ（Ｓ１１０１：Ｎｏ）、Ｓ１１０２～Ｓ１１０９の処理を行わずにＳ１１１０の処理へ移行する。Ｓ１１０１の処理で、「１ミリ秒」経過したか否かを判別するのは、Ｓ１１０２～Ｓ１１０９が短い周期（「１ミリ秒」以内）で処理する必要がないものであるのに対して、Ｓ１１１０の変動演出処理やＳ１１１１のコマンド判定処理は、短い周期で実行する方が好ましい処理であるからである。Ｓ１１１１の処理が短い周期で実行されることに

より、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ１１１０の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【１１７６】

Ｓ１１０１の処理において、前回Ｓ１１０１の処理が実行されてから「１ミリ秒」以上経過していると判断される場合は（Ｓ１１０１：Ｙｅｓ）、Ｓ１１０２の処理へ移行する。なお、Ｓ１１０１の処理が、図６９に示す立ち上げ処理の後初めて実行された場合は、そのままＳ１１０２の処理へ移行する。

【１１７７】

Ｓ１１０２の処理では、Ｓ１１０３～Ｓ１１１２の処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｓ１１０２）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ１１０７の処理で編集されるランプの点灯態様になるように各ランプの出力を設定し（Ｓ１１０３）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ１１０４）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば、「３０秒」）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ１１０５の処理へ移行する。

【１１７８】

次いで、Ｓ１１０５の処理では、後述するＳ１１１１のコマンド判定処理によって設定される大当たりに関する演出を実行する当たり演出処理を行い（Ｓ１１０５）、Ｓ１１０６の処理へ移行する。なお、第１実施形態では、第１特別図柄及び第２特別図柄による大当たり及び小当たりに関する可変入賞装置６５又は小入賞口ユニット７３の開放中に所定の演出（例えば、可変入賞装置６５又は小入賞口ユニット７３が開放されたことを示す演出や右打ち報知演出）を実行するように構成されている。この当たり演出処理（Ｓ１１０５）の詳細については、図７６を参照して後述する。

【１１７９】

次いで、Ｓ１１０６の処理では、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ１１０６）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２の有効期間において、該枠ボタン２２が押されたか否かの入力を監視し、上記有効期間に枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。

【１１８０】

枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ１１０６）が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し（Ｓ１１０７）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ１１０８）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。

【１１８１】

Ｓ１１０８の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し（Ｓ１１０９）、Ｓ１１１０の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動演出に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ１１０７のランプ編集処理が実行され、また、Ｓ１１０８の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動演出に要する時間と同期した時間で実行される。

【１１８２】

Ｓ１１１０の処理では、第３図柄表示装置８１において変動演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマン

ド、又は、特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドに基づいて第１特別図柄又は第２特別図柄に対応する変動演出処理を実行し（Ｓ１１１０）、処理をＳ１１１１へ移行する。この変動演出処理（Ｓ１１１０）の詳細については、図７４を参照して後述する。

【１１８３】

Ｓ１１１１の処理では、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行い（Ｓ１１１１）、Ｓ１１１２の処理へ移行する。このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）の詳細については、図７１を参照して後述する。

【１１８４】

Ｓ１１１２では、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた各種カウンタを更新するカウンタ更新処理を実行する（Ｓ１１１２）。例えば、変動演出の詳細な変動パターンを決定するカウンタの更新や、「保留変化予告」を抽選する保留変化カウンタ（図示せず）の更新が、このカウンタ更新処理の中で行われる。該カウンタの更新は、所定の範囲（本実施形態では、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（「９９」）に達した後「０」に戻すことによって行われる。

【１１８５】

Ｓ１１１２の処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１１１３）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ１１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１１１３：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ１１１５）、電源断処理を実行する（Ｓ１１１６）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ１１１７）、その後、処理を無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【１１８６】

一方、Ｓ１１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１１１３：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ１１１４）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ１１１４：Ｎｏ）、Ｓ１１０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ１１１４：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

【１１８７】

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

【１１８８】

次に、図７１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）について説明する。図７１は、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を示したフローチャートである。

【１１８９】

このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図７０参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０又は表示制御装置１１４から受信したコマンドを判定する。

【１１９０】

コマンド判定処理（Ｓ１１１１）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域に、主制御装置１１０からのコマンドを受信しているか否かを判別する（Ｓ１２０１）。判別の結果、主制御装置１１０からコマンドを受信していれば（Ｓ１２０１：Ｙｅｓ

）、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置１１０より第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド、特図１停止種別コマンド又は特図１確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２０２）。そして、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０２：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図１コマンド処理を行い（Ｓ１２０３）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図７０参照）に戻る。

【１１９１】

ここで、図７２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）について説明する。図７２は、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を示したフローチャートである。

【１１９２】

この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、主制御装置１１０から送信された第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。

【１１９３】

特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、まず、主制御装置１１０より特図１変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２３１）。判別の結果、特図１変動パターンコマンドを受信していれば（Ｓ１２３１：Ｙｅｓ）、受信した特図１変動パターンコマンドに含まれる第１特別図柄の変動パターン種別を抽出する（Ｓ１２３２）。

【１１９４】

ここで抽出された第１特別図柄の変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動演出処理（図７４参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図１変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図７１参照）に戻る。

【１１９５】

一方、特図１変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２３１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２３３）。そして、特図１停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２３３：Ｙｅｓ）、該特図１停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１２３４）。

【１１９６】

ここで抽出された第１特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動演出処理（図７４参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図１停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第１特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定して（Ｓ１２３５）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図７１参照）に戻る。

【１１９７】

なお、特図１停止種別コマンドは、第１特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図１変動パターンコマンドを送信後、その特図１変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第１特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１２３５の処理によって特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図７４参照）において、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図１変動パターンコマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第１特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図１停止種別コマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、１の第１特別図柄の変動演出において、第１保留球数コマンドに基づく変

動パターンと特図１変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第１保留球数コマンドに基づく停止種別と特図１停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【１１９８】

Ｓ１２３３の処理の結果、特図１停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２３３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２３６）。特図１確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図１確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２３６：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図１確定コマンドを設定し（Ｓ１２３７）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図７１参照）に戻る。

【１１９９】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用特図１確定コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図１確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【１２００】

Ｓ１２３６の処理の結果、特図１確定コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２３６：Ｎｏ）、その他の第１特別図柄の変動演出に関する処理を行い（Ｓ１２３８）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図７１参照）に戻る。

【１２０１】

図７１に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０２の処理において、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０２：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図２変動パターンコマンド、特図２停止種別コマンド又は特図２確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２０４）。そして、第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０４：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図２コマンド処理を行い（Ｓ１２０５）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図７０参照）に戻る。

【１２０２】

ここで、図７３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）について説明する。図７３は、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を示したフローチャートである。

【１２０３】

この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、主制御装置１１０から送信された第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。

【１２０４】

特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、まず、主制御装置１１０より特図２変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５１）。判別の結果、特図２変動パターンコマンドを受信していれば（Ｓ１２５１：Ｙｅｓ）、受信した特図２変動パターンコマンドに含まれる第２特別図柄の変動パターン種別を抽出する（Ｓ１２５２）。

【１２０５】

ここで抽出された第２特別図柄の変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動演出処理（図７４参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて

第２特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図２変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図７１参照）に戻る。

【１２０６】

一方、特図２変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５３）。そして、特図２停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２５３：Ｙｅｓ）、該特図２停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１２５４）。

【１２０７】

ここで抽出された第２特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動演出処理（図７４参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第２特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図２停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。次いで、特図２停止種別コマンド、及び、Ｓ１２５２の処理で受信した特図２変動パターンコマンドより、特図２の変動演出に関する各情報（大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値）を第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納し（Ｓ１２５５）、その後、第２特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図２変動開始フラグ２２３ｂをオンに設定して（Ｓ１２５６）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図７１参照）に戻る。

【１２０８】

なお、特図２停止種別コマンドは、第２特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図２変動パターンコマンドを送信後、その特図２変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第２特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１２５６の処理によって特図２変動開始フラグ２２３ｂをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図７４参照）において、先に各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第２特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図２変動パターンコマンドより抽出した第２特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第２特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図２停止種別コマンドより抽出した第２特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、１の第２特別図柄の変動演出において、第２保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図２変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第２保留球数コマンドに基づく停止種別と特図２停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【１２０９】

Ｓ１２５３の処理の結果、特図２停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５７）。特図２確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は該第２特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図２確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２５７：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第２特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図２確定コマンドを設定し（Ｓ１２５８）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図７１参照）に戻る。

【１２１０】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用特図２確定コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第２特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第

２特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図２確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【１２１１】

Ｓ１２５７の処理の結果、特図２確定コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５７：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特定領域通過可能コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５９）。特定領域通過可能コマンドは、第２特別図柄の変動表示が小当たりに当選した場合であって、該小当たり種別への当選回数に基づいて時短終了条件が成立する場合に設定されるコマンドである。この特定領域通過可能コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２５９：Ｙｅｓ）、特定領域通過可否フラグ２２３ｈをオンに設定し（Ｓ１２６０）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図７１参照）に戻る。

【１２１２】

Ｓ１２５９の判別の結果、特定領域通過可能コマンドを受信していない場合（Ｓ１２５９：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特定領域通過不可コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２６１）。特定領域通過不可コマンドは、第２特別図柄の変動表示が小当たりに当選した場合であって、該小当たり種別への当選回数に基づいて時短終了条件が成立しない場合に設定されるコマンドである。この特定領域通過不可コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２６１：Ｙｅｓ）、特定領域通過可否フラグ２２３ｈをオフに設定し、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図７１参照）に戻る。

【１２１３】

音声ランプ制御装置１１３では、小当たりに当選時に第３図柄表示装置８１において変動演出を実行する場合に、Ｓ１２６０で設定されたように特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオンであれば、該当の小当たり種別への当選回数に基づいて時短終了条件が成立し、小入賞口ユニット７３の開放動作前に「通常遊技状態」に移行して該小入賞口ユニット７３に入球可能な状態となり、特定領域７３ｄへの通過が可能となって大当たり状態の発生が可能となるため、該小当たりに当選することとなる変動演出において大当たりに相当する変動演出を実行するようにコマンドを設定する（図８０（ａ）参照）。

【１２１４】

一方、小当たりに当選時に第３図柄表示装置８１において変動演出を実行する場合に、Ｓ１２６２で設定されたように特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオフであれば、該当の小当たり種別への当選回数に基づいて時短終了条件が成立せず、小入賞口ユニット７３の開放動作前に遊技状態の移行は発生せず「時間短縮状態」のままであるため、開放中の小入賞口ユニット７３には入球困難な状態となり、特定領域７３ｄへの通過が困難となって大当たり状態の発生が困難となるため、該小当たりに当選することとなる変動演出においてハズレに相当する変動演出を実行するようにコマンドを設定する（図８０（ｃ）参照）。なお、この変動演出に関するコマンド設定処理の詳細は図７５において後述する。

【１２１５】

Ｓ１２６１の処理の結果、特定領域通過不可コマンドを受信していない場合（Ｓ１２６１：Ｎｏ）、その他の第２特別図柄の変動演出に関する処理を行い（Ｓ１２６３）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図７１参照）に戻る。

【１２１６】

図７１に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０４の処理において、第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０４：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第１保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２０６）。そして、第１保留球数コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０６：Ｙｅｓ）、第１保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａ（図７参照）の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ

２２３ｃに格納する（Ｓ１２０７）。そして、同じく第１保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、及び、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、Ｓ１２０７で更新されたサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が示す第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１～第４エリアに格納する（Ｓ１２０８）。そして、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第１保留球数コマンドを設定して（Ｓ１２０９）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図７０参照）に戻る。

【１２１７】

ここで、第１保留球数コマンドは、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ１２０７の処理によって、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を修正し、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。

【１２１８】

また、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第１特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【１２１９】

Ｓ１２０６の処理の結果、第１保留球数コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２０６：Ｎｏ）、次いで、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ１２１０）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図７０参照）に戻る。ここで、受信したその他のコマンドが、音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行う。例えば、主制御装置１１０より受信したデモコマンドは、このＳ１２１０の処理によって、表示用デモコマンドとして設定され、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。

【１２２０】

次に、図７４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）について説明する。図７４は、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を示したフローチャートである。

【１２２１】

この変動演出処理（Ｓ１１１０）は、メイン処理（図７０参照）の中で実行され、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍ（図６参照）において第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出を実行させるための各種処理を実行する。具体的には、第１特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を行うように構成される。また、第２特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を行うように構成される。

【１２２２】

変動演出処理（Ｓ１１１０）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた特図１変動開始フラグ２２３ａがオンか否かを判別する（Ｓ１３０１）。判別の結果、特図１変動開始フラグ２２３ａがオンであると判別された場合（Ｓ１３０１：Ｙｅｓ）、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドをともに受信しているので、第１特別図柄の変動

演出を開始すべく、特図１変動開始フラグ２２３ａをオフし（Ｓ１３０２）、次いで、第１保留情報格納エリア２２３ｅに設けられた第１保留情報格納第１エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし（Ｓ１３０３）、さらに、第１保留情報格納エリア２２３ｅに設けられた第１保留情報格納第２～第４エリアに含まれるデータを第１保留情報格納第１～第３エリアへシフトして（Ｓ１３０４）、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算し（Ｓ１３０５）、処理をＳ１３０６へ移行する。

【１２２３】

つまり、この場合は、保留された第１特別図柄の変動演出が１つ減り、時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された変動演出に対応する第１保留情報第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、実行中の第１特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させる。また、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させる。

【１２２４】

これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになり、第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。

【１２２５】

Ｓ１３０６の処理では、Ｓ１３０５の処理で減算したサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値に基づいて表示用第１保留球数コマンドを設定して（Ｓ１３０６）、処理をＳ１３０７へ移行する。

【１２２６】

ここで設定された表示用第１保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図７０のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用第１保留球数コマンドによって示される第１特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示制御を行う。

【１２２７】

次いで、Ｓ１３０７の処理では、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３０７）、処理をＳ１３０８へ移行する。

【１２２８】

ここで設定された表示用特図１変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図７０のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特図１変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに第１特別図柄に対応する第３図柄の変動表示が行われるように、その第１特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【１２２９】

次いで、Ｓ１３０８の処理において、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウ

ンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３０８）、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図７０参照）に戻る。

【１２３０】

ここで設定された表示用特図１停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図７０のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、Ｓ１３０７の処理により設定された表示用特図１変動パターンコマンドによって実行される第１特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図１停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【１２３１】

Ｓ１３０１の処理において、特図１変動開始フラグ２２３ａがオンでないと判別された場合（Ｓ１３０１：Ｎｏ）、次いで、ＲＡＭ２２３に設けられた特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンか否かを判別する（Ｓ１３０９）。判別の結果、特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンであると判別された場合（Ｓ１３０９：Ｙｅｓ）、特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドをともに受信しているので、第２特別図柄の変動演出を開始すべく、特図２変動開始フラグ２２３ｂをオフし（Ｓ１３１０）、次いで、第２保留情報格納エリア２２３ｆに含まれるデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし（Ｓ１３１１）、処理をＳ１３１２へ移行する。

【１２３２】

次いで、Ｓ１３１２の処理では、これから実行する第２特別図柄の変動演出の変動パターンコマンドを設定すべく、表示用特図２変動パターンコマンド設定処理を実行し（Ｓ１３１２）、処理をＳ１３１３へ移行する。

【１２３３】

ここで、図７５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される表示用特図２変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３１２）について説明する。図７５は、この表示用特図２変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３１２）を示したフローチャートである。

【１２３４】

この表示用特図２変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３１２）は、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図２変動パターンコマンドを設定する。

【１２３５】

また、第２特別図柄の変動演出が小当たりに当選している場合に、特図２コマンド処理（図７３参照）のＳ１２６０又はＳ１２６２の処理で設定した特定領域通過可否フラグ２２３ｈの内容を判別し、特定領域通過可能時、又は、特定領域通過不可時の表示用変動パターンコマンドを設定する。

【１２３６】

この表示用特図２変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３１２）では、まず、第２特別図柄の変動表示が小当たりに当選しているか否かを判別し（Ｓ１３５１）、小当たりに当選している場合は（Ｓ１３５１：Ｙｅｓ）、次いで、特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオンされているか否かを判別する（Ｓ１３５３）。

【１２３７】

Ｓ１３５３の判別の結果、特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオンされていれば（Ｓ１３５３：Ｙｅｓ）、これから実行する小当たり種別への当選回数に基づいて時短終了条件が成立し、小入賞口ユニット７３の開放動作前に「通常遊技状態」に移行して該小入賞口

ユニット７３に入球可能な状態となり、特定領域７３ｄへの通過が可能となって大当たり状態の発生が可能となるため、該変動演出において大当たりに相当する変動演出を実行するように特定領域通過可能時の表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３５４。図８０（ａ）参照。）、この表示用特図２変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３１２）を終了して変動演出処理（図７４参照）に戻る。

【１２３８】

一方、Ｓ１３５３の処理の結果、特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオンされていない、即ち、特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオフであれば（Ｓ１３５３：Ｎｏ）、該当の小当たり種別への当選回数に基づいて時短終了条件が成立せず、小入賞口ユニット７３の開放動作前に遊技状態の移行は発生せず「時間短縮状態」のままであるため、小入賞口ユニット７３には入球困難な状態となり、特定領域７３ｄへの通過が困難となって大当たり状態の発生が困難となるため、該小当たりに当選することとなる変動演出においてハズレに相当する変動演出を実行するように特定領域通過不可時の表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３５５。図８０（ｃ）参照。）、この表示用特図２変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３１２）を終了して変動演出処理（図７４参照）に戻る。

【１２３９】

また、Ｓ１３５１の処理において、第２特別図柄の変動表示が小当たりに当選していないと判別された場合（Ｓ１３５１：Ｎｏ）、その他の表示用特図２変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３５２）、この表示用特図２変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３１２）を終了して変動演出処理（図７４参照）に戻る。

【１２４０】

このように構成することで、主制御装置１１０から送信された小当たり用変動パターンコマンドに基づいて変動演出を実行する場合に、特定領域通過可能時であれば大当たりに相当する変動演出を実行し、反対に、特定領域通過不可時であればハズレに相当する変動演出を実行することができる。

【１２４１】

なお、ここで設定された表示用特図２変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図７０のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特図２変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに第２特別図柄に対応する第３図柄の変動表示が行われるように、その第２特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【１２４２】

図７４の変動演出処理に戻って、説明を続ける。Ｓ１３１２の表示用特図２変動パターンコマンド設定処理が終了すると、次いで、Ｓ１３１３の処理において、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図２停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３１３）、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図７０参照）に戻る。

【１２４３】

ここで設定された表示用特図２停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図７０のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、Ｓ１３１７の処理により設定された表示用特図２変動パターンコマンドによって実行される第２特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図２停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【１２４４】

次に、図７６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される当たり演出処理（Ｓ１１０５）について説明する。図７６は、この当たり演出処理（Ｓ

１１０５）を示したフローチャートである。
【１２４５】
この当たり演出処理（Ｓ１１０５）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図７０参照）の中で実行され、主制御装置１１０の大当たり遊技の実行中における処理を実行する。また、この当たり演出処理（Ｓ１１０５）は、主制御装置１１０の小当たり遊技の実行中において、特定領域通過可否フラグ２２３ｈの設定内容に基づいて特定領域通過可能時用の演出又は特定領域通過不可時用の演出を実行する。
【１２４６】
この当たり演出処理（Ｓ１１０５）では、まず、大当たりに当選したか否かを判別し（Ｓ１４０１）、大当たりに当選した場合（Ｓ１４０１：Ｙｅｓ）、初期化処理として、特定領域通過可否フラグ２２３ｈをオフに設定し（Ｓ１４０２）、その他初期化処理を実行する（Ｓ１４０３）。
【１２４７】
次いで、大当たりオープニングに関する処理を実行し（Ｓ１４０４）、表示用大当たり時右打ち報知コマンドを設定して（Ｓ１４０５）、処理をＳ１４１１に移行する。
【１２４８】
一方、Ｓ１４０１の処理において、大当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ１４０１：Ｎｏ）、次いで、小当たりに当選しているか否かを判別し（Ｓ１４０６）、小当たりに当選していれば（Ｓ１４０６：Ｙｅｓ）、特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオンされているか否かを判別する（Ｓ１４０７）。
【１２４９】
Ｓ１４０７の判別の結果、特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオンされていれば（Ｓ１４０７：Ｙｅｓ）、小当たり種別への当選回数に基づいて時短終了条件が成立し、これから実行される小入賞口ユニット７３の開放動作前に「通常遊技状態」に移行して該小入賞口ユニット７３に入球可能な状態となり、特定領域７３ｄへの通過が可能となって大当たり状態の発生が可能となるため、遊技者に右打ち遊技を示唆すべく、表示用右打ち報知コマンドを設定し（Ｓ１４０８。図８０（ｂ）参照。）、処理をＳ１４１０に移行する。
【１２５０】
一方、Ｓ１４０７の処理において、特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオンされていない、即ち、特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオフであれば（Ｓ１４０７：Ｎｏ）、小当たり種別への当選回数に基づいて時短終了条件が成立せず、これから実行される小入賞口ユニット７３の開放動作前に遊技状態の移行は発生せず「時間短縮状態」のままであるため、小入賞口ユニット７３には入球困難な状態となり、特定領域７３ｄへの通過が困難となって大当たり状態の発生が困難となるため、特定領域通過不可時用の演出コマンドを設定し（Ｓ１４０９。図８０（ｄ）参照。）、処理をＳ１４１０に移行する。
【１２５１】
Ｓ１４１０の処理では、その他小当たり当選時処理を実行し（Ｓ１４１０）、Ｓ１４１１に移行する。
【１２５２】
Ｓ１４１１の処理では、大当たり中であるか否かを判別し（Ｓ１４１１）、大当たり中であれば（Ｓ１４１１：Ｙｅｓ）、大当たり中演出処理を実行し（Ｓ１４１２）、この当たり演出処理（Ｓ１１０５）を終了してメイン処理（図７０参照）に戻る。
【１２５３】
一方、Ｓ１４１１の判別の結果、大当たり中でなければ（Ｓ１４１１：Ｎｏ）、次いで小当たり中であるか否かを判別し（Ｓ１４１３）、小当たり中であれば（Ｓ１４１３：Ｙｅｓ）、特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオンされているか否かを判別する（Ｓ１４１４）。
【１２５４】
Ｓ１４１４の判別の結果、特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオンされていれば（Ｓ１

４１４：Ｙｅｓ）、特定領域通過可能時の小当たり中演出処理を実行し（Ｓ１４１５）、この当たり演出処理（Ｓ１１０５）を終了してメイン処理（図７０参照）に戻る。

【１２５５】

一方、Ｓ１４１４の処理において、特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオンされていない、即ち、特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオフであれば（Ｓ１４１４：Ｎｏ）、特定領域通過不可時の小当たり中演出処理を実行し（Ｓ１４１６）、この当たり演出処理（Ｓ１１０５）を終了してメイン処理（図７０参照）に戻る。

【１２５６】

なお、大当たりラウンド中に音声ランプ制御装置１１３によって第３図柄表示装置８１における大当たりラウンドの表示制御を行う場合、例えば「５Ｒ」のように、現在の大当たりの実行中のラウンドを示唆するように構成してもよいし、残りの大当たりラウンド数（所定識別情報）を特定の記号などの数で示唆（所定表示態様）し、大当たりラウンドの進行に基づいて該当の記号を減らしていくように構成してもよい。

【１２５７】

また、上記いずれの大当たりラウンドの表示制御を行う場合であって、該大当たりの最後の大当たりラウンドにおいて、「最終」、「最後」、「ラスト」、「ＬＡＳＴ」、「ＥＮＤ」などのラウンド示唆表示（特別表示態様）を行うように構成してもよい。

【１２５８】

さらに、残りの大当たりラウンド数を特定の記号などの数で示唆表示を行う場合、例えば、「第３時間短縮状態」において、小当たり種別「時短Ｅ」に当選した場合に、本来であれば最大８ラウンド分の大当たり出玉を獲得可能となるが、該大当たりの開始時に３ラウンド分の記号を表示し、小当たり種別「時短Ｄ」に当選したような表示を行っておき、該大当たりラウンドの実行中に、本来の大当たりラウンド数分の残りラウンドを表示（所謂、ラウンド中昇格演出）するように構成してもよい。

【１２５９】

次に、図７７～図８３を参照して、第１実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図７７～図８３は、「時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示が実行される場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示した図である。

【１２６０】

より詳細には、図７７（ａ）は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短壱」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示しており、図７７（ｂ）は、図７７（ａ）の状態から、「第１時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示しており、図７７（ｃ）は、図７７（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行が進行し、敵キャラクタのものと思われるシルエットが出現した状態を示しており、図７７（ｄ）は、図７７（ｃ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、敵キャラクタが出現してリーチ演出を開始した状態を示している。

【１２６１】

また、図７８（ａ）は、図７７（ｄ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示しており、図７８（ｂ）は、図７８（ａ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、メインキャラクタが勝利して特定領域通過可能な小当たりに当選した状態を示しており、図７８（ｃ）は、図７８（ａ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、メインキャラクタが敗北してハズレとなる動的表示の結果が表示された状態を示している。

【１２６２】

さらに、図７９（ａ）は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短弐」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示しており、図７９（ｂ）は、図７９（ａ）の状態から、「第２時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示しており、図７９（ｃ）は、図７９（ｂ）の状態から、第２特別

図柄の動的表示の実行が進行し、敵キャラクタが出現してリーチ演出を開始した状態を示しており、図７９（ｄ）は、図７９（ｃ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示している。

【１２６３】

また、図８０（ａ）は、図７９（ｄ）の状態から、スーパーリーチの変動演出で成功結果となる演出を実行し、特定領域通過可能な小当たりに当選した状態を示しており、図８０（ｂ）は、図８０（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて右打ち報知演出が実行されている状態を示しており、図８０（ｃ）は、図７９（ｄ）の状態から、スーパーリーチの変動演出で失敗結果となる演出を実行し、特定領域通過不可な小当たりに当選した状態を示しており、図８０（ｄ）は、図８０（ｃ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて特定領域通過不可時の演出が実行されている状態を示している。

【１２６４】

さらに、図８１（ａ）は、図８０（ｂ）の状態から、小当たり種別「時短Ｂ」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示しており、図８１（ｂ）は、図８１（ａ）の状態から、「第３時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示しており、図８１（ｃ）は、図８１（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行が進行し、敵キャラクタが出現してリーチ演出を開始した状態を示しており、図８１（ｄ）は、図８１（ｃ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示している。

【１２６５】

また、図８２（ａ）は、図８１（ｄ）の状態から、スーパーリーチの変動演出で失敗結果となる演出を実行し、特定領域通過不可な小当たりに当選した状態を示しており、図８２（ｂ）は、図８２（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて特定領域通過不可時の演出が実行されている状態を示しており、図８２（ｃ）は、図８２（ｂ）の状態から、小当たり遊技が終了して次の第２特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示している。

【１２６６】

さらに、図８３（ａ）は、図８２（ｃ）の状態から、小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づく大当たりのエンディングが実行中となっている状態を示しており、図８３（ｂ）は、図８３（ａ）の状態から、「第４時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示しており、図８３（ｃ）は、図８３（ｂ）の状態から、小当たり種別「時短Ｇ」に当選した状態を示しており、図８３（ｄ）は、図８３（ｂ）の状態から、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示している。

【１２６７】

図７７（ａ）は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短壱」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示している。図７７（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの上部中央部分に遊技状態示唆メッセージ８１ａに「対決モード突入」と表示されており、大当たり種別「時短壱」への当選によって「第１時間短縮状態」に移行することを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該大当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【１２６８】

さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には大当たり情報８１ｅが大きく表示されており、これから移行する「第１時間短縮状態」において大当たり状態を発生可能な大当たり種別又は小当たり種別を示唆している。

【１２６９】

図７７（ａ）の大当たり情報８１ｅには、大きく２種類の大当たり情報が左右に分かれる形で示されている。大当たり情報８１ｅの左部分には第１報酬対象８１ｂ１、第１報酬ラウンド数８１ｃ１及び第１報酬確率８１ｄ１が表示されている。そして、第１報酬対象８１ｂ１に示された敵キャラクタに勝利することで、第１報酬ラウンド数８１ｃ１、即ち

、大当たりラウンド数が最大８ラウンドの大当たり状態を発生可能となることを示唆しており、第１報酬確率８１ｄ１には「◎」が表示されている。

【１２７０】

この第１報酬対象８１ｂ１は、「第１時間短縮状態」において当選することで特定領域７３ｄを通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」及び「時短Ｆ」を示しており（図１３参照）、第１報酬ラウンド数８１ｃ１は、該小当たり種別「時短Ｅ」及び「時短Ｆ」に当選して大当たり状態を発生した場合に獲得可能な最大ラウンド数（即ち、８ラウンド）を示している（図１２参照）。

【１２７１】

また、「第１時間短縮状態」において大当たり状態を発生可能となるのは、大当たり種別「時短参」及び小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」であり（図１３参照）、詳細な説明は省略するが、「第１時間短縮状態」においては、大当たり種別「時短参」に当選する確率よりも、小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選して大当たり状態を発生する確率が１０倍以上高くなるように構成されている。よって、「第１時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選して大当たり状態を発生し易い遊技状態であるため、第１報酬確率８１ｄ１において、発生確率が高いことを示す「◎」が表示されている。

【１２７２】

さらに、大当たり情報８１ｅの右部分には第２報酬対象８１ｂ２、第２報酬ラウンド数８１ｃ２及び第２報酬確率８１ｄ２が表示されている。そして、第２報酬対象８１ｂ２に示された敵キャラクタに勝利することで、第２報酬ラウンド数８１ｃ２、即ち、大当たりラウンド数が最大１０ラウンドの大当たり状態を発生可能となることを示唆しており、第２報酬確率８１ｄ２には「△」が表示されている。

【１２７３】

この第２報酬対象８１ｂ２は、「第１時間短縮状態」において当選し得る第２特別図柄の動的表示の大当たり種別「時短参」を示しており（図１３参照）、第２報酬ラウンド数８１ｃ２は、該大当たり種別「時短参」に当選した場合に獲得可能な最大ラウンド数（即ち、１０ラウンド）を示している（図１１参照）。

【１２７４】

また、上述したとおり、「第１時間短縮状態」においては、大当たり種別「時短参」に当選する確率よりも、小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選して大当たり状態を発生する確率が１０倍以上高くなるように構成されている。よって、「第１時間短縮状態」においては、大当たり種別「時短参」に当選することによる大当たり状態を発生し難い遊技状態であるため、第２報酬確率８１ｄ２において、発生確率が低いことを示す「△」が表示されている。

【１２７５】

次いで、図７７（ｂ）は、図７７（ａ）の状態から、「第１時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、残り時短回数表示８１ｆに「残り　１回」が表示されており、「時間短縮状態」において主に実行される第２特別図柄の動的表示の残りの実行回数が１回であることを示している。

【１２７６】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図１用変動領域８７ｂには白の四角図柄が表示されており、第１特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。一方、上述したように、第２特別図柄の動的表示は保留球を有していないため、保留数表示に該当する表示は行われておらず、特図２用変動領域８８のみが表示されている。

【１２７７】

さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇが表示されており、第２特別図柄の動的表示が実行中であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの左上

部分であって残り時短回数表示８１ｆの下側には、大当たり情報８１ｅが表示されており、動的表示の実行中においても、いずれの敵キャラクタと対戦した場合にいずれの大当たりラウンドを獲得可能なのかが認識できるようになっている。主表示領域Ｄｍの中央部分には、荒野の背景にメインキャラクタ図柄８１ｈが馬に乗った状態で表示されている。

【１２７８】

次いで、図７７（ｃ）は、図７７（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行が進行し、敵キャラクタのものと思われるシルエットが出現した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇが表示されており、第２特別図柄の動的表示が引き続き実行中であることを示している。

【１２７９】

そして、主表示領域Ｄｍの上部分にはメインキャラクタ図柄８１ｈが、下部分には敵シルエット８１ｉが表示されており、メインキャラクタ図柄８１ｈが、いずれかの敵キャラクタと遭遇したことを示唆している。

【１２８０】

次いで、図７７（ｄ）は、図７７（ｃ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、敵キャラクタが出現してリーチ演出を開始した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇが表示されており、第２特別図柄の動的表示が引き続き実行中であり、該特図２ミニリール８１ｇの左図柄列及び右図柄列に「３」が表示され、中図柄列は変動中となっており、リーチ演出を開始したことを示している。

【１２８１】

主表示領域Ｄｍの上部分には遊技内容メッセージ８１ｊに「賞金首　発見」と表示されており、図７７（ａ）及び図７７（ｂ）において表示されていた大当たり情報８１ｅのうち、いずれかの敵キャラクタと遭遇したことを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、発見キャラクタ図柄８１ｋが表示されており、図７７（ａ）及び図７７（ｂ）において表示されていた大当たり情報８１ｅのうち、左側部分に表示されていた第１報酬対象８１ｂ１と同一のキャラクタが表示されている。よって、発見キャラクタ図柄８１ｋとの勝負に勝利することで、図７７（ａ）の第１報酬ラウンド数８１ｃ１に表示されていた、最大８ラウンドの大当たりを獲得し得ることを示唆している。

【１２８２】

次いで、図７８（ａ）は、図７７（ｄ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇが表示されており、第２特別図柄の動的表示が引き続き実行中であることを示している。

【１２８３】

主表示領域Ｄｍの上部分には遊技内容メッセージ８１ｊに「一発勝負」と表示されており、さらに主表示領域Ｄｍの右部分に発見キャラクタ図柄８１ｋが、主表示領域Ｄｍの左部分にメインキャラクタ図柄８１ｈが、それぞれ対峙する形で表示されており、これから勝負が開始されることを示唆している。

【１２８４】

次いで、図７８（ｂ）は、図７８（ａ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、メインキャラクタが勝利して特定領域通過可能な小当たりに当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「３」が表示されており、大当たり状態を発生可能な大当たり又は小当たりのうち、図７７（ａ）の大当たり情報８１ｅに表示されていた第１報酬対象８１ｂ１に勝利した場合の小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」）に当選したことを示している。

【１２８５】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分にはメインキャラクタ図柄８１ｈが勝ち誇った様子で表示されており、主表示領域

Ｄｍの右部分には遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「勝利」と表示されている。
【１２８６】
次いで、図７８（ｃ）は、図７８（ａ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、メインキャラクタが敗北してハズレとなる動的表示の結果が表示された状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの左図柄列及び右図柄列に「３」が、中図柄列に「４」が、それぞれ表示されており、第２特別図柄の動的表示においてハズレとなる結果が表示されたことを示している。
【１２８７】
また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が白で停止しており、ハズレとなる結果が表示されたことを示している。主表示領域Ｄｍの中央部分にはメインキャラクタ図柄８１ｈが倒れており、主表示領域Ｄｍの右部分には遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「敗北」と表示されている。
【１２８８】
次いで、図７９（ａ）は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短弐」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示している。図７９（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの上部中央部分に遊技状態示唆メッセージ８１ａに「ブロンズラッシュ突入」と表示されており、大当たり種別「時短弐」への当選によって「第２時間短縮状態」に移行することを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該大当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。
【１２８９】
さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には大当たり情報８１ｅが大きく表示されており、これから移行する「第２時間短縮状態」において大当たり状態を発生可能な大当たり種別又は小当たり種別を示唆している。
【１２９０】
図７９（ａ）の大当たり情報８１ｅには大きく３種類の大当たり情報が左部分、中央部分および右部分に分かれる形で示されている。大当たり情報８１ｅの左部分には第１報酬対象８１ｂ１、第１報酬ラウンド数８１ｃ１及び第１報酬確率８１ｄ１が表示されている。そして、第１報酬対象８１ｂ１に示された敵キャラクタに勝利することで、第１報酬ラウンド数８１ｃ１、即ち、大当たりラウンド数が最大３ラウンドの大当たり状態を発生可能となることを示唆しており、第１報酬確率８１ｄ１には「◎」が表示されている。
【１２９１】
この第１報酬対象８１ｂ１は、「第２時間短縮状態」において当選することで特定領域７３ｄを通過可能な小当たり種別「時短Ａ」を示しており（図１３参照）、第１報酬ラウンド数８１ｃ１は、該小当たり種別「時短Ａ」に当選して大当たり状態を発生した場合に獲得可能な最大ラウンド数（即ち、３ラウンド）を示している（図１２参照）。
【１２９２】
また、「第２時間短縮状態」において大当たり状態を発生可能となるのは、大当たり種別「時短参」及び小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」であり（図１３参照）、詳細な説明は省略するが、「第２時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ａ」に当選して大当たり状態を発生する確率と、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選して大当たり状態を発生する確率と、大当たり種別「時短参」に当選する確率と、が、おおよそ４：５：１の割合で導出され得るように構成されている。よって、「第２時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ａ」に当選して大当たり状態を発生し易い遊技状態であるため、第１報酬確率８１ｄ１において、発生確率が高いことを示す「◎」が表示されている。
【１２９３】
さらに、大当たり情報８１ｅの中央部分には第２報酬対象８１ｂ２、第２報酬ラウンド数８１ｃ２及び第２報酬確率８１ｄ２が表示されている。そして、第２報酬対象８１ｂ２に示された敵キャラクタに勝利することで、第２報酬ラウンド数８１ｃ２、即ち、大当た

りラウンド数が最大８ラウンドの大当たり状態を発生可能となることを示唆しており、第２報酬確率８１ｄ２には「◎」が表示されている。

【１２９４】

この第２報酬対象８１ｂ２は、「第２時間短縮状態」において当選することで特定領域７３ｄを通過可能な小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」を示しており（図１３参照）、第２報酬ラウンド数８１ｃ２は、該小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選して大当たり状態を発生した場合に獲得可能な最大ラウンド数（即ち、８ラウンド）を示している（図１２参照）。

【１２９５】

また、上述したとおり、「第２時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ａ」に当選して大当たり状態を発生する確率と、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選して大当たり状態を発生する確率と、大当たり種別「時短参」に当選する確率と、が、おおよそ４：５：１の割合で導出され得るように構成されている。よって、「第２時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選して大当たり状態を発生し易い遊技状態であるため、第２報酬確率８１ｄ２において、発生確率が高いことを示す「◎」が表示されている。

【１２９６】

さらに、大当たり情報８１ｅの右部分には第３報酬対象８１ｂ３、第３報酬ラウンド数８１ｃ３及び第３報酬確率８１ｄ３が表示されている。そして、第３報酬対象８１ｂ３に示された敵キャラクタに勝利することで、第３報酬ラウンド数８１ｃ３、即ち、大当たりラウンド数が最大１０ラウンドの大当たり状態を発生可能となることを示唆しており、第３報酬確率８１ｄ３には「△」が表示されている。

【１２９７】

この第３報酬対象８１ｂ３は、「第２時間短縮状態」において実行され得る第２特別図柄の動的表示の大当たり種別「時短参」を示しており（図１３参照）、第３報酬ラウンド数８１ｃ３は、該大当たり種別「時短参」に当選した場合に獲得可能な最大ラウンド数（即ち、１０ラウンド）を示している（図１１参照）。

【１２９８】

また、上述したとおり、「第２時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ａ」に当選して大当たり状態を発生する確率と、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選して大当たり状態を発生する確率と、大当たり種別「時短参」に当選する確率と、が、おおよそ４：５：１の割合で導出され得るように構成されている。よって、「第２時間短縮状態」においては、大当たり種別「時短参」に当選することによる大当たり状態を発生し難い遊技状態であるため、第３報酬確率８１ｄ３において、発生確率が低いことを示す「△」が表示されている。

【１２９９】

次いで、図７９（ｂ）は、図７９（ａ）の状態から、「第２時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、残り時短回数表示８１ｆに「残り　９９９９回」が表示されており、「時間短縮状態」において主に実行される第２特別図柄の動的表示の残りの実行回数が９９９９回であることを示している。

【１３００】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図１用変動領域８７ｂには白の四角図柄が表示されており、第１特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。一方、上述したように、第２特別図柄の動的表示は保留球を有していないため、保留数表示に該当する表示は行われておらず、特図２用変動領域８８のみが表示されている。

【１３０１】

さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇが表示されており、第２特別図柄の動的表示が実行中であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの左上

部分であって残り時短回数表示８１ｆの下側には、大当たり情報８１ｅが表示されており、動的表示の実行中においても、いずれの敵キャラクタと対戦した場合にいずれの大当たりラウンドを獲得可能なのかが認識できるようになっている。主表示領域Ｄｍの中央部分には、荒野の背景にメインキャラクタ図柄８１ｈが馬に乗った状態で表示されている。

【１３０２】

次いで、図７９（ｃ）は、図７９（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行が進行し、敵キャラクタが出現してリーチ演出を開始した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇが表示されており、第２特別図柄の動的表示が引き続き実行中であり、該特図２ミニリール８１ｇの左図柄列及び右図柄列に「３」が表示され、中図柄列は変動中となっており、リーチ演出を開始したことを示している。

【１３０３】

主表示領域Ｄｍの上部分には遊技内容メッセージ８１ｊに「賞金首　発見」と表示されており、図７９（ａ）及び図７９（ｂ）において表示されていた大当たり情報８１ｅのいずれかの敵キャラクタと遭遇したことを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、発見キャラクタ図柄８１ｋが表示されており、図７７（ａ）及び図７７（ｂ）において表示されていた大当たり情報８１ｅのうち、中央部分に表示されていた第２報酬対象８１ｂ２と同一のキャラクタが表示されている。よって、発見キャラクタ図柄８１ｋとの勝負に勝利することで、図７９（ａ）の第２報酬ラウンド数８１ｃ２に表示されていた、最大ラウンドで８ラウンドの大当たりを獲得し得ることを示唆している。

【１３０４】

次いで、図７９（ｄ）は、図７９（ｃ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇが表示されており、第２特別図柄の動的表示が引き続き実行中であることを示している。

【１３０５】

主表示領域Ｄｍの上部分には遊技内容メッセージ８１ｊに「賞金首を捕まえろ」と表示されており、さらに主表示領域Ｄｍの中央部分にメインキャラクタ図柄８１ｈが投げ縄を投げようとしている様子が表示されており、図７９（ｃ）において発見した敵キャラクタ捕まえようとしている様子を示唆している。

【１３０６】

次いで、図８０（ａ）は、図７９（ｄ）の状態から、スーパーリーチの変動演出で成功結果となる演出を実行し、特定領域通過可能な小当たりに当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「３」が表示されており、大当たり状態を発生可能な大当たり又は小当たりのうち、図７９（ａ）の大当たり情報８１ｅに表示されていた第２報酬対象８１ｂ２に勝利した場合の小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」）に当選したことを示している。

【１３０７】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には発見キャラクタ図柄８１ｋが投げ縄に捕まった様子が表示されており、主表示領域Ｄｍの右部分には遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「成功」と表示されている。

【１３０８】

次いで、図８０（ｂ）は、図８０（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて右打ち報知演出が実行されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側にはメインキャラクタ図柄８１ｈが歓喜しており、主表示領域Ｄｍの右上部分には右打ち示唆表示８１ｍに「右打ち」の文字が、主表示領域Ｄｍの右下には遊技内容メッセージ８１ｊに「Ｖを狙え」の文字が、それぞれ表示されており、遊技者に右打ち遊技を実行させて特定領域７３ｄへ球を通過させるよう促す表示が行われている。

【１３０９】

次いで、図８０（ｃ）は、図７９（ｄ）の状態から、スーパーリーチの変動演出で失敗

結果となる演出を実行し、特定領域通過不可な小当たりに当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの左図柄列及び右図柄列に「３」が、中図柄列に「４」が、それぞれ表示されており、「第２時間短縮状態」において特定領域通過不可な小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」又は「時短Ｇ」）に当選したことを示している。

【１３１０】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には発見キャラクタ図柄８１ｋが逃げていく様子が表示されており、主表示領域Ｄｍの右部分には遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「失敗」と表示されている。

【１３１１】

次いで、図８０（ｄ）は、図８０（ｃ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて特定領域通過不可時の演出が実行されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側にはメインキャラクタ図柄８１ｈが落胆している様子が、主表示領域Ｄｍの右部分には遊技内容メッセージ８１ｊに「めんぼくねえ」の文字が、それぞれ表示されており、これから小入賞口ユニット７３の開放動作が行われる状態ではあるものの、該小入賞口ユニット７３に入球困難な小当たりであるため、図７９（ｄ）で行われていたスーパーリーチの失敗結果となる演出が継続して行われている。

【１３１２】

次いで、図８１（ａ）は、図８０（ｂ）の状態から、小当たり種別「時短Ｂ」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示している。図８１（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの上部中央部分に遊技状態示唆メッセージ８１ａに「シルバーラッシュ突入」と表示されており、小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づく大当たりによって「第３時間短縮状態」に移行することを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該大当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【１３１３】

さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には大当たり情報８１ｅが大きく表示されており、これから移行する「第３時間短縮状態」において大当たり状態を発生可能な大当たり種別又は小当たり種別を示唆している。

【１３１４】

図８１（ａ）の大当たり情報８１ｅには大きく３種類の大当たり情報が左部分、中央部分および右部分に分かれる形で示されている。大当たり情報８１ｅの左部分には第１報酬対象８１ｂ１、第１報酬ラウンド数８１ｃ１及び第１報酬確率８１ｄ１が表示されている。そして、第１報酬対象８１ｂ１に示された敵キャラクタに勝利することで、第１報酬ラウンド数８１ｃ１、即ち、大当たりラウンド数が最大３ラウンドの大当たり状態を発生可能となることを示唆しており、第１報酬確率８１ｄ１には「△」が表示されている。

【１３１５】

この第１報酬対象８１ｂ１は、「第３時間短縮状態」において当選することで特定領域７３ｄを通過可能な小当たり種別「時短Ｄ」を示しており（図１３参照）、第１報酬ラウンド数８１ｃ１は、該小当たり種別「時短Ｄ」に当選して大当たり状態を発生した場合に獲得可能な最大ラウンド数（即ち、３ラウンド）を示している（図１２参照）。

【１３１６】

また、「第３時間短縮状態」において大当たり状態を発生可能となるのは、大当たり種別「時短参」及び小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」であり（図１３参照）、詳細な説明は省略するが、「第３時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ｄ」に当選して大当たり状態を発生する確率と、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選して大当たり状態を発生する確率と、大当たり種別「時短参」に当選する確率と、が、おおよそ２：７：１の割合で導出され得るように構成されている。よって、「第３時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ｄ」に当選して

大当たり状態を発生し難い遊技状態であるため、第１報酬確率８１ｄ１において、発生確率が低いことを示す「△」が表示されている。

【１３１７】

さらに、大当たり情報８１ｅの中央部分には第２報酬対象８１ｂ２、第２報酬ラウンド数８１ｃ２及び第２報酬確率８１ｄ２が表示されている。そして、第２報酬対象８１ｂ２に示された敵キャラクタに勝利することで、第２報酬ラウンド数８１ｃ２、即ち、大当たりラウンド数が最大８ラウンドの大当たり状態を発生可能となることを示唆しており、第２報酬確率８１ｄ２には「◎」が表示されている。

【１３１８】

この第２報酬対象８１ｂ２は、「第２時間短縮状態」において当選することで特定領域７３ｄを通過可能な小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」を示しており（図１３参照）、第２報酬ラウンド数８１ｃ２は、該小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選して大当たり状態を発生した場合に獲得可能な最大ラウンド数（即ち、８ラウンド）を示している（図１２参照）。

【１３１９】

また、上述したとおり、「第３時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ｄ」に当選して大当たり状態を発生する確率と、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選して大当たり状態を発生する確率と、大当たり種別「時短参」に当選する確率と、が、おおよそ２：７：１の割合で導出され得るように構成されている。よって、「第３時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選して大当たり状態を発生し易い遊技状態であるため、第２報酬確率８１ｄ２において、発生確率が高いことを示す「◎」が表示されている。

【１３２０】

さらに、大当たり情報８１ｅの右部分には第３報酬対象８１ｂ３、第３報酬ラウンド数８１ｃ３及び第３報酬確率８１ｄ３が表示されている。そして、第３報酬対象８１ｂ３に示された敵キャラクタに勝利することで、第３報酬ラウンド数８１ｃ３、即ち、大当たりラウンド数が最大１０ラウンドの大当たり状態を発生可能となることを示唆しており、第３報酬確率８１ｄ３には「△」が表示されている。

【１３２１】

この第３報酬対象８１ｂ３は、「第３時間短縮状態」において実行され得る第２特別図柄の動的表示の大当たり種別「時短参」を示しており（図１３参照）、第３報酬ラウンド数８１ｃ３は、該大当たり種別「時短参」に当選した場合に獲得可能な最大ラウンド数（即ち、１０ラウンド）を示している（図１１参照）。

【１３２２】

また、上述したとおり、「第３時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ｄ」に当選して大当たり状態を発生する確率と、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選して大当たり状態を発生する確率と、大当たり種別「時短参」に当選する確率と、が、おおよそ２：７：１の割合で導出され得るように構成されている。よって、「第３時間短縮状態」においては、大当たり種別「時短参」に当選することによる大当たり状態を発生し難い遊技状態であるため、第３報酬確率８１ｄ３において、発生確率が低いことを示す「△」が表示されている。

【１３２３】

次いで、図８１（ｂ）は、図８１（ａ）の状態から、「第３時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、残り時短回数表示８１ｆに「残り　９９９９回」が表示されており、「時間短縮状態」において主に実行される第２特別図柄の動的表示の残りの実行回数が９９９９回であることを示している。

【１３２４】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図１用変動領域８７ｂには白の四角図柄が表示されており、第１特別図柄の動的表示がハズレと

なって停止していることを示している。一方、上述したように、第２特別図柄の動的表示は保留球を有していないため、保留数表示に該当する表示は行われておらず、特図２用変動領域８８のみが表示されている。

【１３２５】

さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇが表示されており、第２特別図柄の動的表示が実行中であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの左上部分であって残り時短回数表示８１ｆの下側には、大当たり情報８１ｅが表示されており、動的表示の実行中においても、いずれの敵キャラクタと対戦した場合にいずれの大当たりラウンドを獲得可能なのかが認識できるようになっている。主表示領域Ｄｍの中央部分には、荒野の背景にメインキャラクタ図柄８１ｈが馬に乗った状態で表示されている。

【１３２６】

次いで、図８１（ｃ）は、図８１（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行が進行し、敵キャラクタが出現してリーチ演出を開始した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇが表示されており、第２特別図柄の動的表示が引き続き実行中であり、該特図２ミニリール８１ｇの左図柄列及び右図柄列に「３」が表示され、中図柄列は変動中となっており、リーチ演出を開始したことを示している。

【１３２７】

主表示領域Ｄｍの上部分には遊技内容メッセージ８１ｊに「賞金首　発見」と表示されており、図８１（ａ）及び図８１（ｂ）において表示されていた大当たり情報８１ｅのいずれかの敵キャラクタと遭遇したことを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、発見キャラクタ図柄８１ｋが表示されており、図８１（ａ）及び図８１（ｂ）において表示されていた大当たり情報８１ｅのうち、中央部分に表示されていた第２報酬対象８１ｂ２と同一のキャラクタが表示されている。よって、発見キャラクタ図柄８１ｋとの勝負に勝利することで、図８１（ａ）の第２報酬ラウンド数８１ｃ２に表示されていた、最大ラウンドで８ラウンドの大当たりを獲得し得ることを示唆している。

【１３２８】

次いで、図８１（ｄ）は、図８１（ｃ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の実行がさらに進行し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇが表示されており、第２特別図柄の動的表示が引き続き実行中であることを示している。

【１３２９】

主表示領域Ｄｍの上部分には遊技内容メッセージ８１ｊに「賞金首を捕まえろ」と表示されており、さらに主表示領域Ｄｍの中央部分にメインキャラクタ図柄８１ｈが投げ縄を投げようとしている様子が表示されており、図８１（ｃ）において発見した敵キャラクタ捕まえようとしている様子を示唆している。

【１３３０】

次いで、図８２（ａ）は、図８１（ｄ）の状態から、スーパーリーチの変動演出で失敗結果となる演出を実行し、特定領域通過不可な小当たりに当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの左図柄列及び右図柄列に「３」が、中図柄列に「４」が、それぞれ表示されており、「第３時間短縮状態」において特定領域通過不可な小当たりに当選（即ち、小当たり種別「時短Ｃ」への１回目の当選（図１７参照））したことを示している。

【１３３１】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には発見キャラクタ図柄８１ｋが逃げていく様子が表示されており、主表示領域Ｄｍの右部分には遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「失敗」と表示されている。

【１３３２】

ここで、上述したとおり、「第３時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ｃ」に「２回」当選することで小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立するように構成

されている（図１７参照）。そのため、図８２（ａ）は、「第３時間短縮状態」における小当たり種別「時短Ｃ」への１回目の当選であったため、特定領域通過不可な小当たり当選時の演出、即ち、失敗結果となる演出が行われているが、次回の小当たり種別「時短Ｃ」への当選では、該小当たり種別「時短Ｃ」への当選回数が「２回」に達し、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立して大当たり状態を発生可能となる。

【１３３３】

よって、主表示領域Ｄｍの右上部分では、発見キャラクタ図柄８１ｋが身につけていた装着物８１ｎ（帽子及びマスク）が外れたことを示す演出が行われており、次回の小当たり種別「時短Ｃ」への当選で大当たり状態を発生可能となることを示唆している。

【１３３４】

次いで、図８２（ｂ）は、図８２（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて特定領域通過不可時の演出が実行されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左側にはメインキャラクタ図柄８１ｈが落胆している様子が、主表示領域Ｄｍの右部分には遊技内容メッセージ８１ｊに「次は捕まえるぜ」の文字が、それぞれ表示されており、これから小入賞口ユニット７３の開放動作が行われる状態ではあるものの、該小入賞口ユニット７３に入球困難な小当たりであるため、図８１（ｄ）で行われていたスーパーリーチの失敗結果となる演出が継続して行われている。

【１３３５】

次いで、図８２（ｃ）は、図８２（ｂ）の状態から、小当たり遊技が終了して次の第２特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、残り時短回数表示８１ｆに「残り　９９９８回」が表示されており、図８１（ｂ）の状態から第２特別図柄の動的表示が１度実行されたため、残りの時短回数が１減算された状態となっている。

【１３３６】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図１用変動領域８７ｂには白の四角図柄が表示されており、第１特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。一方、上述したように、第２特別図柄の動的表示は保留球を有していないため、保留数表示に該当する表示は行われておらず、特図２用変動領域８８のみが表示されている。

【１３３７】

さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇが表示されており、第２特別図柄の動的表示が実行中であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの左上部分であって残り時短回数表示８１ｆの下側には大当たり情報８１ｅが表示されており、動的表示の実行中においても、いずれの敵キャラクタと対戦した場合にいずれの大当たりラウンドを獲得可能なのかが認識できるようになっている。

【１３３８】

この大当たり情報８１ｅの中央部分に表示されている第２報酬対象８１ｂ２は、図８１（ｂ）の大当たり情報８１ｅの中央部分に表示されている第２報酬対象８１ｂ２と同一の敵キャラクタであるが、図８２（ａ）において小当たり種別「時短Ｃ」に当選し、再度小当たり種別「時短Ｃ」に当選すれば大当たり状態を発生可能であるため、該第２報酬対象８１ｂ２のキャラクタの帽子及びマスクが外れた状態となっており、図８１（ｂ）の遊技状態よりも大当たり状態を発生し易くなっていることを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、荒野の背景にメインキャラクタ図柄８１ｈが馬に乗った状態で表示されている。

【１３３９】

次いで、図８３（ａ）は、図８２（ｃ）の状態から、小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づく大当たりのエンディングが実行中となっている状態を示している。図８３（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの上部中央部分に遊技状態示唆メッセージ８１ａに「ゴールドラッシュ突入」と表示されており、「第３時間短縮状態」における小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づく大当たりによって「第４時間短縮状態」に

移行することを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該大当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【１３４０】

さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には大当たり情報８１ｅが大きく表示されており、これから移行する「第４時間短縮状態」において大当たり状態を発生可能な大当たり種別又は小当たり種別を示唆している。

【１３４１】

図８３（ａ）の大当たり情報８１ｅには大きく２種類の大当たり情報が左右に分かれる形で示されている。大当たり情報８１ｅの左部分には第１報酬対象８１ｂ１、第１報酬ラウンド数８１ｃ１及び第１報酬確率８１ｄ１が表示されている。そして、第１報酬対象８１ｂ１に示されたアイテム（金貨）を発見することで、第１報酬ラウンド数８１ｃ１、即ち、大当たりラウンド数が最大１０ラウンドの大当たり状態を発生可能となることを示唆しており、第１報酬確率８１ｄ１には「◎」が表示されている。

【１３４２】

この第１報酬対象８１ｂ１は、「第４時間短縮状態」において当選することで特定領域７３ｄを通過可能な小当たり種別「時短Ｇ」を示しており（図１３参照）、第１報酬ラウンド数８１ｃ１は、該小当たり種別「時短Ｇ」に当選して大当たり状態を発生した場合に獲得可能な最大ラウンド数（即ち、１０ラウンド）を示している（図１２参照）。

【１３４３】

また、「第４時間短縮状態」において大当たり状態を発生可能となるのは、大当たり種別「時短参」及び小当たり種別「時短Ｇ」であり（図１３参照）、詳細な説明は省略するが、「第４時間短縮状態」においては、大当たり種別「時短参」に当選する確率よりも、小当たり種別「時短Ｇ」に当選して大当たり状態を発生する確率が１０倍以上高くなっている。よって、「第４時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ｇ」に当選して大当たり状態を発生し易い遊技状態であるため、第１報酬確率８１ｄ１において、発生確率が高いことを示す「◎」が表示されている。

【１３４４】

さらに、大当たり情報８１ｅの右部分には第２報酬対象８１ｂ２、第２報酬ラウンド数８１ｃ２及び第２報酬確率８１ｄ２が表示されている。そして、第２報酬対象８１ｂ２に示されたアイテム（ダイヤモンド）を発見することで、第２報酬ラウンド数８１ｃ２、即ち、大当たりラウンド数が最大１０ラウンドの大当たり状態を発生可能となることを示唆しており、第２報酬確率８１ｄ２には「△」が表示されている。

【１３４５】

この第２報酬対象８１ｂ２は、「第４時間短縮状態」において実行され得る第２特別図柄の動的表示の大当たり種別「時短参」を示しており（図１３参照）、第２報酬ラウンド数８１ｃ２は、該大当たり種別「時短参」に当選した場合に獲得可能な最大ラウンド数（即ち、１０ラウンド）を示している（図１１参照）。

【１３４６】

また、上述したとおり、「第４時間短縮状態」においては、大当たり種別「時短参」に当選する確率よりも、小当たり種別「時短Ｇ」に当選して大当たり状態を発生する確率が１０倍以上高くなっている。よって、「第４時間短縮状態」においては、大当たり種別「時短参」に当選することによる大当たり状態を発生し難い遊技状態であるため、第２報酬確率８１ｄ２において、発生確率が低いことを示す「△」が表示されている。

【１３４７】

さらに、大当たり情報８１ｅの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「どちらかの報酬確定」と表示されており、該大当たり情報８１ｅに示されている第１報酬ラウンド数８１ｃ１及び第２報酬ラウンド数８１ｃ２がいずれも１０ラウンドであり、かつ、いずれの大当たりを導出した場合であっても、該大当たり後に実質的に次回大当たりが確定する遊技状態（即ち、「第２時間短縮状態」又は「第４時間短縮状態」）に移行するため、こ

れから移行する「第４時間短縮状態」が特別な遊技状態であることを示唆している。
【１３４８】
次いで、図８３（ｂ）は、図８３（ａ）の状態から、「第４時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始した状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、残り時短回数表示８１ｆに「残り　９９９９回」が表示されており、「時間短縮状態」において主に実行される第２特別図柄の動的表示の残りの実行回数が９９９９回であることを示している。
【１３４９】
また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図１用変動領域８７ｂには白の四角図柄が表示されており、第１特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。一方、上述したように、第２特別図柄の動的表示は保留球を有していないため、保留数表示に該当する表示は行われておらず、特図２用変動領域８８のみが表示されている。
【１３５０】
さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇが表示されており、第２特別図柄の動的表示が実行中であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの左上部分であって残り時短回数表示８１ｆの下側には、大当たり情報８１ｅが表示されており、動的表示の実行中においても、いずれのアイテムを発見した場合にいずれの大当たりラウンドを獲得可能なのかが認識できるようになっている。主表示領域Ｄｍの中央部分には、メインキャラクタ図柄８１ｈがアイテムの発掘作業をしている状態が表示されている。
【１３５１】
次いで、図８３（ｃ）は、図８３（ｂ）の状態から、小当たり種別「時短Ｇ」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「３」が表示されており、特定領域通過可能な小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ｇ」）に当選したことを示している。
【１３５２】
また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分にはメインキャラクタ図柄８１ｈが図８３（ａ）に表示されていた第１報酬対象８１ｂ１である金貨を発掘した様子が表示されている。
【１３５３】
次いで、図８３（ｄ）は、図８３（ｂ）の状態から、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「７」が表示されており、大当たり種別「時短参」に当選したことを示している。
【１３５４】
また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が赤で停止しており、大当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分にはメインキャラクタ図柄８１ｈが図８３（ａ）に表示されていた第２報酬対象８１ｂ２であるダイヤモンドを発掘した様子が表示されている。
【１３５５】
以上、説明したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の動的表示が小当たりに当選した場合に開放される小入賞口ユニット７３を、普通電役７２よりも球の流下方向下流側に配設する。また、普通電役ユニット５９内に減速部５９ａを配設することで、出没板７２ａ上を転動する球の転動速度を効率よく減速させ、「時間短縮状態」において右打ち遊技で発射したほぼ全ての球が普通電役７２に入球可能となるように構成する。
【１３５６】
また、時短終了条件テーブル２０２ｍでは、成立した時短終了条件（即ち、時短回数による条件成立か、小当たり当選回数による条件成立か）と、該条件が成立することとなる動的表示の抽選結果（即ち、小当たりに当選しているか否か）と、によって、「時短機能」の終了タイミングが異なるように構成する。

【１３５７】
このように構成することで、「時間短縮状態」において、右打ち遊技を実行して第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選した場合に、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立する場合には、該小当たりに当選する動的表示の終了時に「通常遊技状態」へと移行し、該小当たりへの当選に基づく小入賞口ユニット７３の開放によって該小入賞口ユニット７３へ入球容易又は可能となり、特定領域７３ｄへの球の通過も容易又は可能となるため、大当たり状態を発生させることが可能となる。
【１３５８】
一方、「時間短縮状態」において、右打ち遊技を実行して第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選した場合に、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立していない場合には、小入賞口ユニット７３の開放中も「時間短縮状態」であって、該小当たりへの当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放中であっても、右打ち遊技で発射したほぼ全ての球が普通電役７２へと入球し、小入賞口ユニット７３へ入球困難又は不可となり、特定領域７３ｄへの球の通過も困難又は不可となるため、大当たり状態を発生させることが困難とすることができる。
【１３５９】
よって、小当たり種別毎に、該小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件を設定することで、「時間短縮状態」において、各小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立しない小当たり種別に当選した場合には、該小当たり種別への当選に基づいて開放される小入賞口ユニット７３への入球を困難として特定領域７３ｄへの通過も困難とし、各小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立する小当たり種別に当選した場合には、該小当たり種別への当選に基づいて開放される小入賞口ユニット７３への入球を可能として特定領域７３ｄへの通過も可能とすることができる。
【１３６０】
その結果、「時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選した場合に、該当選した小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無により、特定領域７３ｄを通過させて大当たり状態を発生可能とする小当たり種別と、特定領域７３ｄを通過困難にさせて大当たり状態を発生困難とする小当たり種別と、を設定することができ、同じ「時間短縮状態」であっても、時短終了条件を異ならせることで、小当たり当選に基づく大当たりの大当たりラウンド割合および該大当たり後に移行する遊技状態（所謂、継続率）を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。
【１３６１】
また、第１実施形態のパチンコ機１０では、小当たり当選時のＯＰ時間を、「時間短縮状態」における普通電役７２の１の開放時間よりも長時間に構成する。
【１３６２】
このように構成することで、「時間短縮状態」において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立する小当たりに当選した場合に、普通電役７２及び小入賞口ユニット７３の開放動作の開始タイミングが如何様な場合であっても、該小当たりのＯＰ時間中に普通電役７２の開放動作を終了させ、小入賞口ユニット７３の開放動作開始時には普通電役７２を閉鎖状態とすることができる。
【１３６３】
その結果、「時間短縮状態」において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立する小当たりに当選した場合に、小入賞口ユニット７３の開放動作開始時から右打ち遊技で発射した球を入球可能とすることができ、特定領域７３ｄに球を通過させて大当たり状態を発生させることができる。
【１３６４】
さらに、第１実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」において、時短終了条件の成立する場合の特別図柄の動的表示を特定の変動パターン（「特殊変動」演出態様）となるように構成する。また、「時間短縮状態」において特定の変動パターン（「特殊変

動」演出態様）が実行された場合に、該変動終了時の図柄確定時間を延長（即ち、「０．５秒」から「９秒」に延長）するように構成する。

【１３６５】

このように構成することで、「時間短縮状態」における時短終了条件の成立する特別図柄の動的表示の図柄確定時間中に普通電役７２の開放動作を終了させ、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行した直後における普通電役７２への入球を抑制することができる。

【１３６６】

その結果、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行した直後における想定外の特別図柄２の変動表示の実行を抑制することができる。

【１３６７】

また、第１実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の動的表示の小当たり当選時において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立する場合と成立しない場合とで、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ送信するコマンドを異ならせるように構成する。

【１３６８】

このように構成することで、特別図柄の動的表示の小当たり当選時において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立する場合と成立しない場合とで、第３図柄表示装置８１において実行する変動演出を異ならせることができる。

【１３６９】

その結果、「時間短縮状態」において１の小当たり種別に当選した場合であっても、該小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立する場合と成立しない場合とで、成功結果となる演出または失敗結果となる演出を実行することができ、バリエーションが豊富な遊技を提供することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【１３７０】

さらに、第１実施形態のパチンコ機１０では、時短終了条件テーブル２０２ｍにおいて、１の遊技状態における各小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件として、該時短終了条件が成立し易い当選回数（即ち、「１回」）と、該時短終了条件が成立し難い当選回数（即ち、「１００回」）と、該成立し易い当選回数（即ち、「１回」）とは異なる成立し易い当選回数（即ち、「２回」）と、を構成する。

【１３７１】

このように構成することで、「時間短縮状態」中に小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立しない小当たりに当選し、大当たりを導出困難な場合であっても、該小当たり種別への当選後において、再度、該小当たり種別に当選することで、該小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件を成立可能とすることができる。

【１３７２】

その結果、「時間短縮状態」中に小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立しない小当たり、即ち、失敗結果（ハズレ）に相当する小当たり種別に当選した場合であっても、これ以降の小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件の成立確率を上昇させることができ、小当たり当選に基づく大当たりの導出確率、大当たり導出時の大当たりラウンド割合及び大当たり導出後の遊技状態の移行割合を変化させることができ、バリエーションが豊富な遊技を提供することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【１３７３】

＜第２実施形態＞

次いで、図８４～図１０１を参照して、本発明を適用した第２実施形態のパチンコ機１０について説明する。第１実施形態のパチンコ機１０では、所謂連荘状態である「時間短縮状態」の終了する契機は、「第１時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示の１変動目に大当たりに当選せず、かつ、大当たり状態を発生可能な小当たり種別にも当選しなかった場合であり、「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」及び「第４時間短縮状態」においては、いずれの大当たり種別又は小当たり種別に当選した場合であっても「

時間短縮状態」が継続可能となるように構成されていた。
【１３７４】
　これに対し、第２実施形態のパチンコ機１０では、所謂連荘状態である「時間短縮状態」の終了する契機が、「第１時間短縮状態」～「第４時間短縮状態」のすべての「時間短縮状態」において存在し、特定の小当たり種別への当選によって終了し得るように構成されている。また、「第１時間短縮状態」においていずれかの大当たり又は小当たりへの当選に基づいて「時間短縮状態」が継続し得る割合（所謂、継続率）よりも、「第２時間短縮状態」においていずれかの大当たり又は小当たりへの当選に基づいて「時間短縮状態」が継続し得る割合の方が高くなるように構成されており、同様に、「第２時間短縮状態」よりも「第３時間短縮状態」の方が、「第３時間短縮状態」よりも「第４時間短縮状態」の方が、「時間短縮状態」が継続し得る割合が高くなるように構成されている。
【１３７５】
　以下、第２実施形態のパチンコ機１０について、第１実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。
【１３７６】
　まず、図８４を参照して、第２実施形態のパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図８４は、第２実施形態のパチンコ機１０の主制御装置１１０内に設けられたＲＯＭ２０２及びＲＡＭ２０３を示すブロック図である。
【１３７７】
　第１実施形態のブロック図と、第２実施形態のブロック図との異なる点は、ＲＡＭ２０３において、時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７及び時短終了判定フラグ２０３ｐが削除されている点である。
【１３７８】
　次に、図８５を参照して、第２実施形態のパチンコ機１０の大当たり種別テーブル２０２ｂについて説明する。図８５（ａ）は、第２実施形態のパチンコ機１０のＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の一例を模式的に示した図であり、図８５（ｂ）は、同じく第２実施形態のパチンコ機１０のＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の一例を模式的に示した図である。
【１３７９】
　第１実施形態の大当たり種別テーブル２０２ｂと、第２実施形態の大当たり種別テーブル２０２ｂとの異なる点は、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１において、大当たり種別「時短壱」及び「時短弐」の大当たり種別カウンタＣ２が取り得る値が異なる点と、大当たり種別「時短弐」に当選した場合の大当たり遊技後に移行する遊技状態が異なる点と、である。
【１３８０】
　第２実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別として、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たりであって、主に、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ａ」に当選するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第１時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短壱」と、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たりであって、主に、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｄ」に当選するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第４時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短弐」と、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、主に、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｄ」に当選するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第４時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短参」と、がある。
【１３８１】
　図８５（ａ）で示す特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の例では、すべての遊技状

態において大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短壱」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～８９」が対応付けられ、大当たり種別「時短弐」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「９０～９９」が対応付けられている。

【１３８２】

よって、第１特別図柄の当否抽選において、第１保留球格納エリア２０３ｄのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別「時短壱」が選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値が「９５」であれば、大当たり種別「時短弐」が選定され得る。

【１３８３】

従って、すべての遊技状態において第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短壱」が９０％、大当たり種別「時短弐」が１０％、の割合で当選することとなる。

【１３８４】

なお、図８５（ｂ）で示す第２実施形態の特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２については、第１実施形態の特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２と同様であるため、説明を省略する。

【１３８５】

次に、図８６を参照して、第２実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃについて説明する。図８６は、第２実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２小当たり種別テーブル２０２ｃの一例を模式的に示した図である。

【１３８６】

第１実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃと、第２実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃとの異なる点は、主に、小当たり種別「時短Ｇ」が削除されている点と、各小当たり種別において、小当たり種別カウンタＣＫの取り得る値が異なる点と、大当たり遊技を発生した場合のラウンド数が異なる点と、大当たり遊技後に移行する遊技状態が異なる点と、である。

【１３８７】

図８６に示すように、第２実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃは、小当たり中に特定領域７３ｄを通過したか否かに応じて、該特別図柄の種別に応じた小当たり種別と、小当たり種別カウンタＣＫの値とが対応付けられたテーブルである。

【１３８８】

第２実施形態のパチンコ機１０では、小当たり種別として、特定領域７３ｄを球が通過しなかった場合には、最大ラウンド数が１ラウンドの「小当たりＡ」が設けられる一方、特定領域７３ｄを球が通過した場合には、最大ラウンド数が１＋２ラウンドの「時短Ａ」と、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｂ」と、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｃ」と、最大ラウンド数が１＋２ラウンドの「時短Ｄ」と、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｅ」と、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｆ」と、が設けられている。

【１３８９】

具体的には、第２特別図柄の抽選遊技で小当たりに当選した場合、特定領域７３ｄを球が通過しないときに小当たり遊技のみの小当たり種別「小当たりＡ」となる一方、特定領域７３ｄを球が通過したときに小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」となる。そして、小当たり種別「時短Ａ」の大当たり遊技後に「通常遊技状態」へ、小当たり種別「時短Ｂ」の大当たり遊技後に「第２時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｃ」の大当たり遊技後に「第３時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｄ」の大当たり遊技後に「通常遊技状態」へ、小当たり種別「時短Ｅ」の

大当たり遊技後に「第４時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｆ」の大当たり遊技後に「第４時間短縮状態」へ、それぞれ移行するように構成されている。

【１３９０】

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

【１３９１】

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

【１３９２】

図８６で示す特図２小当たり種別テーブル２０２ｃの例では、すべての遊技状態において、第２特別図柄の小当たりが発生した場合は、特定領域７３ｄを球が通過しなかったときに、「小当たりＡ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～２９９」が対応付けられている一方、特定領域７３ｄを球が通過したときに、「時短Ａ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～４３」が対応付けられ、「時短Ｂ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「４４～１０４」が対応付けられ、「時短Ｃ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「１０５～２０２」が対応付けられ、「時短Ｄ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「２０３～２１２」が対応付けられ、「時短Ｅ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「２１３～２４６」が対応付けられ、「時短Ｆ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「２４７～２９９」が対応付けられている。

【１３９３】

即ち、第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる値であった場合に、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５に格納された小当たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別が特図２小当たり種別テーブル２０２ｃから決定され、例えば、特定領域通過の有無に応じて、小当たり種別カウンタＣＫの値が「７」である場合には小当たり種別として「時短Ａ」が決定され、小当たり種別カウンタＣＫの値が「２９５」である場合には小当たり種別として「時短Ｆ」が決定される。

【１３９４】

従って、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、特定領域７３ｄを通過しなければ、小当たり種別「小当たりＡ」が１００％の割合で当選することとなる。また、特定領域７３ｄを通過すれば、小当たり種別「時短Ａ」が１４．７％の割合で、小当たり種別「時短Ｂ」が２０．３％の割合で、小当たり種別「時短Ｃ」が３２．７％の割合で、小当たり種別「時短Ｄ」が３．３％の割合で、小当たり種別「時短Ｅ」が１１．３％の割合で、小当たり種別「時短Ｆ」が１７．７％の割合で、それぞれ当選するように構成されている。

【１３９５】

ここで、詳細は後述するが、第２実施形態のパチンコ機１０では、各「時間短縮状態」（「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」又は「第４時間短縮状態」）毎に、時短終了条件が異なるように構成されており（図９１参照）、小当たり種別の当選回数による時短終了条件が成立した場合において、該小当たり種別への当選に基づいて開放される小入賞口ユニット７３に遊技球を入球容易又は入球可能状態となり、特定領域７３ｄへ通過させて大当たり状態を発生させることが可能となる。

【１３９６】

よって、例えば、「第１時間短縮状態」であれば、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」に「１回」当選した場合に時短終了条件が成立するように構成されているため（図９１参照）、該小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」への当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放された場合、該小入賞口ユニット７３に遊技球を入球容易又は入球可能状態となり、特定領域７３ｄへ球を通過させて大当たり状態を発生させることが可能となる。

【１３９７】
一方、「第１時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選した場合、時短終了条件は、それぞれの小当たり種別に「１００回」当選した場合に成立するように構成されているため（図９１参照）、時短終了条件が成立する前の各小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」への当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放された場合、該小入賞口ユニット７３に遊技球を入球困難又は入球不可な状態となり、特定領域７３ｄへ球を通過させられず大当たり状態を発生させることが困難となる。
【１３９８】
即ち、いずれの「時間短縮状態」（「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」又は「第４時間短縮状態」）であっても、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合に選択され得る小当たり種別の割合は図８６に示す通り一律であるものの、各「時間短縮状態」によって時短終了条件が異なることにより、特定領域７３ｄへ球を通過させて大当たり状態を発生可能な小当たり種別は各「時間短縮状態」毎に異なるように構成されている。なお、各「時間短縮状態」において、特定領域７３ｄへ球を通過させて大当たり状態を発生可能な小当たり種別については、図８７及び図９１において後述する。
【１３９９】
次に、図８７及び図８８を参照して、第２実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図８７は、各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、当選可能な大当たり種別、特定領域通過可能な小当たり種別、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図８８は、各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図８８において、非推奨の発射態様で遊技を行った場合における遊技状態の移行も表記しているが、ここでは、説明の便宜上、その説明を省略する。また、図８７及び図８８に記載した電サポ回数は、右打ち遊技によって主に実行され得る第２特別図柄の動的表示の実行回数となっており、時短終了条件については図９１で詳細を後述する。
【１４００】
図８７で示すように、「通常遊技状態」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びＲＡＭクリア状態、又は、各「時間短縮状態」において時短終了条件が成立して「時短機能」が終了した場合（即ち、小当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｄ」への当選に基づいて大当たり状態が発生した場合）、となる（図８８参照）。
【１４０１】
また、図８７で示すように、「通常遊技状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が低確率状態である。さらに、「通常遊技状態」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に第１始動口６４に入賞する。そして、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「５秒～１９０秒」の範囲で行われ、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間は「１５秒～１９０秒」で行われる（図２２～図２８参照）。さらに、「通常遊技状態」では、主に第１特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短壱」又は「時短弐」となり、第１特別図柄の動的表示は小当たりに当選し得ないため、特定領域通過可能な小当たり種別は該当なしとなる。なお、この「通常遊技状態」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート６７等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置２２６（図７参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。
【１４０２】
次いで、「第１時間短縮状態」への移行契機は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短壱」に当選した場合、となる（図８８参照）。
【１４０３】

この「第１時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第１時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図２２～図２８参照）。さらに、「第１時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」となる（図９１参照）。

【１４０４】

また、この「第１時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得る割合（所謂、継続率）が約６０％となるように構成されている。

【１４０５】

具体的には、上述したように、「第１時間短縮状態」において当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」であり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」である。よって、「第１時間短縮状態」においては、このいずれかの大当たり種別又は小当たり種別が主に大当たり状態を導出可能であって、その他の小当たり種別（即ち、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」及び「時短Ｆ」）では大当たり状態の導出が困難となるように構成されている。また、大当たり種別「時短参」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合には「時間短縮状態」が継続される一方、小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合には、「時間短縮状態」が終了して「通常遊技状態」に移行するように構成されている（図８８参照）。

【１４０６】

なお、第２実施形態のパチンコ機では、各「時間短縮状態」における時短回数が「１０００回」に設定されているため、第１実施形態の「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」及び「第４時間短縮状態」と同様に、各「時間短縮状態」は実質的に次回の大当たりが確定した遊技状態となっている。

【１４０７】

ここで、大当たり種別「時短参」に当選するのは、第２特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合となるため（図８５（ｂ）参照）、大当たり種別「時短参」の当選確率は、設定値「１」で１０１／１００００、設定値「３」で１０５／１００００となる（図１０参照）。

【１４０８】

また、第２特別図柄の動的表示がいずれかの小当たり種別に当選する確率は、第１実施形態と同様のため、設定値にかかわらず、４５７０／１００００となる（図１０参照）。そして、小当たりに当選した場合に小当たり種別「時短Ａ」が選択され得る割合が１４．７％であり、小当たり種別「時短Ｂ」が選択され得る割合が２０．３％となるように構成されている（図８６参照）。よって、小当たり種別「時短Ａ」の当選確率は、約６７２／１００００となり、小当たり種別「時短Ｂ」の当選確率は、約９２８／１００００となる。

【１４０９】

従って、大当たり種別「時短参」または小当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｂ」に当選して大当たり状態を発生する割合（即ち、設定値「１」で約１７０１／１００００）のうち、「時間短縮状態」が継続することとなる割合（即ち、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｂ」に当選する割合（設定値「１」で約１０２９／１００００））は約６０％となる。

【１４１０】

また、大当たり種別「時短参」、小当たり種別「時短Ａ」及び「時短Ｂ」のうち、大当たり状態を発生した場合に最大ラウンドが１０ラウンドになるのは大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｂ」であるため、「第１時間短縮状態」において大当たり状態

を発生した場合に最大ラウンドが１０ラウンドになる割合も約６０％となる（図８７参照）。なお、この「第１時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【１４１１】

次いで、「第２時間短縮状態」への移行契機は、「第１時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図８８参照）。

【１４１２】

この「第２時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第２時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図２２～図２８参照）。さらに、「第２時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｃ」となる（図９１参照）。

【１４１３】

また、この「第２時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｃ」であるため、その割合（所謂、継続率）が約７０％となるように構成されている。

【１４１４】

同様に、この「第２時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生した場合に最大ラウンドが１０ラウンドになるのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｃ」であるため、「第２時間短縮状態」において大当たり状態を発生した場合に最大ラウンドが１０ラウンドになる割合も約７０％となる（図８７参照）。なお、この「第２時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【１４１５】

次いで、「第３時間短縮状態」への移行契機は、「第２時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図８８参照）。

【１４１６】

この「第３時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第３時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図２２～図２８参照）。さらに、「第３時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ｄ」又は「時短Ｅ」となる（図９１参照）。

【１４１７】

また、この「第３時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｅ」であるため、その割合（所謂、継続率）が約８０％となるように構成されている。

【１４１８】

同様に、この「第３時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生した場合に最大ラウンドが１０ラウンドになるのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｅ」であるため、「第３時間短縮状態」において大当たり状態を発生した場合に最大ラウンドが１０ラウンドになる割合も約８０％となる（図８７参照）。なお、この「第３時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され

ているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【１４１９】

次いで、「第４時間短縮状態」への移行契機は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短弐」に当選した場合、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」若しくは「第４時間短縮状態」において「時短参」に当選した場合、「第３時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、又は、「第４時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｅ」若しくは「時短Ｆ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図８８参照）。

【１４２０】

この「第４時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第４時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～３０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図２２～図２８及び図９２～図９４参照）。さらに、「第４時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」となる（図８８参照）。

【１４２１】

また、この「第４時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｅ」若しくは「時短Ｆ」であるため、その割合（所謂、継続率）が約９０％となるように構成されている。

【１４２２】

同様に、この「第４時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生した場合に最大ラウンドが１０ラウンドになるのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｅ」若しくは「時短Ｆ」であるため、「第４時間短縮状態」において大当たり状態を発生した場合に最大ラウンドが１０ラウンドになる割合も約９０％となる（図８７参照）。なお、この「第４時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【１４２３】

このように、第２実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において主に実行され得る第１特別図柄の動的表示で大当たりした場合の大半（即ち、９０％）において「第１時間短縮状態」に移行し、該「第１時間短縮状態」において「時間短縮状態」を継続することとなる小当たり種別に当選した場合に、該「第１時間短縮状態」よりも継続率の高い（即ち、７０％）の「第２時間短縮状態」に移行するように構成されている。同様に、「第２時間短縮状態」において「時間短縮状態」を継続することとなる小当たり種別に当選した場合に、該「第２時間短縮状態」よりも継続率の高い（即ち、８０％）の「第３時間短縮状態」に移行し、「第３時間短縮状態」において「時間短縮状態」を継続することとなる小当たり種別に当選した場合に、該「第３時間短縮状態」よりも継続率の高い（即ち、９０％）の「第４時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【１４２４】

このように構成することで、「第１時間短縮状態」に滞在している間は、継続率が６０％であるため、所謂連荘する可能性が格別には高くはないが、「時間短縮状態」を継続可能な大当たり種別又は小当たり種別に当選し続けることで、より「時間短縮状態」を継続し易くなる遊技状態に移行することになり、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【１４２５】

また、詳細は後述するが、第２実施形態のパチンコ機１０では、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」において、第２特別図柄の１の動的表

示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われるのに対して、「第４時間短縮状態」においては、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～３０秒」の範囲で行われるように構成されている（図９２～図９４にて後述）。

【１４２６】

このように構成することで、「第１時間短縮状態」や「第２時間短縮状態」に滞在している間は、継続率がそれほど高くはなく、かつ、第２特別図柄の動的表示が長めの変動時間を選択し得るため、単位時間あたりに過度に遊技者に遊技価値が払い出されてしまう状況を抑制することができる一方で、「第４時間短縮状態」に滞在している間は、継続率が高く、かつ、第２特別図柄の動的表示が短めの変動時間を選択し得るため、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くし得ることで、「連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。

【１４２７】

次に、図８９を参照して、第２実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇについて説明する。図８９は、ＲＯＭ２０２に記憶される第２実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇの一例を模式的に示した模式図である。第１実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇと、第２実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇとの異なる点は、主に、小当たり種別「時短Ｇ」が削除されている点と、各小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生した場合のラウンド数及びＯＰ時間、ＥＤ時間が変更されている点と、である。

【１４２８】

第２実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇは、大当たり発生時の遊技状態と、大当たり種別又は小当たり種別とに基づいて開放態様等が区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」において大当たり又は小当たりに当選した場合に参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」において大当たり又は小当たりに当選した場合に参照される「時間短縮状態」用とで、大入賞口開閉板６５ａの開放態様等が規定されている。

【１４２９】

図８９で示すように、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短壱」又は「時短弐」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が３ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間（以下、オープニング時間を、「ＯＰ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定され、その大当たりの１のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間（以下、インターバル時間を、「ＩＴ時間」と称する場合がある）が「１秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間（以下、エンディング時間を、「ＥＤ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１４３０】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短参」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が１０ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１４３１】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｄ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が２ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「

３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１４３２】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１４３３】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「５秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１４３４】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短壱」又は「時短弐」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が３ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１４３５】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短参」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が１０ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１４３６】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｄ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が２ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１４３７】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１４３８】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、小当たり種別

「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「５秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１４３９】

このように、第２実施形態のパチンコ機では、「時間短縮状態」において大当たり種別「時短参」、小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選した場合における大当たり時のＯＰ時間及びＥＤ時間が、その他の大当たり種別又は小当たり種別に当選した場合におけるＯＰ時間及びＥＤ時間よりも短くなるように構成している。

【１４４０】

即ち、「第４時間短縮状態」において大当たり状態を発生し得る大当たり種別「時短参」、小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選した場合における大当たり時のＯＰ時間及びＥＤ時間を、その他の「時間短縮状態」（即ち、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」）において大当たり状態を発生し得る大当たり種別又は小当たり種別に当選した場合におけるＯＰ時間及びＥＤ時間よりも短く構成している。

【１４４１】

このように構成することで、「第４時間短縮状態」に滞在している間は、継続率が高く、かつ、第２特別図柄の動的表示が短めの変動時間を選択し得るため、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くし得ることで、「連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。

【１４４２】

次に、図９０を参照して、第２実施形態の小当たり開放テーブル２０２ｈについて説明する。図９０は、第２実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される小当たり開放テーブル２０２ｈの一例を模式的に示した模式図である。第１実施形態の小当たり開放テーブル２０２ｈと、第２実施形態の小当たり開放テーブル２０２ｈとの異なる点は、小当たり種別「時短Ｇ」が削除されている点である。

【１４４３】

次に、図９１を参照して、第２実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍについて説明する。図９１は、第２実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される時短終了条件テーブル２０２ｍの一例を模式的に示した模式図である。第１実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍと、第２実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍとの異なる点は、主に、小当たり種別「時短Ｇ」が削除されている点と、各大当たり種別及び小当たり種別に当選した場合に付与される「時短機能」の終了条件がそれぞれ変更されている点と、である。

【１４４４】

図９１で示すように、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｄ」当選に基づく大当たりが発生した場合、「特図１時短回数」が「０回」、「特図２時短回数」が「０回」、「合計時短回数」が「０回」に設定され、時短回数が付与されないため、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｄ」当選に基づく大当たり後には「通常遊技状態」に移行する。

【１４４５】

次いで、大当たり種別「時短壱」に当選した場合、即ち、「第１時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」への当選回数が「１回」、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」への当選回数が「１００回」に設定される。

【１４４６】

よって、「第１時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｂ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【１４４７】

次いで、小当たり種別「時短Ｂ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第２時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｃ」への当選回数が「１回」、小当たり種別「時短Ｂ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」への当選回数が「１００回」に設定される。

【１４４８】

よって、「第２時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｃ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【１４４９】

次いで、小当たり種別「時短Ｃ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第３時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ｄ」又は「時短Ｅ」への当選回数が「１回」、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」又は「時短Ｆ」への当選回数が「１００回」に設定される。

【１４５０】

よって、「第３時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｄ」若しくは「時短Ｅ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【１４５１】

次いで、大当たり種別「時短弐」若しくは「時短参」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ｅ」若しくは「時短Ｆ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第４時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」への当選回数が「１回」、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」への当選回数が「１００回」に設定される。

【１４５２】

よって、「第４時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」若しくは「時短Ｆ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【１４５３】

このように構成することで、「第１時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別のうち、小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づいて大当たりを発生した場合には「第２時間短縮状態」に移行し、「第２時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別のうち、小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づいて大当たりを発生した場合には「第３時間短縮状態」に移行し、「第３時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別のうち、小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づいて大当たりを発生した場合には「第４時間短縮状態」に移行し、「第４時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別のうち、小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」への当選に基づいて大当たりを発生した場合には再度「第４時間短縮状態」に移行させることができる。

【１４５４】

その結果、「通常遊技状態」で大当たりに当選した場合に主に移行する「第１時間短縮状態」において「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別に当選した場合に、該「第１時間短縮状態」よりも継続率の高い「第２時間短縮状態」に移行し、それ以降においても、「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別に当選することで、より継続率の高い遊技状態に移行させることができ、

最終的に最も継続率の高い「第４時間短縮状態」への移行（ループ）を繰り返すことができる。

【１４５５】

次に、図９２を参照して、第２実施形態の保留数テーブル２０２ｄの詳細について説明する。図９２（ａ）は、第２実施形態の第１特別図柄に対応する特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を模式的に示した図であり、図９２（ｂ）は、第２実施形態の第２特別図柄に対応する特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を模式的に示した図である。

【１４５６】

第１実施形態の保留数テーブル２０２ｄと、第２実施形態の保留数テーブル２０２ｄとの異なる点は、主に、遊技状態のグループの区分けが異なる点と、各グループにおいて参照される停止パターンテーブル２０２ｅが異なる点と、である。

【１４５７】

第２実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口６４に球が入球したことに基づいて第１特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第１特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ８を選択するように構成されている。また、第２始動口７１に球が入球したことに基づいて第２特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態に基づいて特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ８を選択するように構成されている。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ８のいずれかと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。

【１４５８】

なお、図９２（ａ）に示すように、第２実施形態の特図１用保留数テーブル２０２ｄ１は、第１実施形態の特図１用保留数テーブル２０２ｄ１と同様のため、説明を省略する。

【１４５９】

次に、図９２（ｂ）の特図２用保留数テーブル２０２ｄ２で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時には、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図２４（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」の大当たり又は小当たり抽出時には、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図２４（ｃ）参照）が選択される。

【１４６０】

次いで、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」のハズレ抽出時には、停止パターンテーブル２０２ｅのＧテーブル２０２ｅ７（図２６（ａ）参照）が選択される。また、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」の大当たり又は小当たり抽出時には、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５（図２５（ｂ）参照）が選択される。

【１４６１】

さらに、「第４時間短縮状態」のハズレ抽出時には、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４（図２５（ａ）参照）が選択される。また、「第４時間短縮状態」の大当たり又は小当たり抽出時には、停止パターンテーブル２０２ｅのＨテーブル２０２ｅ８（図９３参照）が選択される。

【１４６２】

なお、第１実施形態の特図２用保留数テーブル２０２ｄ２と同様に、「時間短縮状態」における最後の特別図柄の動的表示の実行となる、１００００回転目に選択され得る停止パターンテーブルをＦテーブル２０２ｅ６（図２５（ｃ）参照）とし、該動的表示の終了後の図柄確定時間が９秒となるように構成してもよい。

【１４６３】

ただし、第２実施形態のパチンコ機１０では、すべての「時間短縮状態」において１００００回転の時短回数が付与され、実質的に次回の大当たりが確定し得るように構成され

ているため、「時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が大当たり又は特定領域通過可能な小当たりに当選することなく１００００回実行され得る確率は極めて僅少であり、その効果は特段に高くは認められない。

【１４６４】

次に、図９３を参照して、第２実施形態の停止パターンテーブル２０２ｅについて説明する。図９３は、第２実施形態の停止パターンテーブル２０２ｅのＨテーブル２０２ｅ８の一例を模式的に示した図である。

【１４６５】

図９３で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＨテーブル２０２ｅ８では、「ノーマルリーチ」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、各「非リーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様、及び、「特殊変動」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「第４時間短縮状態」における第２特別図柄の大当たり又は小当たり抽出時には、必ず「ノーマルリーチ」演出態様となるように設定されている。

【１４６６】

よって、「第４時間短縮状態」において、大当たりに当選するか、又は、特定領域通過可能な小当たり種別に当選した場合には、必ず「ノーマルリーチ」演出態様となり、他の「時間短縮状態」（即ち、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」）よりも短期間で大当たり状態を発生させることができる。

【１４６７】

また、「第４時間短縮状態」におけるハズレ抽出時には、必ず「非リーチ（ショート）」演出態様となるため（図９２及び図２５参照）、他の「時間短縮状態」（即ち、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」）よりも短期間でより多くの動的表示を実行することができる。

【１４６８】

ここで、従来のパチンコ機の場合、１の遊技状態において選択され得る停止パターンテーブルは、該遊技状態に移行する契機となる大当たり種別又は小当たり種別と、該大当たり種別又は小当たり種別に当選したときの遊技状態と、によって決定される。従って、特定の大当たり種別又は特定の小当たり種別に基づく大当たりの発生後に、第２実施形態の「第４時間短縮状態」のように、ハズレ、大当たり又は小当たりが抽選された場合に選択され得る停止パターンテーブルを、短時間の変動時間が選択され得るように構成することは可能となるが、この「第４時間短縮状態」のような遊技状態に移行することとなる特定の大当たり種別又は特定の小当たり種別に当選するタイミングを意図的に任意のタイミングとする（例えば、「時間短縮状態」における３回目の大当たり時に特定の大当たり種別又は特定の小当たり種別に当選させるなど）ことは不可又は困難となる。よって、従来のパチンコ機の場合、所謂「連荘」状態（例えば、「確率変動状態」や「時間短縮状態」など）における特定の大当たり回数後の「連荘」状態で選択され得る停止パターンテーブルを、それまでの「連荘」状態で選択され得る停止パターンテーブルと異なるように構成することは不可又は困難となる。

【１４６９】

一方、第２実施形態のパチンコ機１０のように、各「時間短縮状態」（即ち、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」及び「第４時間短縮状態」）において当選可能な小当たり種別をそれぞれ異なるように構成することで、特定の小当たり種別（第２実施形態の場合、小当たり種別「時短Ｅ」）に当選するタイミングを、意図的に「時間短縮状態」における３回目の大当たり時、とすることができ、該小当たり種別に基づく大当たり後の遊技状態（「第４時間短縮状態」）を、他の遊技状態（「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」）と異なる遊技状態とすることができる。

【１４７０】

このように構成することで、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」に滞在している間は、第２特別図柄の動的表示が長めの変動時間を選択し得るため、１の動的表示の実行結果に注目させつつ、単位時間あたりに過度に遊技者に遊技価値が払い出されてしまう状況を抑制することができる一方で、「第４時間短縮状態」に滞在している間は、第２特別図柄の動的表示が短めの変動時間を選択し得るため、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くし得ることで、「連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。

【１４７１】

次に、図９４を参照して、第２実施形態の変動パターンテーブル２０２ｆの詳細について説明する。本パチンコ機１０は、変動パターンテーブル２０２ｆとして、第１特別図柄のハズレ時に用いられる特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１と、第１特別図柄の大当たり時に用いられる特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２と、第２特別図柄のハズレ時に用いられる特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３と、第２特別図柄の大当たり時に用いられる特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４と、第２特別図柄の小当たり時に用いられる特図２小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５と、が用意されている。

【１４７２】

図９４（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３の一例を模式的に示した図であり、図９４（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４の一例を模式的に示した図であり、図９４（ｃ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ５の一例を模式的に示した図である。図９４に示すように、各変動パターンテーブル２０２ｆ３～２０２ｅ５は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。

【１４７３】

第１実施形態の変動パターンテーブル２０２ｆと、第２実施形態の変動パターンテーブル２０２ｆとの異なる点は、第２特別図柄のハズレ時に用いられる特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ２：非リーチ・ショート」の変動パターンが追加されている点である。

【１４７４】

図２７（ａ）で示す例では、「Ｅ２：非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（短）」のみの変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【１４７５】

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

【１４７６】

次に、図９５～図１０１を参照して、第２実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図９５～図１０１は、第２実施形態の「時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示が実行される場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示した図である。

【１４７７】

より詳細には、図９５（ａ）は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短壱」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示しており、図９５（

ｂ）は、図９５（ａ）の状態から、「第１時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示しており、図９５（ｃ）は、図９５（ｂ）の状態から、特定領域通過不可な小当たりに当選した状態を示しており、図９５（ｄ）は、図９５（ｂ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ａ」に当選した状態を示している。

【１４７８】

また、図９６（ａ）は、図９５（ｄ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示しており、図９６（ｂ）は、図９５（ｂ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｂ」に当選した状態を示しており、図９６（ｃ）は、図９６（ｂ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示しており、図９６（ｄ）は、図９５（ｂ）の状態から、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示している。

【１４７９】

さらに、図９７（ａ）は、図９６（ｄ）の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示しており、図９７（ｂ）は、図９６（ｃ）の状態から、小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づく大当たりエンディングが実行中となっている状態を示しており、図９７（ｃ）は、図９７（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ａ」に当選した状態を示しており、図９７（ｄ）は、図９７（ｃ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。

【１４８０】

また、図９８（ａ）は、図９７（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｃ」に当選した状態を示しており、図９８（ｂ）は、図９８（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示しており、図９８（ｃ）は、図９７（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行され、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示しており、図９８（ｄ）は、図９８（ｃ）の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。

【１４８１】

さらに、図９９（ａ）は、図９８（ｂ）の状態から、小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づく大当たりエンディングが実行中となっている状態を示しており、図９９（ｂ）は、図９９（ａ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｄ」に当選した状態を示しており、図９９（ｃ）は、図９９（ｂ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示しており、図９９（ｄ）は、図９９（ａ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」に当選した状態を示している。

【１４８２】

また、図１００（ａ）は、図９９（ｄ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示しており、図１００（ｂ）は、図１００（ａ）の状態から、小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づく大当たりエンディングが実行中となっている状態を示しており、図１００（ｃ）は、図１００（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｄ」に当選した状態を示しており、図１００（ｄ）は、図１００（ｃ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。

【１４８３】

さらに、図１０１（ａ）は、図１００（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」に当選した状態を示しており、図１０１（ｂ）は、図１０１（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。

【１４８４】

図９５（ａ）は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短壱」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示している。図９５（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの上部中央部分に遊技状態示唆メッセージ８１ａに「ルーレット　第１会場　到着」と表示されており、大当たり種別「時短壱」への当選によって「第１時間短縮状態」に移行することを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該大当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【１４８５】

さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には大当たり情報８１ｅが大きく表示されており、これから移行する「第１時間短縮状態」において大当たり状態を発生可能な大当たり種別又は小当たり種別を示唆している。

【１４８６】

図９５（ａ）の大当たり情報８１ｅには、「第１時間短縮状態」において当選可能な大当たり種別又は小当たり種別に関する情報が円グラグ状に表示されている。この大当たり情報８１ｅには大きく分けて４種類の大当たり種別又は小当たり種別に関する情報（第１報酬対象８１ｂ１～第４報酬対象８１ｂ４）が表示されており、第１報酬対象８１ｂ１は、大当たり種別「時短参」に相当し、当選することで最大１０ラウンドの大当たりを獲得可能であること示唆している（図８５参照）。そして、大当たり種別「時短参」に当選することで最も継続率の高い（即ち、９０％）「第４時間短縮状態」に移行するため、該第１報酬対象８１ｂ１の当選領域には「特賞」と表示されている。

【１４８７】

また、大当たり情報８１ｅのうち、第２報酬対象８１ｂ２は、「第１時間短縮状態」において当選することで特定領域７３ｄを通過可能な小当たり種別「時短Ｂ」に相当し、当選することで最大１０ラウンドの大当たりを獲得可能であること示唆している（図８６参照）。そして、小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づいて大当たり状態が発生することで、「第１時間短縮状態」よりも継続率の高い（即ち、７０％）「第２時間短縮状態」に移行するため、該第２報酬対象８１ｂ２の当選領域には「１等賞」と表示されている。

【１４８８】

さらに、第３報酬対象８１ｂ３は、「第１時間短縮状態」において当選することで特定領域７３ｄを通過可能な小当たり種別「時短Ａ」に相当し、当選することで最大３ラウンドの大当たりを獲得可能であること示唆している（図８６参照）。そして、小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づいて大当たり状態が発生することで、「通常遊技状態」に移行して「連荘」状態が終了してしまうため、該第３報酬対象８１ｂ３の当選領域には「残念賞」と表示されている。

【１４８９】

また、第４報酬対象８１ｂ４は、「第１時間短縮状態」において当選しても特定領域７３ｄを通過困難な小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」及び「時短Ｆ」に相当し、当選したとしても特定領域７３ｄを通過困難であり、遊技状態も移行せず、ハズレに相当するため、該第４報酬対象８１ｂ４の当選領域には「もう１回」と表示されている。

【１４９０】

この大当たり情報８１ｅの各当選領域の大きさは、それぞれの大当たり種別又は小当たり種別への当選割合を示唆している。よって、この「第１時間短縮状態」においては、第４報酬対象８１ｂ４の小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に最も当選し易く、次いで、第２報酬対象８１ｂ２の小当たり種別「時短Ｂ」に当選し易

く、次いで、第３報酬対象８１ｂ３の小当たり種別「時短Ａ」に当選し易く、次いで、第１報酬対象８１ｂ１の大当たり種別「時短参」に当選し易いことを示唆している。

【１４９１】

また、主表示領域Ｄｍの右部分には、大当たり状態を発生可能な大当たり種別及び小当たり種別への当選割合をまとめた、報酬確率８１ｄ及び第３報酬確率８１ｄ３が表示されている。報酬確率８１ｄは、第１報酬対象８１ｂ１である「特賞」又は第２報酬対象８１ｂ２である「１等賞」への当選割合、即ち、「第１時間短縮状態」において大当たり状態が発生した場合の「時間短縮状態」の継続率に相当する情報であり、「１等賞・特賞割合６０％」と表示されている。

【１４９２】

一方、第３報酬確率８１ｄ３は、第３報酬対象８１ｂ３である「残念賞」への当選割合、即ち、「第１時間短縮状態」において大当たり状態が発生した場合に「通常遊技状態」に移行する割合であり、「残念賞割合　４０％」と表示されている。

【１４９３】

次いで、図９５（ｂ）は、図９５（ａ）の状態から、「第１時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、残り時短回数表示８１ｆに「残り　１０００回」が表示されており、「時間短縮状態」において主に実行される第２特別図柄の動的表示の残りの実行回数が１００００回であることを示している。

【１４９４】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図１用変動領域８７ｂには白の四角図柄が表示されており、第１特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。一方、上述したように、第２特別図柄の動的表示は保留球を有していないため、保留数表示に該当する表示は行われておらず、特図２用変動領域８８のみが表示されている。

【１４９５】

さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇが表示されており、第２特別図柄の動的表示が実行中であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、メインキャラクタ図柄８１ｈが投擲物８１ｐを投擲した様子が表示されている。

【１４９６】

次いで、図９５（ｃ）は、図９５（ｂ）の状態から、特定領域通過不可な小当たりに当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの左図柄列及び右図柄列に「３」が、中図柄列に「４」が、それぞれ表示されており、「第１時間短縮状態」において特定領域通過不可な小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」）に当選したことを示している。

【１４９７】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、大当たり情報８１ｅのうち、第４報酬対象８１ｂ４である「もう１回」の当選領域に投擲物８１ｐが刺さっており、特定領域通過不可ないずれかの小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」）に当選したことを示している。

【１４９８】

次いで、図９５（ｄ）は、図９５（ｂ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ａ」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「２」が表示されており、「第１時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ａ」）に当選したことを示している。

【１４９９】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中

央部分には、大当たり情報８１ｅのうち、第３報酬対象８１ｂ３である「残念賞」の当選領域に投擲物８１ｐが刺さっており、小当たり種別「時短Ａ」に当選したことを示している。

【１５００】

次いで、図９６（ａ）は、図９５（ｄ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「残念賞ボーナス」と表示されており、小当たり種別「時短Ａ」に当選したことを示している。

【１５０１】

また、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「３Ｒ」と表示されており、小当たり種別「時短Ａ」への当選によって最大３ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「ルーレット終了」と表示されており、小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づく大当たりの終了後に「通常遊技状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「連荘」状態が終了するため、メインキャラクタ図柄８１ｈが落胆している様子が表示されている。

【１５０２】

次いで、図９６（ｂ）は、図９５（ｂ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｂ」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「３」が表示されており、「第１時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ｂ」）に当選したことを示している。

【１５０３】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、大当たり情報８１ｅのうち、第２報酬対象８１ｂ２である「１等賞」の当選領域に投擲物８１ｐが刺さっており、小当たり種別「時短Ｂ」に当選したことを示している。

【１５０４】

次いで、図９６（ｃ）は、図９６（ｂ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「１等賞ボーナス」と表示されており、小当たり種別「時短Ｂ」に当選したことを示している。

【１５０５】

また、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「１０Ｒ」と表示されており、小当たり種別「時短Ｂ」への当選によって最大１０ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「第２会場へ」と表示されており、小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づく大当たりの終了後に「第２時間短縮状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「連荘」状態が継続するため、メインキャラクタ図柄８１ｈが歓喜している様子が表示されている。

【１５０６】

次いで、図９６（ｄ）は、図９５（ｂ）の状態から、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「７」が表示されており、「第１時間短縮状態」において大当たり（即ち、大当たり種別「時短参」）に当選したことを示している。

【１５０７】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が赤で停止しており、大当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、大当たり情報８１ｅのうち、第１報酬対象８１ｂ１である「特賞」の当選領域に投擲物８１ｐが刺さっており、大当たり種別「時短参」に当選したことを示している。

【１５０８】
次いで、図９７（ａ）は、図９６（ｄ）の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「特賞ボーナス」と表示されており、大当たり種別「時短参」に当選したことを示している。
【１５０９】
また、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「１０Ｒ」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選によって最大１０ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「第４会場へ」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選に基づく大当たりの終了後に「第４時間短縮状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「連荘」状態が継続するため、メインキャラクタ図柄８１ｈが歓喜している様子が表示されている。
【１５１０】
次いで、図９７（ｂ）は、図９６（ｃ）の状態から、小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づく大当たりエンディングが実行中となっている状態を示している。図９７（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの上部中央部分に遊技状態示唆メッセージ８１ａが「ルーレット　第２会場　到着」と表示されており、小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づく大当たりによって「第２時間短縮状態」に移行することを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該大当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。
【１５１１】
さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には大当たり情報８１ｅが大きく表示されており、これから移行する「第２時間短縮状態」において大当たり状態を発生可能な大当たり種別又は小当たり種別を示唆している。
【１５１２】
図９７（ｂ）の大当たり情報８１ｅには、「第２時間短縮状態」において当選可能な大当たり種別又は小当たり種別に関する情報が円グラグ状に表示されている。この大当たり情報８１ｅには大きく分けて４種類の大当たり種別又は小当たり種別に関する情報（第１報酬対象８１ｂ１～第４報酬対象８１ｂ４）が表示されており、第１報酬対象８１ｂ１は、大当たり種別「時短参」に相当し、当選することで最大１０ラウンドの大当たりを獲得可能であること示唆している（図８５参照）。そして、大当たり種別「時短参」に当選することで最も継続率の高い（即ち、９０％）「第４時間短縮状態」に移行するため、該第１報酬対象８１ｂ１の当選領域には「特賞」と表示されている。
【１５１３】
また、大当たり情報８１ｅのうち、第２報酬対象８１ｂ２は、「第２時間短縮状態」において当選することで特定領域７３ｄを通過可能な小当たり種別「時短Ｃ」に相当し、当選することで最大１０ラウンドの大当たりを獲得可能であること示唆している（図８６参照）。そして、小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づいて大当たり状態が発生することで、「第２時間短縮状態」よりも継続率の高い（即ち、８０％）「第３時間短縮状態」に移行するため、該第２報酬対象８１ｂ２の当選領域には「１等賞」と表示されている。
【１５１４】
さらに、第３報酬対象８１ｂ３は、「第２時間短縮状態」において当選することで特定領域７３ｄを通過可能な小当たり種別「時短Ａ」に相当し、当選することで最大３ラウンドの大当たりを獲得可能であること示唆している（図８６参照）。そして、小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づいて大当たり状態が発生することで、「通常遊技状態」に移行して「連荘」状態が終了してしまうため、該第３報酬対象８１ｂ３の当選領域には「残念賞」と表示されている。
【１５１５】
また、第４報酬対象８１ｂ４は、「第２時間短縮状態」において当選しても特定領域７

３ｄを通過困難な小当たり種別「時短Ｂ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」及び「時短Ｆ」に相当し、当選したとしても特定領域７３ｄを通過困難であり、遊技状態も移行せず、ハズレに相当するため、該第４報酬対象８１ｂ４の当選領域には「もう１回」と表示されている。

【１５１６】

この大当たり情報８１ｅの各当選領域の大きさは、それぞれの大当たり種別又は小当たり種別への当選割合を示唆している。よって、この「第２時間短縮状態」においては、第４報酬対象８１ｂ４の小当たり種別「時短Ｂ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に最も当選し易く、次いで、第２報酬対象８１ｂ２の小当たり種別「時短Ｂ」に当選し易く、次いで、第３報酬対象８１ｂ３の小当たり種別「時短Ａ」に当選し易く、次いで、第１報酬対象８１ｂ１の大当たり種別「時短参」に当選し易いことを示唆している。

【１５１７】

また、主表示領域Ｄｍの右部分には、大当たり状態を発生可能な大当たり種別及び小当たり種別への当選割合をまとめた、報酬確率８１ｄ及び第３報酬確率８１ｄ３が表示されている。報酬確率８１ｄは、第１報酬対象８１ｂ１である「特賞」又は第２報酬対象８１ｂ２である「１等賞」への当選割合、即ち、「第２時間短縮状態」において大当たり状態が発生した場合の「時間短縮状態」の継続率に相当する情報であり、「１等賞・特賞割合７０％」と表示されている。

【１５１８】

一方、第３報酬確率８１ｄ３は、第３報酬対象８１ｂ３である「残念賞」への当選割合、即ち、「第２時間短縮状態」において大当たり状態が発生した場合に「通常遊技状態」に移行する割合であり、「残念賞割合　３０％」と表示されている。

【１５１９】

次いで、図９７（ｃ）は、図９７（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ａ」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「２」が表示されており、「第２時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ａ」）に当選したことを示している。

【１５２０】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、大当たり情報８１ｅのうち、第３報酬対象８１ｂ３である「残念賞」の当選領域に投擲物８１ｐが刺さっており、小当たり種別「時短Ａ」に当選したことを示している。

【１５２１】

次いで、図９７（ｄ）は、図９７（ｃ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「残念賞ボーナス」と表示されており、小当たり種別「時短Ａ」に当選したことを示している。

【１５２２】

また、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「３Ｒ」と表示されており、小当たり種別「時短Ａ」への当選によって最大３ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「ルーレット終了」と表示されており、小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づく大当たりの終了後に「通常遊技状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「連荘」状態が終了するため、メインキャラクタ図柄８１ｈが落胆している様子が表示されている。

【１５２３】

次いで、図９８（ａ）は、図９７（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｃ」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「３」が表示されており、

「第２時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ｃ」）に当選したことを示している。

【１５２４】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、大当たり情報８１ｅのうち、第２報酬対象８１ｂ２である「１等賞」の当選領域に投擲物８１ｐが刺さっており、小当たり種別「時短Ｃ」に当選したことを示している。

【１５２５】

次いで、図９８（ｂ）は、図９８（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「１等賞ボーナス」と表示されており、小当たり種別「時短Ｃ」に当選したことを示している。

【１５２６】

また、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「１０Ｒ」と表示されており、小当たり種別「時短Ｃ」への当選によって最大１０ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「第３会場へ」と表示されており、小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づく大当たりの終了後に「第３時間短縮状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「連荘」状態が継続するため、メインキャラクタ図柄８１ｈが歓喜している様子が表示されている。

【１５２７】

次いで、図９８（ｃ）は、図９７（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行され、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「７」が表示されており、「第２時間短縮状態」において大当たり（即ち、大当たり種別「時短参」）に当選したことを示している。

【１５２８】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が赤で停止しており、大当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、大当たり情報８１ｅのうち、第１報酬対象８１ｂ１である「特賞」の当選領域に投擲物８１ｐが刺さっており、大当たり種別「時短参」に当選したことを示している。

【１５２９】

次いで、図９８（ｄ）は、図９８（ｃ）の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「特賞ボーナス」と表示されており、大当たり種別「時短参」に当選したことを示している。

【１５３０】

また、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「１０Ｒ」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選によって最大１０ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「第４会場へ」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選に基づく大当たりの終了後に「第４時間短縮状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「連荘」状態が継続するため、メインキャラクタ図柄８１ｈが歓喜している様子が表示されている。

【１５３１】

次いで、図９９（ａ）は、図９８（ｂ）の状態から、小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づく大当たりエンディングが実行中となっている状態を示している。図９９（ａ）では、主表示領域Ｄｍの上部中央部分に遊技状態示唆メッセージ８１ａが「ルーレット　第３会場　到着」と表示されており、小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づく大当たりによって「第３時間短縮状態」に移行することを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右

上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該大当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【１５３２】

さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には大当たり情報８１ｅが大きく表示されており、これから移行する「第３時間短縮状態」において大当たり状態を発生可能な大当たり種別又は小当たり種別を示唆している。

【１５３３】

図９９（ａ）の大当たり情報８１ｅには、「第３時間短縮状態」において当選可能な大当たり種別又は小当たり種別に関する情報が円グラグ状に表示されている。この大当たり情報８１ｅには大きく分けて３種類の大当たり種別又は小当たり種別に関する情報（第１報酬対象８１ｂ１～第３報酬対象８１ｂ３）が表示されており、第１報酬対象８１ｂ１は、大当たり種別「時短参」、又は、特定領域７３ｄを通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」に相当し、当選することで最大１０ラウンドの大当たりを獲得可能であること示唆している（図８５及び図８６参照）。そして、大当たり種別「時短参」に当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づいて大当たり状態が発生することで最も継続率の高い（即ち、９０％）「第４時間短縮状態」に移行するため、該第１報酬対象８１ｂ１の当選領域には「特賞」と表示されている。

【１５３４】

また、第２報酬対象８１ｂ２は、「第３時間短縮状態」において当選することで特定領域７３ｄを通過可能な小当たり種別「時短Ｄ」に相当し、当選することで最大３ラウンドの大当たりを獲得可能であること示唆している（図８６参照）。そして、小当たり種別「時短Ｄ」への当選に基づいて大当たり状態が発生することで、「通常遊技状態」に移行して「連荘」状態が終了してしまうため、該第２報酬対象８１ｂ２の当選領域には「残念賞」と表示されている。

【１５３５】

また、第３報酬対象８１ｂ３は、「第３時間短縮状態」において当選しても特定領域７３ｄを通過困難な小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」及び「時短Ｆ」に相当し、当選したとしても特定領域７３ｄを通過困難であり、遊技状態も移行せず、ハズレに相当するため、該第３報酬対象８１ｂ３の当選領域には「もう１回」と表示されている。

【１５３６】

この大当たり情報８１ｅの各当選領域の大きさは、それぞれの大当たり種別又は小当たり種別への当選割合を示唆している。よって、この「第３時間短縮状態」においては、第３報酬対象８１ｂ３の小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」又は「時短Ｆ」に最も当選し易く、次いで、第１報酬対象８１ｂ１の大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｅ」に当選し易く、次いで、第２報酬対象８１ｂ２の小当たり種別「時短Ｄ」に当選し易いことを示唆している。

【１５３７】

また、主表示領域Ｄｍの右部分には、大当たり状態を発生可能な大当たり種別及び小当たり種別への当選割合をまとめた、第１報酬確率８１ｄ１及び第２報酬確率８１ｄ２が表示されている。第１報酬確率８１ｄ１は、第１報酬対象８１ｂ１である「特賞」への当選割合、即ち、「第３時間短縮状態」において大当たり状態が発生した場合の「時間短縮状態」の継続率に相当する情報であり、「特賞割合　８０％」と表示されている。

【１５３８】

一方、第２報酬確率８１ｄ２は、第２報酬対象８１ｂ２である「残念賞」への当選割合、即ち、「第３時間短縮状態」において大当たり状態が発生した場合に「通常遊技状態」に移行する割合であり、「残念賞割合　２０％」と表示されている。

【１５３９】

次いで、図９９（ｂ）は、図９９（ａ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｄ」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「２」が表示されており、

「第３時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ｄ」）に当選したことを示している。

【１５４０】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、大当たり情報８１ｅのうち、第２報酬対象８１ｂ２である「残念賞」の当選領域に投擲物８１ｐが刺さっており、小当たり種別「時短Ｄ」に当選したことを示している。

【１５４１】

次いで、図９９（ｃ）は、図９９（ｂ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「残念賞ボーナス」と表示されており、小当たり種別「時短Ｄ」に当選したことを示している。

【１５４２】

また、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「３Ｒ」と表示されており、小当たり種別「時短Ｄ」への当選によって最大３ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「ルーレット終了」と表示されており、小当たり種別「時短Ｄ」への当選に基づく大当たりの終了後に「通常遊技状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「連荘」状態が終了するため、メインキャラクタ図柄８１ｈが落胆している様子が表示されている。

【１５４３】

次いで、図９９（ｄ）は、図９９（ａ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「３」が表示されており、「第３時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ｅ」）に当選したことを示している。

【１５４４】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、大当たり情報８１ｅのうち、第１報酬対象８１ｂ１である「特賞」の当選領域に投擲物８１ｐが刺さっており、小当たり種別「時短Ｅ」に当選したことを示している。

【１５４５】

次いで、図１００（ａ）は、図９９（ｄ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「特賞ボーナス」と表示されており、小当たり種別「時短Ｅ」に当選したことを示している。

【１５４６】

また、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「１０Ｒ」と表示されており、小当たり種別「時短Ｅ」への当選によって最大１０ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「第４会場へ」と表示されており、小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づく大当たりの終了後に「第４時間短縮状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「連荘」状態が継続するため、メインキャラクタ図柄８１ｈが歓喜している様子が表示されている。

【１５４７】

次いで、図１００（ｂ）は、図１００（ａ）の状態から、小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づく大当たりエンディングが実行中となっている状態を示している。図１００（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの上部中央部分に遊技状態示唆メッセージ８１ａが「ルーレット　第４会場　到着」と表示されており、小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づく大当た

りによって「第４時間短縮状態」に移行することを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該大当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【１５４８】

さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には大当たり情報８１ｅが大きく表示されており、これから移行する「第４時間短縮状態」において大当たり状態を発生可能な大当たり種別又は小当たり種別を示唆している。

【１５４９】

図１００（ｂ）の大当たり情報８１ｅには、「第４時間短縮状態」において当選可能な大当たり種別又は小当たり種別に関する情報が円グラグ状に表示されている。この大当たり情報８１ｅには大きく分けて３種類の大当たり種別又は小当たり種別に関する情報（第１報酬対象８１ｂ１～第３報酬対象８１ｂ３）が表示されており、第１報酬対象８１ｂ１は、大当たり種別「時短参」、又は、特定領域７３ｄを通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」若しくは「時短Ｆ」に相当し、当選することで最大１０ラウンドの大当たりを獲得可能であること示唆している（図８５及び図８６参照）。そして、大当たり種別「時短参」に当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｅ」若しくは「時短Ｆ」への当選に基づいて大当たり状態が発生することで最も継続率の高い（即ち、９０％）「第４時間短縮状態」に再度移行するため、該第１報酬対象８１ｂ１の当選領域には「特賞」と表示されている。

【１５５０】

また、第２報酬対象８１ｂ２は、「第４時間短縮状態」において当選することで特定領域７３ｄを通過可能な小当たり種別「時短Ｄ」に相当し、当選することで最大３ラウンドの大当たりを獲得可能であること示唆している（図８６参照）。そして、小当たり種別「時短Ｄ」への当選に基づいて大当たり状態が発生することで、「通常遊技状態」に移行して「連荘」状態が終了してしまうため、該第２報酬対象８１ｂ２の当選領域には「残念賞」と表示されている。

【１５５１】

また、第３報酬対象８１ｂ３は、「第４時間短縮状態」において当選しても特定領域７３ｄを通過困難な小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」及び「時短Ｃ」に相当し、当選したとしても特定領域７３ｄを通過困難であり、遊技状態も移行せず、ハズレに相当するため、該第３報酬対象８１ｂ３の当選領域には「もう１回」と表示されている。

【１５５２】

この大当たり情報８１ｅの各当選領域の大きさは、それぞれの大当たり種別又は小当たり種別への当選割合を示唆している。よって、この「第４時間短縮状態」においては、第３報酬対象８１ｂ３の小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に最も当選し易く、次いで、第１報酬対象８１ｂ１の大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｅ」若しくは「時短Ｆ」に当選し易く、次いで、第２報酬対象８１ｂ２の小当たり種別「時短Ｄ」に当選し易いことを示唆している。

【１５５３】

また、主表示領域Ｄｍの右部分には、大当たり状態を発生可能な大当たり種別及び小当たり種別への当選割合をまとめた、第１報酬確率８１ｄ１及び第２報酬確率８１ｄ２が表示されている。第１報酬確率８１ｄ１は、第１報酬対象８１ｂ１である「特賞」への当選割合、即ち、「第４時間短縮状態」において大当たり状態が発生した場合の「時間短縮状態」の継続率に相当する情報であり、「特賞割合　９０％」と表示されている。

【１５５４】

一方、第２報酬確率８１ｄ２は、第２報酬対象８１ｂ２である「残念賞」への当選割合、即ち、「第４時間短縮状態」において大当たり状態が発生した場合に「通常遊技状態」に移行する割合であり、「残念賞割合　１０％」と表示されている。

【１５５５】

さらに、主表示領域Ｄｍの上部分であり、遊技状態示唆メッセージ８１ａの下部には遊技内容メッセージ８１ｊに「スピードアップ」と表示されており、これから移行する「第

４時間短縮状態」において主に実行される第２特別図柄の動的表示の変動秒数が、他の「時間短縮状態」（即ち、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」）よりも短くなって、次の大当たりが発生するまでの時間が短くなることを示唆している。

【１５５６】

次いで、図１００（ｃ）は、図１００（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｄ」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「２」が表示されており、「第４時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ｄ」）に当選したことを示している。

【１５５７】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、大当たり情報８１ｅのうち、第２報酬対象８１ｂ２である「残念賞」の当選領域に投擲物８１ｐが刺さっており、小当たり種別「時短Ｄ」に当選したことを示している。

【１５５８】

次いで、図１００（ｄ）は、図１００（ｃ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「残念賞ボーナス」と表示されており、小当たり種別「時短Ｄ」に当選したことを示している。

【１５５９】

また、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「３Ｒ」と表示されており、小当たり種別「時短Ｄ」への当選によって最大３ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「ルーレット終了」と表示されており、小当たり種別「時短Ｄ」への当選に基づく大当たりの終了後に「通常遊技状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「連荘」状態が終了するため、メインキャラクタ図柄８１ｈが落胆している様子が表示されている。

【１５６０】

次いで、図１０１（ａ）は、図１００（ｂ）の状態から、第２特別図柄の動的表示が実行され、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「７」が表示されており、「第４時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」）に当選したことを示している。

【１５６１】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、大当たり情報８１ｅのうち、第１報酬対象８１ｂ１である「特賞」の当選領域に投擲物８１ｐが刺さっており、小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選したことを示している。

【１５６２】

次いで、図１０１（ｂ）は、図１０１（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「特賞ボーナス」と表示されており、小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」に当選したことを示している。

【１５６３】

また、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「１０Ｒ」と表示され

ており、小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」への当選によって最大１０ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「第４会場継続」と表示されており、小当たり種別「時短Ｅ」又は「時短Ｆ」への当選に基づく大当たりの終了後に再度「第４時間短縮状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「連荘」状態が継続するため、メインキャラクタ図柄８１ｈが歓喜している様子が表示されている。

【１５６４】

以上、説明したように、第２実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において大当たりした場合に、主に「第１時間短縮状態」に移行し、「第１時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりした場合に、主に「第２時間短縮状態」に移行し、「第２時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりした場合に、主に「第３時間短縮状態」に移行し、「第３時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりした場合に、主に「第４時間短縮状態」に移行し、「第４時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりした場合に、再度「第４時間短縮状態」に移行するように構成する。また、各「時間短縮状態」において、「時間短縮状態」を継続可能な小当たり種別への当選割合が徐々に高くなるように（「時間短縮状態」を継続可能な小当たり種別への当選割合が「第１時間短縮状態」＜「第２時間短縮状態」＜「第３時間短縮状態」＜「第４時間短縮状態」となるように）構成する。

【１５６５】

このように構成することで、各「時間短縮状態」毎に継続率の異なる遊技状態を作り出すことができる。

【１５６６】

その結果、「時間短縮状態」において、特定領域通過可能な小当たり種別であって、「時間短縮状態」を継続可能な小当たり種別に当選した場合に、該小当たり種別への当選の都度、「時間短縮状態」における継続率が徐々に上昇するように構成することができる。

【１５６７】

また、第２実施形態のパチンコ機１０では、「第４時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示が実行される場合、他の「時間短縮状態」（即ち、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」）よりも変動時間が短時間となる変動パターンが選択され易いように構成する。さらに、「第４時間短縮状態」において大当たり状態を発生可能な大当たり種別又は小当たり種別に当選した場合のオープニング時間及びエンディング時間が、他の「時間短縮状態」（即ち、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」）におけるオープニング時間及びエンディング時間よりも短時間となるように構成する。

【１５６８】

このように構成することで、「第１時間短縮状態」や「第２時間短縮状態」に滞在している間は、第２特別図柄の動的表示が長めの変動時間を選択し得るため、１の動的表示の実行結果に注目させつつ、単位時間あたりに過度に遊技者に遊技価値が払い出されてしまう状況を抑制することができる一方で、「第４時間短縮状態」に滞在している間は、第２特別図柄の動的表示が短めの変動時間を選択し易く、大当たり状態を発生可能な大当たり種別又は小当たり種別に当選した場合のオープニング時間及びエンディング時間が短くなり、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くすることができる。

【１５６９】

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

【１５７０】

その他、第２実施形態におけるパチンコ機１０は、第１実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

＜第３実施形態＞
次いで、図１０２～図１１５を参照して、本発明を適用した第３実施形態のパチンコ機１０について説明する。第２実施形態のパチンコ機１０では、すべての「時間短縮状態」（即ち、「第１時間短縮状態」～「第４時間短縮状態」）において、特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいた大当たりが発生した場合に、「通常遊技状態」に移行することとなる小当たり種別への当選割合が存在している。
【１５７１】
また、第２実施形態のパチンコ機１０では、最も継続率の高い「第４時間短縮状態」において、「時間短縮状態」を継続することとなる小当たり種別への当選に基づく大当たり状態が発生した場合、該大当たり後に再度「第４時間短縮状態」に移行するように構成されている。
【１５７２】
これに対し、第３実施形態のパチンコ機１０では、一部の「時間短縮状態」（即ち、「第３時間短縮状態」）において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいた大当たりが発生した場合には、「通常遊技状態」に移行することとなる小当たり種別への当選割合が存在せず、必ず「時間短縮状態」を継続可能に構成されている。
【１５７３】
また、第３実施形態のパチンコ機１０では、最も継続率の高い「第３時間短縮状態」において、「時間短縮状態」を継続することとなる小当たり種別への当選に基づく大当たり状態が発生した場合、該大当たり後に「第１時間短縮状態」に移行するように構成されて。
【１５７４】
以下、第３実施形態のパチンコ機１０について、第１実施形態又は第２実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第３実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１実施形態又は第２実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１実施形態又は第２実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。
【１５７５】
まず、図１０２を参照して、第３実施形態のパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図１０２は、第３実施形態のパチンコ機１０の主制御装置１１０内に設けられたＲＯＭ２０２及びＲＡＭ２０３を示すブロック図である。
【１５７６】
第２実施形態のブロック図と、第３実施形態のブロック図との異なる点は、ＲＡＭ２０３において、時短Ｆ時短カウンタ２０３ｏ６が削除されている点である。
【１５７７】
次に、図１０３を参照して、第３実施形態のパチンコ機１０の大当たり種別テーブル２０２ｂについて説明する。図１０３（ａ）は、第３実施形態のパチンコ機１０のＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の一例を模式的に示した図であり、図１０３（ｂ）は、同じく第３実施形態のパチンコ機１０のＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の一例を模式的に示した図である。
【１５７８】
第２実施形態の大当たり種別テーブル２０２ｂと、第３実施形態の大当たり種別テーブル２０２ｂとの異なる点は、大当たり種別「時短弐」及び「時短参」に当選した場合の移行先遊技状態が異なる点である。
【１５７９】
第３実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別として、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たりであって、主に、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ａ」に当選するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第１時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短壱」と、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たりであって、いずれかの大当たり種別又は小当たり種別への当選に基づく大当たりが発生するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態とな

る「第３時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短弐」と、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、いずれかの大当たり種別又は小当たり種別への当選に基づく大当たりが発生するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第３時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短参」と、がある。

【１５８０】

なお、図１０３（ａ）で示す特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１及び図１０３（ｂ）で示す特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の例では、移行先遊技状態以外の情報に関しては、第２遊技状態の特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１及び特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２と同様のため、説明を省略する。

【１５８１】

次に、図１０４を参照して、第３実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃについて説明する。図１０４は、第３実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２小当たり種別テーブル２０２ｃの一例を模式的に示した図である。

【１５８２】

第２実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃと、第３実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃとの異なる点は、主に、小当たり種別「時短Ｆ」が削除されている点と、各小当たり種別において、小当たり種別カウンタＣＫの取り得る値が異なる点と、大当たり遊技を発生した場合のラウンド数が異なる点と、大当たり遊技後に移行する遊技状態が異なる点と、である。

【１５８３】

図１０４に示すように、第３実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃは、小当たり中に特定領域７３ｄを通過したか否かに応じて、該特別図柄の種別に応じた小当たり種別と、小当たり種別カウンタＣＫの値とが対応付けられたテーブルである。

【１５８４】

第３実施形態のパチンコ機１０では、小当たり種別として、特定領域７３ｄを球が通過しなかった場合には、最大ラウンド数が１ラウンドの「小当たりＡ」が設けられる一方、特定領域７３ｄを球が通過した場合には、最大ラウンド数が１＋４ラウンドの「時短Ａ」と、最大ラウンド数が１＋４ラウンドの「時短Ｂ」と、最大ラウンド数が１＋６ラウンドの「時短Ｃ」と、最大ラウンド数が１＋６ラウンドの「時短Ｄ」と、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｅ」と、が設けられている。

【１５８５】

具体的には、第２特別図柄の抽選遊技で小当たりに当選した場合、特定領域７３ｄを球が通過しないときに小当たり遊技のみの小当たり種別「小当たりＡ」となる一方、特定領域７３ｄを球が通過したときに小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」又は「時短Ｅ」となる。そして、小当たり種別「時短Ａ」の大当たり遊技後に「通常遊技状態」へ、小当たり種別「時短Ｂ」の大当たり遊技後に「第２時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｃ」の大当たり遊技後に「通常遊技状態」へ、小当たり種別「時短Ｄ」の大当たり遊技後に「第３時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｅ」の大当たり遊技後に「第３時間短縮状態」へ、それぞれ移行するように構成されている。

【１５８６】

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

【１５８７】

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

【１５８８】

図１０４で示す特図２小当たり種別テーブル２０２ｃの例では、すべての遊技状態において、第２特別図柄の小当たりが発生した場合は、特定領域７３ｄを球が通過しなかったときに、「小当たりＡ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～２９９」が対応付

けられている一方、特定領域７３ｄを球が通過したときに、「時短Ａ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～５２」が対応付けられ、「時短Ｂ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「５３～９９」が対応付けられ、「時短Ｃ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「１００～１２５」が対応付けられ、「時短Ｄ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「１２６～１９９」が対応付けられ、「時短Ｅ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「２００～２９９」が対応付けられている。

【１５８９】

即ち、第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる値であった場合に、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５に格納された小当たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別が特図２小当たり種別テーブル２０２ｃから決定され、例えば、特定領域通過の有無に応じて、小当たり種別カウンタＣＫの値が「７」である場合には小当たり種別として「時短Ａ」が決定され、小当たり種別カウンタＣＫの値が「２９５」である場合には小当たり種別として「時短Ｅ」が決定される。

【１５９０】

従って、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、特定領域７３ｄを通過しなければ、小当たり種別「小当たりＡ」が１００％の割合で当選することとなる。また、特定領域７３ｄを通過すれば、小当たり種別「時短Ａ」が１７．７％の割合で、小当たり種別「時短Ｂ」が１５．７％の割合で、小当たり種別「時短Ｃ」が８．７％の割合で、小当たり種別「時短Ｄ」が２４．７％の割合で、小当たり種別「時短Ｅ」が３３．３％の割合で、それぞれ当選するように構成されている。

【１５９１】

ここで、詳細は後述するが、第３実施形態のパチンコ機１０では、各「時間短縮状態」（「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」）毎に、時短終了条件が異なるように構成されており（図１０９参照）、小当たり種別の当選回数による時短終了条件が成立した場合にのみ、該小当たり種別への当選に基づいて開放される小入賞口ユニット７３に遊技球を入球容易又は入球可能状態となり、特定領域７３ｄへ通過させて大当たり状態を発生させることが可能となる。

【１５９２】

よって、例えば、「第１時間短縮状態」であれば、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」に「１回」当選した場合に小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立するように構成されているため（図１０９参照）、該小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」への当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放された場合、該小入賞口ユニット７３に遊技球を入球容易又は入球可能状態となり、特定領域７３ｄへ球を通過させて大当たり状態を発生させることが可能となる。

【１５９３】

一方、「第１時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」又は「時短Ｅ」に当選した場合、時短終了条件は、それぞれの小当たり種別に「１００回」当選した場合に成立するように構成されているため（図１０９参照）、時短終了条件が成立する前の各小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」又は「時短Ｅ」への当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放された場合、該小入賞口ユニット７３に遊技球を入球困難又は入球不可な状態となり、特定領域７３ｄへ球を通過させられず大当たり状態を発生させることが困難となる。

【１５９４】

即ち、いずれの「時間短縮状態」（「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」）であっても、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合に選択され得る小当たり種別の割合は図１０４に示す通り一律であるものの、各「時間短縮状態」によって時短終了条件が異なることにより、特定領域７３ｄへ球を通過させて大当たり状態を発生可能な小当たり種別は、各「時間短縮状態」毎に異なるように構成され

ている。なお、各「時間短縮状態」において、特定領域７３ｄへ球を通過させて大当たり状態を発生可能な小当たり種別については、図１０５及び図１０９において後述する。

【１５９５】

次に、図１０５及び図１０６を参照して、第３実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図１０５は、第３実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、当選可能な大当たり種別、特定領域通過可能な小当たり種別、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図１０６は、第３実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図１０６において、非推奨の発射態様で遊技を行った場合における遊技状態の移行も表記しているが、ここでは、説明の便宜上、その説明を省略する。また、図１０５及び図１０６に記載した電サポ回数は、右打ち遊技によって主に実行され得る第２特別図柄の動的表示の実行回数となっており、時短終了条件については図１０９で詳細を後述する。

【１５９６】

図１０５で示すように、「通常遊技状態」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びＲＡＭクリア状態、「第１時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づいて大当たり状態が発生した場合、又は、「第２時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づいて大当たり状態が発生した場合、となる（図１０６参照）。

【１５９７】

また、図１０５で示すように、「通常遊技状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が低確率状態である。さらに、「通常遊技状態」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に第１始動口６４に入賞する。そして、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「５秒～１９０秒」の範囲で行われ、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間は「１５秒～１９０秒」で行われる（図２２～図２８参照）。さらに、「通常遊技状態」では、主に第１特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短壱」又は「時短弐」となり、第１特別図柄の動的表示は小当たりに当選し得ないため、特定領域通過可能な小当たり種別は該当なしとなる。なお、この「通常遊技状態」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート６７等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置２２６（図７参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。

【１５９８】

次いで、「第１時間短縮状態」への移行契機は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短壱」に当選した場合、又は、「第３時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図１０６参照）。

【１５９９】

この「第１時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第１時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図２２～図２８参照）。さらに、「第１時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」となる（図１０６参照）。

【１６００】

また、この「第１時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得る割合（所謂、継続率）が約５０％となるように構成されている。

【１６０１】

具体的には、上述したように、「第１時間短縮状態」において当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」であり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」である。よって、このいずれかの大当たり種別又は小当たり種別が主に大当たり状態を導出可能であって、その他の小当たり種別（即ち、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」及び「時短Ｅ」）では大当たり状態の導出が困難となるように構成されている。また、大当たり種別「時短参」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合には、「時間短縮状態」が継続され、小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合にのみ、「時間短縮状態」が終了して「通常遊技状態」に移行するように構成されている（図１０６参照）。

【１６０２】

なお、第３実施形態のパチンコ機では、各「時間短縮状態」における時短回数が「１００００回」に設定されているため、各「時間短縮状態」は実質的に次回の大当たりが確定した遊技状態となっている。

【１６０３】

ここで、大当たり種別「時短参」に当選するのは、第２特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合となるため（図１０３参照）、大当たり種別「時短参」の当選確率は、設定値「１」で１０１／１００００、設定値「３」で１０５／１００００となる（図１０参照）。

【１６０４】

また、いずれかの小当たり種別に当選する確率は、第１実施形態と同様のため、設定値にかかわらず、４５７０／１００００となる（図１０参照）。そして、小当たりに当選した場合に小当たり種別「時短Ａ」が選択され得る割合が１７．７％であり、小当たり種別「時短Ｂ」が選択され得る割合が１５．７％となるように構成されている（図１０４参照）。よって、小当たり種別「時短Ａ」の当選確率は、約８０９／１００００となり、小当たり種別「時短Ｂ」の当選確率は、約７１７／１００００となる。

【１６０５】

従って、大当たり種別「時短参」、小当たり種別「時短Ａ」及び「時短Ｂ」に当選して大当たり状態を発生する割合（即ち、設定値「１」で約１６２７／１００００）のうち、「時間短縮状態」が継続することとなる割合（即ち、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｂ」に当選する割合（即ち、設定値「１」で約８１８／１００００））は約５０％となる。

【１６０６】

また、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ａ」及び「時短Ｂ」に基づいて大当たり状態を発生した場合の最大ラウンドは５ラウンドとなる（図１０４参照）。なお、この「第１時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【１６０７】

次いで、「第２時間短縮状態」への移行契機は、「第１時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図１０６参照）。

【１６０８】

この「第２時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第２時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図２２～図２８参照）。さらに、「第２時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ｃ」又は「時短Ｄ」となる（図１０６参照）。

【１６０９】

また、この「第２時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別へ

の当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｃ」若しくは「時短Ｄ」であるため、その割合（所謂、継続率）が約７５％となるように構成されている。

【１６１０】

さらに、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｃ」及び「時短Ｄ」に基づいて大当たり状態を発生した場合の最大ラウンドは７ラウンドとなる（図１０４参照）。なお、この「第２時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【１６１１】

次いで、「第３時間短縮状態」への移行契機は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短弐」に当選した場合、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」若しくは「第３時間短縮状態」において大当たり種別「時短参」に当選した場合、又は、「第２時間短縮状態」におおいて小当たり種別「時短Ｄ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図１０６参照）。

【１６１２】

この「第３時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第３時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図２２～図２８参照）。さらに、「第３時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ｅ」となる（図１０６参照）。

【１６１３】

また、この「第３時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｅ」であるため、その割合（所謂、継続率）が１００％となるように構成されている。

【１６１４】

即ち、「第３時間短縮状態」では、大当たり状態を導出可能な大当たり種別又は小当たり種別に当選した場合、該大当たり後には必ず「時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【１６１５】

さらに、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」に基づいて大当たり状態を発生した場合の最大ラウンドは１０ラウンドとなる（図１０４参照）。なお、この「第３時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【１６１６】

このように、第３実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において主に実行され得る第１特別図柄の動的表示で大当たりした場合の大半（即ち、９０％）において「第１時間短縮状態」に移行し、該「第１時間短縮状態」において「時間短縮状態」を継続することとなる小当たり種別に当選することで、徐々に継続率が高くなり（約５０％→約７５％→１００％）、特定領域通過可能な小当たり種別に基づいて大当たり状態を発生した場合の最大ラウンドが徐々に上昇する（５Ｒ→７Ｒ→１０Ｒ）ように構成されている。

【１６１７】

このように構成することで、「第１時間短縮状態」に滞在している間は、継続率がそれほど高くはなく、かつ、特定領域通過可能な小当たり種別に基づいて大当たり状態を発生した場合の最大ラウンドも高くはないが、「時間短縮状態」を継続可能な大当たり種別又は特定領域通過可能な小当たり種別に基づいて大当たり状態を発生することで、徐々に継続率及び獲得可能な出玉を多くすることができる。

【１６１８】

一方で、「第３時間短縮状態」において、「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」に基づいて大当たり状態を発生した場合に「第１時間短縮状態」に移行するため、過度に遊技者に遊技価値が払い出されてしまう状況を抑制することができる。

【１６１９】

次に、図１０７を参照して、第３実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇについて説明する。図１０７は、ＲＯＭ２０２に記憶される第３実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇの一例を模式的に示した模式図である。第２実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇと、第２実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇとの異なる点は、主に、小当たり種別「時短Ｆ」が削除されている点と、各小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生した場合のラウンド数及びＯＰ時間、ＥＤ時間が変更されている点と、である。

【１６２０】

第３実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇは、大当たり発生時の遊技状態と、大当たり種別又は小当たり種別とに基づいて開放態様等が区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」において大当たり又は小当たりに当選した場合に参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」において大当たり又は小当たりに当選した場合に参照される「時間短縮状態」用とで、大入賞口開閉板６５ａの開放態様等が規定されている。

【１６２１】

図１０７で示すように、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短壱」又は「時短弐」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が３ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間（以下、オープニング時間を、「ＯＰ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定され、その大当たりの１のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間（以下、インターバル時間を、「ＩＴ時間」と称する場合がある）が「１秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間（以下、エンディング時間を、「ＥＤ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１６２２】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短参」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が１０ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１６２３】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が４ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１６２４】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、小当たり種別「時短Ｃ」又は「時短Ｄ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が６ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の

入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。
【１６２５】
次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、小当たり種別「時短Ｅ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。
【１６２６】
次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短壱」又は「時短弐」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が３ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。
【１６２７】
次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短参」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が１０ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。
【１６２８】
次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が４ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。
【１６２９】
次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、小当たり種別「時短Ｃ」又は「時短Ｄ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が６ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。
【１６３０】
次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、小当たり種別「時短Ｅ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。
【１６３１】
次に、図１０８を参照して、第３実施形態の小当たり開放テーブル２０２ｈについて説明する。図１０８は、第３実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される小当たり開放テーブル２

０２ｈの一例を模式的に示した模式図である。第２実施形態の小当たり開放テーブル２０２ｈと、第３実施形態の小当たり開放テーブル２０２ｈとの異なる点は、小当たり種別「時短Ｆ」が削除されている点である。

【１６３２】

次に、図１０９を参照して、第３実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍについて説明する。図１０９は、第３実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される時短終了条件テーブル２０２ｍの一例を模式的に示した模式図である。第２実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍと、第３実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍとの異なる点は、主に、小当たり種別「時短Ｆ」が削除されている点と、各大当たり種別及び小当たり種別に当選した場合に付与される「時短機能」の終了条件がそれぞれ変更されている点と、である。

【１６３３】

図１０９で示すように、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｃ」当選に基づく大当たりが発生した場合、「特図１時短回数」が「０回」、「特図２時短回数」が「０回」、「合計時短回数」が「０回」に設定され、時短回数が付与されないため、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｃ」当選に基づく大当たり後には「通常遊技状態」に移行する。

【１６３４】

次いで、大当たり種別「時短壱」当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ｅ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第１時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」への当選回数が「１回」、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」又は「時短Ｅ」への当選回数が「１００回」に設定される。

【１６３５】

よって、「第１時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｂ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【１６３６】

次いで、小当たり種別「時短Ｂ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第２時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ｃ」又は「時短Ｄ」への当選回数が「１回」、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｅ」への当選回数が「１００回」に設定される。

【１６３７】

よって、「第２時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｃ」若しくは「時短Ｄ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【１６３８】

次いで、大当たり種別「時短弐」若しくは「時短参」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ｄ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第３時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ｅ」への当選回数が「１回」、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」又は「時短Ｄ」への当選回数が「１００回」に設定される。

【１６３９】

よって、「第３時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【１６４０】

このように構成することで、「第１時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別のうち、小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づいて大当たりを発生した場合には

「第２時間短縮状態」に移行し、「第２時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別のうち、小当たり種別「時短Ｄ」への当選に基づいて大当たりを発生した場合には「第３時間短縮状態」に移行し、「第３時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりを発生した場合には「第１時間短縮状態」に移行させることができる。

【１６４１】

その結果、「時間短縮状態」において該「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別に当選する度に、最大ラウンド及び継続率の異なる大当たり状態を発生可能となり、新たな遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。

【１６４２】

次に、図１１０を参照して、第３実施形態の保留数テーブル２０２ｄの詳細について説明する。図１１０（ａ）は、第３実施形態の第１特別図柄に対応する特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を模式的に示した図であり、図１１０（ｂ）は、第３実施形態の第２特別図柄に対応する特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を模式的に示した図である。

【１６４３】

第２実施形態の保留数テーブル２０２ｄと、第３実施形態の保留数テーブル２０２ｄとの異なる点は、主に、遊技状態のグループの区分けが異なる点である。

【１６４４】

なお、図１１０（ａ）に示すように、第３実施形態の特図１用保留数テーブル２０２ｄ１は、第２実施形態の特図１用保留数テーブル２０２ｄ１と同様のため、説明を省略する。

【１６４５】

次に、図１１０（ｂ）の特図２用保留数テーブル２０２ｄ２で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時には、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図２４（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」の大当たり又は小当たり抽出時には、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図２４（ｃ）参照）が選択される。

【１６４６】

次いで、「時間短縮状態」のハズレ抽出時には、停止パターンテーブル２０２ｅのＧテーブル２０２ｅ７（図２６（ａ）参照）が選択される。また、「時間短縮状態」の大当たり又は小当たり抽出時には、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５（図２５（ｂ）参照）が選択される。

【１６４７】

次に、図１１１～図１１５を参照して、第３実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図１１１～図１１５は、第３実施形態の「時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示が実行される場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示した図である。

【１６４８】

より詳細には、図１１１（ａ）は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短壱」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示しており、図１１１（ｂ）は、図１１１（ａ）の状態から、「第１時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示しており、図１１１（ｃ）は、図１１１（ｂ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ａ」に当選した状態を示しており、図１１１（ｄ）は、図１１１（ｃ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。

【１６４９】

また、図１１２（ａ）は、図１１１（ｂ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｂ」に当選した状態を示しており、図１１２（ｂ）は、図１１２（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示しており、図１１２（ｃ）は、図１１１（

ｂ）の状態から、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示しており、図１１２（ｄ）は、図１１２（ｃ）の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。

【１６５０】

さらに、図１１３（ａ）は、図１１２（ｂ）の状態から、「第２時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示しており、図１１３（ｂ）は、図１１３（ａ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｃ」に当選した状態を示しており、図１１３（ｃ）は、図１１３（ｂ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示しており、図１１３（ｄ）は、図１１３（ａ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｄ」に当選した状態を示している。

【１６５１】

また、図１１４（ａ）は、図１１３（ｄ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示しており、図１１４（ｂ）は、図１１３（ａ）の状態から、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示しており、図１１４（ｃ）は、図１１４（ｂ）の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示しており、図１１４（ｄ）は、図１１４（ａ）の状態から、「第３時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示している。

【１６５２】

また、図１１５（ａ）は、図１１４（ｄ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」に当選した状態を示しており、図１１５（ｂ）は、図１１５（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示しており、図１１５（ｃ）は、図１１５（ａ）の状態から、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示しており、図１１５（ｄ）は、図１１５（ｃ）の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。

【１６５３】

図１１１（ａ）は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短壱」に当選した場合の大当たりエンディングが実行中となっている状態を示している。図１１１（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの上部分に遊技内容メッセージ８１ｊが「大当たり毎に突破確率が変化」と表示されており、各「時間短縮状態」（「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」）において大当たりに当選するか、又は、特定領域通過可能な小当たり種別に当選して大当たり状態を発生した場合に「時間短縮状態」を継続する割合が変化することを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該大当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【１６５４】

主表示領域Ｄｍの右部分には、１段目皿状役物８１ｑ１、２段目皿状役物８１ｑ２及び３段目皿状役物８１ｑ３が、上から順に並んでおり、それぞれの皿状役物が「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」に対応していることを示唆している。

【１６５５】

また、主表示領域Ｄｍの左部分には、第１遊技状態示唆メッセージ８１ａ１に「１段目」、第２遊技状態示唆メッセージ８１ａ２に「２段目」、第３遊技状態示唆メッセージ８１ａ３に「３段目」、とそれぞれ表示されており、さらに、各遊技状態示唆メッセージ８１ａ間に表示される矢印により、１段目を突破すると２段目へ、２段目を突破すると３段目へ、３段目を突破すると１段目へシフトすることが表示されている。

【１６５６】
この各遊技状態示唆メッセージ８１ａは、「第１時間短縮状態」において「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別に当選することで「第２時間短縮状態」に移行し、「第２時間短縮状態」において「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別に当選することで「第３時間短縮状態」に移行し、「第３時間短縮状態」において「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別に当選することで「第１時間短縮状態」に移行することを示唆している。
【１６５７】
さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第１報酬確率８１ｄ１に「５０％」、第２報酬確率８１ｄ２に「７５％」、第３報酬確率８１ｄ３に「１００％」、とそれぞれ表示されており、１段目に相当する「第１時間短縮状態」における継続率（即ち、大当たりに当選するか、「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別に当選する割合）が「５０％」であり、２段目に相当する「第２時間短縮状態」における継続率が「７５％」であり、３段目に相当する「第３時間短縮状態」における継続率が「１００％」であることを示唆している。
【１６５８】
次いで、図１１１（ｂ）は、図１１１（ａ）の状態から、「第１時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技状態示唆メッセージ８１ａに「１段目　挑戦中」と表示されており、現在の遊技状態が「第１時間短縮状態」であることを示唆している。
【１６５９】
また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図１用変動領域８７ｂには白の四角図柄が表示されており、第１特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。一方、上述したように、第２特別図柄の動的表示は保留球を有していないため、保留数表示に該当する表示は行われておらず、特図２用変動領域８８のみが表示されている。
【１６６０】
さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの左図柄列及び右図柄列に「５」が表示され、第２特別図柄の動的表示でリーチ演出が実行中であることを示している。
【１６６１】
また、主表示領域Ｄｍの上部分であり、遊技状態示唆メッセージ８１ａの下部左側には、報酬確率８１ｄに「突破確率　５０％」と表示されており、「第１時間短縮状態」における継続率が「５０％」であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの上部分であり、遊技状態示唆メッセージ８１ａの下部右側には、報酬ラウンド数８１ｃに「突破報酬　５Ｒ」と表示されており、「第１時間短縮状態」において「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｂ」に当選することで、最大５ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。
【１６６２】
主表示領域Ｄｍの中央部分には１段目皿状役物８１ｑ１が表示されており、該１段目皿状役物８１ｑ１の内部には４つの球体進入口８１ｓがあり、さらに、１つの球体８１ｒが転動している。４つの球体進入口８１ｓのうち、第１球体進入口８１ｓ１は、「第１時間短縮状態」において当選可能な大当たり種別「時短参」に、第２球体進入口８１ｓ２及び第３球体進入口８１ｓ３は、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ａ」に、第４球体進入口８１ｓ４は、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｂ」に、それぞれ対応している。
【１６６３】
よって、１段目皿状役物８１ｑ１では、４つの球体進入口８１ｓのうち、「時間短縮状態」を継続することとなる大当たり種別「時短参」及び特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｂ」に対応する第１球体進入口８１ｓ１及び第４球体進入口８１ｓ４の２つの球体

進入口８１ｓのいずれかに球体８１ｒが進入することで「時間短縮状態」を継続可能であることを示唆しており、その確率が５０％であることを示唆している。

【１６６４】

そして、主表示領域Ｄｍの右部分には、第１大当たり情報８１ｅ１及び第２大当たり情報８１ｅ２が表示されており、第１大当たり情報８１ｅ１は第１球体進入口８１ｓ１に球体８１ｒが進入した場合に付加される大当たり、即ち、大当たり種別「時短参」に対応した大当たり情報であり、「大成功ボーナス」と表記されている。

【１６６５】

また、第２大当たり情報８１ｅ２は第４球体進入口８１ｓ４に球体８１ｒが進入した場合に付加される大当たり、即ち、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｂ」に対応した大当たり情報であり、「突破ボーナス」と表記されている。

【１６６６】

次いで、図１１１（ｃ）は、図１１１（ｂ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ａ」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「２」が表示されており、「第１時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ａ」）に当選したことを示している。

【１６６７】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には１段目皿状役物８１ｑ１が表示されており、該１段目皿状役物８１ｑ１の内部では球体８１ｒが第２球体進入口８１ｓ２に進入し、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ａ」に当選したことを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの上部分には遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「１段目　失敗」と表示されており、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ａ」への当選によって「時間短縮状態」が終了することを示唆している。

【１６６８】

次いで、図１１１（ｄ）は、図１１１（ｃ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「残念ボーナス」と表示されており、小当たり種別「時短Ａ」に当選したことを示している。

【１６６９】

また、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「５Ｒ」と表示されており、小当たり種別「時短Ａ」への当選によって最大５ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「チャンスモード終了」と表示されており、小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づく大当たりの終了後に「通常遊技状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「連荘」状態が終了するため、メインキャラクタ図柄８１ｈが落胆している様子が表示されている。

【１６７０】

次いで、図１１２（ａ）は、図１１１（ｂ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｂ」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「５」が表示されており、「第１時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ｂ」）に当選したことを示している。

【１６７１】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には１段目皿状役物８１ｑ１が表示されており、該１段目皿状役物８１ｑ１の内部では球体８１ｒが第４球体進入口８１ｓ４に進入し、特定領域通過可能な小当たり種別「

時短Ｂ」に当選したことを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの上部分には遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「１段目　突破」と表示されており、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｂ」への当選によって「時間短縮状態」が継続することを示唆している。

【１６７２】

次いで、図１１２（ｂ）は、図１１２（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「１段目突破ボーナス」と表示されており、小当たり種別「時短Ｂ」に当選したことを示している。

【１６７３】

また、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「５Ｒ」と表示されており、小当たり種別「時短Ｂ」への当選によって最大５ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「２段目へ」と表示されており、小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づく大当たりの終了後に「第２時間短縮状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「連荘」状態が継続するため、メインキャラクタ図柄８１ｈが歓喜している様子が表示されている。

【１６７４】

次いで、図１１２（ｃ）は、図１１１（ｂ）の状態から、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「７」が表示されており、「第１時間短縮状態」において大当たり種別「時短参」に当選したことを示している。

【１６７５】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が赤で停止しており、大当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には１段目皿状役物８１ｑ１が表示されており、該１段目皿状役物８１ｑ１の内部では球体８１ｒが第１球体進入口８１ｓ１に進入し、大当たり種別「時短参」に当選したことを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの上部分には遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「１段目大成功」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選によって、次回の大当たりでも「時間短縮状態」の継続が濃厚となる「第３時間短縮状態」に移行することを示唆している。

【１６７６】

次いで、図１１２（ｄ）は、図１１２（ｃ）の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「大成功ボーナス」と表示されており、大当たり種別「時短参」に当選したことを示している。

【１６７７】

また、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「１０Ｒ」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選によって最大１０ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「３段目へ」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選に基づく大当たりの終了後に「第３時間短縮状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「連荘」状態が継続するため、メインキャラクタ図柄８１ｈが歓喜している様子が表示されている。

【１６７８】

次いで、図１１３（ａ）は、図１１２（ｂ）の状態から、「第２時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技状態示唆メッセージ８１ａに「２段目　挑戦中」と表示されており、現在の遊技状態が「第２時間短縮状態」であることを示

唆している。
【１６７９】
　また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図１用変動領域８７ｂには白の四角図柄が表示されており、第１特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。一方、上述したように、第２特別図柄の動的表示は保留球を有していないため、保留数表示に該当する表示は行われておらず、特図２用変動領域８８のみが表示されている。
【１６８０】
　さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇが表示されており、該特図２ミニリール８１ｇの左図柄列及び右図柄列に「５」が表示され、第２特別図柄の動的表示でリーチ演出が実行中であることを示している。
【１６８１】
　また、主表示領域Ｄｍの上部分であり、遊技状態示唆メッセージ８１ａの下部左側には、報酬確率８１ｄに「突破確率　７５％」と表示されており、「第２時間短縮状態」における継続率が「７５％」であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの上部分であり、遊技状態示唆メッセージ８１ａの下部右側には、報酬ラウンド数８１ｃに「突破報酬　７Ｒ」と表示されており、「第２時間短縮状態」において「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｄ」に当選することで、最大７ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。
【１６８２】
　主表示領域Ｄｍの中央部分には２段目皿状役物８１ｑ２が表示されており、該２段目皿状役物８１ｑ２の内部には４つの球体進入口８１ｓがあり、１つの球体８１ｒが転動している。４つの球体進入口８１ｓのうち、第１球体進入口８１ｓ１は、「第２時間短縮状態」において当選可能な大当たり種別「時短参」に、第２球体進入口８１ｓ２及び第４球体進入口８１ｓ４は、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｄ」に、第３球体進入口８１ｓ３は、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｃ」に、それぞれ対応している。
【１６８３】
　よって、２段目皿状役物８１ｑ２では、４つの球体進入口８１ｓのうち、「時間短縮状態」を継続することとなる大当たり種別「時短参」及び特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｄ」に対応する第１球体進入口８１ｓ１、第２球体進入口８１ｓ２及び第４球体進入口８１ｓ４の３つの球体進入口８１ｓのいずれかに球体８１ｒが進入することで「時間短縮状態」を継続可能であることを示唆しており、その確率が７５％であることを示唆している。
【１６８４】
　そして、主表示領域Ｄｍの右部分には、第１大当たり情報８１ｅ１及び第２大当たり情報８１ｅ２が表示されており、第１大当たり情報８１ｅ１は第１球体進入口８１ｓ１に球体８１ｒが進入した場合に付加される大当たり、即ち、大当たり種別「時短参」に対応した大当たり情報であり、「大成功ボーナス」と表記されている。
【１６８５】
　また、第２大当たり情報８１ｅ２は第２球体進入口８１ｓ２又は第４球体進入口８１ｓ４に球体８１ｒが進入した場合に付加される大当たり、即ち、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｄ」に対応した大当たり情報であり、「突破ボーナス」と表記されている。
【１６８６】
　次いで、図１１３（ｂ）は、図１１３（ａ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｃ」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「２」が表示されており、「第１時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ｃ」）に当選したことを示している。
【１６８７】
　また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止し

ており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には２段目皿状役物８１ｑ２が表示されており、該２段目皿状役物８１ｑ２の内部では球体８１ｒが第３球体進入口８１ｓ３に進入し、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｃ」に当選したことを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの上部分には遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「２段目　失敗」と表示されており、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｃ」への当選によって「時間短縮状態」が終了することを示唆している。

【１６８８】

次いで、図１１３（ｃ）は、図１１３（ｂ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「残念ボーナス」と表示されており、小当たり種別「時短Ｃ」に当選したことを示している。

【１６８９】

また、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「７Ｒ」と表示されており、小当たり種別「時短Ｃ」への当選によって最大７ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「チャンスモード終了」と表示されており、小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づく大当たりの終了後に「通常遊技状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「連荘」状態が終了するため、メインキャラクタ図柄８１ｈが落胆している様子が表示されている。

【１６９０】

次いで、図１１３（ｄ）は、図１１３（ａ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｄ」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「３」が表示されており、「第２時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ｄ」）に当選したことを示している。

【１６９１】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には２段目皿状役物８１ｑ２が表示されており、該２段目皿状役物８１ｑ２の内部では球体８１ｒが第４球体進入口８１ｓ４に進入し、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｄ」に当選したことを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの上部分には遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「２段目　突破」と表示されており、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｄ」への当選によって「時間短縮状態」が継続することを示唆している。

【１６９２】

次いで、図１１４（ａ）は、図１１３（ｄ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「２段目突破ボーナス」と表示されており、小当たり種別「時短Ｄ」に当選したことを示している。

【１６９３】

また、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「７Ｒ」と表示されており、小当たり種別「時短Ｄ」への当選によって最大７ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「３段目へ」と表示されており、小当たり種別「時短Ｄ」への当選に基づく大当たりの終了後に「第３時間短縮状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「連荘」状態が継続するため、メインキャラクタ図柄８１ｈが歓喜している様子が表示されている。

【１６９４】

次いで、図１１４（ｂ）は、図１１３（ａ）の状態から、大当たり種別「時短参」に当

選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「７」が表示されており、「第２時間短縮状態」において大当たり種別「時短参」に当選したことを示している。

【１６９５】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が赤で停止しており、大当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には２段目皿状役物８１ｑ２が表示されており、該２段目皿状役物８１ｑ２の内部では球体８１ｒが第１球体進入口８１ｓ１に進入し、大当たり種別「時短参」に当選したことを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの上部分には遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「２段目大成功」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選によって、次回の大当たりでも「時間短縮状態」の継続が濃厚となる「第３時間短縮状態」に移行することを示唆している。

【１６９６】

次いで、図１１４（ｃ）は、図１１４（ｂ）の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「大成功ボーナス」と表示されており、大当たり種別「時短参」に当選したことを示している。

【１６９７】

また、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「１０Ｒ」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選によって最大１０ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「３段目へ」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選に基づく大当たりの終了後に「第３時間短縮状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「連荘」状態が継続するため、メインキャラクタ図柄８１ｈが歓喜している様子が表示されている。

【１６９８】

次いで、図１１４（ｄ）は、図１１４（ａ）の状態から、「第３時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が実行を開始し、スーパーリーチの変動要素が開始された状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技状態示唆メッセージ８１ａに「３段目　挑戦中」と表示されており、現在の遊技状態が「第３時間短縮状態」であることを示唆している。

【１６９９】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図１用変動領域８７ｂには白の四角図柄が表示されており、第１特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。一方、上述したように、第２特別図柄の動的表示は保留球を有していないため、保留数表示に該当する表示は行われておらず、特図２用変動領域８８のみが表示されている。

【１７００】

さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇが表示されており、該特図２ミニリール８１ｇの左図柄列及び右図柄列に「３」が表示され、第２特別図柄の動的表示でリーチ演出が実行中であることを示している。

【１７０１】

また、主表示領域Ｄｍの上部分であり、遊技状態示唆メッセージ８１ａの下部左側には、報酬確率８１ｄに「突破確率　１００％」と表示されており、「第３時間短縮状態」における継続率が「１００％」であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの上部分であり、遊技状態示唆メッセージ８１ａの下部右側には、報酬ラウンド数８１ｃに「突破報酬　１０Ｒ」と表示されており、「第３時間短縮状態」において「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」に当選することで、最大１０ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。

【１７０２】
主表示領域Ｄｍの中央部分には３段目皿状役物８１ｑ３が表示されており、該３段目皿状役物８１ｑ３の内部には４つの球体進入口８１ｓがあり、１つの球体８１ｒが転動している。４つの球体進入口８１ｓのうち、第１球体進入口８１ｓ１は、「第３時間短縮状態」において当選可能な大当たり種別「時短参」に、第２球体進入口８１ｓ２、第３球体進入口８１ｓ３及び第４球体進入口８１ｓ４は、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」に、それぞれ対応している。
【１７０３】
よって、３段目皿状役物８１ｑ３では、４つの球体進入口８１ｓのうち、「時間短縮状態」を継続することとなる大当たり種別「時短参」及び特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」に対応するすべての球体進入口８１ｓのうちのいずれかに球体８１ｒが進入することで「時間短縮状態」を継続可能であることを示唆しており、その確率が１００％であることを示唆している。
【１７０４】
そして、主表示領域Ｄｍの右部分には、第１大当たり情報８１ｅ１及び第２大当たり情報８１ｅ２が表示されており、第１大当たり情報８１ｅ１は第１球体進入口８１ｓ１に球体８１ｒが進入した場合に付加される大当たり、即ち、大当たり種別「時短参」に対応した大当たり情報であり、「大成功ボーナス」と表記されている。
【１７０５】
また、第２大当たり情報８１ｅ２は第２球体進入口８１ｓ２、第３球体進入口８１ｓ３又は第４球体進入口８１ｓ４に球体８１ｒが進入した場合に付加される大当たり、即ち、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」に対応した大当たり情報であり、「突破ボーナス」と表記されている。
【１７０６】
次いで、図１１５（ａ）は、図１１４（ｄ）の状態から、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「３」が表示されており、「第３時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり（即ち、小当たり種別「時短Ｅ」）に当選したことを示している。
【１７０７】
また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には３段目皿状役物８１ｑ３が表示されており、該３段目皿状役物８１ｑ３の内部では球体８１ｒが第２球体進入口８１ｓ２に進入し、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」に当選したことを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの上部分には遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「３段目　突破」と表示されており、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｅ」への当選によって「時間短縮状態」が継続することを示唆している。
【１７０８】
次いで、図１１５（ｂ）は、図１１５（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始されて当選した小当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「３段目突破ボーナス」と表示されており、小当たり種別「時短Ｅ」に当選したことを示している。
【１７０９】
また、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「１０Ｒ」と表示されており、小当たり種別「時短Ｅ」への当選によって最大１０ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「１段目へ」と表示されており、小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づく大当たりの終了後に「第１時間短縮状態」に移行することを示唆している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「連荘」状態が継続するため、メインキャラクタ図柄８１ｈが

歓喜している様子が表示されている。

【１７１０】

次いで、図１１５（ｃ）は、図１１５（ａ）の状態から、大当たり種別「時短参」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール８１ｇの各図柄列に「７」が表示されており、「第３時間短縮状態」において大当たり種別「時短参」に当選したことを示している。

【１７１１】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分の特図２用変動領域８８には、四角図柄が赤で停止しており、大当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には３段目皿状役物８１ｑ３が表示されており、該３段目皿状役物８１ｑ３の内部では球体８１ｒが第１球体進入口８１ｓ１に進入し、大当たり種別「時短参」に当選したことを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの上部分には遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「３段目大成功」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選によって、次回の大当たりでも「時間短縮状態」の継続が濃厚となる「第３時間短縮状態」に移行することを示唆している。

【１７１２】

次いで、図１１５（ｄ）は、図１１５（ｃ）の状態から、大当たりオープニングが開始されて当選した大当たり種別に基づくラウンド数及び移行先遊技状態の情報が報知されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「大成功ボーナス」と表示されており、大当たり種別「時短参」に当選したことを示している。

【１７１３】

また、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「１０Ｒ」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選によって最大１０ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「３段目継続」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選に基づく大当たりの終了後に「第３時間短縮状態」に再度移行することを示唆している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「連荘」状態が継続するため、メインキャラクタ図柄８１ｈが歓喜している様子が表示されている。

【１７１４】

以上、説明したように、第３実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において大当たりした場合に、主に「第１時間短縮状態」に移行し、「第１時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりした場合に、主に「第２時間短縮状態」に移行し、「第２時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりした場合に、主に「第３時間短縮状態」に移行し、「第３時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりした場合に、主に「第１時間短縮状態」に移行するように構成する。

【１７１５】

また、「第１時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりした場合に最大５ラウンド分の出玉が獲得可能とし、「第２時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりした場合に最大７ラウンド分の出玉が獲得可能とし、「第３時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりした場合に最大１０ラウンド分の出玉が獲得可能となるように構成する。

【１７１６】

このように構成することで、各「時間短縮状態」毎に継続率及び最大大当たりラウンドの異なる遊技状態を作り出すことができる。

【１７１７】

その結果、「時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別であって、該小当たり当選に基づく大当たり後に再度「時間短縮状態」に移行することとなる小当たり種

別に当選した場合に、継続率及び最大大当たりラウンドの異なる複数の「時間短縮状態」を周期的に移行するように構成することができ、さらに、該「時間短縮状態」において、１周期分の大当たりを導出した場合に少なくとも１度は最大１０ラウンド分の出玉が獲得可能とすることができ、新たな遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。

【１７１８】

その他、第３実施形態におけるパチンコ機１０は、第１実施形態又は第２実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

＜第４実施形態＞

次いで、図１１６～図１３３を参照して、本発明を適用した第４実施形態のパチンコ機１０について説明する。第１実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」は「第１時間短縮状態」～「第４時間短縮状態」の、４の遊技状態によって構成されていた。また、この４の「時間短縮状態」は、それぞれ大当たりに当選または特定領域通過可能な小当たり当選に基づく大当たり状態の発生によって、各遊技状態を移行可能に構成されている。

【１７１９】

これに対し、第４実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」は「第１時間短縮状態」～「第９時間短縮状態」の、９の遊技状態によって構成されている。また、この９の「時間短縮状態」のうち、「第１時間短縮状態」～「第４時間短縮状態」及び「第６時間短縮状態」～「第９時間短縮状態」は、それぞれ特定領域通過可能な小当たり当選に基づく大当たり状態の発生によって、各遊技状態を移行可能であるが、「第１時間短縮状態」～「第４時間短縮状態」のいずれかの遊技状態から「第６時間短縮状態」～「第９時間短縮状態」のいずれかの遊技状態への移行は不可であり、同様に、「第６時間短縮状態」～「第９時間短縮状態」のいずれかの遊技状態から「第１時間短縮状態」～「第４時間短縮状態」のいずれかの遊技状態への移行は不可となるように構成されている。

【１７２０】

以下、第４実施形態のパチンコ機１０について、第１実施形態、第２実施形態又は第３実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第４実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１実施形態、第２実施形態又は第３実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１実施形態、第２実施形態又は第３実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【１７２１】

まず、図１１６を参照して、第４実施形態のパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図１１６は、第４実施形態のパチンコ機１０の主制御装置１１０内に設けられたＲＯＭ２０２及びＲＡＭ２０３を示すブロック図である。

【１７２２】

第１実施形態のブロック図と、第４実施形態のブロック図との異なる点は、ＲＡＭ２０３において、時短Ｈ時短カウンタ２０３ｏ８、時短Ｉ時短カウンタ２０３ｏ９、時短Ｊ時短カウンタ２０３ｏ１０及び時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１が追加されている点と、時短終了判定フラグ２０３ｐが削除されている点である。

【１７２３】

時短Ｈ時短カウンタ２０３ｏ８は、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｈ」に当選した回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第４実施形態のパチンコ機１０では、設定された小当たり種別の当選回数に達した場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【１７２４】

この時短Ｈ時短カウンタ２０３ｏ８は、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図３２のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、時短Ｈ時短カウンタ２０３ｏ８の値が「０」クリアされる（図５８のＳ６０４参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条

件テーブル２０２ｍに応じて時短Ｈ時短カウンタ２０３ｏ８の値が設定される（図６５のＳ６６０４参照）。一方、時短Ｈ時短カウンタ２０３ｏ８の値は、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｈ」に１回当選するごとに、１減算される（図１３０のＳ５３８１参照）。

【１７２５】

そして、時短Ｈ時短カウンタ２０３ｏ８の値が「０」となった場合（図１３０のＳ５３８２：Ｎｏ参照）、小当たり種別への当選回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短計数処理、即ち、動的表示の終了タイミングにおいて、オンされている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図１３０のＳ５３８３参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【１７２６】

時短Ｉ時短カウンタ２０３ｏ９は、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｉ」に当選した回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第４実施形態のパチンコ機１０では、設定された小当たり種別の当選回数に達した場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【１７２７】

この時短Ｉ時短カウンタ２０３ｏ９は、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図３２のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、時短Ｉ時短カウンタ２０３ｏ９の値が「０」クリアされる（図５８のＳ６０４参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じて時短Ｉ時短カウンタ２０３ｏ９の値が設定される（図６５のＳ６６０４参照）。一方、時短Ｉ時短カウンタ２０３ｏ９の値は、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｉ」に１回当選するごとに、１減算される（図１３１のＳ５３８４参照）。

【１７２８】

そして、時短Ｉ時短カウンタ２０３ｏ９の値が「０」となった場合（図１３１のＳ５３８５：Ｎｏ参照）、小当たり種別への当選回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短計数処理、即ち、動的表示の終了タイミングにおいて、オンされている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図１３１のＳ５３８６参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【１７２９】

時短Ｊ時短カウンタ２０３ｏ１０は、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｊ」に当選した回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第４実施形態のパチンコ機１０では、設定された小当たり種別の当選回数に達した場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【１７３０】

この時短Ｊ時短カウンタ２０３ｏ１０は、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図３２のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、時短Ｊ時短カウンタ２０３ｏ１０の値が「０」クリアされる（図５８のＳ６０４参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じて時短Ｊ時短カウンタ２０３ｏ１０の値が設定される（図６５のＳ６６０４参照）。一方、時短Ｊ時短カウンタ２０３ｏ１０の値は、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｊ」に１回当選するごとに、１減算される（図１３２のＳ５３８７参照）。

【１７３１】

そして、時短Ｊ時短カウンタ２０３ｏ１０の値が「０」となった場合（図１３２のＳ５

３８８：Ｎｏ参照）、小当たり種別への当選回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短計数処理、即ち、動的表示の終了タイミングにおいて、オンされている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図１３２のＳ５３８９参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【１７３２】

時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１は、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｋ」に当選した回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第４実施形態のパチンコ機１０では、設定された小当たり種別の当選回数に達した場合、実行中の「時短機能」を終了して、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【１７３３】

この時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１は、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図３２のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１の値が「０」クリアされる（図５８のＳ６０４参照）。そして、大当たり終了処理において、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じて時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１の値が設定される（図６５のＳ６６０４参照）。一方、時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１の値は、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｋ」に１回当選するごとに、１減算される（図１３３のＳ５３９０参照）。

【１７３４】

そして、時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１の値が「０」となった場合（図１３３のＳ５３９１：Ｎｏ参照）、小当たり種別への当選回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短計数処理、即ち、動的表示の終了タイミングにおいて、オンされている時短フラグ２０３ｊをオフに設定し（図１３３のＳ５３９２参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【１７３５】

次に、図１１７を参照して、第４実施形態のパチンコ機１０の大当たり種別テーブル２０２ｂについて説明する。図１１７（ａ）は、第４実施形態のパチンコ機１０のＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の一例を模式的に示した図であり、図１１７（ｂ）は、同じく第４実施形態のパチンコ機１０のＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の一例を模式的に示した図である。

【１７３６】

第１実施形態の大当たり種別テーブル２０２ｂと、第４実施形態の大当たり種別テーブル２０２ｂとの異なる点は、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１において、大当たり種別「時短弐」に当選した場合の大当たり遊技後に移行する遊技状態が異なる点と、特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２において、大当たり種別「時短参」に当選した場合の大当たり遊技後に移行する遊技状態が異なる点と、である。

【１７３７】

第４実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別として、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たりであって、主に、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ａ」に当選するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第１時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短壱」と、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たりであって、主に、大当たりに当選するか、又は、特定領域通過可能な小当たり種別に当選するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第６時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短弐」と、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、主に、大当たりに当選するか、又は、特定領域通過可能な小当たり種別に当選するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第５時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短参」と、がある。

【１７３８】
図１１７（ａ）で示す特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の例では、すべての遊技状態において大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短壱」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～４９」が対応付けられ、大当たり種別「時短弐」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「５０～９９」が対応付けられている。
【１７３９】
よって、第１特別図柄の当否抽選において、第１保留球格納エリア２０３ｄのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別「時短壱」が選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値が「９５」であれば、大当たり種別「時短弐」が選定され得る。
【１７４０】
従って、すべての遊技状態において第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短壱」が５０％、大当たり種別「時短弐」が５０％、の割合で当選することとなる。
【１７４１】
次いで、図１１７（ｂ）で示す特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の例では、すべての遊技状態において第２特別図柄の大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短参」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～９９」が対応付けられている。
【１７４２】
即ち、すべての遊技状態における第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２から選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値にかかわらず大当たり種別「時短参」が選定され得る。
【１７４３】
従って、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短参」が９９／９９の割合で当選することとなる。即ち、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合には、大当たり種別「時短参」のみが選定され得るように構成されている。
【１７４４】
次に、図１１８を参照して、第４実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃについて説明する。図１１８は、第４実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２小当たり種別テーブル２０２ｃの一例を模式的に示した図である。
【１７４５】
第１実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃと、第４実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃとの異なる点は、主に、小当たり種別「時短Ｈ」、小当たり種別「時短Ｉ」、小当たり種別「時短Ｊ」及び小当たり種別「時短Ｋ」が追加されている点と、各小当たり種別において、小当たり種別カウンタＣＫの取り得る値が異なる点と、大当たり遊技を発生した場合のラウンド数が異なる点と、大当たり遊技後に移行する遊技状態が異なる点と、である。
【１７４６】
図１１８に示すように、第２実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃは、小当たり中に特定領域７３ｄを通過したか否かに応じて、該特別図柄の種別に応じた小当たり種別と、小当たり種別カウンタＣＫの値とが対応付けられたテーブルである。
【１７４７】
第４実施形態のパチンコ機１０では、小当たり種別として、特定領域７３ｄを球が通過

しなかった場合には、最大ラウンド数が１ラウンドの「小当たりＡ」が設けられる一方、特定領域７３ｄを球が通過した場合には、最大ラウンド数が１＋２ラウンドの「時短Ａ」と、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｂ」と、最大ラウンド数が１＋２ラウンドの「時短Ｃ」と、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｄ」と、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｅ」と、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｆ」と、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｇ」と、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｈ」と、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｉ」と、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｊ」と、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｋ」と、が設けられている。

【１７４８】

具体的には、第２特別図柄の抽選遊技で小当たりに当選した場合、特定領域７３ｄを球が通過しないときに小当たり遊技のみの小当たり種別「小当たりＡ」となる一方、特定領域７３ｄを球が通過したときに小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」、「時短Ｇ」、「時短Ｈ」、「時短Ｉ」、「時短Ｊ」又は「時短Ｋ」となる。そして、小当たり種別「時短Ａ」の大当たり遊技後に「通常遊技状態」へ、小当たり種別「時短Ｂ」の大当たり遊技後に「第２時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｃ」の大当たり遊技後に「通常遊技状態」へ、小当たり種別「時短Ｄ」の大当たり遊技後に「第３時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｅ」の大当たり遊技後に「第４時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｆ」の大当たり遊技後に「第１時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｇ」の大当たり遊技後に「第５時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｈ」の大当たり遊技後に「第７時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｉ」の大当たり遊技後に「第８時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｊ」の大当たり遊技後に「第９時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｋ」の大当たり遊技後に「第６時間短縮状態」へ、それぞれ移行するように構成されている。

【１７４９】

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

【１７５０】

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

【１７５１】

図１１８で示す特図２小当たり種別テーブル２０２ｃの例では、すべての遊技状態において、第２特別図柄の小当たりが発生した場合は、特定領域７３ｄを球が通過しなかったときに、「小当たりＡ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～２９９」が対応付けられている一方、特定領域７３ｄを球が通過したときに、「時短Ａ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～３２」が対応付けられ、「時短Ｂ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「３３～５９」が対応付けられ、「時短Ｃ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「６０～６７」が対応付けられ、「時短Ｄ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「６８～９３」が対応付けられ、「時短Ｅ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「９４～１２０」が対応付けられ、「時短Ｆ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「１２１～１２４」が対応付けられ、「時短Ｇ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「１２５～１８９」が対応付けられ、「時短Ｈ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「１９０～２２５」が対応付けられ、「時短Ｉ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「２２６～２６１」が対応付けられ、「時短Ｊ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「２６２～２９７」が対応付けられ、「時短Ｋ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「２９８～２９９」が対応付けられている。

【１７５２】

即ち、第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる値であった場合に、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５に格納された小当

たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別が特図２小当たり種別テーブル２０２ｃから決定され、例えば、特定領域通過の有無に応じて、小当たり種別カウンタＣＫの値が「７」である場合には小当たり種別として「時短Ａ」が決定され、小当たり種別カウンタＣＫの値が「２９８」である場合には小当たり種別として「時短Ｋ」が決定される。

【１７５３】

従って、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、特定領域７３ｄを通過しなければ、小当たり種別「小当たりＡ」が１００％の割合で当選することとなる。また、特定領域７３ｄを通過すれば、小当たり種別「時短Ａ」が１１．０％の割合で、小当たり種別「時短Ｂ」が９．０％の割合で、小当たり種別「時短Ｃ」が２．７％の割合で、小当たり種別「時短Ｄ」が８．７％の割合で、小当たり種別「時短Ｅ」が９．０％の割合で、小当たり種別「時短Ｆ」が１．３％の割合で、小当たり種別「時短Ｇ」が２１．７％の割合で、小当たり種別「時短Ｈ」が１２．０％の割合で、小当たり種別「時短Ｉ」が１２．０％の割合で、小当たり種別「時短Ｊ」が１２．０％の割合で、小当たり種別「時短Ｋ」が０．７％の割合で、それぞれ当選するように構成されている。

【１７５４】

ここで、詳細は後述するが、第４実施形態のパチンコ機１０では、各「時間短縮状態」（「第１時間短縮状態」～「第９時間短縮状態」）毎に、時短終了条件が異なるように構成されており（図１２３参照）、小当たり種別の当選回数による時短終了条件が成立した場合にのみ、該小当たり種別への当選に基づいて開放される小入賞口ユニット７３に遊技球を入球容易又は入球可能状態となり、特定領域７３ｄへ通過させて大当たり状態を発生させることが可能となる。

【１７５５】

よって、例えば、「第１時間短縮状態」であれば、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」に「１回」当選した場合に時短終了条件が成立するように構成されているため（図１２３参照）、該小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」への当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放された場合、該小入賞口ユニット７３に遊技球を入球容易又は入球可能状態となり、特定領域７３ｄへ球を通過させて大当たり状態を発生させることが可能となる。

【１７５６】

一方、「第１時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｃ」～「時短Ｋ」のいずれかに当選した場合、時短終了条件は、それぞれの小当たり種別に「１００回」当選した場合に成立するように構成されているため（図１２３参照）、時短終了条件が成立する前の各小当たり種別「時短Ｃ」～「時短Ｋ」への当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放された場合、該小入賞口ユニット７３に遊技球を入球困難又は入球不可な状態となり、特定領域７３ｄへ球を通過させられず大当たり状態を発生させることが困難となる。

【１７５７】

即ち、いずれの「時間短縮状態」（「第１時間短縮状態」～「第９時間短縮状態」）であっても、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合に選択され得る小当たり種別の割合は図１１８に示す通り一律であるものの、各「時間短縮状態」によって時短終了条件が異なることにより、特定領域７３ｄへ球を通過させて大当たり状態を発生可能な小当たり種別は、各「時間短縮状態」毎に異なるように構成されている。なお、各「時間短縮状態」において、特定領域７３ｄへ球を通過させて大当たり状態を発生可能な小当たり種別については、図１１９及び図１２３において後述する。

【１７５８】

次に、図１１９及び図１２０を参照して、第４実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図１１９は、第４実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、当選可能な大当たり種別、特定領域通過可能な小当たり種別、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図１２０は、第４実施形態の各遊技

状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図１２０において、非推奨の発射態様で遊技を行った場合における遊技状態の移行も表記しているが、ここでは、説明の便宜上、その説明を省略する。また、図１１９及び図１２０に記載した電サポ回数は、右打ち遊技によって主に実行され得る第２特別図柄の動的表示の実行回数となっており、時短終了条件については図１２３で詳細を後述する。

【１７５９】

図１１９で示すように、「通常遊技状態」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びＲＡＭクリア状態、「第１時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」若しくは「第９時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づいて大当たり状態が発生した場合、又は、「第２時間短縮状態」若しくは「第５時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づいて大当たり状態が発生した場合、となる（図１２０参照）。

【１７６０】

また、図１１９で示すように、「通常遊技状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が低確率状態である。さらに、「通常遊技状態」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に第１始動口６４に入賞する。そして、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「５秒～１９０秒」の範囲で行われ、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間は「１５秒～１９０秒」で行われる（図２２～図２８参照）。さらに、「通常遊技状態」では、主に第１特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短壱」又は「時短弐」となり、第１特別図柄の動的表示は小当たりに当選し得ないため、特定領域通過可能な小当たり種別は該当なしとなる。なお、この「通常遊技状態」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート６７等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置２２６（図７参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。

【１７６１】

次いで、「第１時間短縮状態」への移行契機は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短壱」に当選した場合、又は、「第４時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｆ」への当選に基づく大当たりが発生した場合、となる（図１２０参照）。

【１７６２】

この「第１時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第１時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図２２～図２８参照）。さらに、「第１時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」となる（図１２３参照）。

【１７６３】

また、この「第１時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得る割合（所謂、継続率）が約５０％となるように構成されている。

【１７６４】

具体的には、上述したように、「第１時間短縮状態」において当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」であり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」である。よって、このいずれかの大当たり種別又は小当たり種別が主に大当たり状態を導出可能であって、その他の小当たり種別（即ち、小当たり種別「時短Ｃ」～「時短Ｋ」）では大当たり状態の導出が困難となるように構成されている。また、大当たり種別「時短参」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合には、「時間短縮状態」が継続され、小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合にのみ、「時間短縮状態」が終了し

て「通常遊技状態」に移行するように構成されている（図１２０参照）。
【１７６５】
なお、第４実施形態のパチンコ機では、各「時間短縮状態」における時短回数が「１０００回」に設定されているため、第１実施形態の「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」及び「第４時間短縮状態」と同様に、各「時間短縮状態」は実質的に次回の大当たりが確定した遊技状態となっている。
【１７６６】
ここで、大当たり種別「時短参」に当選するのは、第２特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合となるため（図１１７（ｂ）参照）、大当たり種別「時短参」の当選確率は、設定値「１」で１０１／１００００、設定値「３」で１０５／１００００となる（図１０参照）。
【１７６７】
また、いずれかの小当たり種別に当選する確率は、第１実施形態と同様のため、設定値にかかわらず、４５７０／１００００となる（図１０参照）。そして、小当たりに当選した場合に小当たり種別「時短Ａ」が選択され得る割合が１１．０％であり、小当たり種別「時短Ｂ」が選択され得る割合が９．０％となるように構成されている（図１１８参照）。よって、小当たり種別「時短Ａ」の当選確率は、約５０３／１００００となり、小当たり種別「時短Ｂ」の当選確率は、約４１１／１００００となる。
【１７６８】
従って、大当たり種別「時短参」、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」に当選して大当たり状態を発生する割合（即ち、設定値「１」で約１０１５／１００００）のうち、「時間短縮状態」が継続することとなる割合（即ち、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｂ」に当選する割合（設定値「１」で約５１２／１００００））は約５０％となる。なお、この「第１時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。
【１７６９】
次いで、「第２時間短縮状態」への移行契機は、「第１時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図１２０参照）。
【１７７０】
この「第２時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第２時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図２２～図２８参照）。さらに、「第２時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ｃ」及び「時短Ｄ」となる（図１２３参照）。
【１７７１】
また、この「第２時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｄ」であるため、その割合（所謂、継続率）が約８０％となるように構成されている。なお、この「第２時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。
【１７７２】
次いで、「第３時間短縮状態」への移行契機は、「第２時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｄ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図１２０参照）。
【１７７３】
この「第３時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第３時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別

図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図２２～図２８参照）。さらに、「第３時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ａ」及び「時短Ｅ」となる（図１２０参照）。

【１７７４】

また、この「第３時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｅ」であるため、その割合（所謂、継続率）が約５０％となるように構成されている。なお、この「第３時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【１７７５】

次いで、「第４時間短縮状態」への移行契機は、「第３時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図１２０参照）。

【１７７６】

この「第４時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第４時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図２２～図２８参照）。さらに、「第４時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ｆ」となる（図１２３参照）。

【１７７７】

また、この「第４時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｆ」であるため、その割合（所謂、継続率）が１００％となるように構成されている。なお、この「第４時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【１７７８】

次いで、「第５時間短縮状態」への移行契機は、各「時間短縮状態」（即ち、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」、「第４時間短縮状態」、「第５時間短縮状態」、「第６時間短縮状態」、「第７時間短縮状態」、「第８時間短縮状態」又は「第９時間短縮状態」）において大当たり種別「時短参」に当選した場合、又は、「第５時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｇ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合となる（図１２０参照）。

【１７７９】

この「第５時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第５時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図２２～図２８参照）。さらに、「第５時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ｃ」及び「時短Ｇ」となる（図１２３参照）。

【１７８０】

また、この「第５時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｇ」であるため、その割合（所謂、継続率）が約９０％となるように構成されている。なお、この「第５時間短縮状態」では、右

打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。
【１７８１】
次いで、「第６時間短縮状態」への移行契機は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短弐」に当選した場合、又は、「第９時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｋ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図１２０参照）。
【１７８２】
この「第６時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第６時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図２２～図２８参照）。さらに、「第６時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ｈ」となる（図１２０参照）。
【１７８３】
また、この「第６時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｈ」であるため、その割合（所謂、継続率）が１００％となるように構成されている。なお、この「第６時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。
【１７８４】
次いで、「第７時間短縮状態」への移行契機は、「第６時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｈ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図１２０参照）。
【１７８５】
この「第７時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第７時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図２２～図２８参照）。さらに、「第７時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ｉ」となる（図１２３参照）。
【１７８６】
また、この「第７時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｉ」であるため、その割合（所謂、継続率）が１００％となるように構成されている。なお、この「第７時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。
【１７８７】
次いで、「第８時間短縮状態」への移行契機は、「第７時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｉ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図１２０参照）。
【１７８８】
この「第８時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第８時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図２２～図２８参照）。さらに、「第８時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ｊ」となる（図１２３参照）。

【１７８９】
　また、この「第８時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｊ」であるため、その割合（所謂、継続率）が１００％となるように構成されている。なお、この「第８時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。
【１７９０】
　次いで、「第９時間短縮状態」への移行契機は、「第８時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｊ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図１２０参照）。
【１７９１】
　この「第９時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第９時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図２２～図２８参照）。さらに、「第９時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｋ」となる（図１２３参照）。
【１７９２】
　また、この「第９時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｋ」であるため、その割合（所謂、継続率）が約２０％となるように構成されている。なお、この「第９時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。
【１７９３】
　このように、第４実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において第１特別図柄の動的表示で大当たり種別「時短壱」に当選した場合に「第１時間短縮状態」に移行し、その後、第２特別図柄の動的表示において、「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別に当選することで、周期的な遊技状態の移行（「第１時間短縮状態」→「第２時間短縮状態」→「第３時間短縮状態」→「第４時間短縮状態」→「第１時間短縮状態」）を繰り返すように構成されている。
【１７９４】
　そして、「第１時間短縮状態」～「第４時間短縮状態」において大当たり状態を発生した場合に「時間短縮状態」を継続する割合（即ち、継続率）は、「第１時間短縮状態」が約５０％、「第２時間短縮状態」が約８０％、「第３時間短縮状態」が約５０％、「第４時間短縮状態」が１００％となるように構成されている。
【１７９５】
　よって、「通常遊技状態」において第１特別図柄の動的表示で大当たり種別「時短壱」に当選して「第１時間短縮状態」に移行した場合、継続率が比較的低い遊技状態（「第１時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」）と継続率の比較的高い遊技状態（「第２時間短縮状態」及び「第４時間短縮状態」）とを交互に繰り返しながら「時間短縮状態」を継続していくように構成されている。
【１７９６】
　一方、「通常遊技状態」において第１特別図柄の動的表示で大当たり種別「時短弐」に当選した場合に「第６時間短縮状態」に移行し、その後、第２特別図柄の動的表示において、「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別に当選することで、周期的な遊技状態の移行（「第６時間短縮状態」→「第７時間短縮状態」→「第８時間短縮状態」→「第９時間短縮状態」→「第６時間短縮状態」）を繰り返すように構成されている。
【１７９７】

そして、「第６時間短縮状態」～「第９時間短縮状態」において大当たり状態を発生した場合に「時間短縮状態」を継続する割合（即ち、継続率）は、「第６時間短縮状態」～「第８時間短縮状態」が１００％、「第９時間短縮状態」が約２０％となるように構成されている。

【１７９８】

よって、「通常遊技状態」において第１特別図柄の動的表示で大当たり種別「時短弐」に当選して「第６時間短縮状態」に移行した場合、「時間短縮状態」の継続が確定した遊技状態（「第６時間短縮状態」～「第８時間短縮状態」）を経由してから、継続率の比較的低い遊技状態（「第９時間短縮状態」）へ移行し、「時間短縮状態」を継続していくように構成されている。

【１７９９】

さらに、「第１時間短縮状態」～「第４時間短縮状態」及び「第６時間短縮状態」～「第９時間短縮状態」の各「時間短縮状態」において大当たり種別「時短参」に当選して「第５時間短縮状態」に移行した場合には、「時間短縮状態」を継続することとなる大当たり又は小当たりに当選すると、この「第５時間短縮状態」に再度移行し、その継続率が約９０％となるように構成されている。

【１８００】

このように構成することで、「通常遊技状態」において当選した大当たり種別によって、同じ「時間短縮状態」でありながら、継続率が全く異なる「時間短縮状態」に移行させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【１８０１】

次に、図１２１を参照して、第４実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇについて説明する。図１２１は、第４実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される大当たり開放テーブル２０２ｇの一例を模式的に示した模式図である。第１実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇと、第４実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇとの異なる点は、主に、小当たり種別「時短Ｈ」、「時短Ｉ」、「時短Ｊ」及び「時短Ｋ」が追加されている点と、各小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生した場合のラウンド数及びＯＰ時間、ＥＤ時間が変更されている点と、である。

【１８０２】

第４実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇは、大当たり発生時の遊技状態と、大当たり種別又は小当たり種別とに基づいて開放態様等が区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」において大当たり又は小当たりに当選した場合に参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」において大当たり又は小当たりに当選した場合に参照される「時間短縮状態」用とで、大入賞口開閉板６５ａの開放態様等が規定されている。

【１８０３】

図１２１で示すように、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短壱」又は「時短弐」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が３ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間（以下、オープニング時間を、「ＯＰ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定され、その大当たりの１のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間（以下、インターバル時間を、「ＩＴ時間」と称する場合がある）が「１秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間（以下、エンディング時間を、「ＥＤ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１８０４】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短参」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が１０ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒

数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１８０５】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｃ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が２ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１８０６】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、小当たり種別「時短Ｂ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」、「時短Ｇ」、「時短Ｈ」、「時短Ｉ」、「時短Ｊ」又は「時短Ｋ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１８０７】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短壱」又は「時短弐」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が３ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１８０８】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短参」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が１０ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１８０９】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｃ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が２ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１８１０】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、小当たり種別「時短Ｂ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」、「時短Ｇ」、「時短Ｈ」、「時短Ｉ」、「時短Ｊ」又は「時短Ｋ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１８１１】
次に、図１２２を参照して、第４実施形態の小当たり開放テーブル２０２ｈについて説明する。図１２２は、第４実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される小当たり開放テーブル２０２ｈの一例を模式的に示した模式図である。第１実施形態の小当たり開放テーブル２０２ｈと、第４実施形態の小当たり開放テーブル２０２ｈとの異なる点は、小当たり種別「時短Ｈ」、「時短Ｉ」、「時短Ｊ」及び「時短Ｋ」が追加されている点である。
【１８１２】
図１２２に示すように、小当たり開放テーブル２０２ｈにおいて、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」、「時短Ｇ」、「時短Ｈ」、「時短Ｉ」、「時短Ｊ」及び「時短Ｋ」に当選した場合には、小入賞口ユニット７３（小入賞口）が１のラウンド中に１０回開放され、その小当たりのＯＰ時間が「９秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定され、ＥＤ時間が「５秒」に設定される。そして、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１個」に設定される。なお、各小当たり種別において、小入賞口ユニット７３内の小入賞口スイッチ７３ｃによって５個目の入球が検知された場合に特定領域７３ｄが開放され、該特定領域７３ｄ内の特定領域スイッチ７３ｇを球が通過すると大当たり状態が発生するように構成されている。
【１８１３】
次に、図１２３を参照して、第４実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍについて説明する。図１２３は、第４実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される時短終了条件テーブル２０２ｍの一例を模式的に示した模式図である。第１実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍと、第４実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍとの異なる点は、主に、小当たり種別「時短Ｈ」、「時短Ｉ」、「時短Ｊ」及び「時短Ｋ」が追加されている点と、各大当たり種別及び小当たり種別に当選した場合に付与される「時短機能」の終了条件がそれぞれ変更されている点と、である。
【１８１４】
図１２３で示すように、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｃ」当選に基づく大当たりが発生した場合、「特図１時短回数」が「０回」、「特図２時短回数」が「０回」、「合計時短回数」が「０回」に設定され、時短回数が付与されないため、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｃ」当選に基づく大当たり後には「通常遊技状態」に移行する。
【１８１５】
次いで、大当たり種別「時短壱」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ｆ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第１時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」への当選回数が「１回」、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」、「時短Ｇ」、「時短Ｈ」、「時短Ｉ」、「時短Ｊ」又は「時短Ｋ」への当選回数が「１００回」に設定される。
【１８１６】
よって、「第１時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｂ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。
【１８１７】
次いで、小当たり種別「時短Ｂ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第２時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ｃ」又は「時短Ｄ」への当選回数が「１回」、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」、「時短Ｇ」、「時短Ｈ」、「時短Ｉ」、「時短Ｊ」又は「時短Ｋ」への当選回数が「１００回」に設定される。

【１８１８】
　よって、「第２時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｃ」若しくは「時短Ｄ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。
【１８１９】
　次いで、小当たり種別「時短Ｄ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第３時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｅ」への当選回数が「１回」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｆ」、「時短Ｇ」、「時短Ｈ」、「時短Ｉ」、「時短Ｊ」又は「時短Ｋ」への当選回数が「１００回」に設定される。
【１８２０】
　よって、「第３時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｅ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。
【１８２１】
　次いで、小当たり種別「時短Ｅ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第４時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ｆ」への当選回数が「１回」、「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｇ」、「時短Ｈ」、「時短Ｉ」、「時短Ｊ」又は「時短Ｋ」への当選回数が「１００回」に設定される。
【１８２２】
　よって、「第４時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｆ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。
【１８２３】
　次いで、大当たり種別「時短参」当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ｇ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第５時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ｃ」又は「時短Ｇ」への当選回数が「１回」、「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」、「時短Ｈ」、「時短Ｉ」、「時短Ｊ」又は「時短Ｋ」への当選回数が「１００回」に設定される。
【１８２４】
　よって、「第５時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｃ」若しくは「時短Ｇ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。
【１８２５】
　次いで、大当たり種別「時短弐」当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ｋ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第６時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ｈ」への当選回数が「１回」、「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」、「時短Ｇ」、「時短Ｉ」、「時短Ｊ」又は「時短Ｋ」への当選回数が「１００回」に設定される。
【１８２６】
　よって、「第６時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｈ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【１８２７】
次いで、小当たり種別「時短Ｈ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第７時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ｉ」への当選回数が「１回」、「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」、「時短Ｇ」、「時短Ｈ」、「時短Ｊ」又は「時短Ｋ」への当選回数が「１００回」に設定される。
【１８２８】
よって、「第７時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｉ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。
【１８２９】
次いで、小当たり種別「時短Ｉ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第８時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ｊ」への当選回数が「１回」、「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」、「時短Ｇ」、「時短Ｈ」、「時短Ｉ」又は「時短Ｋ」への当選回数が「１００回」に設定される。
【１８３０】
よって、「第８時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｊ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。
【１８３１】
次いで、小当たり種別「時短Ｊ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第９時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ｋ」への当選回数が「１回」、「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」、「時短Ｇ」、「時短Ｈ」、「時短Ｉ」又は「時短Ｊ」への当選回数が「１００回」に設定される。
【１８３２】
よって、「第９時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｋ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。
【１８３３】
このように構成することで、「通常遊技状態」において第１特別図柄の動的表示で大当たり種別「時短壱」に当選した場合に「第１時間短縮状態」に移行し、その後、第２特別図柄の動的表示において、「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別に当選することで、「第２時間短縮状態」→「第３時間短縮状態」→「第４時間短縮状態」→「第１時間短縮状態」・・・を繰り返し移行させることができる。
【１８３４】
また、「通常遊技状態」において第１特別図柄の動的表示で大当たり種別「時短弐」に当選した場合に「第６時間短縮状態」に移行し、その後、第２特別図柄の動的表示において、「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別に当選することで、「第７時間短縮状態」→「第８時間短縮状態」→「第９時間短縮状態」→「第６時間短縮状態」・・・を繰り返し移行させることができる。
【１８３５】
さらに、「第１時間短縮状態」～「第４時間短縮状態」及び「第６時間短縮状態」～「第９時間短縮状態」の各「時間短縮状態」において大当たり種別「時短参」に当選して「第５時間短縮状態」に移行した場合には、「時間短縮状態」を継続することとなる大当たり又は小当たりに当選すると、この「第５時間短縮状態」に繰り返し移行させることがで

きる。
【１８３６】
その結果、「通常遊技状態」において当選した大当たり種別によって、同じ「時間短縮状態」でありながら、継続率が全く異なる「時間短縮状態」に移行させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。
【１８３７】
なお、図１２３に示す時短終了条件テーブル２０２ｍに記載はないが、第１実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍ（図１７参照）の備考欄の記載と同様に、時短回数による時短終了条件成立時であって、該条件が成立することとなる動的表示が小当たりに当選していない場合（即ち、ハズレ又は大当たりの場合）、「時短機能」は該動的表示の終了時に終了するように構成されている。
【１８３８】
また、時短回数による時短終了条件成立時であって、該条件が成立することとなる動的表示が小当たり当選している場合、該小当たり当選に基づく小入賞口ユニット７３の開放動作終了から５秒後に「時短機能」が終了するように構成されている。
【１８３９】
さらに、小当たり当選回数による時短終了条件成立時は、該条件が成立することとなる動的表示は小当たりとなり、この場合、該動的表示の終了時、即ち、小当たり当選に基づく小入賞口ユニット７３の開放動作開始前に「時短機能」が終了するように構成されている。
【１８４０】
次に、図１２４～図１３３を参照して、第４実施形態の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。第１実施形態の各制御処理と第４実施形態の各制御処理との異なる点は、主に、小当たり種別「時短Ｈ」、「時短Ｉ」、「時短Ｊ」、「時短Ｋ」が追加されている点である。
【１８４１】
まず、図１２４を参照して、第４実施形態の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動開始処理（図３９参照）の一処理である小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）を説明する。図１２４は、第４実施形態の小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）を示すフローチャートである。第１実施形態の小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）と、第４実施形態の小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）との異なる点は、主に、小当たり種別「時短Ｈ」、「時短Ｉ」、「時短Ｊ」、「時短Ｋ」が追加されている点である。
【１８４２】
第４実施形態の小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）では、まず、時短終了判定フラグ２０３ｐの判定が不要のため、当選した小当たり種別が小当たり種別「時短Ａ」であるか否かを判別する（Ｓ５１３２）。
【１８４３】
また、Ｓ５１４４の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｆ」ではないと判別された場合（Ｓ５１４４：Ｎｏ）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｈ」であるか否かを判別し（Ｓ５１７６）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｈ」であれば（Ｓ５１７６：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信するための特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定すべく、時短Ｈ判定処理を実行し（Ｓ５１７７）、この小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）を終了して変動開始処理（図３９参照）に戻る。
【１８４４】
ここで、図１２５を参照して、第４実施形態の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短終了条件判定処理（図１２４）の一処理である時短Ｈ判定処理（Ｓ５１７７）を説明する。図１２５は、第４実施形態の時短Ｈ判定処理（Ｓ５１７７）を示すフローチャートである。この時短Ｈ判定処理（Ｓ５１７７）では、当選した小当

たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、その判別結果によって特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定する。

【１８４５】

この時短Ｈ判定処理（Ｓ５１７７）では、まず、時短Ｈ時短カウンタ２０３ｏ８の値が１より大きい値であるか否か、即ち、これから実行される小当たり種別「時短Ｈ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図４９参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立するか否かを判別する（Ｓ５１８５）。

【１８４６】

Ｓ５１８５の判別の結果、時短Ｈ時短カウンタ２０３ｏ８の値が１より大きい値であれば（Ｓ５１８５：Ｙｅｓ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｈ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図４９参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立せず、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、該小入賞口ユニット７３には入球困難又は不可となり、特定領域７３ｄを通過困難となって大当たり状態を発生困難となる。

【１８４７】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、ハズレ演出に相当する特定領域通過不可時の演出を行うべく、特定領域通過不可コマンドを設定し（Ｓ５１８７）、この時短Ｈ判定処理（Ｓ５１７７）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図１２４）に戻る。

【１８４８】

一方、Ｓ５１８５の処理において、時短Ｈ時短カウンタ２０３ｏ８の値が１より大きい値でない、即ち、時短Ｈ時短カウンタ２０３ｏ８の値が１以下であれば（Ｓ５１８５：Ｎｏ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｈ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図４９参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立し、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放された場合に該小入賞口ユニット７３に入球容易又は可能となり、特定領域７３ｄを通過可能となって大当たり状態を発生可能となる。

【１８４９】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、大当たり演出に相当する特定領域通過可能時の演出を行うべく、特定領域通過可能コマンドを設定し（Ｓ５１８６）、この時短Ｈ判定処理（Ｓ５１７７）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図１２４）に戻る。

【１８５０】

なお、Ｓ５１８６又はＳ５１８７の処理で設定された特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３５のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１８５１】

図１２４の小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）に戻って、説明を続ける。Ｓ５１７６の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｈ」ではないと判別された場合（Ｓ５１７６：Ｎｏ）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｉ」であるか否かを判別し（Ｓ５１７８）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｉ」であれば（Ｓ５１７８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信するための特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定すべく、時短Ｉ判定処理を実行し（Ｓ５１７９）、この小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）を終了して変動開始処理（図３９参照）に戻る。

【１８５２】

ここで、図１２６を参照して、第４実施形態の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短終了条件判定処理（図１２４）の一処理である時短Ｉ判定処理（Ｓ５１７９）を説明する。図１２６は、第４実施形態の時短Ｉ判定処理（Ｓ５１７９

）を示すフローチャートである。この時短Ｉ判定処理（Ｓ５１７９）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、その判別結果によって特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定する。

【１８５３】

この時短Ｉ判定処理（Ｓ５１７９）では、まず、時短Ｉ時短カウンタ２０３ｏ９の値が１より大きい値であるか否か、即ち、これから実行される小当たり種別「時短Ｉ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図４９参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立するか否かを判別する（Ｓ５１８８）。

【１８５４】

Ｓ５１８８の判別の結果、時短Ｉ時短カウンタ２０３ｏ９の値が１より大きい値であれば（Ｓ５１８８：Ｙｅｓ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｉ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図４９参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立せず、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、該小入賞口ユニット７３には入球困難又は不可となり、特定領域７３ｄを通過困難となって大当たり状態を発生困難となる。

【１８５５】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、ハズレ演出に相当する特定領域通過不可時の演出を行うべく、特定領域通過不可コマンドを設定し（Ｓ５１９０）、この時短Ｉ判定処理（Ｓ５１７９）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図１２４）に戻る。

【１８５６】

一方、Ｓ５１８８の処理において、時短Ｉ時短カウンタ２０３ｏ９の値が１より大きい値でない、即ち、時短Ｉ時短カウンタ２０３ｏ９の値が１以下であれば（Ｓ５１８８：Ｎｏ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｉ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図４９参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立し、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放された場合に該小入賞口ユニット７３に入球容易又は可能となり、特定領域７３ｄを通過可能となって大当たり状態を発生可能となる。

【１８５７】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、大当たり演出に相当する特定領域通過可能時の演出を行うべく、特定領域通過可能コマンドを設定し（Ｓ５１８９）、この時短Ｉ判定処理（Ｓ５１７９）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図１２４）に戻る。

【１８５８】

なお、Ｓ５１８９又はＳ５１９０の処理で設定された特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３５のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１８５９】

図１２４の小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）に戻って、説明を続ける。Ｓ５１７８の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｉ」ではないと判別された場合（Ｓ５１７８：Ｎｏ）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｊ」であるか否かを判別し（Ｓ５１８０）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｊ」であれば（Ｓ５１８０：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信するための特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定すべく、時短Ｊ判定処理を実行し（Ｓ５１８１）、この小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）を終了して変動開始処理（図３９参照）に戻る。

【１８６０】

ここで、図１２７を参照して、第４実施形態の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短終了条件判定処理（図１２４）の一処理である時短Ｊ判定処

理（Ｓ５１８１）を説明する。図１２７は、第４実施形態の時短Ｊ判定処理（Ｓ５１８１）を示すフローチャートである。この時短Ｊ判定処理（Ｓ５１８１）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、その判別結果によって特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定する。

【１８６１】

この時短Ｊ判定処理（Ｓ５１８１）では、まず、時短Ｊ時短カウンタ２０３ｏ１０の値が１より大きい値であるか否か、即ち、これから実行される小当たり種別「時短Ｊ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図４９参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立するか否かを判別する（Ｓ５１９１）。

【１８６２】

Ｓ５１９１の判別の結果、時短Ｊ時短カウンタ２０３ｏ１０の値が１より大きい値であれば（Ｓ５１９１：Ｙｅｓ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｊ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図４９参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立せず、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、該小入賞口ユニット７３には入球困難又は不可となり、特定領域７３ｄを通過困難となって大当たり状態を発生困難となる。

【１８６３】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、ハズレ演出に相当する特定領域通過不可時の演出を行うべく、特定領域通過不可コマンドを設定し（Ｓ５１９３）、この時短Ｊ判定処理（Ｓ５１８１）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図１２４）に戻る。

【１８６４】

一方、Ｓ５１９１の処理において、時短Ｊ時短カウンタ２０３ｏ１０の値が１より大きい値でない、即ち、時短Ｊ時短カウンタ２０３ｏ１０の値が１以下であれば（Ｓ５１９１：Ｎｏ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｊ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図４９参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立し、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放された場合に該小入賞口ユニット７３に入球容易又は可能となり、特定領域７３ｄを通過可能となって大当たり状態を発生可能となる。

【１８６５】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、大当たり演出に相当する特定領域通過可能時の演出を行うべく、特定領域通過可能コマンドを設定し（Ｓ５１９２）、この時短Ｊ判定処理（Ｓ５１８１）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図１２４）に戻る。

【１８６６】

なお、Ｓ５１９２又はＳ５１９３の処理で設定された特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３５のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１８６７】

図１２４の小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）に戻って、説明を続ける。Ｓ５１８０の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｉ」ではないと判別された場合（Ｓ５１８０：Ｎｏ）、当選した小当たりは小当たり種別「時短Ｋ」であると判断し、音声ランプ制御装置１１３へ送信するための特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定すべく、時短Ｋ判定処理を実行し（Ｓ５１８２）、この小当たり用時短終了条件判定処理（Ｓ５１０７）を終了して変動開始処理（図３９参照）に戻る。

【１８６８】

ここで、図１２８を参照して、第４実施形態の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短終了条件判定処理（図１２４）の一処理である時短Ｋ判定処

理（Ｓ５１８２）を説明する。図１２８は、第４実施形態の時短Ｋ判定処理（Ｓ５１８２）を示すフローチャートである。この時短Ｋ判定処理（Ｓ５１８２）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、その判別結果によって特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドを設定する。

【１８６９】

この時短Ｋ判定処理（Ｓ５１８２）では、まず、時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１の値が１より大きい値であるか否か、即ち、これから実行される小当たり種別「時短Ｋ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図４９参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立するか否かを判別する（Ｓ５１９４）。

【１８７０】

Ｓ５１９４の判別の結果、時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１の値が１より大きい値であれば（Ｓ５１９４：Ｙｅｓ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｋ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図４９参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立せず、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放されたとしても、該小入賞口ユニット７３には入球困難又は不可となり、特定領域７３ｄを通過困難となって大当たり状態を発生困難となる。

【１８７１】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、ハズレ演出に相当する特定領域通過不可時の演出を行うべく、特定領域通過不可コマンドを設定し（Ｓ５１９６）、この時短Ｋ判定処理（Ｓ５１８２）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図１２４）に戻る。

【１８７２】

一方、Ｓ５１９４の処理において、時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１の値が１より大きい値でない、即ち、時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１の値が１以下であれば（Ｓ５１９４：Ｎｏ）、これから実行される小当たり種別「時短Ｋ」に当選した動的表示の停止時に行われる時短計数処理（図４９参照）において、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立し、小当たりへの当選によって小入賞口ユニット７３が開放された場合に該小入賞口ユニット７３に入球容易又は可能となり、特定領域７３ｄを通過可能となって大当たり状態を発生可能となる。

【１８７３】

よって、この場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、大当たり演出に相当する特定領域通過可能時の演出を行うべく、特定領域通過可能コマンドを設定し（Ｓ５１９５）、この時短Ｋ判定処理（Ｓ５１８２）を終了して小当たり用時短終了条件判定処理（図１２４）に戻る。

【１８７４】

なお、Ｓ５１９５又はＳ５１９６の処理で設定された特定領域通過可能コマンド又は特定領域通過不可コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３５のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１８７５】

次に、図１２９を参照して、第４実施形態の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される時短計数処理（図４９参照）の一処理である小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）を説明する。図１２９は、第４実施形態の小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）を示すフローチャートである。第１実施形態の小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）と、第４実施形態の小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）との異なる点は、主に、小当たり種別「時短Ｈ」、「時短Ｉ」、「時短Ｊ」、「時短Ｋ」が追加されている点である。

【１８７６】

第４実施形態の小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）では、まず、時短終了判定フラグ２０３ｐの判定が不要のため、当選した小当たり種別が小当たり種別「時短Ａ」であるか否かを判別する（Ｓ５３２２）。

【１８７７】
　また、Ｓ５３３４の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｆ」でないと判別された場合（Ｓ５３３４：Ｎｏ）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｈ」であるか否かを判別し（Ｓ５３７２）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｈ」であれば（Ｓ５３７２：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｈ」への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別すべく、時短Ｈ計数処理を実行し（Ｓ５３７３）、この小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）を終了して時短計数処理（図４９参照）に戻る。
【１８７８】
　ここで、図１３０を参照して、第４実施形態において主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短計数処理（図１２９）の一処理である時短Ｈ計数処理（Ｓ５３７３）を説明する。図１３０は、第４実施形態の時短Ｈ計数処理（Ｓ５３７３）を示すフローチャートである。この時短Ｈ計数処理（Ｓ５３７３）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。
【１８７９】
　この時短Ｈ計数処理（Ｓ５３７３）では、まず、小当たり種別「時短Ｈ」に当選しているため、時短Ｈ時短カウンタ２０３ｏ８の値から１減算し（Ｓ５３８１）、減算した時短Ｈ時短カウンタ２０３ｏ８の値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３８２）。判別の結果、時短Ｈ時短カウンタ２０３ｏ８の値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３８２：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｈ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３８３の処理をスキップして、この時短Ｈ計数処理（Ｓ５３７３）を終了して、小当たり用時短計数処理（図１２９参照）に戻る。
【１８８０】
　一方、Ｓ５３８２の処理において、時短Ｈ時短カウンタ２０３ｏ８の値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ５３８２：Ｎｏ）、即ち、時短Ｈ時短カウンタ２０３ｏ８の値が「０」以下である場合は、小当たり種別「時短Ｈ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、時短フラグ２０３ｊをオフに設定し、時短終了判定フラグ２０３ｐをオフに設定する。そして、特図１時短カウンタ２０３ｋ、特図２時短カウンタ２０３ｍ及び合計時短カウンタ２０３ｎの値を「０」クリアし、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１～時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１の値を「０」クリアし（Ｓ５３８３）、この時短Ｈ計数処理（Ｓ５３７３）を終了して、小当たり用時短計数処理（図１２９参照）に戻る。
【１８８１】
　図１２９の小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）に戻って、説明を続ける。Ｓ５３７２の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｈ」でないと判別された場合（Ｓ５３７２：Ｎｏ）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｉ」であるか否かを判別し（Ｓ５３７４）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｉ」であれば（Ｓ５３７４：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｉ」への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別すべく、時短Ｉ計数処理を実行し（Ｓ５３７５）、この小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）を終了して時短計数処理（図４９参照）に戻る。
【１８８２】
　ここで、図１３１を参照して、第４実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短計数処理（図１２９）の一処理である時短Ｉ計数処理（Ｓ５３７５）を説明する。図１３１は、第４実施形態の時短Ｉ計数処理（Ｓ５３７５）を示すフローチャートである。この時短Ｉ計数処理（Ｓ５３７５）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。
【１８８３】
　この時短Ｉ計数処理（Ｓ５３７５）では、まず、小当たり種別「時短Ｉ」に当選しているため、時短Ｉ時短カウンタ２０３ｏ９の値から１減算し（Ｓ５３８４）、減算した時短

Ｉ時短カウンタ２０３ｏ９の値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３８５）。判別の結果、時短Ｉ時短カウンタ２０３ｏ９の値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３８５：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｉ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３８６の処理をスキップして、この時短Ｉ計数処理（Ｓ５３７５）を終了して、小当たり用時短計数処理（図１２９参照）に戻る。

【１８８４】

一方、Ｓ５３８５の処理において、時短Ｉ時短カウンタ２０３ｏ９の値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ５３８５：Ｎｏ）、即ち、時短Ｉ時短カウンタ２０３ｏ９の値が「０」以下である場合は、小当たり種別「時短Ｉ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、時短フラグ２０３ｊをオフに設定し、時短終了判定フラグ２０３ｐをオフに設定する。そして、特図１時短カウンタ２０３ｋ、特図２時短カウンタ２０３ｍ及び合計時短カウンタ２０３ｎの値を「０」クリアし、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１～時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１の値を「０」クリアし（Ｓ５３８６）、この時短Ｉ計数処理（Ｓ５３７５）を終了して、小当たり用時短計数処理（図１２９参照）に戻る。

【１８８５】

図１２９の小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）に戻って、説明を続ける。Ｓ５３７４の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｉ」でないと判別された場合（Ｓ５３７４：Ｎｏ）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｊ」であるか否かを判別し（Ｓ５３７６）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｊ」であれば（Ｓ５３７６：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｊ」への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別すべく、時短Ｊ計数処理を実行し（Ｓ５３７７）、この小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）を終了して時短計数処理（図４９参照）に戻る。

【１８８６】

ここで、図１３２を参照して、第４実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短計数処理（図１２９）の一処理である時短Ｊ計数処理（Ｓ５３７７）を説明する。図１３２は、第４実施形態の時短Ｊ計数処理（Ｓ５３７７）を示すフローチャートである。この時短Ｊ計数処理（Ｓ５３７７）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

【１８８７】

この時短Ｊ計数処理（Ｓ５３７７）では、まず、小当たり種別「時短Ｊ」に当選しているため、時短Ｊ時短カウンタ２０３ｏ１０の値から１減算し（Ｓ５３８７）、減算した時短Ｊ時短カウンタ２０３ｏ１０の値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３８８）。判別の結果、時短Ｊ時短カウンタ２０３ｏ１０の値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３８８：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｊ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３８９の処理をスキップして、この時短Ｊ計数処理（Ｓ５３７７）を終了して、小当たり用時短計数処理（図１２９参照）に戻る。

【１８８８】

一方、Ｓ５３８８の処理において、時短Ｊ時短カウンタ２０３ｏ１０の値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ５３８８：Ｎｏ）、即ち、時短Ｊ時短カウンタ２０３ｏ１０の値が「０」以下である場合は、小当たり種別「時短Ｊ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、時短フラグ２０３ｊをオフに設定し、時短終了判定フラグ２０３ｐをオフに設定する。そして、特図１時短カウンタ２０３ｋ、特図２時短カウンタ２０３ｍ及び合計時短カウンタ２０３ｎの値を「０」クリアし、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１～時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１の値を「０」クリアし（Ｓ５３８９）、この時短Ｊ計数処理（Ｓ５３７７）を終了して、小当たり用時短計数処理（図１２９参照）に戻る。

【１８８９】

図１２９の小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）に戻って、説明を続ける。Ｓ５３７

２の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｊ」でないと判別された場合（Ｓ５３７６：Ｎｏ）、当選した小当たりは小当たり種別「時短Ｋ」であると判断し、小当たり種別「時短Ｋ」への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別すべく、時短Ｋ計数処理を実行し（Ｓ５３７８）、この小当たり用時短計数処理（Ｓ５３０９）を終了して時短計数処理（図４９参照）に戻る。

【１８９０】

ここで、図１３３を参照して、第４実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短計数処理（図１２９）の一処理である時短Ｋ計数処理（Ｓ５３７８）を説明する。図１３３は、第４実施形態の時短Ｋ計数処理（Ｓ５３７８）を示すフローチャートである。この時短Ｋ計数処理（Ｓ５３７８）では、当選した小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立有無を判別し、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

【１８９１】

この時短Ｋ計数処理（Ｓ５３７８）では、まず、小当たり種別「時短Ｋ」に当選しているため、時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１の値から１減算し（Ｓ５３９０）、減算した時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１の値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３９１）。判別の結果、時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１の値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３９１：Ｙｅｓ）、小当たり種別「時短Ｋ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３９２の処理をスキップして、この時短Ｋ計数処理（Ｓ５３７８）を終了して、小当たり用時短計数処理（図１２９参照）に戻る。

【１８９２】

一方、Ｓ５３９１の処理において、時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１の値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ５３９１：Ｎｏ）、即ち、時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１の値が「０」以下である場合は、小当たり種別「時短Ｋ」への当選回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、時短フラグ２０３ｊをオフに設定し、時短終了判定フラグ２０３ｐをオフに設定する。そして、特図１時短カウンタ２０３ｋ、特図２時短カウンタ２０３ｍ及び合計時短カウンタ２０３ｎの値を「０」クリアし、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１～時短Ｋ時短カウンタ２０３ｏ１１の値を「０」クリアし（Ｓ５３９２）、この時短Ｋ計数処理（Ｓ５３７８）を終了して、小当たり用時短計数処理（図１２９参照）に戻る。

【１８９３】

以上、説明したように、第４実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において第１特別図柄の動的表示で大当たり種別「時短壱」に当選した場合に「第１時間短縮状態」に移行し、その後、第２特別図柄の動的表示において、「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別に当選することで、周期的な遊技状態の移行（「第１時間短縮状態」→「第２時間短縮状態」→「第３時間短縮状態」→「第４時間短縮状態」→「第１時間短縮状態」）を繰り返すように構成する。

【１８９４】

そして、「第１時間短縮状態」～「第４時間短縮状態」において大当たり状態を発生した場合に「時間短縮状態」を継続する割合（即ち、継続率）は、「第１時間短縮状態」が約５０％、「第２時間短縮状態」が約８０％、「第３時間短縮状態」が約５０％、「第４時間短縮状態」が１００％となるように構成する。

【１８９５】

一方、「通常遊技状態」において第１特別図柄の動的表示で大当たり種別「時短弐」に当選した場合に「第６時間短縮状態」に移行し、その後、第２特別図柄の動的表示において、「時間短縮状態」を継続することとなる特定領域通過可能な小当たり種別に当選することで、周期的な遊技状態の移行（「第６時間短縮状態」→「第７時間短縮状態」→「第８時間短縮状態」→「第９時間短縮状態」→「第６時間短縮状態」）を繰り返すように構成する。

【１８９６】

そして、「第６時間短縮状態」～「第９時間短縮状態」において大当たり状態を発生した場合に「時間短縮状態」を継続する割合（即ち、継続率）は、「第６時間短縮状態」～「第８時間短縮状態」が１００％、「第９時間短縮状態」が約２０％となるように構成する。

【１８９７】

このように構成することで、「通常遊技状態」において第１特別図柄の動的表示で大当たり種別「時短壱」に当選して「第１時間短縮状態」に移行した場合、継続率が比較的低い遊技状態（「第１時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」）と継続率の比較的高い遊技状態（「第２時間短縮状態」及び「第４時間短縮状態」）とを交互に繰り返しながら「時間短縮状態」を継続させることができる。

【１８９８】

また、「通常遊技状態」において第１特別図柄の動的表示で大当たり種別「時短弐」に当選して「第６時間短縮状態」に移行した場合、「時間短縮状態」の継続が確定した遊技状態（「第６時間短縮状態」～「第８時間短縮状態」）を経由してから、継続率の比較的低い遊技状態（「第９時間短縮状態」）へ移行し、「時間短縮状態」を継続させることができる。

【１８９９】

その結果、「通常遊技状態」において当選した大当たり種別によって、同じ「時間短縮状態」でありながら、継続率が全く異なる「時間短縮状態」に移行させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【１９００】

その他、第４実施形態におけるパチンコ機１０は、第１実施形態乃至第３実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

＜第５実施形態＞

次いで、図１３４～図１４６を参照して、本発明を適用した第５実施形態のパチンコ機１０について説明する。第１実施形態のパチンコ機１０では、時短終了条件テーブル２０２ｍの構成により、特定領域通過可能な小当たり種別が異なる４つの「時間短縮状態」（即ち、「第１時間短縮状態」～「第４時間短縮状態」）で構成されていた。また、特定領域通過可能な小当たり種別は、各「時間短縮状態」毎に複数存在し、当選した小当たり種別によって異なる遊技状態へ移行可能となるように構成されている。

【１９０１】

これに対し、第５実施形態のパチンコ機１０では、時短終了条件テーブル２０２ｍの構成により、特定領域通過可能な小当たり種別が異なる３つの「時間短縮状態」（即ち、「第１時間短縮状態」～「第３時間短縮状態」）で構成される。また、特定領域通過可能な小当たり種別は、各「時間短縮状態」毎に１つのみ存在し、当選した小当たり種別によって１の遊技状態へ移行するように構成される。

【１９０２】

以下、第５実施形態のパチンコ機１０について、第１実施形態乃至第４実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第５実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１実施形態乃至第５実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【１９０３】

まず、図１３４を参照して、第５実施形態のパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図１３４は、第５実施形態のパチンコ機１０の主制御装置１１０内に設けられたＲＯＭ２０２及びＲＡＭ２０３を示すブロック図である。

【１９０４】

第１実施形態のブロック図と、第５実施形態のブロック図との異なる点は、ＲＡＭ２０３において、時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４～時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７及び時短終了判定フラグ２０３ｐが削除されている点である。

【１９０５】

次に、図１３５を参照して、第５実施形態のパチンコ機１０の大当たり種別テーブル２０２ｂについて説明する。図１３５（ａ）は、第５実施形態のパチンコ機１０のＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の一例を模式的に示した図であり、図１３５（ｂ）は、同じく第５実施形態のパチンコ機１０のＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の一例を模式的に示した図である。

【１９０６】

第１実施形態の大当たり種別テーブル２０２ｂと、第５実施形態の大当たり種別テーブル２０２ｂとの異なる点は、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１に大当たり種別「時短参」が追加されている点と、各大当たり種別の割合が変更されている点と、特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の大当たり種別が大当たり種別「時短四」に変更されている点と、である。

【１９０７】

第５実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別として、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たりであって、主に、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ａ」に当選するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第１時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短壱」と、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たりであって、いずれかの大当たり種別又は小当たり種別への当選に基づく大当たりが発生するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第２時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短弐」と、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たりであって、いずれかの大当たり種別又は小当たり種別への当選に基づく大当たりが発生するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第３時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短参」と、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、いずれかの大当たり種別又は小当たり種別への当選に基づく大当たりが発生するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第３時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短四」と、がある。

【１９０８】

図１３５（ａ）で示す第５実施形態の特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の例では、すべての遊技状態において大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短壱」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～３２」が対応付けられ、大当たり種別「時短弐」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「３３～６５」が対応付けられ、大当たり種別「時短参」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「６６～９９」が対応付けられている。

【１９０９】

よって、第１特別図柄の当否抽選において、第１保留球格納エリア２０３ｄのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別「時短壱」が選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値が「９５」であれば、大当たり種別「時短参」が選定され得る。

【１９１０】

従って、すべての遊技状態において第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短壱」が３３％、大当たり種別「時短弐」が３３％、大当たり種別「時短参」が３４％の割合で当選することとなる。

【１９１１】

また、第５実施形態のパチンコ機１０では、左打ち遊技において、第１始動口６４へ入賞し得て第１特別図柄の動的表示が実行され得る一方、第２始動口７１へ入賞し難いことで第２特別図柄の動的表示が実行され難く構成されているため、左打ち遊技の遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）では、第１特別図柄の動的表示が主に実行されるように構成さ

れている。
【１９１２】
次いで、図１３５（ｂ）で示す第５実施形態の特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の例では、すべての遊技状態において第２特別図柄の大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短四」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～９９」が対応付けられている。
【１９１３】
即ち、すべての遊技状態における第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２から選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値にかかわらず大当たり種別「時短四」が選定され得る。
【１９１４】
従って、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短四」が９９／９９の割合で当選することとなる。即ち、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合には、大当たり種別「時短四」のみが選定され得るように構成されている。
【１９１５】
次に、図１３６を参照して、第５実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃについて説明する。図１３６は、第５実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２小当たり種別テーブル２０２ｃの一例を模式的に示した図である。
【１９１６】
第１実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃと、第５実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃとの異なる点は、主に、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」及び「時短Ｇ」が削除されている点と、各小当たり種別において、小当たり種別カウンタＣＫの取り得る値が異なる点と、大当たり遊技を発生した場合のラウンド数が異なる点と、大当たり遊技後に移行する遊技状態が異なる点と、である。
【１９１７】
図１３６に示すように、第５実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃは、小当たり中に特定領域７３ｄを通過したか否かに応じて、該特別図柄の種別に応じた小当たり種別と、小当たり種別カウンタＣＫの値とが対応付けられたテーブルである。
【１９１８】
第５実施形態のパチンコ機１０では、小当たり種別として、特定領域７３ｄを球が通過しなかった場合には、最大ラウンド数が１ラウンドの「小当たりＡ」が設けられる一方、特定領域７３ｄを球が通過した場合には、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ａ」と、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｂ」と、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｃ」と、が設けられている。
【１９１９】
具体的には、第２特別図柄の抽選遊技で小当たりに当選した場合、特定領域７３ｄを球が通過しないときに小当たり遊技のみの小当たり種別「小当たりＡ」となる一方、特定領域７３ｄを球が通過したときに小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」となる。そして、小当たり種別「時短Ａ」の大当たり遊技後に「通常遊技状態」へ、小当たり種別「時短Ｂ」の大当たり遊技後に「第１時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｃ」の大当たり遊技後に「第２時間短縮状態」へ、それぞれ移行するように構成されている。
【１９２０】
なお、本実施形態における「時間短縮状態」においては、右打ち遊技が推奨されており、第２始動口７１へ入賞し得て第２特別図柄の動的表示が実行され得る一方、第１始動口６４へ入賞し難いことで第１特別図柄の動的表示が実行され難く構成されている。
【１９２１】
特図２小当たり種別テーブル２０２ｃでは、各小当たり種別に対して、その小当たり種

別を決定する小当たり種別カウンタＣＫの取り得る値が対応付けられている。
【１９２２】
図１３６で示す特図２小当たり種別テーブル２０２ｃの例では、すべての遊技状態において、第２特別図柄の小当たりが発生した場合は、特定領域７３ｄを球が通過しなかったときに、「小当たりＡ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～２９９」が対応付けられている一方、特定領域７３ｄを球が通過したときに、「時短Ａ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～９９」が対応付けられ、「時短Ｂ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「１００～１９９」が対応付けられ、「時短Ｃ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「２００～２９９」が対応付けられている。
【１９２３】
即ち、第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる値であった場合に、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５に格納された小当たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別が特図２小当たり種別テーブル２０２ｃから決定され、例えば、特定領域通過の有無に応じて、小当たり種別カウンタＣＫの値が「７」である場合には小当たり種別として「時短Ａ」が決定され、小当たり種別カウンタＣＫの値が「２９５」である場合には小当たり種別として「時短Ｃ」が決定される。
【１９２４】
従って、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、特定領域７３ｄを通過しなければ、小当たり種別「小当たりＡ」が１００％の割合で当選することとなる。また、特定領域７３ｄを通過すれば、小当たり種別「時短Ａ」が３３．３％の割合で、小当たり種別「時短Ｂ」が３３．３％の割合で、小当たり種別「時短Ｃ」が３３．３％の割合で、それぞれ当選するように構成されている。
【１９２５】
ここで、詳細は後述するが、第５実施形態のパチンコ機１０では、各「時間短縮状態」（「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」）毎に、時短終了条件が異なるように構成されており（図１４１参照）、小当たり種別の当選回数による時短終了条件が成立した場合にのみ、該小当たり種別への当選に基づいて開放される小入賞口ユニット７３に遊技球を入球容易又は入球可能状態となり、特定領域７３ｄへ通過させて大当たり状態を発生させることが可能となる。
【１９２６】
よって、例えば、「第１時間短縮状態」であれば、小当たり種別「時短Ａ」に「１回」当選した場合に時短終了条件が成立するように構成されているため（図１４１参照）、該小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放された場合、該小入賞口ユニット７３に遊技球を入球容易又は入球可能状態となり、特定領域７３ｄへ球を通過させて大当たり状態を発生させることが可能となる。
【１９２７】
一方、「第１時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選した場合、時短終了条件は、それぞれの小当たり種別に「１００回」当選した場合に成立するように構成されているため（図１４１参照）、時短終了条件が成立する前の小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」への当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放された場合、該小入賞口ユニット７３に遊技球を入球困難又は入球不可な状態となり、特定領域７３ｄへ球を通過させられず大当たり状態を発生させることが困難となる。
【１９２８】
即ち、いずれの「時間短縮状態」（「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」）であっても、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合に選択され得る小当たり種別の割合は図１３６に示す通り一律であるものの、各「時間短縮状態」によって時短終了条件が異なることにより、特定領域７３ｄへ球を通過させて大当たり状態を発生可能な小当たり種別は、各「時間短縮状態」毎に異なるように構成され

ている。なお、各「時間短縮状態」において、特定領域７３ｄへ球を通過させて大当たり状態を発生可能な小当たり種別については、図１３７及び図１４１において後述する。

【１９２９】

次に、図１３７及び図１３８を参照して、第５実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図１３７は、第５実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、当選可能な大当たり種別、特定領域通過可能な小当たり種別、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図１３８は、第５実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図１３８において、非推奨の発射態様で遊技を行った場合における遊技状態の移行も表記しているが、ここでは、説明の便宜上、その説明を省略する。また、図１３７及び図１３８に記載した電サポ回数は、右打ち遊技によって主に実行され得る第２特別図柄の動的表示の実行回数となっており、時短終了条件については図１４１で詳細を後述する。

【１９３０】

図１３７で示すように、「通常遊技状態」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びＲＡＭクリア状態、「第１時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づいて大当たり状態が発生した場合、となる（図１３８参照）。

【１９３１】

また、図１３７で示すように、「通常遊技状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が低確率状態である。さらに、「通常遊技状態」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に第１始動口６４に入賞する。そして、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「５秒～１９０秒」の範囲で行われ、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間は「１５秒～１９０秒」で行われる（図２２～図２８参照）。さらに、「通常遊技状態」では、主に第１特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短壱」、「時短弐」又は「時短参」となり、第１特別図柄の動的表示は小当たりに当選し得ないため、特定領域通過可能な小当たり種別は該当なしとなる。なお、この「通常遊技状態」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート６７等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置２２６（図７参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。

【１９３２】

次いで、「第１時間短縮状態」への移行契機は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短壱」に当選した場合、又は、「第２時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づいて大当たり状態が発生した場合、となる（図１３８参照）。

【１９３３】

この「第１時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第１時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図２２～図２８参照）。さらに、「第１時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短四」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ａ」となる（図１４１参照）。

【１９３４】

また、この「第１時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得る割合（所謂、継続率）が約６％となるように構成されている。

【１９３５】

具体的には、上述したように、「第１時間短縮状態」において当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短四」であり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ａ」である。よって、このいずれかの大当たり種別又は小当たり種別が主に大当たり状態を導出可能であって、その他の小当たり種別（即ち、小当たり種別「時短Ｂ」及び「時短Ｃ」）では大当たり状態の導出が困難となるように構成されている。また、大当たり種別「時短四」に当選した場合には、「時間短縮状態」が継続され、小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合には、「時間短縮状態」が終了して「通常遊技状態」に移行するように構成されている（図１３８参照）。

【１９３６】

なお、第５実施形態のパチンコ機では、各「時間短縮状態」における時短回数が「１００００回」に設定されているため、第１実施形態の「第２時間短縮状態」、「第３時間短縮状態」及び「第４時間短縮状態」と同様に、各「時間短縮状態」は実質的に次回の大当たりが確定した遊技状態となっている。

【１９３７】

ここで、大当たり種別「時短四」に当選するのは、第２特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合となるため（図１３５（ｂ）参照）、大当たり種別「時短参」の当選確率は、設定値「１」で１０１／１００００、設定値「３」で１０５／１００００となる（図１０参照）。

【１９３８】

また、いずれかの小当たり種別に当選する確率は、第１実施形態と同様のため、設定値にかかわらず、４５７０／１００００となる（図１０参照）。そして、小当たりに当選した場合に小当たり種別「時短Ａ」が選択され得る割合が３３．３％となるように構成されている（図１３６参照）。よって、小当たり種別「時短Ａ」の当選確率は、約１５２３／１００００となる。

【１９３９】

従って、大当たり種別「時短四」、小当たり種別「時短Ａ」に当選して大当たり状態を発生する割合（即ち、設定値「１」で約１６２８／１００００）のうち、「時間短縮状態」が継続することとなる割合（即ち、大当たり種別「時短四」に当選する割合（設定値「１」で約１０１／１００００））は約６％となる。

【１９４０】

即ち、「第１時間短縮状態」では、特定領域通過可能な小当たり（小当たり種別「時短Ａ」）に基づく大当たりが発生した場合、該大当たり後には必ず「通常遊技状態」に移行するように構成されている。なお、この「第１時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【１９４１】

次いで、「第２時間短縮状態」への移行契機は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短弐」に当選した場合、又は、「第３時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合となる（図１３８参照）。

【１９４２】

この「第２時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第２時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図２２～図２８参照）。さらに、「第２時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短四」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ｂ」となる（図１４１参照）。

【１９４３】

また、この「第２時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、

大当たり種別「時短四」又は小当たり種別「時短Ｂ」であるため、その割合（所謂、継続率）が１００％となるように構成されている。
【１９４４】
即ち、「第２時間短縮状態」では、特定領域通過可能な小当たり（小当たり種別「時短Ｂ」）に基づく大当たりが発生した場合、該大当たり後には必ず「第１時間短縮状態」に移行するように構成されている。なお、この「第２時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。
【１９４５】
次いで、「第３時間短縮状態」への移行契機は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短参」に当選した場合、又は、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」若しくは「第３時間短縮状態」において大当たり種別「時短四」に当選した場合、となる（図１３８参照）。
【１９４６】
この「第３時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第３時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図２２～図２８参照）。さらに、「第３時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短四」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ｃ」となる（図１３８参照）。
【１９４７】
また、この「第３時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短四」又は小当たり種別「時短Ｃ」であるため、その割合（所謂、継続率）が１００％となるように構成されている。
【１９４８】
即ち、「第３時間短縮状態」では、特定領域通過可能な小当たり（小当たり種別「時短Ｃ」）に基づく大当たりが発生した場合、該大当たり後には必ず「第２時間短縮状態」に移行するように構成されている。なお、この「第３時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。
【１９４９】
このように、第５実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短壱」に当選することで「第１時間短縮状態」に移行し、該「第１時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ａ」のみであり、該小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、「通常遊技状態」に移行するように構成されている。
【１９５０】
よって、「第１時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ａ」に当選した場合、該小当たり種別「時短Ａ」への当選によって「連荘」状態が終了するように構成されている。
【１９５１】
一方、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短弐」に当選することで「第２時間短縮状態」に移行し、該「第２時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ｂ」のみであり、該小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、「第１時間短縮状態」に移行するように構成されている。
【１９５２】
よって、「第２時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｂ」に当選した場合、該小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づく大当たりと、該小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づく大当たり後に移行する「第１時間短縮状態」において特定領

域通過可能な小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づく大当たりと、の、少なくとも２回の大当たりを獲得可能となるように構成されている。

【１９５３】

さらに、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短参」に当選することで「第３時間短縮状態」に移行し、該「第３時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ｃ」のみであり、該小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、「第２時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【１９５４】

よって、「第３時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｃ」に当選した場合、該小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づく大当たりと、該小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づく大当たり後に移行する「第２時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づく大当たりと、該小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づく大当たり後に移行する「第１時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づく大当たりと、の、少なくとも３回の大当たりを獲得可能となるように構成されている。

【１９５５】

即ち、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短壱」に当選した場合、該大当たり後に少なくとも１回の大当たりが獲得可能となり、大当たり種別「時短弐」に当選した場合、該大当たり後に少なくとも２回の大当たりが獲得可能となり、大当たり種別「時短参」に当選した場合、該大当たり後に少なくとも３回の大当たりが獲得可能となるように構成されている。

【１９５６】

このように構成することで、「通常遊技状態」において大当たりに当選した場合に、該当選した第１特別図柄の動的表示の大当たり種別によって、該大当たり後に移行する「時間短縮状態」における最低限の大当たりの回数（所謂、連荘数）を決めることができる。

【１９５７】

その結果、「通常遊技状態」において当選した第１特別図柄の動的表示の大当たり種別に基づいて第３図柄に表示する図柄を決定し、「時間短縮状態」において獲得可能な大当たり回数を示唆表示することができる。例えば、「通常遊技状態」中の第３図柄表示装置８１での変動演出において、「３」の数字を付した第３図柄が揃う大当たり演出を行った場合には、その後の「時間短縮状態」において、少なくとも「３回」の大当たりの獲得が可能となり、また、「１」の数字を付した第３図柄が揃う大当たり演出を行った場合には、その後の「時間短縮状態」において、少なくとも「１回」の大当たりの獲得が可能となるように構成することができる。なお、この変動演出の詳細については図１４２から図１４６において後述する。

【１９５８】

また、本実施形態では、「通常遊技状態」において示唆可能な最大大当たり回数は「３回」となっているが、これ以上の回数を示唆できるように構成してもよい。例えば、第１特別図柄の動的表示の大当たり種別を大当たり種別「時短壱」から大当たり種別「時短九」までの９種類とし、第２特別図柄の動的表示の小当たりを小当たり種別「時短Ａ」から小当たり種別「時短Ｉ」までの９種類で構成し、大当たり種別「時短九」に当選した場合に「第９時間短縮状態」に移行させ、該「第９時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別として小当たり種別「時短Ｉ」とし、該小当たり種別「時短Ｉ」当選に基づく大当たり後に「第８時間短縮状態」に移行させ、該「第８時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別として小当たり種別「時短Ｈ」とし、該小当たり種別「時短Ｈ」当選に基づく大当たり後に「第７時間短縮状態」に移行させ、該「第７時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別として小当たり種別「時短Ｇ」とし、該小当たり種別「時短Ｇ」当選に基づく大当たり後に「第６時間短縮状態」に移行させ、該「第６時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別として小当たり種別「時短Ｆ」とし、該小当たり種別「時短Ｆ」当選に基づく大当たり後に「第５時間短縮状態」に

移行させ、該「第５時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別として小当たり種別「時短Ｅ」とし、該小当たり種別「時短Ｅ」当選に基づく大当たり後に「第４時間短縮状態」に移行させ、該「第４時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別として小当たり種別「時短Ｄ」とし、該小当たり種別「時短Ｄ」当選に基づく大当たり後に「第３時間短縮状態」に移行するように構成してもよい。

【１９５９】

このように構成することで、「通常遊技状態」中の第３図柄表示装置８１での変動演出において、「９」の数字の第３図柄が揃う大当たり演出を行った場合には、その後の「時間短縮状態」において、少なくとも「９回」の大当たりの獲得が可能となり、また、「１」の数字の第３図柄が揃う大当たり演出を行った場合には、その後の「時間短縮状態」において、少なくとも「１回」の大当たりの獲得が可能となるように構成することができる。

【１９６０】

次に、図１３９を参照して、第５実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇについて説明する。図１３９は、第５実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される大当たり開放テーブル２０２ｇの一例を模式的に示した模式図である。第１実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇと、第５実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇとの異なる点は、主に、大当たり種別「時短四」が追加されている点と、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」及び「時短Ｇ」が削除されている点と、各小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生した場合のラウンド数及びＯＰ時間、ＥＤ時間が変更されている点と、である。

【１９６１】

第５実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇは、大当たり発生時の遊技状態と、大当たり種別又は小当たり種別とに基づいて開放態様等が区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」において大当たり又は小当たりに当選した場合に参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」において大当たり又は小当たりに当選した場合に参照される「時間短縮状態」用とで、大入賞口開閉板６５ａの開放態様等が規定されている。

【１９６２】

図１３９で示すように、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短壱」、「時短弐」又は「時短参」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が３ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間（以下、オープニング時間を、「ＯＰ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定され、その大当たりの１のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間（以下、インターバル時間を、「ＩＴ時間」と称する場合がある）が「１秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間（以下、エンディング時間を、「ＥＤ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１９６３】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短四」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が１０ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【１９６４】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設

定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。
【１９６５】
次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短壱」、「時短弐」又は「時短参」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が３ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。
【１９６６】
次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短四」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が１０ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。
【１９６７】
次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。
【１９６８】
次に、図１４０を参照して、第５実施形態の小当たり開放テーブル２０２ｈについて説明する。図１４０は、第５実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される小当たり開放テーブル２０２ｈの一例を模式的に示した模式図である。第１実施形態の小当たり開放テーブル２０２ｈと、第５実施形態の小当たり開放テーブル２０２ｈとの異なる点は、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」及び「時短Ｇ」が削除されている点である。
【１９６９】
次に、図１４１を参照して、第５実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍについて説明する。図１４１は、第５実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される時短終了条件テーブル２０２ｍの一例を模式的に示した模式図である。第１実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍと、第５実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍとの異なる点は、主に、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」及び「時短Ｇ」が削除されている点と、各大当たり種別及び小当たり種別に当選した場合に付与される「時短機能」の終了条件がそれぞれ変更されている点と、である。
【１９７０】
図１４１で示すように、小当たり種別「時短Ａ」当選に基づく大当たりが発生した場合、「特図１時短回数」が「０回」、「特図２時短回数」が「０回」、「合計時短回数」が「０回」に設定され、時短回数が付与されないため、小当たり種別「時短Ａ」当選に基づく大当たり後には「通常遊技状態」に移行する。
【１９７１】
次いで、大当たり種別「時短壱」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ｂ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第１時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ａ」への当選回数が「１回」、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」への当選回数が「１００回」に設定される。
【１９７２】

よって、「第１時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【１９７３】

次いで、大当たり種別「時短弐」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ｃ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第２時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ｂ」への当選回数が「１回」、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｃ」への当選回数が「１００回」に設定される。

【１９７４】

よって、「第２時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【１９７５】

次いで、大当たり種別「時短参」又は「時短四」に当選した場合、即ち、「第３時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ｃ」への当選回数が「１回」、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」への当選回数が「１００回」に設定される。

【１９７６】

よって、「第３時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【１９７７】

このように構成することで、「第３時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりを発生した場合には「第２時間短縮状態」に移行し、「第２時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりを発生した場合には「第１時間短縮状態」に移行し、「第１時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりを発生した場合には「通常遊技状態」に移行させることができる。

【１９７８】

その結果、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短壱」に当選した場合、該大当たり後に少なくとも１回の大当たりが獲得可能となり、大当たり種別「時短弐」に当選した場合、該大当たり後に少なくとも２回の大当たりが獲得可能となり、大当たり種別「時短参」に当選した場合、該大当たり後に少なくとも３回の大当たりが獲得可能となるように構成することができ、「通常遊技状態」において当選した第１特別図柄の動的表示の大当たり種別によって、「時間短縮状態」において獲得可能な大当たり回数を第３図柄表示装置８１で示唆表示することができる。なお、詳細については図１４２から図１４６において後述する。

【１９７９】

次に、図１４２から図１４４を参照して、第５実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。第１実施形態の各制御処理と第５実施形態の各制御処理との異なる点は、主に、各特別図柄の動的表示が当選した大当たり種別又は小当たり種別に応じて、表示用の停止種別コマンドを設定する点である。

【１９８０】

まず、図１４２を参照して、第５実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）について説明する。図１４２は、第５実施形態の変動演出処理（Ｓ１１１０）を示したフローチャートである。第１実施

形態の変動演出処理（Ｓ１１１０）と第５実施形態の変動演出処理（Ｓ１１１０）との異なる点は、各特別図柄の停止種別コマンドの設定処理が関数になっている点である。

【１９８１】

第５実施形態の変動演出処理（Ｓ１１１０）では、Ｓ１３０７の処理が終わると、第１特別図柄の動的表示の抽選結果に応じて停止種別を設定すべく、表示用特図１停止種別コマンド設定処理を実行し（Ｓ１３２１）、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図７０参照）に戻る。

【１９８２】

ここで、図１４３を参照して、第５実施形態において音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３２１）について説明する。図１４３は、第５実施形態の表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３２１）を示したフローチャートである。

【１９８３】

この表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３２１）では、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の抽選結果に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１停止種別コマンドを設定する。

【１９８４】

この表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３２１）では、まず、第１特別図柄の変動演出が大当たりに当選しているか否かを判別し（Ｓ１３６１）、大当たりに当選していなければ（Ｓ１３６１：Ｎｏ）、第１特別図柄の変動演出はハズレとなる変動演出であるため、その他の表示用特図１停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３６２）、この表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３２１）を終了して、変動演出処理（図１４２参照）に戻る。

【１９８５】

一方、Ｓ１３６１の判別の結果、第１特別図柄の変動演出が大当たりに当選していれば（Ｓ１３６１：Ｙｅｓ）、次いで、当選した大当たりが大当たり種別「時短壱」であるか否かを判別し（Ｓ１３６３）、当選した大当たりが大当たり種別「時短壱」であれば（Ｓ１３６３：Ｙｅｓ）、該大当たり後に「第１時間短縮状態」に移行することになり、該「第１時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりすることで、少なくとも１回の大当たりを獲得可能となるため、表示用１連時停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３６４。図１４６（ａ）参照。）、この表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３２１）を終了して、変動演出処理（図１４２参照）に戻る。

【１９８６】

また、Ｓ１３６３の処理において、当選した大当たりが大当たり種別「時短壱」でないと判別された場合（Ｓ１３６３：Ｎｏ）、次いで、当選した大当たりが大当たり種別「時短弐」であるか否かを判別し（Ｓ１３６５）、当選した大当たりが大当たり種別「時短弐」であれば（Ｓ１３６５：Ｙｅｓ）、該大当たり後に「第２時間短縮状態」に移行することになり、「時間短縮状態」において少なくともあと２回の大当たりを獲得可能となるため、表示用２連時停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３６６。図１４５（ｃ）参照。）、この表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３２１）を終了して、変動演出処理（図１４２参照）に戻る。

【１９８７】

さらに、Ｓ１３６５の処理において、当選した大当たりが大当たり種別「時短弐」でないと判別された場合（Ｓ１３６５：Ｎｏ）、次いで、当選した大当たりが大当たり種別「時短参」であるか否かを判別し（Ｓ１３６７）、当選した大当たりが大当たり種別「時短参」であれば（Ｓ１３６７：Ｙｅｓ）、該大当たり後に「第３時間短縮状態」に移行することになり、「時間短縮状態」において少なくともあと３回の大当たりを獲得可能となるため、表示用３連時停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３６８。図１４５（ａ）参照。）、

この表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３２１）を終了して、変動演出処理（図１４２参照）に戻る。

【１９８８】

図１４２の変動演出処理（Ｓ１１１０）に戻って、説明を続ける。Ｓ１３１２の表示用特図２変動パターンコマンド設定処理が終わると、第２特別図柄の動的表示の抽選結果に応じて停止種別を設定すべく、表示用特図２停止種別コマンド設定処理を実行し（Ｓ１３２２）、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図７０参照）に戻る。

【１９８９】

ここで、図１４４を参照して、第５実施形態において音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される表示用特図２停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３２２）について説明する。図１４４は、第５実施形態の表示用特図２停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３２２）を示したフローチャートである。

【１９９０】

この表示用特図２停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３２２）では、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の抽選結果に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図２停止種別コマンドを設定する。

【１９９１】

この表示用特図２停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３２２）では、まず、第２特別図柄の変動演出が大当たりに当選しているか否かを判別し（Ｓ１３７１）、第２特別図柄の変動演出が大当たりに当選していれば（Ｓ１３７１：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の大当たり種別は大当たり種別「時短四」のみであり（図１３５（ｂ）参照）、該大当たり種別「時短四」への当選によって「第３時間短縮状態」に移行することになり、「時間短縮状態」において少なくともあと３回の大当たりを獲得可能となるため、表示用３連時停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３７２。図１４５（ａ）参照。）、この表示用特図２停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３２２）を終了して、変動演出処理（図１４２参照）に戻る。

【１９９２】

一方、Ｓ１３７１の判別の結果、第２特別図柄の変動演出が大当たりに当選していなければ（Ｓ１３７１：Ｎｏ）、次いで、第２特別図柄の変動演出が小当たりに当選しているか否かを判別し（Ｓ１３７３）、第２特別図柄の変動演出が小当たりに当選していなければ（Ｓ１３７３：Ｎｏ）、処理をＳ１３８０に移行する。

【１９９３】

また、Ｓ１３７３の処理において、第２特別図柄の変動演出が小当たりに当選していると判別された場合（Ｓ１３７３：Ｙｅｓ）、次いで、特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオンされているか否かを判別し（Ｓ１３７４）、特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオンされていない、即ち、特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオフであれば（Ｓ１３７４：Ｎｏ）、該当の小当たり種別への当選回数に基づいて時短終了条件が成立せず、小入賞口ユニット７３の開放動作前に遊技状態の移行は発生せず「時間短縮状態」のままであるため、小入賞口ユニット７３には入球困難な状態となり、特定領域７３ｄへの通過が困難となって大当たり状態の発生が困難となるため、該小当たりに当選することとなる変動演出においてハズレに相当する停止種別を設定すべく、処理をＳ１３８０に移行する。

【１９９４】

Ｓ１３８０の処理では、大当たり及び特定領域通過可能な小当たりに当選していないため、その他の表示用特図２停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３８０）、この表示用特図２停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３２２）を終了して、変動演出処理（図１４２参照）に戻る。

【１９９５】

また、Ｓ１３７４の判別の結果、特定領域通過可否フラグ２２３ｈがオンされていれば（Ｓ１３７４：Ｙｅｓ）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ａ」であるか

否かを判別し（Ｓ１３７５）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ａ」であれば（Ｓ１３７５：Ｙｅｓ）、該小当たり種別「時短Ａ」当選に基づく大当たり後に「通常遊技状態」に移行するため、「連荘」状態の終了を示唆する表示用終了時停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３７６。図１４６（ｃ）参照。）、この表示用特図２停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３２２）を終了して、変動演出処理（図１４２参照）に戻る。

【１９９６】

一方、Ｓ１３７５の処理において、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ａ」ではないと判別された場合（Ｓ１３７５：Ｎｏ）、次いで、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｂ」であるか否かを判別し（Ｓ１３７７）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｂ」であれば（Ｓ１３７７：Ｙｅｓ）、該小当たり種別「時短Ｂ」当選に基づく大当たり後に「第１時間短縮状態」に移行することになり、該「第１時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別への当選に基づいて大当たりすることで、少なくとも１回の大当たりを獲得可能となるため、表示用１連時停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３７８。図１４６（ａ）参照。）、この表示用特図２停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３２２）を終了して、変動演出処理（図１４２参照）に戻る。

【１９９７】

さらに、Ｓ１３７７の判別の結果、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｂ」でなければ（Ｓ１３７７：Ｎｏ）、当選した小当たりが小当たり種別「時短Ｃ」であると判断し、該小当たり種別「時短Ｃ」当選に基づく大当たり後に「第２時間短縮状態」に移行することになり、「時間短縮状態」において少なくともあと２回の大当たりを獲得可能となるため、表示用２連時停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３７９。図１４５（ｃ）参照。）、この表示用特図２停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３２２）を終了して、変動演出処理（図１４２参照）に戻る。

【１９９８】

このように構成することで、当選した大当たり種別又は特定領域通過可能な小当たり種別に基づいて停止種別コマンドを設定することができる。

【１９９９】

その結果、大当たり当選時や特定領域通過可能な小当たり種別当選時に表示される第３図柄によって、該当選に基づく大当たり後に獲得可能な大当たりの回数を示唆することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【２０００】

次に、図１４５及び図１４６を参照して、第５実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図１４５及び図１４６は、第５実施形態の「通常遊技状態」及び「時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合、又は、特定領域通過可能な小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示した図である。

【２００１】

より詳細には、図１４５（ａ）は、「通常遊技状態」において第１特別図柄の動的表示が大当たり種別「時短参」に当選した状態を示した図であり、図１４５（ｂ）は、図１４５（ａ）の状態から、大当たりオープニングが開始された状態を示した図であり、図１４５（ｃ）は、図１４５（ｂ）の状態から、「第３時間短縮状態」に移行して、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｃ」に当選した状態を示した図であり、図１４５（ｄ）は、図１４５（ｃ）の状態から、小当たりオープニングが開始された状態を示した図である。

【２００２】

また、図１４６（ａ）は、図１４５（ｄ）の状態から、「第２時間短縮状態」に移行して、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｂ」に当選した状態を示した図であり、図１４６（ｂ）は、図１４６（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始された状態を示した図であり、図１４６（ｃ）は、図１４６（ｂ）の状態から、「第１時間短縮状態」に移行して、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ａ」に当選した状態を示

した図であり、図１４６（ｄ）は、図１４６（ｃ）の状態から、小当たりオープニングが開始された状態を示した図である。

【２００３】

図１４５（ａ）は、「通常遊技状態」において第１特別図柄の動的表示が大当たり種別「時短参」に当選した状態を示している。図１４５（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの中央部分において、第３図柄８１ｖの各図柄列に「３」が表示されており、第１特別図柄の動的表示が大当たり種別「時短参」に当選した状態を示している。

【２００４】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図１用変動領域８７ｂには赤の四角図柄が表示されており、第１特別図柄の動的表示が大当たりとなって停止していることを示している。一方、上述したように、第２特別図柄の動的表示は保留球を有していないため、保留数表示に該当する表示は行われておらず、特図２用変動領域８８のみが表示されている。

【２００５】

次いで、図１４５（ｂ）は、図１４５（ａ）の状態から、大当たりオープニングが開始された状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「３図柄ボーナス」と表示されており、大当たり種別「時短参」に当選したことを示している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該大当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【２００６】

さらに、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「３Ｒ」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選によって最大３ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「あと３回継続」と表示されており、大当たり種別「時短参」への当選によって「第３時間短縮状態」に移行するため、該「第３時間短縮状態」に移行後に、少なくともあと３回の大当たりを獲得可能であることを示している。

【２００７】

次いで、図１４５（ｃ）は、図１４５（ｂ）の状態から、「第３時間短縮状態」に移行して、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｃ」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｖの各図柄列に「２」が表示されており、「第３時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｃ」に当選したことを示している。

【２００８】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図１用変動領域８７ｂには白の四角図柄が表示されており、第１特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。一方、上述したように、第２特別図柄の動的表示は保留球を有していないため、保留数表示に該当する表示は行われておらず、特図２用変動領域８８のみが表示され、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【２００９】

次いで、図１４５（ｄ）は、図１４５（ｃ）の状態から、小当たりオープニングが開始された状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「２図柄ボーナス」と表示されており、「第３時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｃ」に当選したことを示している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、小当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【２０１０】

さらに、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「１０Ｒ」と表示されており、小当たり種別「時短Ｃ」への当選によって最大１０ラウンド分の出玉を獲得可

能であることを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「あと２回継続」と表示されており、小当たり種別「時短Ｃ」への当選によって「第２時間短縮状態」に移行するため、該「第２時間短縮状態」に移行後に、少なくともあと２回の大当たりを獲得可能であることを示している。

【２０１１】

次いで、図１４６（ａ）は、図１４５（ｄ）の状態から、「第２時間短縮状態」に移行して、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｂ」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｖの各図柄列に「１」が表示されており、「第２時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｂ」に当選したことを示している。

【２０１２】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図１用変動領域８７ｂには白の四角図柄が表示されており、第１特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。一方、上述したように、第２特別図柄の動的表示は保留球を有していないため、保留数表示に該当する表示は行われておらず、特図２用変動領域８８のみが表示され、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【２０１３】

次いで、図１４６（ｂ）は、図１４６（ａ）の状態から、小当たりオープニングが開始された状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「１図柄ボーナス」と表示されており、「第２時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｂ」に当選したことを示している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、小当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【２０１４】

さらに、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「１０Ｒ」と表示されており、小当たり種別「時短Ｂ」への当選によって最大１０ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「あと１回継続」と表示されており、小当たり種別「時短Ｂ」への当選によって「第１時間短縮状態」に移行するため、該「第１時間短縮状態」に移行後に、少なくともあと１回の大当たりを獲得可能であることを示している。

【２０１５】

次いで、図１４６（ｃ）は、図１４６（ｂ）の状態から、「第１時間短縮状態」に移行して、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ａ」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｖの各図柄列に「０」が表示されており、「第１時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ａ」に当選したことを示している。

【２０１６】

なお、図１４６（ｃ）のように、これから実行する大当たりの終了後に「連荘」状態が終了する場合、第３図柄８１ｖに表示する表示形式を、「０」などのアラビア数字から、「終」、「終了」、「最後」、「ＬＡＳＴ」、「Ｅｎｄ」などの文字による表示を行うように構成してもよい。このように構成することで、「連荘」状態における最後の大当たりであることが強調され、遊技者が「連荘」状態が終了することを把握し易くなる。

【２０１７】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図１用変動領域８７ｂには白の四角図柄が表示されており、第１特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。一方、上述したように、第２特別図柄の動的表示は保留球を有していないため、保留数表示に該当する表示は行われておらず、特図２用変動領域８８のみが表示され、四角図柄が青で停止しており、いずれかの小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【２０１８】
次いで、図１４６（ｄ）は、図１４６（ｃ）の状態から、小当たりオープニングが開始された状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技結果示唆メッセージ８１ｏに「０図柄ボーナス」と表示されており、「第１時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ａ」に当選したことを示している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、小当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。
【２０１９】
さらに、主表示領域Ｄｍの左上部分には、報酬ラウンド数８１ｃに「１０Ｒ」と表示されており、小当たり種別「時短Ａ」への当選によって最大１０ラウンド分の出玉を獲得可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には、遊技内容メッセージ８１ｊに「連チャン終了」と表示されており、小当たり種別「時短Ａ」への当選によって「通常遊技状態」に移行するため、「連荘」状態が終了することを示している。
【２０２０】
以上、説明したように、第５実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短壱」に当選することで「第１時間短縮状態」に移行し、該「第１時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別を、小当たり種別「時短Ａ」のみとし、該小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、「通常遊技状態」に移行するように構成する。
【２０２１】
また、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短弐」に当選することで「第２時間短縮状態」に移行し、該「第２時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別を、小当たり種別「時短Ｂ」のみとし、該小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、「第１時間短縮状態」に移行するように構成する。
【２０２２】
さらに、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短参」に当選することで「第３時間短縮状態」に移行し、該「第３時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別を、小当たり種別「時短Ｃ」のみとし、該小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、「第２時間短縮状態」に移行するように構成する。
【２０２３】
このように構成することで、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短壱」に当選した場合、該大当たり後に少なくとも１回の大当たりが獲得可能となり、大当たり種別「時短弐」に当選した場合、該大当たり後に少なくとも２回の大当たりが獲得可能となり、大当たり種別「時短参」に当選した場合、該大当たり後に少なくとも３回の大当たりが獲得可能となる。
【２０２４】
その結果、「通常遊技状態」において大当たりに当選した場合に、該当選した第１特別図柄の動的表示の大当たり種別に基づいて第３図柄に表示する図柄を決定し、「時間短縮状態」において獲得可能な大当たり回数を示唆表示することができ、新たな遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。
【２０２５】
その他、第５実施形態におけるパチンコ機１０は、第１実施形態乃至第４実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。
【２０２６】
＜第６実施形態＞
次いで、図１４７～図１６１を参照して、本発明を適用した第６実施形態のパチンコ機１０について説明する。第１実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の始動入賞に対応するデータを記憶（保留）するための保留エリアを有していなかった。また、特定領域通過可能な小当たり種別が異なる、４つの「時間短縮状態」で構成されていた。さらに、「第１時間短縮状態」における時短終了条件として、第２特別図柄の動的表示の時短回

数が「１回」に設定されていた。また、各「時間短縮状態」において、少なくとも１つの特定領域通過可能な小当たり種別が設定されていた。

【２０２７】

これに対し、第６実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の１の始動入賞に対応するデータが最大４回分まで記憶（保留）できるように４つの保留エリアを有するように構成する。また、特定領域通過可能な小当たり種別が異なる、３つの「時間短縮状態」で構成する。さらに、「第１時間短縮状態」における時短終了条件として、第２特別図柄の動的表示の時短回数が「１００回」に設定する。また、「第１時間短縮状態」においては、特定領域通過可能な小当たり種別が設定されないように構成する。

【２０２８】

以下、第６実施形態のパチンコ機１０について、第１実施形態乃至第５実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第６実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１実施形態乃至第５実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１実施形態乃至第５実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【２０２９】

まず、図１４７を参照して、第６実施形態のパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図１４７は、第６実施形態のパチンコ機１０の主制御装置１１０内に設けられたＲＯＭ２０２及びＲＡＭ２０３を示すブロック図である。

【２０３０】

第１実施形態のブロック図と、第６実施形態のブロック図との異なる点は、ＲＡＭ２０３において、第２保留球数カウンタ２０３ｂが追加されている点と、時短Ｄ時短カウンタ２０３ｏ４～時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７及び時短終了判定フラグ２０３ｐが削除されている点と、である。

【２０３１】

第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第１保留球数カウンタ２０３ａと同様、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図１５８参照）の中で検出される第２始動口７１への始動入賞に基づいて、特別図柄表示装置３７で行われる第２特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【２０３２】

この第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第１保留球数カウンタ２０３ａと同様、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図３２のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、第２始動口７１への始動入賞が検出されて第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図１５９のＳ３２３参照）。一方、第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第２特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図１６０のＳ５２２参照）。

【２０３３】

この第１保留球数カウンタ２０３ａの値（即ち、第１特別図柄の保留球数）又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（即ち、第２特別図柄の保留球数）は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される（図１５９のＳ３２６参照）。第１保留球数コマンドは、第１始動口６４への始動入賞が検出されて第１保留球数カウンタ２０３ａが１加算される毎に、第２保留球数コマンドは、第２始動口７１への第２保留球数カウンタ２０３ｂが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。

【２０３４】

音声ランプ制御装置１１３は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置１１３において、主制御装置１１０へアクセスすることなく各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留回数を管理することができる。また、第１始動口６４、第２始動口７１への始

動入賞が検出される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを送信することにより、音声ランプ制御装置１１３において管理される各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数が、ノイズ等の影響によって主制御装置１１０に保留された実際の動的表示（変動演出）の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。

【２０３５】

また、第６実施形態では、主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３に対して第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを送信する場合、その第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドにおいて、１加算された第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値だけでなく、その第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの加算の契機となった上記始動入賞に伴い、カウンタ用バッファ２０３ｃ（図１４８参照）より取得される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値も含める。

【２０３６】

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

【２０３７】

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

【２０３８】

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

【２０３９】

次に、図１４８を参照して、第６実施形態において、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や、特別図柄表示装置３７の動的表示の設定、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。

【２０４０】

第１実施形態のカウンタと、第６実施形態のカウンタとの異なる点は、第２保留球格納エリア２０３ｅ内に、第２特別図柄に関する４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）を有している点である。

【２０４１】

各カウンタの値（大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫ）は、球が第２始動口７１に入賞（始動入賞）したタイミングで、第２始動口７１（第２特別図柄）に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのいずれかの第２保留エリアに格納される。

【２０４２】

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

【２０４３】

ＭＰＵ２０１は、特別図柄の変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの各値）が記憶されている場合は、該第２保留第１エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア２０３ｆの各エリア２０３ｆ１～２０３ｆ５にそれぞれシフトする。一方、ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなった場合に、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが記憶されておらず、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアにデータが記憶されているとき、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア２０３ｆの各エリア２０３ｆ１～２０３ｆ４にそれぞれシフトする。

【２０４４】

また、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアのデータを保留球実行エリア２０３ｆへシフトする処理が終了すると、第２保留第１エリアが空き状態となるため、第２保留球格納エリア２０３ｅの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第６実施形態では、第２保留球格納エリア２０３ｅにおいて、データが記憶（保留）されている第２保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【２０４５】

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

【２０４６】

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

【２０４７】

なお、データの有無に関わらず、第２保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第２保

留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【２０４８】

ここで、図１４９を参照して、各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａの詳細について説明する。図１４９（ａ）は、第６実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａ１（以下、「特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１」と称する）の一例を模式的に示した模式図であり、図１４９（ｂ）は、第６実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａ２（以下、「特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２」と称する）の一例を模式的に示した模式図である。

【２０４９】

第１実施形態の大当たり乱数テーブル２０２ａと第６実施形態の大当たり乱数テーブル２０２ａとの異なる点は、主に、各設定値における大当たり乱数値の取り得る値が異なる点と、特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２において小当たりとなる乱数値の取り得る値が異なる点と、である。

【２０５０】

図１４９（ａ）で示すように、第６実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１では、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は３２個で、その値「０～３１」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における大当たり確率は、３２／１００００＝０．３２／１００（即ち、０．３２％）となるように設定されている。

【２０５１】

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

【２０５２】

よって、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９６８個で、その値「３２～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９９６８／１００００＝９９．６８／１００（即ち、９９．６８％）となるように設定されている。

【２０５３】

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

【２０５４】

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

【２０５５】

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

【２０５６】

従って、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９６６個で、その値「３４～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、

９９６６／１００００＝９９．６６／１００（即ち、９９．６６％）となるように設定されている。

【２０５７】

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

【２０５８】

よって、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における設定値「２」は、設定値「１」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（０．３２％→０．３４％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【２０５９】

次いで、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は３６個で、その値「０～３５」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の大当たり確率は、３６／１００００＝０．３６／１００（即ち、０．３６％）となるように設定されている。

【２０６０】

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

【２０６１】

従って、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９６４個で、その値「３６～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９９６４／１００００＝９９．６４／１００（即ち、９９．６４％）となるように設定されている。

【２０６２】

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

【２０６３】

よって、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（０．３４％→０．３６％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【２０６４】

次に、図１４９（ｂ）で示すように、第６実施形態の特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２では、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、３２個で、その値「０～３１」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、３２／１００００＝０．３２／１００（即ち、０．３２％）となるように設定されている。

【２０６５】

ここで、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、２７０個で、その値「３２～３０１」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄における小当たり確率は、２７０／１００００＝２．７０／１００（即ち、２．７０％）となるように設定されている。

【２０６６】

従って、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズ

レとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９６９８個で、その値「３０２～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄のハズレ確率は、９６９８／１００００＝９６．９８／１００（即ち、９６．９８％）となるように設定されている。

【２０６７】

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

【２０６８】

このように、第２特別図柄の小当たり確率は、大当たり確率と比べてもすこぶる選択され易い個数に設定されている。即ち、第２特別図柄における抽選遊技では、ハズレ→小当たり→大当たりの順に選択され易い設定となっており、「時間短縮状態」において実行され得る第２特別図柄の動的表示において大当たりが発生する場合、小当たり遊技への当選に基づく大当たりの割合が高くなるように構成されている。

【２０６９】

次いで、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、３４個で、その値「０～３３」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、３４／１００００＝０．３４／１００（即ち、０．３４％）となるように設定されている。

【２０７０】

ここで、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」の場合と同様、２７０個で、その値「３４～３０３」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄における小当たり確率は、２７０／１００００＝２．７０／１００（即ち、２．７０％）となるように設定されている。

【２０７１】

従って、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９６９６個で、その値「３０４～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄のハズレ確率は、９６９６／１００００＝９６．９６／１００（即ち、９６．９６％）となるように設定されている。

【２０７２】

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

【２０７３】

よって、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における設定値「２」は、設定値「１」と比べて、小当たり確率は同等（ともに２．７０％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（０．３２％→０．３４％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【２０７４】

次いで、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、３６個で、その値「０～３５」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、３６／１００００＝０．３６

／１００（即ち、０．３６％）となるように設定されている。
【２０７５】
ここで、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」及び「２」の場合と同様、２７０個で、その値「３６～３０５」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄における小当たり確率は、２７０／１００００＝２．７０／１００（即ち、２．７０％）となるように設定されている。
【２０７６】
従って、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９６９４個で、その値「３０６～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄のハズレ確率は、９６９４／１００００＝９６．９４／１００（即ち、９６．９４％）となるように設定されている。
【２０７７】
即ち、設定値「３」において、特図２における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。
【２０７８】
よって、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、小当たり確率は同等（ともに２．７０％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（０．３４％→０．３６％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【２０７９】
次に、図１５０を参照して、第６実施形態のパチンコ機１０の大当たり種別テーブル２０２ｂについて説明する。図１５０（ａ）は、第６実施形態のパチンコ機１０のＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の一例を模式的に示した図であり、図１５０（ｂ）は、同じく第６実施形態のパチンコ機１０のＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の一例を模式的に示した図である。
【２０８０】
第１実施形態の大当たり種別テーブル２０２ｂと、第６実施形態の大当たり種別テーブル２０２ｂとの異なる点は、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１において、大当たり種別「時短壱」及び「時短弐」の大当たり種別カウンタＣ２が取り得る値が異なる点と、各大当たり種別の最大ラウンド数が異なる点と、大当たり種別「時短参」に当選した場合の大当たり遊技後に移行する遊技状態が異なる点と、である。
【２０８１】
第６実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別として、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、主に、第２特別図柄の動的表示が「１００回」実行されるまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第１時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短壱」と、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、主に、第２特別図柄の動的表示が大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」に当選するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第２時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短弐」と、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、主に、第２特別図柄の動的表示が大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」に当選するまでの間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「第２時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短参」と、がある。
【２０８２】
図１５０（ａ）で示す第６実施形態の特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の例では

、すべての遊技状態において大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短壱」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～２９」が対応付けられ、大当たり種別「時短弐」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「３０～９９」が対応付けられている。

【２０８３】

よって、第１特別図柄の当否抽選において、第１保留球格納エリア２０３ｄのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別「時短壱」が選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値が「９５」であれば、大当たり種別「時短弐」が選定され得る。

【２０８４】

従って、すべての遊技状態において第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短壱」が３０％、大当たり種別「時短弐」が７０％、の割合で当選することとなる。

【２０８５】

ここで、大当たり種別「時短壱」および大当たり種別「時短弐」は、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける、時短図柄と確変図柄に相当する役割となっている。

【２０８６】

具体的には、大当たり種別「時短壱」当選に基づく大当たり後に移行する「第１時間短縮状態」は、主に第２特別図柄の動的表示が「１００回」実行されるまでの間、「時間短縮状態」が継続するように構成されており、該「第１時間短縮状態」においては、特定領域通過可能な小当たり種別が設定されていない（図１５２及び図１５６にて後述）。

【２０８７】

よって、「第１時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が「１００回」実行されるまでの間に大当たりに当選できなければ、時短回数に基づく時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行してしまう遊技性となっており、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「時間短縮状態」と同様の遊技性となっている。

【２０８８】

また、大当たり種別「時短弐」当選に基づく大当たり後に移行する「第２時間短縮状態」は、主に第２特別図柄の動的表示が「１００００回」実行されるまでの間、「時間短縮状態」が継続するように構成されている。さらに、該「第２時間短縮状態」においては、特定領域通過可能な小当たり種別として、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」及び「時短Ｃ」が設定されており（図１５２及び図１５６にて後述）、該「第２時間短縮状態」においては、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」に当選することで大当たり状態を導出可能となっているため、大当たり状態を導出する確率が約３％となり、「通常遊技状態」における第２特別図柄の大当たり確率（設定値「１」で０．３２％）よりも約１０倍大当たりを導出し易いように構成されている。このため、「第２時間短縮状態」では、第２特別図柄の動的表示が「１００００回」実行されるまでの間に、大当たり状態を導出可能な大当たり種別又は小当たり種別に当選する蓋然性が高くなっており、実質的に次回大当たりが確定する遊技状態となっている。

【２０８９】

よって、「第２時間短縮状態」では、「通常遊技状態」や「第１時間短縮状態」よりも大当たり状態を導出する確率が大幅に上昇しており、実質的に次回大当たりが確定する遊技状態であるため、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」と同様の遊技性となっている。

【２０９０】

従って、第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける時短図柄に相当する大当たり種別「時短壱」が３０％、従来の

パチンコ機の所謂確変ループタイプにおける確変図柄に相当する大当たり種別「時短弐」が７０％、の割合で当選するように構成されている。

【２０９１】

次いで、図１５０（ｂ）で示す第６実施形態の特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の例では、すべての遊技状態において第２特別図柄の大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短参」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～９９」が対応付けられている。

【２０９２】

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

【２０９３】

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

【２０９４】

また、大当たり種別「時短参」への当選により、実質的に次回大当たりが確定する「第２時間短縮状態」に移行するため、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける確変図柄に相当する大当たり種別「時短弐」が１００％の割合で当選するように構成されている。

【２０９５】

次に、図１５１を参照して、第６実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃについて説明する。図１５１は、第６実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２小当たり種別テーブル２０２ｃの一例を模式的に示した図である。

【２０９６】

第６実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃと、第１実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃとの異なる点は、主に、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」及び「時短Ｇ」が削除されている点と、各小当たり種別において、小当たり種別カウンタＣＫの取り得る値が異なる点と、大当たり遊技を発生した場合のラウンド数が異なる点と、大当たり遊技後に移行する遊技状態が異なる点と、である。

【２０９７】

図１５１に示すように、第６実施形態の特図２小当たり種別テーブル２０２ｃは、小当たり中に特定領域７３ｄを通過したか否かに応じて、該特別図柄の種別に応じた小当たり種別と、小当たり種別カウンタＣＫの値とが対応付けられたテーブルである。

【２０９８】

第６実施形態のパチンコ機１０では、小当たり種別として、特定領域７３ｄを球が通過しなかった場合には、最大ラウンド数が１ラウンドの「小当たりＡ」が設けられる一方、特定領域７３ｄを球が通過した場合には、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ａ」と、同じく最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｂ」と、同じく最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｃ」と、が設けられている。

【２０９９】

具体的には、第２特別図柄の抽選遊技で小当たりに当選した場合、特定領域７３ｄを球が通過しないときに小当たり遊技のみの小当たり種別「小当たりＡ」となる一方、特定領域７３ｄを球が通過したときに小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」となる。そして、小当たり種別「時短Ａ」の大当たり遊技後に「第１時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｂ」の大当たり遊技後に「第２時間短縮状態」へ、小当たり種別「時短Ｃ」の大当たり遊技後に「第３時間短縮状態」へ、それぞれ移行するように構成されている。

【２１００】
なお、本実施形態における「時間短縮状態」においては、右打ち遊技が推奨されており、第２始動口７１へ入賞し得て第２特別図柄の動的表示が実行され得る一方、第１始動口６４へ入賞し難いことで第１特別図柄の動的表示が実行され難く構成されている。
【２１０１】
特図２小当たり種別テーブル２０２ｃでは、各小当たり種別に対して、その小当たり種別を決定する小当たり種別カウンタＣＫの取り得る値が対応付けられている。
【２１０２】
図１５１で示す特図２小当たり種別テーブル２０２ｃの例では、すべての遊技状態において、第２特別図柄の小当たりが発生した場合は、特定領域７３ｄを球が通過しなかったときに、「小当たりＡ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～２９９」が対応付けられている一方、特定領域７３ｄを球が通過したときに、「時短Ａ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～９９」が対応付けられ、「時短Ｂ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「１００～２６５」が対応付けられ、「時短Ｃ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「２６６～２９９」が対応付けられている。
【２１０３】
即ち、第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる値であった場合に、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５に格納された小当たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別が特図２小当たり種別テーブル２０２ｃから決定され、例えば、特定領域通過の有無に応じて、小当たり種別カウンタＣＫの値が「７」である場合には小当たり種別として「時短Ａ」が決定され、小当たり種別カウンタＣＫの値が「２９５」である場合には小当たり種別として「時短Ｃ」が決定される。
【２１０４】
従って、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、特定領域７３ｄを通過しなければ、小当たり種別「小当たりＡ」が１００％の割合で当選することとなる。また、特定領域７３ｄを通過すれば、小当たり種別「時短Ａ」が３３．３％の割合で、小当たり種別「時短Ｂ」が５５．３％の割合で、小当たり種別「時短Ｃ」が１１．３％の割合で、それぞれ当選するように構成されている。
【２１０５】
ここで、詳細は後述するが、第６実施形態のパチンコ機１０では、各「時間短縮状態」（「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」）毎に、時短終了条件が異なるように構成されており（図１５６参照）、小当たり種別の当選回数による時短終了条件が成立した場合にのみ、該小当たり種別への当選に基づいて開放される小入賞口ユニット７３に遊技球を入球容易又は入球可能状態となり、特定領域７３ｄへ通過させて大当たり状態を発生させることが可能となる。
【２１０６】
よって、例えば、「第３時間短縮状態」であれば、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に「１回」当選した場合に時短終了条件が成立するように構成されているため（図１５６参照）、該小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」への当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放された場合、該小入賞口ユニット７３に遊技球を入球容易又は入球可能状態となり、特定領域７３ｄへ球を通過させて大当たり状態を発生させることが可能となる。
【２１０７】
一方、「第３時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ａ」に当選した場合、時短終了条件は、小当たり種別「時短Ａ」に「１００回」当選した場合に成立するように構成されているため（図１５６参照）、時短終了条件が成立する前の小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放された場合、該小入賞口ユニット７３に遊技球を入球困難又は入球不可な状態となり、特定領域７３ｄへ球を通過させられず大当たり状態を発生させることが困難となる。

【２１０８】
即ち、いずれの「時間短縮状態」（「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」）であっても、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合に選択され得る小当たり種別の割合は図１５１に示す通り一律であるものの、各「時間短縮状態」によって時短終了条件が異なることにより、特定領域７３ｄへ球を通過させて大当たり状態を発生可能な小当たり種別は、各「時間短縮状態」毎に異なるように構成されている。なお、各「時間短縮状態」において、特定領域７３ｄへ球を通過させて大当たり状態を発生可能な小当たり種別については、図１５２及び図１５６において後述する。
【２１０９】
次に、図１５２及び図１５３を参照して、第６実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図１５２は、第６実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、当選可能な大当たり種別、特定領域通過可能な小当たり種別、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図１５３は、第６実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図１５３において、非推奨の発射態様で遊技を行った場合における遊技状態の移行も表記しているが、ここでは、説明の便宜上、その説明を省略する。また、図１５２及び図１５３に記載した電サポ回数は、右打ち遊技によって主に実行され得る第２特別図柄の動的表示の実行回数となっており、時短終了条件については図１５６で詳細を後述する。
【２１１０】
図１５２で示すように、「通常遊技状態」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びＲＡＭクリア状態、「第１時間短縮状態」における特別図柄の動的表示が１００回実行された場合（所謂、電サポ終了。）、となる（図１５３参照）。
【２１１１】
また、図１５２で示すように、「通常遊技状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が低確率状態である。さらに、「通常遊技状態」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に第１始動口６４に入賞する。そして、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「５秒～１９０秒」の範囲で行われ、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間は「１５秒～１９０秒」で行われる（図１５７及び図２４～図２８参照）。さらに、「通常遊技状態」では、主に第１特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短壱」又は「時短弐」となり、第１特別図柄の動的表示は小当たりに当選し得ないため、特定領域通過可能な小当たり種別は該当なしとなる。
【２１１２】
また、この「通常遊技状態」では、上述したように、大当たり種別「時短弐」への当選によってのみ、実質的に次回大当たりが確定する「第２時間短縮状態」に移行するため、実質的に次回大当たりが確定する割合（従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける確変割合に相当する割合）は約７０％となるように構成されている。なお、この「通常遊技状態」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート６７等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置２２６（図７参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。
【２１１３】
次いで、「第１時間短縮状態」への移行契機は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短壱」に当選した場合、又は、「第２時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ａ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図１５３参照）。
【２１１４】
この「第１時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第１時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発

射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「５秒～７０秒」の範囲で行われる（図１５７及び図２４～図２８参照）。さらに、「第１時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は設定されていない（図１５６参照）。

【２１１５】

よって、「第１時間短縮状態」では、いずれの小当たり種別に当選しても大当たり状態の導出が困難となるように構成されており、大当たり種別「時短参」への当選のみによって大当たり状態の導出が可能となっている。つまり、この「第１時間短縮状態」は、特別図柄の動的表示が「１００回」実行されるまでに大当たりに当選（大当たり種別に当選）しなければ「通常遊技状態」に移行してしまうため、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「時間短縮状態」に相当する遊技状態である。

【２１１６】

また、この「第１時間短縮状態」において大当たり状態を発生し得るのは大当たり種別「時短参」に当選した場合のみであり、該大当たり種別「時短参」への当選によって、実質的に次回大当たりが確定する「第２時間短縮状態」に移行するため、実質的に次回大当たりが確定する割合（従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける確変割合）は１００％となるように構成されている。なお、この「第１時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【２１１７】

ここで、第６実施形態のパチンコ機１０では、「第１時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が「１００回」実行されて「通常遊技状態」に移行した直後における第２特別図柄の動的表示の保留球（所謂、残保留）によって大当たりを導出する確率が、「第１時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示の実行によって大当たりを導出する確率よりも上昇するように構成されている。

【２１１８】

具体的には、上述したように、「第１時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示を実行した場合、いずれの小当たり種別においても、該小当たり種別への当選回数が１００回に到達するまでは大当たり状態の導出が困難となるように構成されているため、実質的に大当たり種別「時短参」への当選のみによって大当たり状態の導出が可能となっている。

【２１１９】

これに対し、「第１時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した直後において、第２特別図柄の動的表示の保留球（所謂、残保留）が実行される場合、遊技状態が「通常遊技状態」であるため、該残保留においていずれかの小当たり種別（小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」）に当選した場合、該小当たり種別のへの当選に基づいて開放される小入賞口ユニット７３に入賞容易となり、特定領域７３ｄを通過させて大当たり状態の導出が可能となる。

【２１２０】

即ち、「第１時間短縮状態」中に第２特別図柄の動的表示を実行した場合、大当たり種別「時短参」への当選のみによって大当たり状態の導出が可能であるため、大当たりを導出する確率は設定値「１」で約０．３％となるのに対し、「通常遊技状態」に移行後の第２特別図柄の動的表示の保留球（所謂、残保留）が実行される場合、大当たり種別「時短参」に当選するか、又は、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」に当選することで大当たり状態の導出が可能であるため、大当たりを導出する確率は設定値「１」で約３％と、「第１時間短縮状態」と比較して約１０倍となる。

【２１２１】

このように構成することで、「第１時間短縮状態」に移行して、第２特別図柄の動的表示を１００回実行する間に大当たりを導出することができずに「通常遊技状態」に移行し

てしまった場合であっても、第２特別図柄の動的表示の保留球（所謂、残保留）の大当たりを導出する確率が「第１時間短縮状態」よりも上昇していることで、期待感を喪失することなく遊技を継続することができ、新たな遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。

【２１２２】

なお、第６実施形態のパチンコ機１０では、「時短機能」の終了タイミングとして、時短回数による時短終了条件成立時であって、該時短終了条件が成立することとなる動的表示が小当たり当選している場合、「時短機能」は該動的表示の終了時には終了せず、小当たり当選に基づく小入賞口ユニット７３の開放動作終了から５秒後に終了するように構成されているが、動的表示の終了時に「時短機能」を終了するように構成してもよい。

【２１２３】

このように構成することで、「第１時間短縮状態」の１００回転目、即ち、時短回数に基づく時短終了条件が成立する動的表示の実行時において、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選した場合、該動的表示の終了時（小入賞口ユニット７３の開放前）に「時短機能」が終了するため、右打ち遊技で発射された球は小入賞口ユニット７３へ入球容易又は入球可能な状態となり、該小入賞口ユニット７３内の特定領域７３ｄを通過して大当たりを発生可能な状態とすることができる。

【２１２４】

即ち、「第１時間短縮状態」においては、該「第１時間短縮状態」中における第２特別図柄の動的表示よりも、「第１時間短縮状態」における最後の第２特別図柄の動的表示、及び、該「第１時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行後の第２特別図柄の動的表示の保留球（所謂、残保留）の方が大当たりを導出する確率を上昇させることができ、新たな遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。

【２１２５】

また、このように、「時間短縮状態」（特定遊技状態）の終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球（所謂、残保留）を実行する場合、「連荘」状態の終了を報知する演出中に該残保留を実行するように構成してもよい。

【２１２６】

具体的には、「第１時間短縮状態」における１００回転目の第２特別図柄の動的表示（所定事象）がハズレである場合、個別の変動パターンとなるように構成し、該変動パターンの前半部分で１００回転目の変動演出を実行し、後半部分で「連荘」状態の終了を報知するように構成する。この場合、変動パターンの前半部分で実行する変動演出の内容は、「第１時間短縮状態」における９９回転目までの変動演出と同様に構成してもよいし、「連荘」状態における最後の特別図柄の動的表示であるため、特別な変動演出を行うように構成してもよい。

【２１２７】

そして、該変動演出の終了後、後半部分において、「連荘」状態の終了を報知するエンディング画面（所定終了示唆手段）を表示する。このエンディング画面では、「連荘」状態中の大当たり回数や、獲得球数、「連荘」状態中の滞在時間などを表示する。これらの要素を表示することで、遊技者に対して「連荘」状態中の連荘数や獲得球数などをアピールすることができ、再度「連荘」状態に移行させる意欲を増幅させ、パチンコ機１０の稼働を向上させることができる。

【２１２８】

さらに、「第１時間短縮状態」における１００回転目の第２特別図柄の動的表示（特別事象）の終了後に実行される残保留分の４の第２特別図柄の動的表示（特定事象）がハズレであった場合、変動時間（特定動作期間）が短時間（例えば、「１秒」など）となるように構成し、この残保留分の変動演出もエンディング画面中に実行するように構成する。即ち、エンディング画面の表示中において、１００回転目の後半部分の変動演出と、残保留分の４の第２特別図柄の動的表示と、が実行されるように構成する。

【２１２９】

一方、残保留分の４の第２特別図柄の動的表示のいずれかが大当たり又は小当たりに当選した場合は、大当たり又は小当たりに当選したことを報知できるような変動時間に構成し、該動的表示の開始時において、エンディング画面から復活演出に移行させ、大当たり又は小当たりに当選したことを報知するように構成する。

【２１３０】

このように構成することで、エンディング画面が表示されて「連荘」状態の終了が示唆された場合であっても、残保留分の４の第２特別図柄の動的表示のいずれかが大当たり又は小当たりに当選する可能性があるため、遊技者の期待感を継続させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【２１３１】

次いで、「第２時間短縮状態」への移行契機は、「通常遊技状態」において大当たり種別「時短弐」に当選した場合、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」若しくは「第３時間短縮状態」において大当たり種別「時短参」に当選した場合、又は、「第２時間短縮状態」若しくは「第３時間短縮状態」において「小当たり種別「時短Ｂ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図１５３参照）。

【２１３２】

この「第２時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第２時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「５秒～７０秒」の範囲で行われる（図１５７及び図２４～図２８参照）。さらに、「第２時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」となる（図１５３参照）。

【２１３３】

よって、この「第２時間短縮状態」は、主に第２特別図柄の動的表示が「１００００回」実行されるまでの間に大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」に当選することで大当たり状態を導出できるため、実質的に次回大当たりが確定する遊技状態であり、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」に相当する遊技状態である。

【２１３４】

また、この「第２時間短縮状態」において大当たり状態を導出可能な大当たり種別「時短参」、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」及び「時短Ｃ」のうち、大当たり種別「時短参」、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」への当選に基づく大当たり後には実質的に次回大当たりが確定する「第２時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」に移行するため（図１５３参照）、実質的に次回大当たりが確定する割合（従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける確変割合に相当する割合）は約７０％となるように構成されている。なお、この「第２時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【２１３５】

次いで、「第３時間短縮状態」への移行契機は、「第２時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図１５３参照）。

【２１３６】

この「第３時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第３時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「５秒～７０秒」の範囲で行われる（図１５７及び図２４

～図２８参照）。さらに、「第３時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」となる（図１５２参照）。

【２１３７】

よって、この「第３時間短縮状態」は、主に第２特別図柄の動的表示が「１００００回」実行されるまでの間に大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」に当選することで大当たり状態を導出できるため、実質的に次回大当たりが確定する遊技状態であり、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」に相当する遊技状態である。

【２１３８】

また、この「第３時間短縮状態」において大当たり状態を導出可能な大当たり種別「時短参」、小当たり種別「時短Ｂ」及び「時短Ｃ」のうち、すべての大当たり種別又は小当たり種別への当選に基づく大当たり後に実質的に次回大当たりが確定する「第２時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」に移行するため（図１５３参照）、実質的に次回大当たりが確定する割合（従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける確変割合に相当する割合）は１００％となるように構成されている。なお、この「第３時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【２１３９】

このように、第６実施形態のパチンコ機１０では、「第１時間短縮状態」は、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「時間短縮状態」に相当し、該「第１時間短縮状態」において大当たりした場合（即ち、大当たり種別「時短参」に当選した場合）の次回大当たり確定割合（従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける確変割合に相当する割合）は１００％となるように構成されている。

【２１４０】

また、「第２時間短縮状態」は、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」に相当し、該「第２時間短縮状態」において大当たりした場合（即ち、大当たり種別「時短参」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」に当選した場合）の次回大当たり確定割合（従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける確変割合に相当する割合）は約７０％となるように構成されている。

【２１４１】

さらに、「第３時間短縮状態」は、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」に相当し、該「第３時間短縮状態」において大当たりした場合（即ち、大当たり種別「時短参」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」に当選した場合）の次回大当たり確定割合（従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける確変割合に相当する割合）は１００％となるように構成されている。

【２１４２】

換言すれば、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「時間短縮状態」で大当たりした場合、該大当たり後に「確率変動状態」に移行する割合は一定の割合（例えば、７０％の割合など）となるが、第６実施形態のパチンコ機１０では、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「時間短縮状態」に相当する「第１時間短縮状態」で大当たりした場合、該大当たり後において、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」に相当する「第２時間短縮状態」に移行する割合が１００％となる。

【２１４３】

また、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」で大当たりした場合も、該大当たり後に「確率変動状態」に移行する割合は一定の割合（例えば、７０％の割合など）となるが、第６実施形態のパチンコ機１０では、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」に相当する「第３時間短縮状態」で大当たりした場合、該大当たり後において、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」に相当する「第２時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」に移行する

割合が１００％となる。
【２１４４】
即ち、第６実施形態のパチンコ機１０では、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「時間短縮状態」に相当する「第１時間短縮状態」と、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」に相当する「第２時間短縮状態」を備えており、さらに、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」で大当たりした場合に、再度「確率変動状態」に移行することが濃厚となる「第３時間短縮状態」を備えている。
【２１４５】
このように構成することで、従来のパチンコ機にはない新たな遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。
【２１４６】
次に、図１５４を参照して、第６実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇについて説明する。図１５４は、第６実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される大当たり開放テーブル２０２ｇの一例を模式的に示した模式図である。第１実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇと、第６実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇとの異なる点は、主に、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」及び「時短Ｇ」が削除されている点と、各小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生した場合のラウンド数が変更されている点と、である。
【２１４７】
第６実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｇは、大当たり発生時の遊技状態と、大当たり種別又は小当たり種別とに基づいて開放態様等が区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」において大当たり又は小当たりに当選した場合に参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」において大当たり又は小当たりに当選した場合に参照される「時間短縮状態」用とで、大入賞口開閉板６５ａの開放態様等が規定されている。
【２１４８】
図１５４で示すように、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短壱」「時短弐」、又は「時短参」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が１０ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間（以下、オープニング時間を、「ＯＰ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定され、その大当たりの１のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間（以下、インターバル時間を、「ＩＴ時間」と称する場合がある）が「１秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間（以下、エンディング時間を、「ＥＤ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。
【２１４９】
次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態」用において、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。
【２１５０】
次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短壱」「時短弐」、又は「時短参」に当選した場合には、可変入賞装置６５（大入賞口）が１０ラウンドに亘って開放される。そ
して、その大当たりのオープニング時間（以下、オープニング時間を、「ＯＰ時間」と称する場合がある）が「１０秒」に設定され、その大当たりの１のラウンドと次のラウンド

との閉鎖時間であるインターバル時間（以下、インターバル時間を、「ＩＴ時間」と称する場合がある）が「１秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間（以下、エンディング時間を、「ＥＤ時間」と称する場合がある）が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【２１５１】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態」用において、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選して小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放秒数が「３０秒」に設定され、かつ、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「５個」に設定される。

【２１５２】

次に、図１５５を参照して、第６実施形態の小当たり開放テーブル２０２ｈについて説明する。図１５５は、第６実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される小当たり開放テーブル２０２ｈの一例を模式的に示した模式図である。第１実施形態の小当たり開放テーブル２０２ｈと、第６実施形態の小当たり開放テーブル２０２ｈとの異なる点は、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」及び「時短Ｇ」が削除されている点である。

【２１５３】

次に、図１５６を参照して、第６実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍについて説明する。図１５６は、第６実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される時短終了条件テーブル２０２ｍの一例を模式的に示した模式図である。第１実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍと、第６実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍとの異なる点は、主に、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」及び「時短Ｇ」が削除されている点と、各大当たり種別及び小当たり種別に当選した場合に付与される「時短機能」の終了条件がそれぞれ変更されている点と、である。

【２１５４】

図１５６で示すように、大当たり種別「時短壱」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ａ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第１時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００回」、「特図２時短回数」が「１００回」、「合計時短回数」が「１００回」に設定され、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」への当選回数が「１００回」に設定される。

【２１５５】

よって、「第１時間短縮状態」においては、時短回数に基づく時短終了条件が成立し易く、各小当たり種別への当選に基づく大当たりが発生し難く、第２特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合にのみ、大当たり状態を導出可能となるように構成されている。

【２１５６】

次いで、大当たり種別「時短弐」若しくは「時短参」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ｂ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第２時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」への当選回数が「１回」に設定される。

【２１５７】

よって、「第２時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【２１５８】

次いで、小当たり種別「時短Ｃ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第３時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特

図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、小当たり種別「時短Ａ」への当選回数が「１００回」、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」への当選回数が「１回」に設定される。

【２１５９】

よって、「第３時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」への当選に基づく大当たりが発生し易いように構成されている。

【２１６０】

このように構成することで、「第１時間短縮状態」は、特別図柄の動的表示が「１００回」実行されるまでに大当たりに当選（大当たり種別に当選）しなければ「通常遊技状態」に移行してしまうため、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「時間短縮状態」に相当する遊技状態とすることができ、「第２時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」は、実質的に次回大当たりが確定し、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」に相当する遊技状態とすることができる。

【２１６１】

さらに、「第３時間短縮状態」において大当たりした場合（大当たり種別「時短参」に当選するか、小当たり種別「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」に当選した場合）、該大当たり後には実質的に次回大当たりが確定する「第２時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」に移行するため、次回大当たり確定割合（従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける確変割合）を１００％とすることができる。

【２１６２】

次に、図１５７を参照して、第６実施形態の保留数テーブル２０２ｄの詳細について説明する。図１５７（ａ）は、第６実施形態の第１特別図柄に対応する特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を模式的に示した図であり、図１５７（ｂ）は、第６実施形態の第２特別図柄に対応する特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を模式的に示した図である。

【２１６３】

第１実施形態の保留数テーブル２０２ｄと、第２実施形態の保留数テーブル２０２ｄとの異なる点は、主に、特図１用保留数テーブル２０２ｄ１における「時間短縮状態」において参照される停止パターンテーブル２０２ｅが異なる点と、特図２用保留数テーブル２０２ｄ２における各遊技状態において参照される停止パターンテーブル２０２ｅが異なる点と、である。

【２１６４】

第６実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口６４に球が入球したことに基づいて第１特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第１特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ３を選択するように構成されている。また、第２始動口７１に球が入球したことに基づいて第２特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態に基づいて特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ３を選択するように構成されている。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ３のいずれかと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。

【２１６５】

具体的には、図１５７（ａ）の特図１用保留数テーブル２０２ｄ１で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「１個～３個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図２４（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２（図２４（ｂ）参照）が選択される。一方、「通常遊技状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図２４（ｃ）

参照）が選択される。
【２１６６】
次いで、「時間短縮状態」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図２４（ａ）参照）が選択される。また、「時間短縮状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図２４（ｃ）参照）が選択される。
【２１６７】
次に、図１５７（ｂ）の特図２用保留数テーブル２０２ｄ２で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「１個～３個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図２４（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２（図２４（ｂ）参照）が選択される。一方、「通常遊技状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図２４（ｃ）参照）が選択される。
【２１６８】
次いで、「時間短縮状態」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「１個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図２４（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「２個～４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２（図２４（ｂ）参照）が選択される。一方、「時間短縮状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図２４（ｃ）参照）が選択される。
【２１６９】
次に、図１５８～図１６０を参照して、第６実施形態の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。第１実施形態の各制御処理と第６実施形態の各制御処理との異なる点は、主に、第２特別図柄の動的表示の保留球数が追加されている点である。
【２１７０】
まず、図１５８を参照して、第６実施形態に係るパチンコ機１０の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理について説明する。図１５８は、第６実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。第６実施形態のタイマ割込処理と、第６実施形態のタイマ割込処理との異なる点は、特図１始動入賞処理が削除され、始動入賞処理が追加されている点である。
【２１７１】
第６実施形態のタイマ割込処理では、Ｓ２０７の処理が終了すると、第１始動口６４、第２始動口７１への入賞に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ２２０）。
【２１７２】
ここで、図１５９のフローチャートを参照して、第６実施形態において主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図１５８参照）の一処理である始動入賞処理（Ｓ２２０）を説明する。図１５９は、第６実施形態の始動入賞処理（Ｓ２２０）を示すフローチャートである。
【２１７３】
始動入賞処理（Ｓ２２０）は、第１始動口６４、第２始動口７１への球の入賞の有無を判断し、入賞があった場合は、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を入賞した始動口６４，７１に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに格納する（保留する）処理を実行する。また、保留する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置１１３へ送信するための処理を実行する。
【２１７４】

ＭＰＵ２０１は、この始動入賞処理（Ｓ２２０）において、まず、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ３０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図１５８のＳ２０５参照）において読み込んだ、第１始動口６４への入球（入賞）を検出する第１始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第１始動口６４への入球を３回のタイマ割込処理（図１５８参照）にわたって検出する。

【２１７５】

Ｓ３０１の判別の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技が奨励されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ３０２）。判別の結果、「通常遊技状態」でなければ（Ｓ３０２：Ｎｏ）、奨励される右打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）左打ち遊技によって発射された球が第１始動口６４に入賞したということなので、音声出力装置２２６（図７参照）から警報音を出力するとともに、第３図柄表示装置８１において「右打ちしてください」という文字表示を表示する等の左打ちエラー処理を実行し（Ｓ３０３）、処理をＳ３０４へ移行する。

【２１７６】

このように構成することで、左打ち遊技が奨励されていない「時間短縮状態」において第１始動口スイッチ（図示せず）で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行い、左打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に左打ち遊技の実行を敬遠させ（右打ち遊技を促し）、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【２１７７】

なお、Ｓ３０２の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」であると判断された場合は（Ｓ３０２：Ｙｅｓ）、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、Ｓ３０３の処理をスキップし、Ｓ３０３の左打ちエラー処理を行わず、処理をＳ３０４へ移行する。

【２１７８】

Ｓ３０１の処理の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、次いで、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が上限値（第６実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ３０４）。そして、第１始動口６４への入賞があっても作動保留球数Ｎ１＜４でなければ（Ｓ３０４：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ２２０）を終了し、タイマ割込処理（図１５８参照）へ戻る。

【２１７９】

一方、作動保留球数Ｎ１＜４であれば（Ｓ３０４：Ｙｅｓ）、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１加算する（Ｓ３０５）。そして、今回、第１特別図柄に対応する第１始動口６４への入賞であるので、第１保留球格納エリア２０３ｄを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１の格納先として設定し（Ｓ３０６）、処理をＳ３２５へ移行する。

【２１８０】

Ｓ３０１の処理において、球が第１始動口６４へ入賞していないと判別された場合（Ｓ３０１：Ｎｏ）、次いで、球が第２始動口７１に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ３２１）。ここでは、第１始動口６４と同様、スイッチ読み込み処理（図１５８のＳ２０５参照）において読み込んだ、第２始動口７１への入球（入賞）を検出する第２始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第２始動口７１への入球を３回のタイマ割込処理（図１５８参照）に亘って検出する。

【２１８１】

球が第２始動口７１に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３２１：Ｙｅｓ）、処理をＳ３２２へ移行する。

【２１８２】

なお、Ｓ３２１の処理において、第２始動口７１に球が入賞したと判別された場合に（Ｓ３２１：Ｙｅｓ）、遊技状態が「通常遊技状態」であるか否かを判定し、遊技状態が「

通常遊技状態」であると判別された場合、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、通常時右打ちエラー処理を行うように構成してもよい。

【２１８３】

球が第２始動口７１に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３２１：Ｙｅｓ）、次いで、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が上限値（第６実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ３２２）。そして、第２始動口７１への入賞がないか（Ｓ３２１：Ｎｏ）、或いは、第２始動口７１への入賞があっても作動保留球数Ｎ２＜４でなければ（Ｓ３２２：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ２２０）を終了して、タイマ割込処理（図１５８参照）へ戻る。

【２１８４】

一方、作動保留球数Ｎ２＜４であれば（Ｓ３２２：Ｙｅｓ）、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１加算する（Ｓ３２３）。そして、今回、第２特別図柄に対応する第２始動口７１への入賞であるので、第２保留球格納エリア２０３ｅを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの格納先として設定し（Ｓ３２４）、処理をＳ３２５へ移行する。

【２１８５】

また、Ｓ３０１及びＳ３２１の処理において、第１始動口６４及び第２始動口７１に同時に球が入賞した場合は、第１始動口６４への球の入賞処理を優先的に実行し、第２始動口７１への球の入賞処理を待機し、次のタイマ割込処理（図１５８参照）における始動入賞処理（Ｓ２２０）において、該待機した第２始動口７１への球の入賞処理を実行するように構成してもよい。

【２１８６】

Ｓ３２５の処理では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図７参照）から読み出し、各保留球格納エリアに格納する。つまり、Ｓ３０６で格納先として設定された第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち、第１保留球数カウンタ２０３ａで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４に各々保留（格納）する（Ｓ３２５）。

【２１８７】

具体的には、例えば、第１始動口６４への入賞に基づくＳ３０６の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄが格納先として設定され、また、Ｓ３０５の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「１」であれば、第１保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。また、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば第１保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「３」であれば第１保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であれば第１保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。

【２１８８】

同様に、第２始動口７１への入賞に基づくＳ３１０の処理において第２保留球格納エリア２０３ｅが格納先として設定され、また、Ｓ３０９の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「１」であれば、第２保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値が保留される。また、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「２」であれば第２保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「３」であれば第２保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「４」であれば第２保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値が保留される。

【２１８９】

次に、Ｓ３０５の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３０６の処理により第１保留球格納エリア２０３ｄに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を含む第１保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第１保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３２６）。また、Ｓ３２３の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３２４の処理により第２保留球格納エリア２０３ｅに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値を含む第２保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第２保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３２６）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図１５８のＳ２０１参照）によって、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。Ｓ３２６の処理を終えると、この始動入賞処理（Ｓ２２０）を終了し、タイマ割込処理（図１５８参照）に戻る。

【２１９０】

なお、Ｓ３２６の処理において第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドに含める各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値は、Ｓ３２６の処理によりカウンタ用バッファ２０３ｃから読み出した値そのものを用いてもよいし、Ｓ３２６の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。

【２１９１】

次に、図１６０を参照して、第６実施形態において主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図１５８参照）の一処理である特図変動処理（Ｓ２１０）について説明する。図１６０は、第６実施形態の特図変動処理（Ｓ２１０）を示すフローチャートである。第１実施形態の特図変動処理（Ｓ２１０）と、第６実施形態の特図変動処理（Ｓ２１０）との異なる点は、第２特別図柄の動的表示の保留球数が追加されたことに伴って処理が変更されている点である。

【２１９２】

第６実施形態の特図変動処理（Ｓ２１０）では、Ｓ５０４の処理が終了すると、次いで、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５２１）。その結果、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」でなければ（Ｓ５２１：Ｙｅｓ）、第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１減算する（Ｓ５２２）。これは、後述する変動開始処理（Ｓ５１０）によって、保留されていた第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、第２特別図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【２１９３】

次いで、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納されたデータをシフト処理を実行し（Ｓ５２３）、Ｓ５１１の変動開始処理に移行する。このデータシフト処理（Ｓ５２３）は、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２０３ｆへ向けて順にシフトさせる処理であって、第２保留第１エリア→保留球実行エリア２０３ｆ、第２保留第２エリア→第２保留第１エリア、第２保留第３エリア→第２保留第２エリア、第２保留第４エリア→第２保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【２１９４】

一方、Ｓ５２１の処理において、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」であると判別されると（Ｓ５２１：Ｎｏ）、処理をＳ５０５に移行する。

【２１９５】
次に、図１６１を参照して、第６実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図１６１は、第６実施形態の各遊技状態（「通常遊技状態」、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」）において特別図柄の動的表示が実行される場合における第３図柄表示装置８１での第３図柄の配列の一例を示した図である。
【２１９６】
より詳細には、図１６１（ａ）は、「通常遊技状態」において特別図柄の動的表示が実行される場合における第３図柄の配列の一例を示した図であり、図１６１（ｂ）は、「第１時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が実行される場合における第３図柄の配列の一例を示した図であり、図１６１（ｃ）は、「第２時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が実行される場合における第３図柄の配列の一例を示した図であり、図１６１（ｄ）は、「第３時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が実行される場合における第３図柄の配列の一例を示した図である。
【２１９７】
図１６１（ａ）は、「通常遊技状態」において特別図柄の動的表示が実行される場合における第３図柄の配列の一例を示している。第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図１用変動領域８７ｂには白の四角図柄が表示されており、第１特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示しており、同様に特図２用保留数表示８８ａには「０」が、特図２用変動領域８８には白の四角図柄が表示されており、第２特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。
【２１９８】
また、主表示領域Ｄｍの上部分には背景表示物８１ｔによって時間帯が「日中」である様子が表示されており、遊技状態が「通常遊技状態」であることを示唆している。
【２１９９】
なお、第６実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄は、「１」から「９」の数字を付した９種類の主図柄及び１種類の副図柄で構成されている。各主図柄は、各種の海の生物を模した図柄の上に「１」から「９」の数字を付して構成されている。具体的には、例えば、カメを模した図柄に対して「３」の数字が付され、サメを模した図柄に対して「４」の数字が付され、エビを模した図柄に対して「５」の数字が付され、アンコウを模した図柄に対して「６」の数字が付され、ジュゴンを模した図柄に対して「７」の数字が付され、エンゼルフィッシュを模した図柄に対して「８」の数字が付されている。また、副図柄は、貝殻を模した図柄となっており、ハズレ図柄に対応する。
【２２００】
さらに、第６実施形態のパチンコ機１０においては、いずれかの特別図柄の抽選結果が大当たりであった場合、又は、特定領域通過可能な小当たり種別であった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当たりが発生するよう構成されている。そして、大当たり後に「第１時間短縮状態」（従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「時間短縮状態」に相当する遊技状態）へ移行する場合は、主に、「２」，「４」，「６」，「８」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われ、大当たり後に「第２時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」（従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」に相当する遊技状態）へ移行する場合は、主に、「１」，「３」，「５」，「７」，「９」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。
【２２０１】
また、第３図柄は上、中、下の３つの図柄列８１ｕ１、８１ｕ２及び８１ｕ３に表示される。各図柄列８１ｕ１～８１ｕ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示され、各図柄列８１ｕ１～８１ｕ３には、数字の昇順または降順に主図柄が配列され、図柄列８１ｕ１～８１ｕ３毎に周期性をもって左右方向（右から左方向）へとスクロールして変動表

示が行われる。そして、上図柄列８１ｕ１においては主図柄の数字が降順に現れるように配列され、中図柄列８１ｕ２及び下図柄列８１ｕ３においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列されている

【２２０２】

よって、図１６１（ａ）では、主表示領域Ｄｍの上図柄列８１ｕ１において、上段左図柄８１ｕ１Ｌにサメを模した４図柄が、上段中図柄８１ｕ１Ｃにハズレ図柄が、上段右図柄８１ｕ１Ｒにカメを模した３図柄が、それぞれ停止した状態で表示されている。

【２２０３】

また、主表示領域Ｄｍの中図柄列８１ｕ２において、中段左図柄８１ｕ２Ｌにエビを模した５図柄が、中段中図柄８１ｕ２Ｃにハズレ図柄が、中段右図柄８１ｕ２Ｒにアンコウを模した６図柄が、それぞれ停止した状態で表示されている。

【２２０４】

さらに、主表示領域Ｄｍの下図柄列８１ｕ３において、下段左図柄８１ｕ３Ｌにジュゴンを模した７図柄が、下段中図柄８１ｕ３Ｃにハズレ図柄が、下段右図柄８１ｕ３Ｒにエンゼルフィッシュを模した８図柄が、それぞれ停止した状態で表示されている。

【２２０５】

このように、「通常遊技状態」においては、偶数の数字を付した主図柄および奇数の数字を付した主図柄がハズレ図柄を挟んで交互に配置されており、次回大当たりが確定し得ない「第１時間短縮状態」か、又は、大当たりすることで実質的に次回大当たりが確定する「第２時間短縮状態」に移行することを示唆している。

【２２０６】

次いで、図１６１（ｂ）は、「第１時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が実行される場合における第３図柄の配列の一例を示している。第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図１用変動領域８７ｂには白の四角図柄が表示されており、第１特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示しており、同様に特図２用保留数表示８８ａには「０」が、特図２用変動領域８８には白の四角図柄が表示されており、第２特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、「時間短縮状態」において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【２２０７】

また、主表示領域Ｄｍの上部分には背景表示物８１ｔによって時間帯が「夕方」である様子が表示されており、遊技状態が「第１時間短縮状態」であることを示唆している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、残り時短回数表示８１ｆに「残り　９９回」が表示されており、「第１時間短縮状態」において主に実行される第２特別図柄の動的表示の残りの実行回数が９９回であることを示している。

【２２０８】

さらに、主表示領域Ｄｍの上部分、上図柄列８１ｕ１において、上段左図柄８１ｕ１Ｌにエビを模した５図柄が、上段中図柄８１ｕ１Ｃにハズレ図柄が、上段右図柄８１ｕ１Ｒにカメを模した３図柄が、それぞれ停止した状態で表示されている。

【２２０９】

また、主表示領域Ｄｍの中図柄列８１ｕ２において、中段左図柄８１ｕ２Ｌにエビを模した５図柄が、中段中図柄８１ｕ２Ｃにハズレ図柄が、中段右図柄８１ｕ２Ｒにジュゴンを模した７図柄が、それぞれ停止した状態で表示されている。

【２２１０】

さらに、主表示領域Ｄｍの下図柄列８１ｕ３において、下段左図柄８１ｕ３Ｌにジュゴンを模した７図柄が、下段中図柄８１ｕ３Ｃにハズレ図柄が、下段右図柄８１ｕ３Ｒにカニを模した９図柄が、それぞれ停止した状態で表示されている。

【２２１１】

このように、「第１時間短縮状態」においては、偶数図柄の数字を付した主図柄が削除

され、奇数図柄の数字を付した主図柄のみで各図柄列の配列が構成されており、該「第１時間短縮状態」において大当たりすることで、実質的に次回大当たりが確定する「第２時間短縮状態」へ移行することを示唆している。

【２２１２】

次いで、図１６１（ｃ）は、「第２時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が実行される場合における第３図柄の配列の一例を示している。第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図１用変動領域８７ｂには白の四角図柄が表示されており、第１特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示しており、同様に特図２用保留数表示８８ａには「０」が、特図２用変動領域８８には白の四角図柄が表示されており、第２特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、「時間短縮状態」において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【２２１３】

また、主表示領域Ｄｍの上部分には背景表示物８１ｔによって時間帯が「夜」である様子が表示されており、遊技状態が「第２時間短縮状態」であることを示唆している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、残り時短回数表示８１ｆに「残り　９９９９回」が表示されており、「第２時間短縮状態」において主に実行される第２特別図柄の動的表示の残りの実行回数が９９９９回、即ち、実質的に次回大当たりが確定する遊技状態であることを示している。

【２２１４】

さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、各図柄列８１ｕ１、８１ｕ２及び８１ｕ３に図１６１（ａ）の「通常遊技状態」と同様の第３図柄が表示されており、大当たりすることで次回大当たりが確定し得ない「第１時間短縮状態」か、又は、実質的に次回大当たりが確定する「第２時間短縮状態」若しくは「第３時間短縮状態」のいずれかに移行し得ることを示唆している。

【２２１５】

次いで、図１６１（ｄ）は、「第３時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が実行される場合における第３図柄の配列の一例を示している。第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図１用変動領域８７ｂには白の四角図柄が表示されており、第１特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示しており、同様に特図２用保留数表示８８ａには「０」が、特図２用変動領域８８には白の四角図柄が表示されており、第２特別図柄の動的表示がハズレとなって停止していることを示している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、「時間短縮状態」において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【２２１６】

また、主表示領域Ｄｍの上部分には背景表示物８１ｔによって虹が表示されており、遊技状態が「第３時間短縮状態」であることを示唆している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、残り時短回数表示８１ｆに「残り　９９９９回」が表示されており、「第３時間短縮状態」において主に実行される第２特別図柄の動的表示の残りの実行回数が９９９９回、即ち、実質的に次回大当たりが確定する遊技状態であることを示している。

【２２１７】

さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、各図柄列８１ｕ１、８１ｕ２及び８１ｕ３に図１６１（ｂ）の「第１時間短縮状態」と同様の第３図柄が表示されており、大当たりすることで実質的に次回大当たりが確定する「第２時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」へ移行することを示唆している。

【２２１８】

以上、説明したように、第６実施形態のパチンコ機１０では、「第１時間短縮状態」における時短終了条件として、主に、第２特別図柄の動的表示の時短回数を「１００回」に

設定し、「第２時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」における時短終了条件として、主に、第２特別図柄の動的表示の時短回数を「１００００回」に設定する。

【２２１９】

また、「第１時間短縮状態」において、特定領域通過可能な小当たり種別が存在しないように構成し、「第２時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」においては、特定領域通過可能な小当たり種別が存在するように構成する。

【２２２０】

さらに、「第２時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別に当選した場合に「第１時間短縮状態」～「第３時間短縮状態」のいずれかに移行するように構成し、「第３時間短縮状態」において特定領域通過可能な小当たり種別に当選した場合に「第２時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」に移行するように構成する。

【２２２１】

このように構成することで、「第１時間短縮状態」を従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「時間短縮状態」に相当する遊技性とし、「第２時間短縮状態」を従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」に相当する遊技性とし、さらに、「第３時間短縮状態」を従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」に相当する遊技性として、かつ、該「第３時間短縮状態」における大当たり後も実質的に次回大当たりが確定する遊技性とすることができる。

【２２２２】

その結果、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプに相当する遊技性を備えつつ、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」に相当する遊技状態であって、大当たり時に一定割合で所謂確変図柄に当選し得る遊技状態（「第２時間短縮状態」）と、従来のパチンコ機の所謂確変ループタイプにおける「確率変動状態」に相当する遊技状態であって、大当たり時に必ず所謂確変図柄に当選し得る遊技状態（「第３時間短縮状態」）と、を備えることができ、新たな遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。

【２２２３】

また、第６実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の１の始動入賞に対応するデータが最大４回分まで記憶（保留）できるように４つの保留エリアを有するように構成し、該「第１時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行後の第２特別図柄の動的表示の保留球（所謂、残保留）がいずれかの小当たり種別に当選した場合に大当たり状態の導出が可能となるように構成する。

【２２２４】

このように構成することで、「第１時間短縮状態」中に第２特別図柄の動的表示を実行した場合よりも、該「第１時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行後の第２特別図柄の動的表示の保留球（所謂、残保留）が実行される場合の方が大当たりを導出する確率を上昇させることができ、新たな遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。

【２２２５】

その他、第６実施形態におけるパチンコ機１０は、第１実施形態乃至第５実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【２２２６】

＜第７実施形態＞

次いで、図１６２～図１６５を参照して、本発明を適用した第７実施形態のパチンコ機１０について説明する。第３実施形態のパチンコ機１０では、普通電役開放テーブル２０２ｋにおいて、「時間短縮状態」における普通電役７２の開放（没入）時間および開放回数は一律（「５．８秒」×１回＝「５．８秒」）となるように構成されていた。

【２２２７】

これに対し、第７実施形態のパチンコ機１０では、「第１時間短縮状態」～「第３時間短縮状態」における普通電役７２の開放（没入）時間および開放回数と、「第４時間短縮状態」における普通電役７２の開放（没入）時間および開放回数とを異なるように構成す

る。
【２２２８】
以下、第７実施形態のパチンコ機１０について、第１実施形態乃至第６実施形態（特に、第３実施形態）のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第７実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１実施形態乃至第６実施形態（特に、第３実施形態）のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１実施形態乃至第６実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。
【２２２９】
まず、図１６２を参照して、第７実施形態の普通電役開放テーブル２０２ｋの詳細について説明する。図１６２は、第７実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される普通電役開放テーブル２０２ｋの一例を模式的に示した模式図である。第３実施形態の普通電役開放テーブル２０２ｋと、第７実施形態の普通電役開放テーブル２０２ｋとの異なる点は、大当たり状態を導出したときの大当たり種別又は小当たり種別によって、「時間短縮状態」における普通電役７２の開放（没入）時間および開放回数が異なる点である。
【２２３０】
図１６２に示すように、第７実施形態の普通電役開放テーブル２０２ｋは、普通図柄の当たり時に参照され、普通図柄の当たりが発生したタイミングにおける遊技状態に基づいて、普通電役７２の開放（没入）時間および開放回数が規定されている。
【２２３１】
第７実施形態の普通電役開放テーブル２０２ｋは、普通図柄が抽選された遊技状態に基づいてグループ毎に区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、大当たり種別「時短壱」、「時短弐」若しくは「時短参」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」若しくは「時短Ｄ」への当選に基づいて大当たりした場合に移行する「第１時間短縮状態」～「第３時間短縮状態」で参照される「第１～第３時間短縮状態」用と、小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づいて大当たりした場合に移行する「第４時間短縮状態」で参照される「第４時間短縮状態」用と、で、普通電役７２の開放態様（開放時間）が変更される。
【２２３２】
なお、「通常遊技状態」及び「第１時間短縮状態」～「第３時間短縮状態」において参照される開放態様は、第３実施形態（即ち、第１実施形態と同様）の「通常遊技状態」及び「時間短縮状態」において参照される開放態様と同様のため、説明を省略する。
【２２３３】
次いで、「第４時間短縮状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役７２の開放時間は「０．５秒」、かつ、開放回数が１０回（開放と開放との間のインターバル時間は「３．０秒」）となるように普通電役開放テーブル２０２ｋで規定されている。つまり「時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役７２は、「０．５秒」×１０回＝「５．０秒」の間、開放されるように構成される。
【２２３４】
ここで、上述したように、第７実施形態のパチンコ機１０では、右打ち遊技で球を発射した場合、閉鎖状態の普通電役７２の出没板７２ａに到達した球が該出没板７２ａの上面に存在（滞留）している時間が約２秒かかるように構成されている。
【２２３５】
よって、「第１時間短縮状態」～「第３時間短縮状態」においては、第３実施形態の「時間短縮状態」における開放形態と同様のため、普通電役７２が開放状態から閉鎖状態となったとしても、出没板７２ａの上面を球が転動している間に普通図柄の可変表示が当たりに当選して再度開放状態となって、出没板７２ａの上面を転動していた球は開放状態となった普通電役７２へと入球可能となるように構成されており、右打ち遊技で発射されたほぼ全ての球が第２始動口７１へと入球し、普通電役７２の下流側へは流下し難くなるように構成されている。
【２２３６】

これに対し、「第４時間短縮状態」においては、普通電役７２の開放と開放との間のインターバル時間が「３．０秒」に設定されているため、インターバル時間中の閉鎖状態では、普通電役７２の出没板７２ａに到達した球の一部が左端から右端まで転動しきり、普通電役ユニット５９の下流側へと流下可能となるように構成されている。

【２２３７】

従って、「第４時間短縮状態」において小当たりに当選した場合、右打ち遊技で発射された球の一部が普通電役ユニット５９の下流側に配設された小入賞口ユニット７３へと入球可能になる。

【２２３８】

即ち、「第４時間短縮状態」においては、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行していない場合であっても、右打ち遊技で発射された球の一部が小入賞口ユニット７３に入球可能となり、該小入賞口ユニット７３への入球個数が５個に到達すれば、特定領域７３ｄが開放され、該特定領域７３ｄへの通過も可能となって、大当たり状態の発生が可能となるように構成されている。

【２２３９】

このように構成することで、「第４時間短縮状態」においては、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行していない場合であっても、右打ち遊技で発射された球の一部が小入賞口ユニット７３へと入球可能となり、該小入賞口ユニット７３に５個以上入球させて特定領域７３ｄを開放させ、該特定領域７３ｄに球を通過させて大当たり状態を導出できるか否かという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【２２４０】

次に、図１６３を参照して、第７実施形態の「第４時間短縮状態」の右打ち遊技において、遊技状態の移行態様、スルーゲート６７における球の検出態様、普通図柄の可変表示の実行態様、普通電役７２の駆動態様、第２始動口７１における球の検出態様、第２特別図柄の変動表示の実行態様、第２特別図柄での小当たり当選に基づく小入賞口ソレノイド７３ｂによる小入賞口開閉板７３ａの開閉態様、小入賞口スイッチ７３ｃにおける球の検出態様、特定領域ソレノイド７３ｆによる特定領域開閉板７３ｅの開閉態様、特定領域スイッチ７３ｇにおける球の検出態様、及び、該特定領域スイッチ７３ｇへの球の検出に基づく大当たりフラグ２０３ｑの設定態様等を説明する。

【２２４１】

図１６３は、第７実施形態の「第４時間短縮状態」中の第２特別図柄の変動表示によって、時短終了条件が非成立となる小当たり種別に当選した場合における遊技状態の移行態様、小入賞口ソレノイド７３ｂ及び特定領域ソレノイド７３ｆの駆動パターンと、小入賞口スイッチ７３ｃ及び特定領域スイッチ７３ｇの検出態様と、大当たりフラグ２０３ｑの設定態様とを示したタイミングチャートであり、例えば、「第４時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｄ」に当選した場合（図１６４参照）のタイミングチャートである。

【２２４２】

なお、詳細は後述するが、第７実施形態の「第４時間短縮状態」は、第３実施形態の「第１時間短縮状態」と同様の時短終了条件となるように構成されている（図１６４参照）。

【２２４３】

図１６３で示すように、「第４時間短縮状態」において右打ち遊技で球が発射された場合、まず、右打ち遊技で発射された球のほぼ全てが通過可能な位置に配設されたスルーゲート６７において球が検出される。そして、スルーゲート６７への球の通過に基づいて、普通図柄の可変表示が実行される。この普通図柄の可変表示は、「第４時間短縮状態」において一律「０．１秒」で実行され、当たり又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。「第４時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示における当選確率が高確率（９９％）となっており、さらに、当選した場合における普通電役７２の開放時間が「０．５秒」、かつ、開放回数が１０回（開放と開放との間のインターバル時間は「３．０秒」）行われるように構成されている。よって、右打ち遊技で発射された球は、普

通電役７２が開放状態である場合、第２始動口７１へと入賞するものの、開放と開放との間のインターバル時間が「３．０秒」に設定されているため、インターバル時間中の閉鎖状態においては、普通電役７２の出没板７２ａに到達した球の一部が左端から右端まで転動しきり、普通電役ユニット５９の下流側へと流下していく。

【２２４４】

「第４時間短縮状態」における第２始動口７１への入賞に基づいて、特別図柄２の変動表示が実行され、この特別図柄２の変動表示は、最短で「１５秒」、最長でも「８０秒」で実行され、大当たり結果、小当たり結果又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。

【２２４５】

そして、特別図柄２の変動表示において、ハズレが導出された場合には、小入賞口ユニット７３又は可変入賞装置６５は開放されない一方、特別図柄２の変動表示において、小当たり遊技に当選した場合は、小当たりオープニングが９秒間実行された後、小入賞口ソレノイド７３ｂが「０．１秒」オンされ、かつ、開放回数が１０回に設定され小入賞口ユニット７３が開放される。

【２２４６】

ここで、図１６３の小当たり遊技に当選した特別図柄２の変動表示では、いずれの時短終了条件も成立していない。よって、右打ち遊技で発射された球の多くは小入賞口ユニット７３の上流側に配設された普通電役７２内の第２始動口７１へと入球するが、普通電役７２のインターバル時間において、一部の球は普通電役ユニット５９の下流側へと流下していき、開放動作中の小入賞口ユニット７３へ入賞可能となって小入賞口スイッチ７３ｃによって検知される。

【２２４７】

また、小入賞口スイッチ７３ｃによって５個目の入賞が検知されると、特定領域７３ｄの開放条件が成立するため、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされて特定領域７３ｄへ球が流入可能となる。その後、小入賞口ユニット７３内に流入した球が特定領域７３ｄ側へと流下する。そして、特定領域７３ｄへと流下した球が特定領域スイッチ７３ｇによって検知された場合、該検知に伴って大当たりフラグ２０３ｑがオンに設定される。

【２２４８】

小入賞口ユニット７３の開放動作が終了すると、大当たりフラグ２０３ｑがオンされていることに基づいて、大当たり状態へと移行する。

【２２４９】

このように、第７実施形態の「第４時間短縮状態」においては、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立しない小当たり種別への当選時であっても、右打ち遊技で発射された球の流下態様（普通電役７２への入球態様及び小入賞口ユニット７３への入球態様）によっては、特定領域７３ｄを通過して大当たり状態の導出が可能となるように構成されている。

【２２５０】

次に、図１６４及び図１６５を参照して、第７実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図１６４は、第７実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、当選可能な大当たり種別、特定領域通過可能な小当たり種別、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図１６５は、第７実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。第３実施形態の遊技態様（図１０５参照）と、第７実施形態の遊技態様との異なる点は、「第３時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｅ」当選に基づく大当たりが発生した場合に「第４時間短縮状態」に移行する点である。

【２２５１】

図１６４で示すように、「第４時間短縮状態」への移行契機は、「第３時間短縮状態」

又は「第４時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、となる（図１６５参照）。

【２２５２】

この「第４時間短縮状態」では、上述したように、普通図柄の当たり確率が高確率状態である。さらに、「第４時短短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～７０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～７０秒」の範囲で行われる（図２２～図２８参照）。

【２２５３】

さらに、「第４時間短縮状態」では、主に第２特別図柄の動的表示が実行されるため、当選可能な大当たり種別は、大当たり種別「時短参」となり、特定領域通過可能な小当たり種別は、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立し得る小当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｂ」、又は、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立し難いものの、時短終了条件の非成立時であっても特定領域７３ｄへの通過が可能となり得る「時短Ｃ」、「時短Ｄ」若しくは「時短Ｅ」となる（図１６６参照）。

【２２５４】

また、この「第４時間短縮状態」では、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別への当選に基づいて大当たりが発生することによって「時間短縮状態」が継続し得るのは、大当たり種別「時短参」又は小当たり種別「時短Ｂ」、「時短Ｄ」若しくは「時短Ｅ」であり、その割合（所謂、継続率）が約６０％となるように構成されている。

【２２５５】

即ち、第３実施形態のパチンコ機１０では、「第３時間短縮状態」において、小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、該大当たり後に「第１時間短縮状態」へと移行するため（図１０６参照）、所謂継続率が約５０％の遊技状態に移行するように構成されていたが、第７実施形態のパチンコ機１０では、「第３時間短縮状態」において、小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づいて大当たりが発生した場合、該大当たり後に「第４時間短縮状態」へと移行することで、所謂継続率を約６０％に向上させることができる。

【２２５６】

さらに、特定領域通過可能な小当たり種別「時短Ａ」～「時短Ｅ」に基づいて大当たり状態を発生した場合の最大ラウンドは５～１０ラウンドとなる（図１０４参照）。なお、この「第４時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【２２５７】

次に、図１６６を参照して、第７実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍについて説明する。図１６６は、第７実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される時短終了条件テーブル２０２ｍの一例を模式的に示した模式図である。第３実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍと、第７実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍとの異なる点は、主に、小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づく大当たり後に移行する「第４時間短縮状態」が追加されている点である。

【２２５８】

図１６６に示すように、第７実施形態の「通常遊技状態」、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」における時短終了条件は、第３実施形態の「通常遊技状態」、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」における時短終了条件と同様に構成されているため、説明を省略する。

【２２５９】

次いで、小当たり種別「時短Ｅ」当選に基づく大当たりが発生した場合、即ち、「第４時間短縮状態」における時短終了条件は、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定され、

小当たり種別「時短Ａ」及び「時短Ｂ」への当選回数が「１回」に設定され、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」及び「時短Ｅ」への当選回数が「１００回」に設定される。

【２２６０】

よって、「第４時間短縮状態」においては、次回の大当たりが確定し得る遊技状態であり、かつ、大当たりに当選するか、又は、小当たり種別「時短Ａ」若しくは「時短Ｂ」への当選に基づく大当たりが発生し易く、さらに、小当たり種別「時短Ｃ」、「時短Ｄ」又は「時短Ｅ」への当選に基づく大当たりが発生し得るように構成されている。

【２２６１】

なお、第７実施形態のパチンコ機１０では、時短終了条件テーブル２０２ｍにおいて、当選した大当たり種別又は小当たり種別に基づいて時短回数及び小当たり当選回数が設定されるように構成しているが（図１６６参照）、これに対し、遊技状態と、当選した大当たり種別又は小当たり種別とに基づいて時短回数及び小当たり当選回数が設定されるように構成してもよい。

【２２６２】

具体的には、第７実施形態のパチンコ機１０では、図１６６で示すように、小当たり種別「時短Ｃ」当選に基づく大当たりが発生した場合、「特図１時短回数」が「０回」、「特図２時短回数」が「０回」、「合計時短回数」が「０回」に設定され、時短回数が付与されないため、小当たり種別「時短Ｃ」当選に基づく大当たり後には「通常遊技状態」に移行するように構成されている。

【２２６３】

これに対し、例えば、「通常遊技状態」において小当たり種別「時短Ｃ」当選に基づく大当たりが発生した場合と、「時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｃ」当選に基づく大当たりが発生した場合と、において、時短回数及び小当たり当選回数が異なるように構成してもよい。

【２２６４】

より詳細には、「通常遊技状態」において、小当たり種別「時短Ｃ」当選に基づく大当たりが発生した場合、図１６６と同様に、「特図１時短回数」が「０回」、「特図２時短回数」が「０回」、「合計時短回数」が「０回」に設定し、「通常遊技状態」に移行するように構成する。

【２２６５】

一方、「時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｃ」当選に基づく大当たりが発生した場合に、「特図１時短回数」が「１００００回」、「特図２時短回数」が「１００００回」、「合計時短回数」が「１００００回」に設定し、小当たり種別「時短Ｅ」への当選回数が「１回」、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」又は「時短Ｄ」への当選回数が「１００回」に設定して、「第３時間短縮状態」に移行するように構成する。

【２２６６】

このように構成することで、「第４時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ｃ」への当選回数に基づく時短終了条件が「１００回」に設定されているため、該時短終了条件に到達する前の小当たり種別「時短Ｃ」への当選時には「時短機能」がオンされたままとなり、該小当たり種別「時短Ｃ」への当選に基づいて小入賞口ユニット７３が開放された場合、上述したように、一定の割合で特定領域７３ｄを通過可能となって大当たり状態を発生可能となる（図１６３参照）。

【２２６７】

よって、この場合、「第４時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｃ」当選に基づく大当たりが発生する場合とは、即ち、「時間短縮状態」において大当たり状態を導出したことになる。従って、「第４時間短縮状態」において、小当たり種別「時短Ｃ」当選に基づく大当たりが発生した場合、該大当たり後に「第３時間短縮状態」に移行することになる。

【２２６８】

一方、「第２時間短縮状態」においては、小当たり種別「時短Ｃ」への当選回数に基づ

く時短終了条件が「１回」に設定されているため、該小当たり種別「時短Ｃ」に当選した動的表示の終了時（小入賞口ユニット７３の開放前）に「時短機能」が終了して「通常遊技状態」に移行するため、小入賞口ユニット７３が開放された場合に入賞が容易状態となり、「通常遊技状態」において特定領域７３ｄを通過させて大当たり状態を発生する。

【２２６９】

よって、「第２時間短縮状態」において小当たり種別「時短Ｃ」当選に基づく大当たりが発生する場合とは、即ち、「通常遊技状態」において大当たり状態を導出したことになる。従って、「第２時間短縮状態」において、小当たり種別「時短Ｃ」当選に基づく大当たりが発生した場合、該大当たり後に「通常遊技状態」に移行することになり、第７実施形態と同様の構成となる。

【２２７０】

このように、時短終了条件を、遊技状態と当選した大当たり種別又は小当たり種別に基づいて設定するように構成することで、「第４時間短縮状態」において、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立していない小当たり種別において大当たりが発生した場合（即ち、「時間短縮状態」において大当たりした場合）に、より「連荘」状態を継続可能な遊技状態（即ち、実質的に次回大当たりが確定する「第３時間短縮状態」）に移行するように構成することができるため、該「第４時間短縮状態」における、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立していない小当たり種別への当選時の小入賞口ユニット７３への球の入球態様に、より注目させることができる。

【２２７１】

また、本実施形態では、小当たり種別「時短Ｅ」への当選に基づく大当たりが発生した場合にのみ、他の大当たり種別又は小当たり種別と普通電役７２の開放態様が異なるように構成されているが、各大当たり種別及び小当たり種別ごとに開放態様が異なるように構成してもよい。

【２２７２】

例えば、普通図柄の抽選において、普通電役７２を開放することとなる図柄として複数の当たり図柄（例えば、「当たりＡ」、「当たりＢ」、「当たりＣ」）で構成し、特別図柄の動的表示が当選した大当たり種別、又は、大当たり状態を導出したときの小当たり種別（所定事象）によって、各普通図柄（特定事象）の当たり図柄の当選時における開放態様が異なるように構成する。

【２２７３】

そして、各普通図柄の当たり図柄に当選（所定条件）した場合の普通電役７２の開放態様として、右打ち遊技で発射された球が１個のみ入球可能な開放パターン、即ち、普通電役７２の開放状態において普通電役７２内の第２始動口スイッチで入球が検知された場合に即閉鎖状態にする開放パターンと、右打ち遊技で発射された球が入球不可又は入球困難な開放パターン（極めて短時間の開放のみを実行）と、の２の開放パターンで構成する。

【２２７４】

さらに、普通電役７２への入球に基づいて実行される第２特別図柄の動的表示においては、大当たりとなる乱数値以外の乱数値をすべて小当たりとなる乱数値で構成し、すべての小当たり種別において特定領域（特定入球手段）通過可能とし、大当たり状態（所定の遊技価値）を発生可能となるように構成する。

【２２７５】

このように構成する場合、例えば、大当たり種別「時短壱」に当選した場合の「時間短縮状態」においては、普通図柄の３種類の当たり図柄のうち、「当たりＡ」への当選に基づいて普通電役７２が開放された場合には、右打ち遊技で発射された球が１個のみ入球可能な開放パターンとし、「当たりＢ」及び「当たりＣ」への当選に基づいて普通電役７２が開放された場合には、右打ち遊技で発射された球が入球不可又は入球困難な開放パターンとする。

【２２７６】

このように構成することで、大当たり種別「時短壱」に当選した場合、普通図柄の３種

類の当たり図柄のうち、「当たりＡ」への当選に基づいて普通電役７２が開放された場合のみにおいて普通電役７２への入球が可能となり、該入球に伴って実行され得る第２特別図柄の動的表示において、いずれかの大当たり又は特定領域通過可能な小当たりに当選し得るため、大当たり状態の導出が可能となる。

【２２７７】

また、大当たり種別「時短弐」に当選した場合の「時間短縮状態」においては、普通図柄の３種類の当たり図柄のうち、いずれの当たり図柄への当選に基づいて普通電役７２が開放された場合にも、右打ち遊技で発射された球が１個のみ入球可能な開放パターンとする。

【２２７８】

このように構成することで、大当たり種別「時短弐」に当選した場合、普通図柄の３種類の当たり図柄のうち、いずれの当たり図柄への当選に基づいて普通電役７２が開放された場合においても普通電役７２への入球が可能となり、該入球に伴って実行され得る第２特別図柄の動的表示において、いずれかの大当たり又は特定領域通過可能な小当たりに当選し得るため、大当たり状態の導出が可能となる。

【２２７９】

このように、当選した大当たり種別、又は、大当たり状態を導出したときの小当たり種別によって、各普通図柄の当たり図柄の当選時における開放態様が異なるように構成することで、「時間短縮状態」における普通図柄の当たり確率は同一であるものの、該普通図柄の当たりに伴って開放される普通電役７２の開放パターンが異なることで、該普通電役７２への入球率を変化させ、該入球に伴って実行され得る第２特別図柄の動的表示の実行による大当たり状態の導出確率を変化させることができる。

【２２８０】

その結果、例えば、第１特別図柄の動的表示又は第２特別図柄の動的表示の１の動的表示の変動時間を異ならせて、該変動中にできるだけ多くの普通図柄の可変表示を実行させて普通電役７２への入球が可能となる開放パターンの当たり図柄に当選させ、該当たりによって普通電役７２に入球させて第２特別図柄の動的表示の保留球数（即ち、大当たりを導出可能な保留球数）をできるだけ多く貯留させるという、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【２２８１】

さらに、上記例示のように、普通電役７２への入球が可能となる開放パターンの当たり図柄に当選させられるか否かの遊技性で構成する場合、第３図柄表示装置８１において、普通図柄の可変表示の当否に基づいて可変表示演出を行うように構成するとより興趣を得ることができる。

【２２８２】

具体的には、例えば、大当たり種別「時短壱」に当選した場合（特別遊技価値）の「時間短縮状態」において、普通図柄の３種類の当たり図柄（特定事象）のうち、「当たりＡ」への当選に基づいて普通電役７２（特定入球手段）が開放された場合には、右打ち遊技で発射された球が１個のみ入球可能（特定遊技価値）な開放パターンとし、「当たりＢ」及び「当たりＣ」への当選に基づいて普通電役７２が開放された場合には、右打ち遊技で発射された球が入球不可又は入球困難な開放パターンとする状況を想定してみる。

【２２８３】

この状況で普通図柄の可変表示において、「ハズレ」又は「当たりＢ」若しくは「当たりＣ」が導出された場合、「ハズレ」であれば普通電役７２は開放されず、また、「当たりＢ」又は「当たりＣ」であれば、普通電役７２は開放されるものの右打ち遊技で発射された球が入球不可又は入球困難な開放パターンであるため、該普通電役７２に入球させて第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができない。よって、このような場合には普通電役７２への入球不可時の、ハズレ演出に相当する可変表示演出を実行するように構成する。

【２２８４】

一方、普通図柄の可変表示において、「当たりＡ」が導出された場合、右打ち遊技で発射された球が１個のみ入球可能な開放パターンとなるため、該普通電役７２に入球させて第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることが可能となる。よって、このような場合には普通電役７２への入球可能時の、当たり演出に相当する可変表示演出を実行するように構成する。その後、右打ち遊技を示唆して小入賞口ユニット７３へ入球させることで、特定領域７３ｄ（特別領域）に球を通過させて大当たり状態へと移行させる。

【２２８５】

次いで、大当たり種別「時短弐」に当選した場合の「時間短縮状態」において、普通図柄の３種類の当たり図柄のうち、いずれの当たり図柄への当選に基づいて普通電役７２が開放された場合にも、右打ち遊技で発射された球が１個のみ入球可能な開放パターンとする状況を想定してみる。

【２２８６】

この状況で普通図柄の可変表示において、「ハズレ」が導出された場合、普通電役７２は開放されないため、該普通電役７２に入球させて第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができない。よって、このような場合には普通電役７２への入球不可時の、ハズレ演出に相当する可変表示演出を実行するように構成する。

【２２８７】

一方、普通図柄の可変表示において、「当たりＡ」、「当たりＢ」又は「当たりＣ」が導出された場合、右打ち遊技で発射された球が１個のみ入球可能な開放パターンとなるため、該普通電役７２に入球させて第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることが可能となる。よって、このような場合には普通電役７２への入球可能時の、当たり演出に相当する可変表示演出を実行するように構成する。その後、右打ち遊技を示唆して小入賞口ユニット７３へ入球させることで、特定領域７３ｄに球を通過させて大当たり状態へと移行させる。

【２２８８】

このように構成することで、普通図柄の可変表示において１の当たり図柄に当選した場合であっても、該当たりに基づいて普通電役７２への入球が困難又は不可な状況であるか、又は、入球が容易又は可能な状況であるかによって可変表示演出を変化させることができる。

【２２８９】

以上、説明したように、第７実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「時短壱」、「時短弐」若しくは「時短参」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」若しくは「時短Ｄ」当選に基づいて大当たりした場合に移行する「第１時間短縮状態」～「第３時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合の開放態様を「５．８秒」×１回＝「５．８秒」とし、該遊技状態において右打ち遊技で発射されたほぼ全ての球が普通電役７２へと入球するように構成する。一方、小当たり種別「時短Ｅ」当選に基づいて大当たりした場合に移行する「第４時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合の開放態様を「０．５秒」×１０回＝「５．０秒（開放と開放との間のインターバル時間は「３．０秒」）」とし、該遊技状態において右打ち遊技で発射された球の一部が普通電役ユニット５９の下流側へと流下可能となるように構成する。

【２２９０】

このように構成することで、「第４時間短縮状態」においては、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行していない小当たり種別への当選時であっても、右打ち遊技で発射された球の一部が小入賞口ユニット７３に入球可能となり、特定領域７３ｄへの通過も可能となって、大当たり状態の発生が可能となるように構成することができる。

【２２９１】

その結果、「第４時間短縮状態」においては、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行していない場合であっても、右打ち遊技で発射された球の一部が小入賞口ユニット７３へと入球可能となり、該小入賞口ユニット７３

に５個以上入球させて特定領域７３ｄを開放させ、該特定領域７３ｄに球を通過させて大当たり状態を導出できるか否かという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【２２９２】

その他、第７実施形態におけるパチンコ機１０は、第１実施形態乃至第６実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【２２９３】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。例えば、各実施形態は、それぞれ、他の実施形態が有する構成の一部または複数部分を、その実施形態に追加し或いはその実施形態の構成の一部または複数部分と交換等することにより、その実施形態を変形して構成するようにしても良い。また、上記実施形態で挙げた数値は一例であり、他の数値を採用することは当然可能である。

【２２９４】

＜変形例１＞

上記実施形態では、普通図柄のみ確率変動機能を設け、特別図柄に確率変動機能を設けていないように構成されている。これに対し、特別図柄および普通図柄にそれぞれ確率変動機能を設けてもよいし、特別図柄に確率変動機能を設ける一方、普通図柄に確率変動機能を設けないように構成してもよいし、特別図柄および普通図柄のいずれにも確率変動機能を設けないように構成してもよい。また、特別図柄に確率変動機能を設ける場合、次回大当たり又は小当たりの発生まで確率変動機能が有効に設定（所謂、ループタイプ）してもよいし、大当たり後に特別図柄が所定回数（例えば、１００回）実行されるまで確率変動機能が有効に設定（所謂、ＳＴタイプ）してもよいし、特別図柄の動的表示において大当たり以外の所定の抽選結果が導出された場合に「確率変動状態」が終了（所謂、転落機能）するパチンコ機（所謂、転落タイプ）を用いてもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２２９５】

なお、転落タイプで「確率変動状態」が終了するように構成する場合、大当たり乱数テーブル２０２ａとは異なる転落乱数テーブルにおいて、特別図柄の高確率状態から低確率状態に移行するか否かを抽選するように構成する。このように構成することで、該当の特別図柄の動的表示が実行される直前に遊技状態を移行させることができる。

【２２９６】

さらに、特別図柄が高確率である場合に、普通図柄が高確率（「確率変動状態」）である場合と、普通図柄が低確率（「潜伏確率変動状態」）である場合と、で構成し、特別図柄が低確率である場合に、普通図柄が高確率（「時間短縮状態」）である場合と、普通図柄が低確率（「通常遊技状態」）である場合と、で構成してもよい。そして、このように遊技状態を構成する場合であっても、普通電役７２を小入賞口ユニット７３よりも球の流下方向の上流側に配設するように構成する。

【２２９７】

また、この場合、小入賞口ユニット７３内には特定領域７３ｄを配設しなくてもよい。さらに、特別図柄の動的表示が小当たりに当選し易いように大当たり乱数テーブル２０２ａを構成する。

【２２９８】

このように構成することで、「潜伏確率変動状態」（所定遊技状態）においては、普通図柄が低確率であるため、普通電役７２（特定入球手段）が開放困難又は不可となることで、該普通電役７２に入球困難又は不可となる一方、特別図柄の動的表示が小当たり（所定事象）に当選し易いことで小入賞口ユニット７３（所定入球手段）に入球容易又は可能となり、該小入賞口ユニット７３への入球に伴う賞球（特定遊技価値）が発生し易いことで、遊技者は持ち玉を増加させつつ大当たりへの当選を目指すことができる。

【２２９９】
さらに、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」（特定遊技状態）においては、普通図柄が高確率であるため、普通電役７２が開放容易又は可能となることで、該普通電役７２に入球容易又は可能となるため、該普通電役７２よりも球の流下方向下流側に配設されている小入賞口ユニット７３へは入球困難又は不可とすることができる。なお、このように構成する場合、「通常遊技状態」においては、小当たりに当選し得る特別図柄の動的表示の変動時間を長時間（例えば、「１０分」など）となるように構成することで、該「通常遊技状態」においては、小当たり当選に基づく賞球の獲得を困難とすることができる。
【２３００】
＜変形例２＞
上記実施形態では、普通図柄の高確率状態の終了条件を、特別図柄の動的表示の実行回数や小当たり当選回数、又は、次の大当たりへの当選によって終了するように構成している。これに対し、特別図柄の大当たり（小当たり種別に基づく大当たりを含む）の連続当選回数が所定回数に到達する毎に、該所定回数到達時における大当たり終了後の遊技状態を、必ず「時短機能」が付与されない遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）へ移行して、普通図柄の高確率状態への移行を禁止するように構成してもよい（時短リミッタ）。また、普通図柄の高確率状態への移行を禁止することとなる大当たりの連続当選回数を複数種類で構成してもよい。
【２３０１】
＜変形例３＞
上記実施形態では、普通電役７２及び可変入賞装置６５は、普通図柄又は特別図柄への当選に基づいて開放され得るように構成されている。これに対し、球が通過することによって他の入賞口を閉塞している可動役物（所謂、非電動役物）を開放させる通過口を搭載したパチンコ機を用いてもよい。
【２３０２】
＜変形例４＞
上記実施形態では、いずれかの大当たり（小当たり種別に基づく大当たりを含む）に当選した場合に、該大当たり終了後に「時短機能」が付与される遊技状態が発生するように構成されている。これに対し、特別図柄の動的表示において大当たり（小当たり）以外の所定図柄（例えば、時短図柄）が導出された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される状態に遷移するように構成してもよい。このように構成することで、「時短機能」が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【２３０３】
＜変形例５＞
上記実施形態では、特別図柄の低確率状態における第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の合計実行回数が所定回数に到達した場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される（所謂、天井機能）機能を有していない。これに対し、動的表示の合計実行回数が所定回数に到達した場合に「時短機能」が付与される（所謂、天井機能）ように構成してもよい。また、第１特別図柄の動的表示の積算実行回数と第２特別図柄の動的表示の積算実行回数とでそれぞれ個別に上記所定回数を計数してもよし、第１特別図柄と第２特別図柄とでそれぞれ上記所定回数が異なるように構成してもよい。
【２３０４】
＜変形例６＞
上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示を第２特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図１優先変動）するように構成している。これに対し、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを同時並行的に実行可能に構成（所謂、特図１２同時変動）し、各動的表示の制御を行ってもよいし、第２特別図柄の動的表示を第１特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図２優先変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよいし、入賞した順に動的表示を実行（所謂、入賞順変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよい。

【２３０５】
＜変形例７＞
上記実施形態では、第２特別図柄の始動入賞に対応するデータを記憶（保留）するための保留エリアを有していない。これに対し、第２特別図柄の１の始動入賞に対応するデータが最大４回分まで記憶（保留）できるように４つの保留エリアを有するように構成してもよいし、最大保留球数を４以外の数字に構成してもよい。
【２３０６】
＜変形例８＞
上記実施形態では、「時短機能」の終了条件として、特別図柄の動的表示の所定実行回数や小当たり当選回数、大当たりへの当選に基づいて終了するように構成している。これに対し、大当たりと異なる時短終了図柄の導出に基づいて「時短機能」が終了するように構成してもよい。このように構成することで、入賞補助状態の終了条件を多様化して、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。また、「時短機能」の有効時に、特別図柄の保留球数が所定数（例えば、保留満タン（即ち、４個）や、保留満タンに対して一定数の保留貯留（例えば、２個））貯留されたことを契機として、「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通電役の作動回数が一定の回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通図柄の可変表示の実行回数が一定回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよい。
【２３０７】
＜変形例９＞
上記実施形態では、普通図柄の低確率状態において当たりに当選し得ないように構成している。これに対し、普通図柄の低確率状態において一定の割合（例えば、５０％）で当たりに当選するように構成してもよい。また、普通図柄の高確率状態において必ず当たりに当選（即ち、１００％）するように構成してもよい。
【２３０８】
＜変形例１０＞
上記実施形態では、普通図柄の可変表示時間を、遊技状態に応じてそれぞれ１種類ずつ設けている。これに対し、普通図柄の可変表示時間を、遊技状態に応じて、複数種類の可変表示時間の中から抽選で選定するように構成してもよい。具体的には、「通常遊技状態」において、普通図柄の可変表示時間を、「１秒」、「３秒」、「５秒」、「１０秒」又は「３０秒」の中から抽選により決定する。このように構成することで、右打ち遊技が奨励されていない「通常遊技状態」において、右打ち遊技してスルーゲート６７に球を通過させて普通図柄の可変表示を行い、その導出タイミングに応じて開放され得る普通電役７２に向けて球を発射しても、第２始動口７１の開放タイミングが複数になることで、第２始動口７１への入賞を抑制することができる。
【２３０９】
＜変形例１１＞
上記実施形態では、第１特別図柄の抽選において大当たり又はハズレの中から当選役を選定するとともに、第２特別図柄の抽選において大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成している。これに対し、第１特別図柄の抽選のみにおいて小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選において小当たりを設けず、大当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選においても小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよい。
【２３１０】
＜変形例１２＞
上記実施形態では、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の実行回数、又は、小当たり当選回数に応じて遊技状態を変更（例えば、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行）するように構成している。これに対し、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表

示以外の所定演出（例えば、「リーチ表示」や特定役当選に基づく特定演出等）の実行回数に応じて遊技状態を変更可能に構成してもよい。

【２３１１】

＜変形例１３＞

上記実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とでそれぞれ保留球数を計数し、それぞれの保留球数ごとに各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成している。これに対し、第１特別図柄と第２特別図柄との合計保留球数に応じて各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成してもよい。

【２３１２】

＜変形例１４＞

上記実施形態では、成立した時短終了条件（即ち、時短回数による条件成立か、小当たり当選回数による条件成立か）と、該条件が成立することとなる動的表示の抽選結果（即ち、小当たりに当選しているか否か）と、によって、「時短機能」の終了タイミングが異なるように構成している。これに対し、いずれの動的表示の抽選結果であっても所定のタイミング（例えば、図柄確定時）で「時短機能」が終了するように構成してもよい。

【２３１３】

＜変形例１５＞

上記実施形態では、小入賞口ユニット７３内の特定領域７３ｄの開放条件として、小入賞口スイッチ７３ｃによって５個目の入賞が検知された場合としている。これに対し、特定領域７３ｄの開放条件を、小入賞口スイッチ７３ｃによって検知される入球個数を別の個数にしてもよいし、入賞検知個数ではなく、小入賞口ユニット７３の開放と同時に特定領域７３ｄを開放するように構成してもよい。

【２３１４】

＜変形例１６＞

上記実施形態では、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選した場合に選択され得る変動パターンとして、当選した小当たりにおける特定領域７３ｄの通過可否にかかわらず、特図２小当たり用変動パターンテーブルから選択され得るように構成している。これに対し、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選した場合に、特定領域７３ｄの通過可否（即ち、小当たり当選回数による時短終了条件の成立有無）によって、選択される変動パターンテーブルが異なるように構成してもよい。

【２３１５】

上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は、第２特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、それぞれ１種類で構成している。これに代えて、第１特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は／及び、第２特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、複数種類設けるように構成してもよい。さらに、小当たり種別に応じて「時短機能」を終了するか否かを異ならせるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２３１６】

上記実施形態では、遊技状態ごとに奨励される特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて実行し、奨励されていない特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍで実行しないように構成している。これに代えて、奨励されていない特別図柄の変動演出を、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて所定態様で実行するように構成してもよい。具体的には、例えば、奨励されている特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで目立つように（中央部分、大部分、奨励されていない特別図柄の変動演出より大きい領域、図柄表示態様を濃く実行等）実行する一方、奨励されていない特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで、奨励されている特別図柄の変動演出より目立たないように（隅部、小部分、奨励されている特別図柄の変動演出より小さい領域、図柄表示態様を薄く等）実行するように構成する。このように構成することで、第３図柄表示装置８１によって複数の特別図柄の変動演出の実行態様を把握することが可能となる。

【２３１７】
上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第１特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成するとともに、第２特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第２特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成している。換言すると、第１特別図柄の動的表示の保留球数は第１特別図柄の動的表示にのみ影響し、第２特別図柄の動的表示の保留球数は第２特別図柄の動的表示にのみ影響するように構成している。これに代えて、一方の特別図柄の動的表示の保留球数が、他方の特別図柄の動的表示の変動時間に影響するように構成してもよい。具体的には、第１特別図柄の動的表示の変動時間を、第１特別図柄の動的表示の保留球数と第２特別図柄の動的表示の保留球数との合計保留球数に応じて変化するように構成する。このように構成することで、第１特別図柄の動的表示の保留球数と第２特別図柄の動的表示の保留球数とが混在する状態において、特異な変動時間を選択し得るように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【２３１８】
上記実施形態では、確率設定値を「１」～「３」の３段階で変更可能として、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更可能としたが、確率設定値が変更可能な段階は３段階に限らず、任意の段階に変更可能としてもよい。
【２３１９】
上記実施形態では、確率設定値を変更することにより、大当たり確率を変更する場合について説明したが、普通図柄の当たり確率や、小当たりの当選確率を変更するようにしてもよい。
【２３２０】
また、立ち上げ処理の中で確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合に、「１」～「３」の範囲の中から特定の確率設定値（例えば「１」）を確率設定値として強制的に設定するようにしてもよい。なお、遊技途中で（例えば、タイマ割込処理の中で）確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合は、確率設定値を強制的に特定の確率設定値に設定しないほうがよい。これは、遊技途中で大当たり確率が突然変更さえることにより、遊技者が何らかの不利益を被ることを抑制するためである。
【２３２１】
上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含める場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を除いてもよい。この場合、ＲＡＭ判定値が正常か否かの判定を行う前に、確率設定値が正常の範囲にあるか否かを判定し、正常の範囲内になければ、強制的に設定変更処理を実行してホール関係者等に確率設定値の変更を行わせたり、ホール関係者等にパチンコ機１０を設定変更モードで再立ち上げさせるように促したり、確率設定値として正常範囲内の特定の確率設定値を強制的に設定してもよい。
【２３２２】
上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含めない場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を含めてもよい。
【２３２３】
上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、又は、設定変更スイッチをオンすることによって、確率設定値を更新する場合について説明したが、これを設定キー５０１にて行えるようにしてもよい。具体的には、設定キー５０１を、オン状態から更にオフ側とは反対方向に設けた設定変更位置まで回動可能にし、設定変更位置まで設定キー５０１が回されると、自動でオン状態に設定キー５０１が戻るように付勢して構成する。そして、設定キー５０１をオン状態から設定変更位置まで回動させる度に、確率設定値が更新されるようにする。これによっても、確率設定値の変更を容易に行うことができる。
【２３２４】
上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、設定キ

ー５０１をオフ状態にすることによって、又は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、確率設定値を確定する場合について説明したが、これを別に設けたスイッチ、例えば、設定確定スイッチが操作されることで行えるようにしてもよい。この設定確定スイッチは、例えば、「設定変更モード」中に操作されることにより、確率設定値を確定するためのスイッチであり、基板ボックス１００に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス１００を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能にしてもよい。これによっても、確率設定値の確定を容易に行うことができる。

【２３２５】

上記実施形態では、パチンコ機１０の電源オン時に「設定変更モード」又は「設定確認モード」で立ち上げる場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定していた。これに対し、少なくとも内枠１２の開放を必須条件とし、その他、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定するように構成してもよい。また、内枠１２の開放を設定変更又は設定確認の条件とするか否かをホールが選択可能に設定できるように構成してもよい。

【２３２６】

上記各実施形態では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を主制御装置１１０に搭載していた。これに対し、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を電源装置１１５や払出制御装置１１１に搭載するように構成してもよい。

【２３２７】

上記各実施形態では、設定キー５０１により、大当たり確率等を変更可能に構成していた。これに対し、設定キー５０１により、１の入賞口に入賞した場合に払い出される賞球数（例えば、３個→５個への変更）や、入賞口への入賞を補助する可動役物の駆動時間（３秒→５秒への変更）や駆動幅（例えば、２０ｍｍ→３０ｍｍへの変更）、或いは、球の流下態様に影響を与える部材（例えば、球が転動可能なステージやクルーン）の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）、パチンコ機１０自体の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）等、遊技者に対する有利度合いに関する設定を複数段階に変更可能に構成してもよい。

【２３２８】

上記各実施形態では、設定キー５０１の鍵孔をパチンコ機１０の裏面側に向くように構成していた。これに対し、設定キー５０１の鍵孔の向きを、パチンコ機１０の横方向（左方向又は右方向）や、パチンコ機１０の斜め方向、或いは、パチンコ機１０の前面側を向くように構成してもよい。

【２３２９】

上記実施形態において、大当たり乱数値同士、小当たり乱数値同士、及び、ハズレ乱数値同士を連続的な値とし、大当たりか否かや、小当たりか否かを範囲判定（例えば、「０」以上「４９」以下か否か）可能に構成し、主制御装置１１０の制御負担を軽減するように構成していた。これに対し、遊技価値を付与する各乱数値（即ち、大当たり乱数値および小当たり乱数値）を連続的な配置ではなく、分散（散逸）して配置するように構成してもよい。具体的には、例えば、「０～９９９」で更新される大当たり乱数カウンタＣ１の場合に、大当たり乱数値として「７，３４１，５５５，７７７，８３１」とし、小当たり乱数値として「７７，１７５，２２３，３１５，４１５，５２６，６３４，７１７，８４５」としてもよい。

【２３３０】

ここで、パチンコ機１０の状況にかかわらず大当たり乱数値となる値（例えば、低確率状態および高確率状態において、「０～５０」であれば大当たり）が連続的に存在していた場合、その値が外部から予測され得る可能性があり、不正に大当たりを引き当てられる可能性が高くなるおそれがある。よって、上記変形例のように構成することで、遊技価値を付与する各乱数値を外部から予測困難にし、不正に対する抑制効果を高め、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。

【２３３１】

また、上述した変形例において、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている低確率状態用の大当たり乱数値と、高確率状態用の大当たり乱数値とで、重複した値とならないように、それぞれ大当たり乱数値を設定してもよい。このように構成することで、状況に応じて（即ち、パチンコ機１０が高確率状態か低確率状態か、に応じて）、大当たりとなる乱数の値を変えることで、大当たりとなる乱数の値が予測され難くすることができるので、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。

【２３３２】

上記実施形態では、タイマ割込処理等のソフトウェアの処理で大当たり乱数カウンタＣ１や大当たり種別カウンタＣ２等を更新するように構成していた（所謂、ソフト乱数）。これに対し、更新周期が上記ソフト乱数より速い乱数生成ＩＣによって大当たり乱数カウンタＣ１等を更新するように構成してもよい（所謂、ハード乱数）。このように構成することで、外部から更新中の乱数値の把握を困難にし、セキュリティ性能を向上することができる。

【２３３３】

上記実施形態では、設定値が増加するごとに均等に大当たり乱数値が増加するように構成していた。これに対し、設定値が増加するごとに不均等又は所定割合で大当たり乱数値（又は小当たり乱数値）を増加するように構成してもよい。具体的には、例えば、設定値「１」から「２」までは、大当たり乱数値を「２」ずつ増加させる一方、設定値「２」から「３」では、大当たり乱数値を「５」ずつ増加させる。このように構成することで、設定差によって付与され得る遊技価値が大きく変化し、設定差による抑揚（メリハリ）のある遊技を提供可能に構成し、遊技の興趣を向上することができる。

【２３３４】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数カウンタＣ１の値における対応役を変化するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり種別カウンタＣ２又は小当たりの内容を決定する小当たり種別カウンタ（図示せず）の値に対応する大当たり種別を変化させ、大当たり種別又は小当たり種別の選択割合が変化することによる設定差が生じるように構成してもよい。

【２３３５】

上記実施形態では、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（即ち、大当たり乱数値）を変更して、その変更分を遊技価値を付与しない乱数値（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成していた。これに対し、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（例えば、大当たり乱数値）を変更した場合に、その変更分を、他の遊技価値を付与する乱数値（例えば、小当たり乱数値）から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定毎に付与され得る遊技価値に差を設け、設定毎に抑揚（メリハリ）のある遊技を提供し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２３３６】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲（以下、「再大当たり乱数値の範囲」と称する）」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。ここで、「再大当たり乱数値の範囲」として、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分が対応するように構成する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、設定変更によっても変化しない大当たり乱数値と小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、当否判定の制御プログラムにおいて、固定的な乱数値の基本的な当否判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【２３３７】
上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、乱数値の個数が多い順（又は少ない順）に各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。
【２３３８】
上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、設定変更に伴い増加される「大当たり乱数値の範囲」を、設定変更に伴い減少される乱数値（即ち、「ハズレ乱数値の範囲」）と隣接（隣り合う）ように大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）するように構成してもよい。具体的には、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、小当たりの当否判定の制御プログラムにおいて、小当たり乱数値の判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。
【２３３９】
上記実施形態では、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率より高くなるように構成されていた。これに対し、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率と、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率とが同等となるように構成してもよいし、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率より低くなるように構成してもよい。
【２３４０】
上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させて、その大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させ、その大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数及びハズレ乱数値から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定変更に基づく大当たり乱数値の個数の変更分を、小当たり乱数値及びハズレ乱数値のそれぞれから補填することが可能となり、大当たり乱数値の変更分を固定的な１の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の個数を、大当たり乱数値の変更分、１の所定乱数値から確保する必要性がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。
【２３４１】
上記実施形態では、突出状態と没入状態とに変位する普通電役７２を用い、普通電役７２の没入タイミングと没入時間とを各遊技状態で変更することで本発明の遊技性を実現するように構成されている。これに対し、回動式の羽根部材を用い、羽根部材の作動タイミングと作動時間とを各遊技状態で変更することで、本発明の遊技性を実現するように構成してもよい。具体的には、例えば、第２始動口７１の左右両側に羽根部材を配置し、羽根部材が非作動状態（例えば、直立状態）では、球が羽根部材の外側（非転動側）に衝突し、そのまま下流側へ流下するように構成する。一方、羽根部材が回動した作動状態（直立状態から右側へ１２０度傾倒状態）では、球が羽根部材の内側（転動側）に衝突し、該羽根部材の内側を第２始動口７１側に向けて転動するように構成する。このように構成することで、羽根部材の回動態様は、普通電役７２の出没による駆動態様より、羽根部材自体が作動する領域が大きく駆動されたか否かを認識し易いため、普通図柄の可変表示で当選したか否かを遊技者に認識し易くすることができる。
【２３４２】

特図１用第４図柄表示領域８７と特図２用第４図柄表示領域８８との表示態様及び表示位置を、主表示領域Ｄｍで変動演出している第１特別図柄又は第２特別図柄に応じて変更するように構成してもよい。具体的には、例えば、主表示領域Ｄｍで実行されている特別図柄に対応して、実行されている方の第４図柄表示領域８７，８８を上側に位置させたりアラビア数字で表示したり赤色で表示し、実行されていない方の第４図柄表示領域８８，８７を下側に位置させたり上記アラビア数字と異なる表記（例えば、漢数字やローマ数字）で表示したり赤色とは異なる色（例えば、青色）で表示するように構成する。このように構成することで、実行されている変動演出を識別して表示しつつ、いずれの特別図柄が実行されているかを認識し難く構成し、現在滞在している遊技状態を遊技者に認識し難く構成することで、遊技状態を推測する遊技性が生まれ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２３４３】

警報音に関し、左打ち遊技が推奨される遊技状態においてスルーゲート６７を球が通過した場合にもれなく出力するのではなく、さらに特定の条件が成立した場合に警報音を出力するように構成してもよい。具体的には、例えば、このように構成することで、意図的に遊技仕様より多くの出玉を得ようとする悪意ある遊技者の行為に対してのみ警報音を出力し、不慣れな遊技者や操作ミスによる善意の右打ち遊技に対しては警報音を出力しないことで、不正遊技を抑制しつつ、遊技者の遊技意欲の低下も抑制して、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２３４４】

普通図柄の当たり確率において、いずれの遊技状態でも同等程度となるように構成してもよい。具体的には、例えば、特別図柄の大当たり確率が低い「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」では、普通図柄の当たり確率を５０／１００にするとともに、特別図柄の大当たり確率が高い「確率変動状態」や「潜伏確率変動状態」では、普通図柄の当たり確率を５０／１００や５１／１００等、「通常遊技状態」等における普通図柄の当たり確率と同一又は同等程度となるように構成する。このように構成することで、普通図柄の当たりに基づく普通電役７２の開放に関し、普通図柄の可変表示時間と普通電役７２の開放時間とを考慮し、普通図柄の当たり確率を考慮せずに出玉率等を算出することが可能となることで、各遊技状態における遊技仕様の設計を容易化可能となる。

【２３４５】

大当たりに当選した大当たり図柄ごとに、該大当たり以降に選択される特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「確率変動状態」を発生させ得る大当たり図柄である１図柄、３図柄、５図柄、７図柄のうち、１図柄で当選した場合には「確率変動状態」において第１特別図柄および第２特別図柄がともに比較的長めの変動時間が選択され易い「両ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、３図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い一方、第２特別図柄は比較的短い変動時間が選択され易い「特１ロング特２ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。さらに、５図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄および第２特別図柄がともに比較的短めの変動時間が選択され易い「両ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、７図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄は比較的短めの変動時間が選択され易い一方、第２特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い「特１ショート特２ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。このように構成することで、大当たりした図柄の種類によって、大当たり後の遊技状態において、先に導出され得る特別図柄を異ならせることができ、例えば、いずれの特別図柄が先に停止するか否かによって、遊技状態毎に大当たりが先に現出させる確率を異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２３４６】

特別図柄の変動回数に基づいて、該特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるよ

うに構成してもよい。具体的には、例えば、「潜伏確率変動状態」において、大当たり終了後１回目～１０回目の特別図柄の変動演出に関しては、比較的長めの変動時間が選択され易いように構成し、１１回目以降の特別図柄の変動演出に関しては、比較的短めの変動時間が選択され易いように構成する。このように構成することで、遊技にメリハリを設けつつ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２３４７】

普通図柄の当たり種別を複数種類設けてもよい。具体的には、例えば、普通電役７２が１回開放される１回開放当たりと、出没板７２ａが３回開放される３回開放当たりと、普通電役７２が３回かつ長く開放される３回ロング開放当たりとを設ける。このように構成することで、「確率変動状態」や「時間短縮状態」において遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２３４８】

上記実施形態では、「通常遊技状態」→「時間短縮状態」の順で遊技者にとって有利な遊技状態としていた。これに対し、「通常遊技状態」より遊技者にとって不利な遊技状態として、「時間短縮状態」や「潜伏確率変動状態」、「確率変動状態」が位置づけられるように遊技仕様を設定してもよい。具体的には、例えば、第１特別図柄の始動口を、普通電役７２が付属した第２特別図柄の始動口の上流側に設け、「通常遊技状態」では、普通電役７２が作動し難いことによって、第２特別図柄より遊技者にとって有利な第１特別図柄の抽選契機を受け易い一方、「時間短縮状態」では、普通電役７２が作動し易いことによって、第１特別図柄より遊技者にとって不利な第２特別図柄の抽選契機を受け易いように構成する。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２３４９】

右打ち遊技を示唆する右打ち示唆表示が現出される場合に、第４図柄表示領域８７，８８の表示位置を変更するように構成してもよい。具体的には、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」等では、副表示領域Ｄｓの右小領域Ｄｓ３に第４図柄表示領域８７，８８を表示する一方、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」等では、右打ち示唆表示を右小領域Ｄｓ３に表示する一方、第４図柄表示領域８７，８８を左小領域Ｄｓ１に表示する。このように構成することで、遊技状態に応じた遊技仕様を遊技者に認識させ易くすることができる。

【２３５０】

上記実施形態では、同時に実行され得る複数の特別図柄の動的表示に関し、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで行い、非奨励の特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで行わないように構成している。これに対し、同時に実行され得る複数の図柄（例えば、特別図柄と普通図柄）の演出に関し、遊技状態、遊技仕様、付与される遊技価値、或いは、実行頻度等によって、実行すべき演出の優先順を予め設け、該優先順に応じた演出を優先的に実行し、優先順が低い演出に関しては、演出規模を小さくしたり、演出自体を実行しない等、優先順位が高い演出に比べて遊技者が認識し難くなるように構成してもよい。具体的には、第１特別図柄の変動演出が主表示領域Ｄｍで実行されている場合は、第１特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第３図柄表示装置８１や音声出力装置２２６で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示したり、第２特別図柄の変動演出が主表示領域Ｄｍで実行されている場合は、第２特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第３図柄表示装置８１や音声出力装置２２６で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示してもよい。このように構成することで、遊技を行う上で遊技者に認識させたい演出を優先的に実行しつつ、優先順位が低い演出規模を小さく（なくす）ことで、遊技者が煩わしさを感じない演出を実行することができる。

【２３５１】

上記実施形態では、主制御装置１１０から各コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信され、その音声ランプ制御装置１１３から表示制御装置１１４に対して表示の指

示がなされるよう構成したが、主制御装置１１０から表示制御装置１１４に直接コマンドを送信するものとしてもよい。また、表示制御装置に音声ランプ制御装置を接続して、表示制御装置から各音声の出力とランプの点灯を指示するコマンドを音声ランプ制御装置に送信するよう構成してもよい。さらに、音声ランプ制御装置と表示制御装置とを１の制御装置として構成するものとしてもよい。これらを１つの制御装置とすることで、部品点数が削減でき、パチンコ機のコスト増加を抑制することができる。

【２３５２】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３にて実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）において、いずれかの停止種別コマンドを受信すれば必ず対応する変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定する場合について説明したが、各変動パターンコマンドの受信があった上で対応する停止種別コマンドを受信した場合に、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定してもよい。これにより、各変動パターンコマンドの受信がなく、いずれかの停止種別コマンドを受信したような場合に、おかしな変動演出が実行されることを抑制できる。

【２３５３】

また、各変動パターンコマンドを受信したタイミングで、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定してもよい。この場合、音声ランプ制御装置１１３にて実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）では、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂがオンされたことに基づいて、各変動パターンコマンドにより抽出した変動パターンを表示制御装置１１４へ通知する各表示用変動パターンコマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３にて各停止種別コマンドの受信を待つことなく、表示制御装置１１４に対して、この各表示用変動パターンコマンドに基づき、各変動演出を第３図柄表示装置８１に実行させることができる。なお、この場合、音声ランプ制御装置１１３では、各停止種別コマンドを受信したタイミングで、該停止種別コマンドより抽出された停止種別を表示制御装置１１４へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。そして、表示制御装置１１４では、この表示用停止種別コマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１に実行させた変動演出の停止図柄を決定してもよい。

【２３５４】

上記実施形態において、デモ演出は、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄からなる第３図柄を停止表示させてもよい。また、数字の付された主図柄または数字の付されていない主図柄からなる第３図柄を、半透明状態で停止表示させてもよい。また、第３図柄を表示させずに背面画像だけを変化させるものであってもよい。また、変動表示で用いられる第３図柄や背面画像とは全く異なるキャラクタや背面画像を表示させてもよい。

【２３５５】

上記実施形態において、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１にて連続予告演出を実行してもよいし、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置を設け、第３図柄表示装置８１で実行される変動演出と合わせて、第４図柄表示装置に第４図柄を表示させることによって、連続予告演出を実行してもよい。この場合、第４図柄表示装置の制御を表示制御装置１１４で行ってもよいし、音声ランプ制御装置１１３で行ってもよい。また、各種演出に応じて作動する役物をパチンコ機１０に設け、その役物を変動演出と合わせて所定の態様で作動させることによって、連続予告演出を実行してもよい。また、音声ランプ制御装置１１３の制御により、パチンコ機１０の音声出力装置２２６から連続予告演出用の音声を出力させることによって、連続予告演出を実行してもよいし、パチンコ機１０の電飾部２９～３３を変動演出と合わせて点灯または点滅させることによって、連続予告演出を実行してもよい。

【２３５６】

これにより、第３図柄表示装置８１（および特別図柄表示装置３７）において変動演出が行われる度に、連続して第４図柄表示装置に図柄が表示されたり、役物が所定の態様で作動したり、音声出力装置２２６から音声が出力されたり、若しくは、電飾部２９～３３

が点灯または点滅することによって、遊技者に対して大当たりの期待感を持たせることができる。また、遊技者は、通常、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１を注視して遊技を継続して行うが、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、若しくは電飾部２９～３３の点灯・点滅によって連続予告演出が行われるで、遊技者に対して、通常とは異なる演出が行われたことを容易に認識させることができる。また、連続予告演出を、第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、または電飾部２９～３３の点灯・点滅といった簡単な制御で容易に連続予告演出を行わせることができる。なお、特別図柄表示装置３７、特図１用変動領域８７ｂ又は／及び特図２用変動領域８８における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示中（特定遊技状態）に、第３図柄表示装置８１において装飾図柄の変動演出を同時並列的に実行する中で、１の動的表示の実行中に２以上の装飾図柄の変動演出が行われたかのような演出（所謂、疑似連演出）を実行するように構成してもよい。具体的には、１の動的表示の実行中（所定期間）に、装飾図柄の変動演出において疑似連成功演出（例えば、疑似連専用の第３図柄が仮停止したり、図柄列Ｚ１及び右図柄列Ｚ３に同一図柄以外の図柄が仮停止したりするなど（第２演出））の実行後に再び各図柄列Ｚ１～Ｚ３が変動を開始し、疑似連失敗演出（例えば、疑似連専用の第３図柄が仮停止しかなったり、図柄列Ｚ１及び右図柄列Ｚ３に同一図柄が仮停止してノーマルリーチやスーパーリーチに発展するなど（第１演出））が導出されるまでの間、疑似連成功演出を所定回数繰り返すように構成してもよい。このように構成することで、１の動的表示の実行中に、疑似連失敗演出が導出されることなく疑似連成功演出が所定回数実行される間、疑似連成功演出が導出される都度、大当たり（所定の利益状態）の導出確率が上昇するように演出を構成できる。

【２３５７】

さらに、１の動的表示の実行中に、疑似連成功演出とは異なる特殊成功演出（例えば、疑似連成功演出を複数回導出した場合の最高期待度状態を示唆する演出）が導出されることで、疑似連成功演出が複数回導出して、疑似連演出における最高期待度の状態を示唆するように構成してもよい。

【２３５８】

このように構成することで、疑似連成功演出が複数回導出されていない状態であっても、特殊成功演出が導出されることで最高期待度の状態を示唆することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【２３５９】

また、連続予告演出を音声出力装置２２６からの音声出力や、電飾部２９～３３の点灯または点滅によって行えば、その連続予告演出の制御は音声ランプ制御装置１１３によって行われるので、始動入賞時における当否判定や変動開始時の抽選処理を主制御装置１１０に行わせ、連続予告演出を音声ランプ制御装置１１３に行わせ、変動演出を表示制御装置１１４に行わせることで、パチンコ機１０により連続予告演出を行う場合、それぞれの制御装置に各処理を分担させることができる。よって、１つの制御装置に負荷が集中するのを防ぐことができるので、各制御装置のＭＰＵに求められる性能を低く抑えることができる。

【２３６０】

尚、第３図柄表示装置８１における連続予告演出用の図柄の表示、第４図柄表示装置における連続予告演出用の図柄の表示、役物の所定の態様での作動、音声出力装置２２６からの音声出力、及び、電飾部２９～３３の点灯または点滅のうち、少なくとも２以上を組み合わせ、それぞれを連動させて制御することにより、連続予告演出を実行してもよい。これにより、より多彩な連続予告演出を実行させることができる。また、連続予告演出の実行方法（第３図柄表示装置８１による表示、第４図柄表示装置による表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、電飾部２９～３３の点灯または点滅、又は、それらの組み合わせ）を変えることで、連続予告演出終了後の遊技状態に応じて選定される連続予告演出態様を複数用意してもよい。

【２３６１】
　また、連続予告演出が行われる場合に、変動演出とは別の連続予告演出用の画像が第３図柄表示装置８１に表示させてもよいし、連続予告演出を、変動演出が終了したときに表示される停止図柄として、所定の図柄の組み合わせである、所謂「チャンス目」を表示させることによって行ってもよい。この場合、表示制御装置１１４のＭＰＵで実行されるコマンド判定処理にて連続予告コマンドの受信を判断すると、チャンス目に対応する停止図柄判別フラグをオンにすると共に、その他の停止図柄判別フラグをオフに設定するようにしてもよい。コマンド判定処理では、停止識別コマンド処理の後にその他コマンド処理の中で連続予告コマンドに対応する処理を実行するので、表示用停止識別コマンドの受信によって設定された停止図柄に代えて、チャンス目が停止図柄として設定される。よって、変動停止時にチャンス目を確定表示させることができる。そして、第３図柄表示装置８１において、変動演出ごとに停止図柄としてチャンス目が連続して表示されれば、遊技者に対して、最終的に大当たりが得られる期待感を持たせることができる。
【２３６２】
　上記実施形態において、主制御装置１１０は、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞（始動入賞）があった場合に、「１」加算された保留球数を音声ランプ制御装置１１３へ通知する保留球数コマンドに対して、該始動入賞に伴いカウンタ用バッファより取得された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１をそのまま含めて、音声ランプ制御装置１１３へ送信する場合について説明したが、保留球数コマンドに含めるカウンタの種類は、カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の一部であってもよいし、その他のカウンタの値を含めてもよい。また、主制御装置１１０より音声ランプ制御装置１１３に対して始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を通知する場合に、これらの各カウンタの値を示す情報を保留球数コマンドに含めて通知するのではなく、保留球数コマンドとは別のコマンドに各カウンタの値を示す情報を含めて、これらの値を音声ランプ制御装置１１３に対して通知してもよい。別のコマンドとしては、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する専用のコマンドであってもよいし、変動パターンコマンドや停止図柄コマンド等、別の情報を音声ランプ制御装置１１３へ通知するためのコマンドに、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値が加えられてもよい。別のコマンドとして、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する場合、該コマンドに、その通知する各カウンタの値が、いずれの保留回数に対応する変動演出に係るものであるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３は、該コマンドに含まれる保留回数に関する情報に基づいて、その保留回数に対応する先読み情報第１～第４エリアのいずれかのエリアに、該コマンドに含まれる各カウンタの値を格納することができる。
【２３６３】
　上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３において、保留球数コマンドを受信した場合に、該保留球数コマンドにて示される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値そのものをＲＡＭ２２３に格納してもよいし、保留球数コマンド（又は、各カウンタの値が示されるコマンド）を受信した場合に、該コマンドにて示される各カウンタの値に基づいて、大当たりか否か、大当たりの場合の大当たり種別、外れの場合の外れ種別等の一部または全部を判定し、これらの判定結果を、該コマンドにて示される各カウンタの値に代えて、または、該カウンタの値の一部または全部とあわせて、ＲＡＭ２２３に格納してもよい。
【２３６４】
　上記実施形態においては、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞およびスルーゲート６７の通過は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定してもよい。また、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞に対し、始動口によって別箇に最大保留球数を設定するようにしてもよく、各々の始動口における最大保留球数は「４」以外の任意の数であってもよい。また、各始動口における最大保留球数は必ずしも同一の値とする必要はなく、異なる値であってもよい。また、第１始動口６４又は第２始

動口７１への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第３図柄表示装置８１の一部において、数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、特別図柄表示装置３７とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

【２３６５】

また、上記実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第３図柄表示装置８１の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、横方向あるいはＬ字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、１又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、１又は複数のキャラクタが、第３図柄として用いられる。

【２３６６】

上記各実施形態では、変動演出を実行する場合に、全図柄Ｚ１～Ｚ３を遊技者が視認不可な程度に高速にスクロールする高速変動を表示させる場合について説明したが、この高速変動の表示に代えて、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ視認不可な程度に縮小して表示したり、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ多数の白い点がランダムに表示されるスノーノイズ状の画像として表示してもよい。

【２３６７】

本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【２３６８】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【２３６９】

スロットマシンでは、所定期間中に払い出された遊技媒体（コイン、メダル）の総数に対する、ボーナス（役物）により払い出された遊技媒体の数の比率が役物比率となる。そこで、各役が成立した場合に払い出される遊技媒体の数を、賞球数テーブルに代えて主制御装置のＲＯＭに格納しておき、役物比率管理チップ又は役物比率管理チップと同等の機能を実行する制御装置にて、非ボーナスゲーム期間（通常期間）において成立した（有効ライン上に図柄が揃った）役の数、ボーナスゲーム期間中において成立した役の数、ＡＴ期間中において成立した役の数を計数して、役物比率や連続役物比率を管理してもよい。

【２３７０】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄

からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【２３７１】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。なお、以下に示す各種発明の概念は、それぞれ、他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分を、その発明の概念に追加し或いはその他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分と交換等することにより、その発明の概念を変形して構成するようにしても良い。

【２３７２】

＜Ａ群：大当たりした時の大当たり種別・小当たり種別によって、同じ時短状態でも継続率、大当たりラウンド割合（及び大当たり出現確率）が変化（第１実施例）＞

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【２３７３】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【２３７４】

Ａ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【２３７５】

識別情報の動的表示を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、

前記動的表示の表示結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備えた遊技機において、

少なくとも、所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）と、前記所定遊技状態と異なる特定遊技状態（例えば、「時間短縮状態」）とに移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短フラグ２０３ｊ）と、

前記動的表示における所定結果（例えば、小当たり）の導出に基づいて、所定価値（例えば、小当たり状態）を付与可能な所定価値付与手段（例えば、小入賞口７３）と、

前記所定価値付与手段による前記所定価値の付与が可能な状況（例えば、小当たり中）において、特定条件（例えば、特定領域７３ｄの球の通過）が成立した場合に、前記所定価値と異なる特定価値（例えば、大当たり状態）を付与可能な特定価値付与手段（例えば、大当たりフラグ２０３ｑ）と、を備え、

前記特定価値は、

第１所定結果（例えば、小当たり種別「時短Ａ」）が導出した場合に付与可能な第１特定価値（例えば、最大ラウンド数が３Ｒ）と、

前記第１所定結果と異なる第２所定結果（例えば、小当たり種別「時短Ｇ」）が導出した場合に付与可能な第２特定価値（例えば、最大ラウンド数が１０Ｒ）と、を備え、

前記遊技機は、

前記特定遊技状態において、少なくとも、前記第１所定結果又は前記第２所定結果のいずれが導出されるかにより、前記第１特定価値又は前記第２特定価値の付与状況が異なる

（例えば、当選した小当たり種別によって、「時間短縮状態」において大当たりラウンド割合が変化）ように構成され、前記遊技状態移行手段による遊技状態の移行状況が異なる（例えば、当選した小当たり種別によって、「時間短縮状態」において大当たりした場合の「時間短縮状態」の継続率が変化）ように構成されている
ことを特徴とする遊技機Ａ０。
【２３７６】
遊技機Ａ０によれば、識別情報の動的表示を実行可能な表示手段と、前記動的表示の表示結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、少なくとも、所定遊技状態と、前記所定遊技状態と異なる特定遊技状態とに移行可能な遊技状態移行手段と、前記動的表示における所定結果の導出に基づいて、所定価値を付与可能な所定価値付与手段と、前記所定価値付与手段による前記所定価値の付与が可能な状況において、特定条件が成立した場合に、前記所定価値と異なる特定価値を付与可能な特定価値付与手段と、を備え、前記特定価値は、第１所定結果が導出した場合に付与可能な第１特定価値と、前記第１所定結果と異なる第２所定結果が導出した場合に付与可能な第２特定価値と、を備え、前記遊技機は、前記特定遊技状態において、少なくとも、前記第１所定結果又は前記第２所定結果のいずれが導出されるかにより、前記第１特定価値又は前記第２特定価値の付与状況が異なるように構成され、前記遊技状態移行手段による遊技状態の移行状況が異なるように構成されている。これにより、特定遊技状態において特定価値が導出された場合における遊技価値の付与状況が変化することにより、同じ特定遊技状態であっても、該特定遊技状態において特定価値が導出された場合の遊技価値状況および特定遊技状態の継続状況を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【２３７７】
遊技機Ａ０において、
前記所定結果の導出に基づいて所定作動部材（例えば、小入賞口ソレノイド７３ｂ）が作動し易い若しくは作動し得ることで遊技球が入球し易い若しくは入球し得る所定入球手段（例えば、小入賞口ユニット７３）、を備え、
前記特定条件は、
前記所定入球手段への遊技球の入球である
ことを特徴とする遊技機Ａ１。
【２３７８】
遊技機Ａ１によれば、遊技機Ａ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定結果の導出に基づいて所定作動部材が作動し易い若しくは作動し得ることで遊技球が入球し易い若しくは入球し得る所定入球手段、を備え、前記特定条件は、前記所定入球手段への遊技球の入球である。これにより、特定遊技状態において所定入球手段に遊技球が入球可能となる状況を変化させることで、該特定遊技状態において特定価値が導出された場合の遊技価値状況および特定遊技状態の継続状況を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【２３７９】
遊技機Ａ１において、
前記特定遊技状態において導出された前記所定結果の種類によって、前記所定入球手段への遊技球の入球状況を変化させる入球状況変化手段（例えば、成立した小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無により、小入賞口ユニット７３への入球割合が変化）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ａ２。
【２３８０】
遊技機Ａ２によれば、遊技機Ａ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定遊技状態において導出された前記所定結果の種類によって、前記所定入球手段への遊技球の入球状況を変化させる入球状況変化手段、を備えている。これにより、特定遊技状態において導出された所定結果の種類によって、所定入球手段に遊技球が入球可能となる

割合を変化させることで、該特定遊技状態において特定価値が導出された場合の遊技価値状況および特定遊技状態の継続状況を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２３８１】

遊技機Ａ１又はＡ２のいずれかにおいて、

前記特定遊技状態において、前記所定作動部材と異なる特定作動部材（例えば、普通電役ソレノイド）が作動し易い若しくは作動し得ることで遊技球が入球し易い若しくは入球し得る、前記所定入球手段と異なる特定入球手段（例えば、普通電役７２）、を備え、

前記特定入球手段は、

前記所定入球手段よりも、遊技球の流下方向の上流側に配設される

ことを特徴とする遊技機Ａ３。

【２３８２】

遊技機Ａ３によれば、遊技機Ａ１又はＡ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定遊技状態において、前記所定作動部材と異なる特定作動部材が作動し易い若しくは作動し得ることで遊技球が入球し易い若しくは入球し得る、前記所定入球手段と異なる特定入球手段、を備え、前記特定入球手段は、前記所定入球手段よりも、遊技球の流下方向の上流側に配設される。これにより、特定遊技状態において導出された所定結果の種類によって、特定入球手段に遊技球が入球し易い若しくは入球し得る遊技状態と、入球し難い若しくは入球し得ない遊技状態とに異ならせることができ、その結果、所定入球手段に遊技球が入球可能となる状況を変化させることで、該特定遊技状態において特定価値が導出された場合の遊技価値状況および特定遊技状態の継続状況を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２３８３】

遊技機Ａ２又はＡ３において、

前記特定遊技状態における前記表示手段に関する特定事象（例えば、各小当たり種別）の導出回数を計数可能な特定事象計数手段（例えば、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１～時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７）、を備え、

前記遊技状態移行手段は、

前記特定遊技状態において、前記特定事象計数手段によって前記特定事象が特定回数（例えば、時短終了条件の成立する回数）計数された場合に前記所定遊技状態に移行させる特定事象移行手段（例えば、小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立）、を備え、

前記入球状況変化手段は、

前記特定事象移行手段によって遊技状態が移行した場合に前記所定入球手段への遊技球の入球状況を変化させる

ことを特徴とする遊技機Ａ４。

【２３８４】

遊技機Ａ４によれば、遊技機Ａ２又はＡ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定遊技状態における前記表示手段に関する特定事象の導出回数を計数可能な特定事象計数手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記特定遊技状態において、前記特定事象計数手段によって前記特定事象が特定回数計数された場合に前記所定遊技状態に移行させる特定事象移行手段、を備え、前記入球状況変化手段は、前記特定事象移行手段によって遊技状態が移行した場合に前記所定入球手段への遊技球の入球状況を変化させる。これにより、特定遊技状態において導出された所定結果の回数が特定回数に達したか否かによって遊技状態の移行有無を変化させることができ、その結果、所定入球手段に遊技球が入球可能となる状況を変化させることで、該特定遊技状態において特定価値が導出された場合の遊技価値状況および特定遊技状態の継続状況を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２３８５】

遊技機Ａ４において、

前記特定事象移行手段は、
前記特定価値付与手段により前記特定価値が付与された場合における前記所定事象の種類によって、前記特定回数を変化させる回数変化手段（例えば、大当たり種別又は小当たり種別によって、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が異なる）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ａ５。
【２３８６】
遊技機Ａ５によれば、遊技機Ａ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定事象移行手段は、前記特定価値付与手段により前記特定価値が付与された場合における前記所定事象の種類によって、前記特定回数を変化させる回数変化手段、を備えている。これにより、特定価値が付与された場合における所定事象の種類によって特定回数が変化するため、特定遊技状態において、特定価値を付与した場合の所定事象の種類によって、導出された所定結果の回数が特定回数に達したか否かを変化させることができ、その結果、所定入球手段に遊技球が入球可能となる状況を変化させることで、該特定遊技状態において特定価値が導出された場合の遊技価値状況および特定遊技状態の継続状況を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【２３８７】
識別情報の動的表示を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、
前記動的表示の表示結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備えた遊技機において、
少なくとも、所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）と、前記所定遊技状態と異なる特定遊技状態（例えば、「時間短縮状態」）とに移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短フラグ２０３ｊ）と、
前記動的表示における所定結果（例えば、小当たり）の導出に基づいて、所定価値（例えば、小当たり状態）を付与可能な所定価値付与手段（例えば、小入賞口７３）と、
前記所定価値付与手段による前記所定価値の付与が可能な状況（例えば、小当たり中）において、特定条件（例えば、特定領域７３ｄの球の通過）が成立した場合に、前記所定価値と異なる特定価値（例えば、大当たり状態）を付与可能な特定価値付与手段（例えば、大当たりフラグ２０３ｑ）と、を備え、
前記特定価値は、
第１所定結果（例えば、小当たり種別「時短Ａ」）が導出した場合に付与可能な第１特定価値（例えば、最大ラウンド数が３Ｒ）と、
前記第１所定結果と異なる第２所定結果（例えば、小当たり種別「時短Ｇ」）が導出した場合に付与可能な第２特定価値（例えば、最大ラウンド数が１０Ｒ）と、を備え、
前記遊技機は、
前記特定遊技状態において、少なくとも、前記第１所定結果又は前記第２所定結果のいずれが導出されるかにより、前記遊技状態移行手段による遊技状態の移行状況が異なる（例えば、当選した小当たり種別によって、「時間短縮状態」において大当たりした場合の「時間短縮状態」の継続率が変化）ように構成されている
ことを特徴とする遊技機Ａ５０。
【２３８８】
遊技機Ａ５０によれば、識別情報の動的表示を実行可能な表示手段と、前記動的表示の表示結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、少なくとも、所定遊技状態と、前記所定遊技状態と異なる特定遊技状態とに移行可能な遊技状態移行手段と、前記動的表示における所定結果の導出に基づいて、所定価値を付与可能な所定価値付与手段と、前記所定価値付与手段による前記所定価値の付与が可能な状況において、特定条件が成立した場合に、前記所定価値と異なる特定価値を付与可能な特定価値付与手段と、を備え、前記特定価値は、第１所定結果が導出した場合に付与可能な第１特定価値と、前記第１所定結果と異なる第２所定結果が導

出した場合に付与可能な第２特定価値と、を備え、前記遊技機は、前記特定遊技状態において、少なくとも、前記遊技状態移行手段による遊技状態の移行状況が異なるように構成されている。これにより、特定遊技状態において特定価値が導出された場合における遊技価値の付与状況が変化することにより、同じ特定遊技状態であっても、該特定遊技状態において特定価値が導出された場合の遊技価値状況および特定遊技状態の継続状況を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２３８９】

遊技機Ａ５０において、

前記所定結果の導出に基づいて所定作動部材（例えば、小入賞口ソレノイド７３ｂ）が作動し易い若しくは作動し得ることで遊技球が入球し易い若しくは入球し得る所定入球手段（例えば、小入賞口ユニット７３）、を備え、

前記特定条件は、

前記所定入球手段への遊技球の入球である

ことを特徴とする遊技機Ａ５１。

【２３９０】

遊技機Ａ５１によれば、遊技機Ａ５０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定結果の導出に基づいて所定作動部材が作動し易い若しくは作動し得ることで遊技球が入球し易い若しくは入球し得る所定入球手段、を備え、前記特定条件は、前記所定入球手段への遊技球の入球である。これにより、特定遊技状態において所定入球手段に遊技球が入球可能となる状況を変化させることで、該特定遊技状態において特定価値が導出された場合の遊技価値状況および特定遊技状態の継続状況を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２３９１】

遊技機Ａ５１において、

前記特定遊技状態において導出された前記所定結果の種類によって、前記所定入球手段への遊技球の入球状況を変化させる入球状況変化手段（例えば、成立した小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件の成立有無により、小入賞口ユニット７３への入球割合が変化）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ａ５２。

【２３９２】

遊技機Ａ５２によれば、遊技機Ａ５１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定遊技状態において導出された前記所定結果の種類によって、前記所定入球手段への遊技球の入球状況を変化させる入球状況変化手段、を備えている。これにより、特定遊技状態において導出された所定結果の種類によって、所定入球手段に遊技球が入球可能となる割合を変化させることで、該特定遊技状態において特定価値が導出された場合の遊技価値状況および特定遊技状態の継続状況を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２３９３】

遊技機Ａ５１又はＡ５２のいずれかにおいて、

前記特定遊技状態において、前記所定作動部材と異なる特定作動部材（例えば、普通電役ソレノイド）が作動し易い若しくは作動し得ることで遊技球が入球し易い若しくは入球し得る、前記所定入球手段と異なる特定入球手段（例えば、普通電役７２）、を備え、

前記特定入球手段は、

前記所定入球手段よりも、遊技球の流下方向の上流側に配設される

ことを特徴とする遊技機Ａ５３。

【２３９４】

遊技機Ａ５３によれば、遊技機Ａ５１又はＡ５２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定遊技状態において、前記所定作動部材と異なる特定作動部材が作動し易い若しくは作動し得ることで遊技球が入球し易い若しくは入球し得る、前記所定入球手

段と異なる特定入球手段、を備え、前記特定入球手段は、前記所定入球手段よりも、遊技球の流下方向の上流側に配設される。これにより、特定遊技状態において導出された所定結果の種類によって、特定入球手段に遊技球が入球し易い若しくは入球し得る遊技状態と、入球し難い若しくは入球し得ない遊技状態とに異ならせることができ、その結果、所定入球手段に遊技球が入球可能となる状況を変化させることで、該特定遊技状態において特定価値が導出された場合の遊技価値状況および特定遊技状態の継続状況を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２３９５】

遊技機Ａ５２又はＡ５３において、

前記特定遊技状態における前記表示手段に関する特定事象（例えば、各小当たり種別）の導出回数を計数可能な特定事象計数手段（例えば、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１～時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７）、を備え、

前記遊技状態移行手段は、

前記特定遊技状態において、前記特定事象計数手段によって前記特定事象が特定回数（例えば、時短終了条件の成立する回数）計数された場合に前記所定遊技状態に移行させる特定事象移行手段（例えば、小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件の成立）、を備え、

前記入球状況変化手段は、

前記特定事象移行手段によって遊技状態が移行した場合に前記所定入球手段への遊技球の入球状況を変化させる

ことを特徴とする遊技機Ａ５４。

【２３９６】

遊技機Ａ５４によれば、遊技機Ａ５２又はＡ５３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定遊技状態における前記表示手段に関する特定事象の導出回数を計数可能な特定事象計数手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記特定遊技状態において、前記特定事象計数手段によって前記特定事象が特定回数計数された場合に前記所定遊技状態に移行させる特定事象移行手段、を備え、前記入球状況変化手段は、前記特定事象移行手段によって遊技状態が移行した場合に前記所定入球手段への遊技球の入球状況を変化させる。これにより、特定遊技状態において導出された所定結果の回数が特定回数に達したか否かによって遊技状態の移行有無を変化させることができ、その結果、所定入球手段に遊技球が入球可能となる状況を変化させることで、該特定遊技状態において特定価値が導出された場合の遊技価値状況および特定遊技状態の継続状況を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２３９７】

遊技機Ａ５４において、

前記特定事象移行手段は、

前記特定価値付与手段により前記特定価値が付与された場合における前記所定事象の種類によって、前記特定回数を変化させる回数変化手段（例えば、大当たり種別又は小当たり種別によって、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件が異なる）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ａ５５。

【２３９８】

遊技機Ａ５５によれば、遊技機Ａ５４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定事象移行手段は、前記特定価値付与手段により前記特定価値が付与された場合における前記所定事象の種類によって、前記特定回数を変化させる回数変化手段、を備えている。これにより、特定価値が付与された場合における所定事象の種類によって特定回数が変化するため、特定遊技状態において、特定価値を付与した場合の所定事象の種類によって、導出された所定結果の回数が特定回数に達したか否かを変化させることができ、その結果、所定入球手段に遊技球が入球可能となる状況を変化させることで、該特定遊技状態において特定価値が導出された場合の遊技価値状況および特定遊技状態の継続状況を変

化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２３９９】

＜Ｂ群：継続率が徐々にランクアップ＞

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【２４００】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【２４０１】

Ｂ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【２４０２】

所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、

前記表示手段の表示結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機において、

前記表示手段は、

特定遊技状態（例えば、「時間短縮状態」）において実行可能な第１演出（例えば、特定領域通過可能な小当たり種別であって、該小当たり当選に基づく大当たり後に「通常遊技状態」に移行することとなる場合の変動演出）と、前記第１演出よりも有利な状態を示唆可能な第２演出（例えば、特定領域通過可能な小当たり種別であって、該小当たり当選に基づく大当たり後に再度「時間短縮状態」に移行することとなる場合の変動演出）と、を表示可能に構成され、

前記遊技機は、

所定期間（例えば、「第１時間短縮状態」から「第４時間短縮状態」に移行するまでの期間）において、前記第１演出が導出されることなく前記第２演出が導出されることで、所定の状態（例えば、「時短機能」）を発生させる期待度（例えば、継続率）が上昇されることを特徴とする遊技機Ｂ０。

【２４０３】

遊技機Ｂ０によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、前記表示手段は、特定遊技状態において実行可能な第１演出と、前記第１演出よりも有利な状態を示唆可能な第２演出と、を表示可能に構成され、前記遊技機は、所定期間において、前記第１演出が導出されることなく前記第２演出が導出されることで、所定の状態を発生させる期待度が上昇される。これにより、所定期間において、第１演出が導出されることなく第２演出が実行されることで、所定の状態を発生させる期待度を上昇させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２４０４】

遊技機Ｂ０において、

前記所定期間における前記第２演出の導出回数は、所定回数（例えば、「第４時間短縮状態」に達するまでの回数）が最大となるように構成されている

ことを特徴とする遊技機Ｂ１。

【２４０５】

遊技機Ｂ１によれば、遊技機Ｂ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定期間における前記第２演出の導出回数は、所定回数が最大となるように構成されている。これにより、所定期間において、第１演出が導出されることなく第２演出が所定回数実行されるまでの間、該第２演出が実行される都度、所定の状態を発生させる期待度を上昇させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、とい

う効果がある。
【２４０６】
遊技機Ｂ０又はＢ１において、
前記所定期間において前記第１演出が導出された場合に、該第１演出が導出されるまでの間に導出された前記第２演出の導出回数にかかわらず、前記所定期間を終了させる所定期間終了手段（例えば、特定領域通過可能な小当たり種別であって、該小当たり当選に基づく大当たり後に「通常遊技状態」に移行することとなる場合の変動演出が実行された場合に、「時間短縮状態」を終了させて「通常遊技状態」に移行する処理）、を備えていることを特徴とする遊技機Ｂ２。
【２４０７】
遊技機Ｂ２によれば、遊技機Ｂ０又はＢ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定期間において前記第１演出が導出された場合に、該第１演出が導出されるまでの間に導出された前記第２演出の導出回数にかかわらず、前記所定期間を終了させる所定期間終了手段、を備えている。これにより、所定期間において、第１演出が導出されることなく第２演出が所定回数実行されるまでの間であれば、該第２演出が実行されることにより、所定の状態を発生させる期待度を上昇させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【２４０８】
遊技機Ｂ０からＢ２のいずれかにおいて、
前記第１演出及び／又は前記第２演出の導出期待度は、
前記第２演出が導出された回数ごとで異なる
ことを特徴とする遊技機Ｂ３。
【２４０９】
遊技機Ｂ３によれば、遊技機Ｂ０からＢ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１演出及び／又は前記第２演出の導出期待度は、前記第２演出が導出された回数ごとで異なる。これにより、所定期間において、第２演出が導出された場合に、該第２演出の導出回数によって、第１演出及び／又は第２演出の導出期待度が異なるため、第２演出の導出回数に応じた状況によって第１演出が導出される前に第２演出を導出することができるか否かという新たな遊技性のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【２４１０】
遊技機Ｂ０からＢ３のいずれかにおいて、
前記表示手段は、
前記特定遊技状態において実行可能であり、前記第１演出よりも有利な状態を示唆可能であって、前記第２演出と異なる第３演出（例えば、大当たり種別に当選することとなる変動演出）、を実行可能に構成され、
前記遊技機は、
前記所定期間において前記第３演出が導出されることで、前記所定の状態を発生させる期待度が最も高い状態まで上昇される
ことを特徴とする遊技機Ｂ４。
【２４１１】
遊技機Ｂ４によれば、遊技機Ｂ０からＢ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記表示手段は、前記特定遊技状態において実行可能であり、前記第１演出よりも有利な状態を示唆可能であって、前記第２演出と異なる第３演出、を実行可能に構成され、前記遊技機は、前記所定期間において前記第３演出が導出されることで、前記所定の状態を発生させる期待度が最も高い状態まで上昇される。これにより、所定期間において、第２演出が所定回数導出されなくても、第３演出が導出されることによって所定の状態を発生させる期待度が最も高い状態まで上昇されるため、新たな遊技性を創出しつつ遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【２４１２】

＜Ｃ群：ある一定の周期で最大ラウンド確定＞
従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【２４１３】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【２４１４】
Ｃ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【２４１５】
所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、
前記表示手段の表示結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機において、
少なくとも、所定作動部材（例えば、小入賞口ソレノイド７３ｂ）が作動し易い若しくは作動し得ることで所定入球手段（例えば、小入賞口ユニット７３）へ遊技球が入球し易い若しくは入球し得る所定遊技状態（例えば、「時間短縮状態」）と、前記所定遊技状態より前記所定作動部材が作動し難い若しくは作動しないことで前記所定入球手段へ遊技球が入球し難い若しくは入球し得ない特定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）と、に移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短フラグ２０３ｊ）と、
前記所定入球手段への入球期待度を変化可能な入球期待度変化手段（例えば、小当たり確率を変化）と、を備え、
前記遊技機は、
前記入球期待度変化手段によって前記所定入球手段への入球期待度を変化させることで、前記所定の遊技価値を遊技者に付与し得る発生期待度が変化し得る
ことを特徴とする遊技機Ｃ０。
【２４１６】
遊技機Ｃ０によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、少なくとも、所定作動部材が作動し易い若しくは作動し得ることで所定入球手段へ遊技球が入球し易い若しくは入球し得る所定遊技状態と、前記所定遊技状態より前記所定作動部材が作動し難い若しくは作動しないことで前記所定入球手段へ遊技球が入球し難い若しくは入球し得ない特定遊技状態と、に移行可能な遊技状態移行手段と、前記所定入球手段への入球期待度を変化可能な入球期待度変化手段と、を備え、前記遊技機は、前記入球期待度変化手段によって前記所定入球手段への入球期待度を変化させることで、前記所定の遊技価値を遊技者に付与し得る発生期待度が変化し得るように構成されている。これにより、入球期待度変化手段によって所定入球手段への入球期待度を変化させることによって所定の遊技価値を遊技者に付与可能となる発生期待度を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【２４１７】
遊技機Ｃ０において、
前記表示手段は、
前記所定の遊技価値を遊技者に付与し得る契機となり得る少なくとも所定事象と特定事象（例えば、２以上の大当たり種別又は２以上の小当たり種別）と、を実行可能に構成され、
前記入球期待度変化手段は、
前記所定の遊技価値を遊技者に付与した場合に導出された前記所定事象が実行された場合と、前記所定の遊技価値を遊技者に付与した後の遊技状態において前記所定作動部材を作動させることとなる前記特定事象が実行された場合（例えば、小当たり種別）とで、前記所定入球手段への入球期待度が異なるように構成される

ことを特徴とする遊技機Ｃ１。
【２４１８】
遊技機Ｃ１によれば、遊技機Ｃ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記表示手段は、前記所定の遊技価値を遊技者に付与し得る契機となり得る少なくとも所定事象と特定事象と、を実行可能に構成され、前記入球期待度変化手段は、前記所定の遊技価値を遊技者に付与した場合に導出された前記所定事象が実行された場合と、前記所定の遊技価値を遊技者に付与した後の遊技状態において前記所定作動部材を作動させることとなる前記特定事象が実行された場合とで、前記所定入球手段への入球期待度が異なるように構成される。これにより、所定の遊技価値を遊技者に付与した場合に導出された所定事象が実行された場合と、所定の遊技価値を遊技者に付与した後の遊技状態において所定作動部材を作動させることとなる特定事象が実行された場合とで、所定入球手段への入球期待度を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【２４１９】
遊技機Ｃ０又はＣ１において、
前記入球期待度変化手段は、
前記所定遊技状態において前記所定入球手段への入球期待度を変化可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｃ２。
【２４２０】
遊技機Ｃ２によれば、遊技機Ｃ０又はＣ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記入球期待度変化手段は、前記所定遊技状態において前記所定入球手段への入球期待度を変化可能に構成される。これにより、所定の遊技価値を遊技者に付与した場合に導出された所定事象が実行された場合と、所定の遊技価値を遊技者に付与した後の所定遊技状態において所定作動部材を作動させることとなる特定事象が実行された場合とで、所定入球手段への入球期待度を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【２４２１】
遊技機Ｃ１又はＣ２において、
前記所定遊技状態における前記特定事象の導出期待度が一定となるように構成されている
ことを特徴とする遊技機Ｃ３。
【２４２２】
遊技機Ｃ３によれば、遊技機Ｃ１又はＣ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定遊技状態における前記特定事象の導出期待度が一定となるように構成されている。これにより、所定の遊技価値を遊技者に付与した後の所定遊技状態における特定事象の導出期待度は一定であるものの、該所定遊技状態における所定入球手段への入球期待度を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【２４２３】
遊技機Ｃ０からＣ３のいずれかにおいて、
遊技球が入球可能な特定入球手段（例えば、特定領域７３ｄ）、を備え、
前記遊技機は、
前記所定入球手段への入球後、さらに前記特定入球手段への入球によって、前記所定の遊技価値が付与可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｃ４。
【２４２４】
遊技機Ｃ４によれば、遊技機Ｃ０からＣ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が入球可能な特定入球手段、を備え、前記遊技機は、前記所定入球手段への入球後、さらに前記特定入球手段への入球によって、前記所定の遊技価値が付与可能に構成される。これにより、所定の遊技価値を遊技者に付与した後の所定遊技状態において、特定事象が導出された場合に所定入球手段へ入球させ、さらに特定入球手段へも入球させて

所定の遊技価値を発生されられるか否かという遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２４２５】

遊技機Ｃ０からＣ４のいずれかにおいて、

前記入球期待度変化手段は、

前記所定遊技状態における所定条件（例えば、小当たり種別への当選回数に基づく時短終了条件）の成立に基づいて、前記所定入球手段への入球期待度を変化させる

ことを特徴とする遊技機Ｃ５。

【２４２６】

遊技機Ｃ５によれば、遊技機Ｃ０からＣ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記入球期待度変化手段は、前記所定遊技状態における所定条件の成立に基づいて、前記所定入球手段への入球期待度を変化させる。これにより、所定の遊技価値を遊技者に付与した後の所定遊技状態において、所定条件が成立するか否かによって、所定入球手段への入球期待度を変化させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２４２７】

＜Ｄ群：継続率シナリオ管理モンキーターン＞

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【２４２８】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【２４２９】

Ｄ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【２４３０】

所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、

前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機において、

１の遊技状態において、所定状態（例えば、「第１時間短縮状態」～「第４時間短縮状態」をループする「時間短縮状態」）と、前記所定状態と異なる特定状態（例えば、「第６時間短縮状態」～「第９時間短縮状態」をループする「時間短縮状態」）と、前記所定状態及び前記特定状態と異なる特別状態（例えば、「第５時間短縮状態」）と、を発生可能に構成され、

前記遊技機は、

前記所定状態と、前記特定状態と、前記特別状態とにおいて、前記所定の遊技価値を付与可能な期待度がそれぞれ異なるように構成されている

ことを特徴とする遊技機Ｄ０。

【２４３１】

遊技機Ｄ０によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、１の遊技状態において、所定状態と、前記所定状態と異なる特定状態と、前記所定状態及び前記特定状態と異なる特別状態と、を発生可能に構成され、前記遊技機は、前記所定状態と、前記特定状態と、前記特別状態とにおいて、前記所定の遊技価値を付与可能な期待度がそれぞれ異なるように構成されている。これにより、１の遊技状態でありながら、それぞれの遊技価値を付与可能な期待度が異なるため、いずれの状態に移行させられるか、という新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２４３２】

遊技機Ｄ０において、
前記遊技機は、
前記所定状態内で第１遊技価値（例えば、「時間短縮状態」の継続率が１００％の状態）を付与可能な第１価値示唆態様（例えば、「第４時間短縮状態」）と、前記第１遊技価値示唆態様よりも遊技価値の低い第２遊技価値（例えば、「時間短縮状態」の継続率が５０％の状態）を付与可能な第２価値示唆態様（例えば、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」及び「第３時間短縮状態」）と、を備え、
前記所定状態において、前記第１価値示唆態様と前記第２価値示唆態様とを周期的に移行するように構成される
ことを特徴とする遊技機Ｄ１。
【２４３３】
遊技機Ｄ１によれば、遊技機Ｄ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技機は、前記所定状態内で第１遊技価値を付与可能な第１価値示唆態様と、前記第１遊技価値示唆態様よりも遊技価値の低い第２遊技価値を付与可能な第２価値示唆態様と、を備え、前記所定状態において、前記第１価値示唆態様と前記第２価値示唆態様とを周期的に移行するように構成される。これにより、１の遊技状態である所定状態、特定状態及び特別状態のうち、所定状態に移行した場合において、少なくとも２以上存在する第２価値示唆態様である遊技態様を如何にして継続させ、高い遊技価値を付与可能な第１価値示唆態様に移行させることができるか、という新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【２４３４】
遊技機Ｄ０又はＤ１において、
前記遊技機は、
前記特定状態内で最も高い遊技価値（例えば、「時間短縮状態」の継続率が１００％の状態）を付与可能な特定高価値示唆態様（例えば、「第６時間短縮状態」、「第７時間短縮状態」及び「第８時間短縮状態」）と、前記特定高価値示唆態様よりも遊技価値の低い遊技価値を付与可能な特定低価値示唆態様（例えば、「第９時間短縮状態」）と、を備え、
前記特定高価値示唆態様は、
前記特定状態において、前記特定低価値示唆態様よりも強調示唆される
ことを特徴とする遊技機Ｄ２。
【２４３５】
遊技機Ｄ２によれば、遊技機Ｄ０又はＤ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定状態内で最も高い遊技価値を付与可能な特定高価値示唆態様と、前記特定高価値示唆態様よりも遊技価値の低い遊技価値を付与可能な特定低価値示唆態様と、を備え、前記特定高価値示唆態様は、前記特定状態において、前記特定低価値示唆態様よりも強調示唆される。これにより、１の遊技状態である所定状態、特定状態及び特別状態のうち、特定遊技状態に移行した場合において、特定高価値示唆態様よりも遊技価値の低い所定低価値示唆態様である遊技態様をいかにして継続させ、最も高い遊技価値を付与可能な所定高価値示唆態様に移行させることができるか、という新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【２４３６】
なお、「強調示唆される」とは、該当の示唆態様への移行回数が多い、該当の示唆態様における滞在期間が長い、該当の示唆態様の表示回数が多い、該当の示唆態様の表示個数が多い、該当の示唆態様の表示面積が広い、該当の示唆態様の長さが長いなどが例示される。
【２４３７】
遊技機Ｄ０からＤ２のいずれかにおいて、
少なくとも、前記所定状態又は前記特定状態において、前記表示手段による特別示唆演出（例えば、大当たり種別「時短参」当選に基づく変動演出）の導出により、前記所定状態及び前記特定状態よりも遊技価値の付与期待度が高い前記特別状態に移行可能に構成さ

れる
ことを特徴とする遊技機Ｄ３。
【２４３８】
遊技機Ｄ３によれば、遊技機Ｄ０からＤ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、前記所定状態又は前記特定状態において、前記表示手段による特別示唆演出の導出により、前記所定状態及び前記特定状態よりも遊技価値の付与期待度が高い前記特別状態に移行可能に構成される。これにより、所定状態又は特定状態において連荘状態を継続している間に、特別示唆演出を導出することで、所定状態及び特定状態よりも遊技価値の付与期待度が高い特別状態に移行させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【２４３９】
遊技機Ｄ０からＤ３のいずれかにおいて、
前記所定状態、前記特定状態又は前記特別状態において、所定演出（例えば、小当たり種別「時短Ａ」又は小当たり種別「時短Ｃ」当選に基づく変動演出）が導出されることより、前記所定状態、前記特定状態又は前記特別状態を終了させる終了手段（例えば、「通常遊技状態」）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｄ４。
【２４４０】
遊技機Ｄ４によれば、遊技機Ｄ０からＤ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定状態、前記特定状態又は前記特別状態において、所定演出が導出されることにより、前記所定状態、前記特定状態又は前記特別状態を終了させる終了手段、を備えている。これにより、所定状態、特定状態又は特別状態において、所定演出が導出されるまでに、遊技価値を付与する示唆演出を導出させつつ、より遊技価値の付与期待度が高い特別状態に移行させることができるか否か、という新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【２４４１】
遊技機Ｄ４において、
前記終了手段により前記所定状態、前記特定状態又は前記特別状態が終了した後に、所定条件が成立することにより、少なくとも前記所定状態又は前記特定状態に移行可能な移行手段、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｄ５。
【２４４２】
遊技機Ｄ５によれば、遊技機Ｄ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記終了手段により前記所定状態、前記特定状態又は前記特別状態が終了した後に、所定条件が成立することにより、少なくとも前記所定状態又は前記特定状態に移行可能な移行手段、を備えている。これにより、所定状態、特定状態又は特別状態が終了した後に、所定条件が成立したことにより、所定状態又は特定状態に移行し、所定状態、特定状態又は特別状態を終了させることとなる所定演出を導出するまでに、遊技価値を付与する示唆演出を導出させつつ、より遊技価値の付与期待度が高い特別状態に移行させることができるか否か、という新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【２４４３】
＜Ｅ群：台湾パチンコ＞
従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【２４４４】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【２４４５】

Ｅ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【２４４６】

所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、

前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機において、

前記所定の遊技価値が付与される場合に、前記表示手段において表示可能な所定識別情報（例えば、大当たり開始時に表示される第３図柄（図１４５の８１ｖ参照））、を備え、

前記所定識別情報は、

所定期間（例えば、「時間短縮状態」が継続される期間）において付与され得る前記所定の遊技価値の付与可能回数を示唆可能に構成され、

前記遊技価値付与手段は、

前記所定期間において、前記所定識別情報によって示唆された回数以上の前記所定の遊技価値を付与可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｅ０。

【２４４７】

遊技機Ｅ０によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、前記所定の遊技価値が付与される場合に、前記表示手段において表示可能な所定識別情報、を備え、前記所定識別情報は、所定期間において付与され得る前記所定の遊技価値の付与可能回数を示唆可能に構成され、前記遊技価値付与手段は、前記所定期間において、前記所定識別情報によって示唆された回数以上の前記所定の遊技価値を付与可能に構成される。これにより、所定の遊技価値が付与される場合に、表示手段に表示された所定識別情報により、所定期間において遊技者が獲得可能な所定の遊技価値の付与回数を把握することができ、得られる遊技価値を事前に把握して安心しながら所定期間における遊技を堪能することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２４４８】

遊技機Ｅ０において、

前記所定識別情報は、

前記所定の遊技価値の付与実行中においても表示可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｅ１。

【２４４９】

遊技機Ｅ１によれば、遊技機Ｅ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定識別情報は、前記所定の遊技価値の付与実行中においても表示可能に構成される。これにより、所定期間において遊技者が獲得可能な所定の遊技価値の付与回数を、所定の遊技価値が付与される場合のみならず、所定の遊技価値の付与実行中においても把握することができ、所定の遊技価値の付与回数を遊技者に的確に示唆することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２４５０】

遊技機Ｅ０又はＥ１において、

前記所定識別情報は、

前記所定期間の開始時において示唆した前記所定の遊技価値の付与回数から、前記所定の遊技価値を付与する度に、前記所定の遊技価値の付与回数を減少して示唆表示される

ことを特徴とする遊技機Ｅ２。

【２４５１】

遊技機Ｅ２によれば、遊技機Ｅ０又はＥ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定識別情報は、前記所定期間の開始時において示唆した前記所定の遊技価値の付与回数から、前記所定の遊技価値を付与する度に、前記所定の遊技価値の付与回数を減少して示唆表示される。これにより、所定の遊技価値が付与される度に、所定識別情報に

よって、所定期間における所定の遊技価値のおおよその残りの付与回数を把握することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【２４５２】
遊技機Ｅ０からＥ２のいずれかにおいて、
前記所定識別情報は、
前記所定期間における最後の前記所定の遊技価値の付与を実行する場合に、それ以前の所定表示態様（例えば、「３」などのアラビア数字での表示）と異なる特別表示態様（例えば、「終」などの漢字での表示態様に変化）で表示可能である
ことを特徴とする遊技機Ｅ３。
【２４５３】
遊技機Ｅ３によれば、遊技機Ｅ０からＥ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定識別情報は、前記所定期間における最後の前記所定の遊技価値の付与を実行する場合に、それ以前の表示態様と異なる表示態様で表示可能である。これにより、所定期間において、特別表示態様によって所定識別情報が表示されるまでの間、所定の遊技価値を付与可能とすることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【２４５４】
遊技機Ｅ０からＥ３のいずれかにおいて、
前記所定識別情報は、
前記所定識別情報が表示された際に示唆表示された前記所定の遊技価値の付与回数よりも大きな回数の示唆表示が表示され得るように構成される（例えば、「第２時間短縮状態」中の小当たり種別「時短Ｂ」当選時において第３図柄に「２２２」を表示し、次いで、「第１時間短縮状態」中の大当たり種別「時短四」当選時において第３図柄に「３３３」を表示）
ことを特徴とする遊技機Ｅ４。
【２４５５】
遊技機Ｅ４によれば、遊技機Ｅ０からＥ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定識別情報は、前記所定識別情報は、前記所定識別情報が表示された際に示唆表示された前記所定の遊技価値の付与回数よりも大きな回数の示唆表示が表示され得るように構成される。これにより、所定期間において遊技を実行中の場合に、所定識別情報によって示唆される所定の遊技価値の付与回数が徐々に減少している状態であっても、前回の所定の遊技価値の付与回数の示唆表示よりも大きな回数の示唆表示が行われることがあるため、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【２４５６】
＜Ｆ群：確変大当たりしたときに、次回の確変大当たりも確定する海ループ機＞
従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【２４５７】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【２４５８】
Ｆ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【２４５９】
所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、
前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置６５）と、
少なくとも、所定遊技状態（例えば、「時間短縮状態」）と、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）と、に移行可能な遊技状態移行手段（例えば

、時短フラグ２０３ｊ）と、を備えた遊技機において、
　前記所定遊技状態からの移行先を示唆可能な移行先示唆表示手段（例えば、第３図柄の配列（図１６１（ａ）～（ｄ）の８１ｕ１～８１ｕ３））と、
　前記所定遊技状態からいずれかの移行先へ移行する期待度を示唆可能な期待度示唆表示手段（例えば、時短回数（図１６１（ｂ）の８１ｆ）と、を備え、
　前記表示手段は、
　前記移行先示唆表示手段による移行先の示唆と、前記期待度示唆表示手段による移行期待度の示唆と、を組み合わせで表示可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｆ０。
【２４６０】
　遊技機Ｆ０によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、少なくとも、所定遊技状態と、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態と、に移行可能な遊技状態移行手段と、を備えた遊技機であって、前記所定遊技状態からの移行先を示唆可能な移行先示唆表示手段と、前記所定遊技状態からいずれかの移行先へ移行する期待度を示唆可能な期待度示唆表示手段と、を備え、前記表示手段は、前記移行先示唆表示手段による移行先の示唆と、前記期待度示唆表示手段による移行期待度の示唆と、を組み合わせで表示可能に構成される。これにより、移行先の示唆表示と、移行先への移行期待度を示唆する表示とにより、所定遊技状態から移行する期待度と、所定遊技状態から移行した場合における移行先の期待度と、を組み合わせで示唆することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【２４６１】
　遊技機Ｆ０において、
　前記移行先示唆表示手段は、
　少なくとも２以上の移行先の示唆表示（例えば、次回大当たりが一定確率となる偶数図柄と、次回大当たりが確定する奇数図柄（図１６１（ａ）の８１ｕ１Ｌ及び８１ｕ１Ｒ）を表示可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｆ１。
【２４６２】
　遊技機Ｆ１によれば、遊技機Ｆ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記移行先示唆表示手段は、少なくとも２以上の移行先の示唆表示を表示可能に構成される。これにより、遊技状態が移行した場合に、移行先示唆表示手段によって示唆されている移行先のうち、いずれの移行先に移行するのか、という新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【２４６３】
　遊技機Ｆ０又はＦ１において、
　前記期待度示唆表示手段は、
　少なくとも２以上の移行期待度の示唆表示（例えば、大当たり確率が一定確率となる時短回数（図１６１（ｂ）の８１ｆ）と、大当たりが確定する時短回数（図１６１（ｃ）の８１ｆ）を表示可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｆ２。
【２４６４】
　遊技機Ｆ２によれば、遊技機Ｆ０又はＦ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記期待度示唆表示手段は、少なくとも２以上の移行期待度の示唆表示を表示可能に構成される。これにより、期待度示唆表示手段によって示唆されている移行期待度の表示内容により、現在の遊技状態から移行させることができるか否か、という新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【２４６５】
　遊技機Ｆ０からＦ２のいずれかにおいて、
　前記移行先示唆表示手段によって示唆された１の移行先に移行した場合に、移行後に遊

技価値の付与が確定される状況へ移行可能な移行後価値付与手段（例えば、「第２時間短縮状態」において奇数図柄（小当たり種別「時短Ｃ」）で大当たりした場合に、いずれかの大当たりが確定する「第３時間短縮状態」に移行）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｆ３。
【２４６６】
遊技機Ｆ３によれば、遊技機Ｆ０からＦ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記移行先示唆表示手段によって示唆された１の移行先に移行した場合に、移行後に遊技価値の付与が確定される状況へ移行可能な移行後価値付与手段、を備えている。これにより、移行先示唆表示手段によって複数の移行先が示唆されている場合に、移行後に遊技価値の付与が確定される状況へ移行させることができるか否か、という新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【２４６７】
遊技機Ｆ０からＦ３のいずれかにおいて、
前記期待度示唆表示手段によって前記所定遊技状態からの移行期待度が示唆されている状態において、いずれかの移行先への移行確定を示唆する移行確定示唆手段（例えば、「第２時間短縮状態」における時短回数１００００回）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｆ４。
【２４６８】
遊技機Ｆ４によれば、遊技機Ｆ０からＦ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記期待度示唆表示手段によって前記所定遊技状態から移行期待度が示唆されている状態において、いずれかの移行先への移行確定を示唆する移行確定示唆手段、を備えている。これにより、所定遊技状態において、期待度示唆表示手段によって移行期待度が示唆されている場合に、いずれかの移行先への移行確定が示唆されていれば、さらに、移行先示唆表示手段によって示唆されている移行先のうち、いずれの移行先に移行するのか、という興趣を得ることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【２４６９】
遊技機Ｆ４において、
前記移行確定示唆手段によって、前記所定遊技状態からいずれかの移行先への移行確定が示唆され、かつ、前記移行後価値付与手段によって、前記所定遊技状態から移行先に移行した場合に、移行後に遊技価値の付与が確定されることを示唆する複合確定示唆手段（例えば、「第３時間短縮状態」では、時短１００００回によっていずれかの移行先への移行確定が示唆されており、かつ、第３図柄の配列が奇数図柄のみのため、次回大当たりが確定となる）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｆ５。
【２４７０】
遊技機Ｆ５によれば、遊技機Ｆ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記移行確定示唆手段によって、前記所定遊技状態からいずれかの移行先への移行確定が示唆され、かつ、前記移行後価値付与手段によって、前記所定遊技状態から移行先に移行した場合に、移行後に遊技価値の付与が確定されることを示唆する複合確定示唆手段、を備えている。これにより、前記移行確定示唆手段によって、前記所定遊技状態からいずれかの移行先への移行確定が示唆され、かつ、前記移行後価値付与手段によって、前記所定遊技状態から移行先に移行した場合に、移行後の状態において遊技価値の付与が確定されるように構成することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【２４７１】
＜Ｇ群：特定領域通過チャンス＞
従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【２４７２】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【２４７３】
Ｇ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【２４７４】
所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、
前記表示手段の表示結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機において、
遊技球が入球可能な所定領域（例えば、第２始動口７１）と、
少なくとも、所定遊技状態（例えば、「時間短縮状態」）と、前記所定遊技状態と異なる特定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）と、に移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短フラグ２０３ｊ）と、を備え、
前記遊技機は、
前記所定遊技状態における前記所定領域への入球に伴う所定事象（例えば、小当たり種別「時短Ｃ」）が現出された場合に、前記表示手段における所定演出（例えば、特定領域７３ｄの通過に伴う大当たり演出）の導出が容易である所定演出容易状態（例えば、第７実施形態においてＶ通過し易い小当たり当選時）と、
前記所定遊技状態における前記所定領域への入球に伴う前記所定事象が現出された場合に、前記表示手段における前記所定演出の導出が困難又は不可である所定演出困難状態（例えば、第７実施形態においてＶ通過し難い小当たり当選時）と、
前記所定遊技状態における前記所定領域への入球に伴う前記所定事象が現出された場合に、前記表示手段における前記所定演出が導出可能であって、前記所定演出容易状態および前記所定演出困難状態と異なる所定演出可能状態（例えば、第７実施形態においてＶ通過し得る小当たり当選時）と、をそれぞれ実行可能に構成されている
ことを特徴とする遊技機Ｇ０。
【２４７５】
遊技機Ｇ０によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果が導出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、遊技球が入球可能な所定領域と、少なくとも、所定遊技状態と、前記所定遊技状態と異なる特定遊技状態と、に移行可能な遊技状態移行手段と、を備え、前記遊技機は、前記所定遊技状態における前記所定領域への入球に伴う所定事象が現出された場合に、前記表示手段における所定演出の導出が容易である所定演出容易状態と、前記所定遊技状態における前記所定領域への入球に伴う前記所定事象が現出された場合に、前記表示手段における前記所定演出の導出が困難又は不可である所定演出困難状態と、前記所定遊技状態における前記所定領域への入球に伴う前記所定事象が現出された場合に、前記表示手段における前記所定演出が導出可能であって、前記所定演出容易状態および前記所定演出困難状態と異なる所定演出可能状態と、をそれぞれ実行可能に構成されている。これにより、所定遊技状態における所定事象が現出された場合に、所定演出の導出が容易である状態と、該所定演出の導出が困難である状態と、該所定演出が導出可能である状態と、の３種類の状態を発生させ得ることができ、遊技のバリエーションを豊富にしつつ新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【２４７６】
遊技機Ｇ０において、
前記所定演出は、
遊技者の所定操作（例えば、遊技球の発射による特定領域７３ｄへの通過）に起因して導出され得る
ことを特徴とする遊技機Ｇ１。
【２４７７】

遊技機Ｇ１によれば、遊技機Ｇ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出は、遊技者の所定操作に起因して導出され得る。これにより、所定演出の導出確率がいずれの状態であっても、遊技者の所定操作によって導出可能とすることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２４７８】

遊技機Ｇ０又はＧ１において、

前記所定事象と異なる特定事象（例えば、大当たり状態）が導出されることに起因して、前記所定演出容易状態、前記所定演出困難状態又は前記所定演出可能状態のいずれかの状態へ移行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｇ２。

【２４７９】

遊技機Ｇ２によれば、遊技機Ｇ０又はＧ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定事象と異なる特定事象が導出されることに起因して、前記所定演出容易状態、前記所定演出困難状態又は前記所定演出可能状態のいずれかの状態へ移行可能に構成される。これにより、特定事象を導出した場合に、所定演出の導出確率がいずれの確率状態に移行するのか、という新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２４８０】

遊技機Ｇ０からＧ２のいずれかにおいて、

前記所定演出の導出によって遊技価値の付与を示唆可能である

ことを特徴とする遊技機Ｇ３。

【２４８１】

遊技機Ｇ３によれば、遊技機Ｇ０からＧ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出の導出によって遊技価値の付与を示唆可能である。これにより、遊技価値の付与を示唆可能となる所定演出の導出確率が異なる３の状態を構成することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２４８２】

遊技機Ｇ０からＧ３のいずれかにおいて、

前記所定遊技状態における所定条件（例えば、小当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｃ」に基づく大当たり）が成立することで、前記所定演出容易状態、前記所定演出困難状態又は前記所定演出可能状態のうち、予め定められた前記所定演出容易状態、前記所定演出困難状態又は前記所定演出可能状態のいずれかに移行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｇ４。

【２４８３】

遊技機Ｇ４によれば、遊技機Ｇ０からＧ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定遊技状態における所定条件が成立することで、前記所定演出容易状態、前記所定演出困難状態又は前記所定演出可能状態のうち、予め定められた前記所定演出容易状態、前記所定演出困難状態又は前記所定演出可能状態のいずれかに移行可能に構成される。これにより、所定遊技状態における所定条件が成立することで、所定演出容易状態、所定演出困難状態又は所定演出可能状態のうち、あらかじめ定められた状態に移行可能とすることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２４８４】

遊技機Ｇ０からＧ４のいずれかにおいて、

前記特定遊技状態において前記所定事象が現出された場合（例えば、小当たり種別の当選回数に基づく時短終了条件が成立する小当たりへの当選時）、前記所定演出容易状態、前記所定演出困難状態又は前記所定演出可能状態のうち、予め定められた１の前記所定演出容易状態、前記所定演出困難状態又は前記所定演出可能状態に移行される（例えば、「通常遊技状態」に移行された後の特図２入賞に伴う小当たりは、Ｖ通過演出が出易い状態のみ）

ことを特徴とする遊技機Ｇ５。
【２４８５】
遊技機Ｇ５によれば、遊技機Ｇ０からＧ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定遊技状態において前記所定事象が現出された場合、前記所定演出容易状態、前記所定演出困難状態又は前記所定演出可能状態のうち、予め定められた１の前記所定演出容易状態、前記所定演出困難状態又は前記所定演出可能状態に移行される。これにより、例えば、特定遊技状態において所定事象が現出されることにより、所定演出の導出が容易である状態のみに移行させた場合、所定演出が実行され易いことで遊技者に遊技性や遊技状態等を容易に認識させ易くすることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【２４８６】
＜Ｈ群：時短中の特定連チャン回数から変動時間スピードアップ＞
従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【２４８７】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【２４８８】
Ｈ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【２４８９】
所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、
前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機において、
少なくとも、所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）と、前記所定遊技状態と異なる特定遊技状態（例えば、「時間短縮状態」）と、に移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短フラグ２０３ｊ）と、
前記特定遊技状態において、所定回数（例えば、「第１時間短縮状態」から「第４時間短縮状態」に移行するまでに大当たりが導出される回数）、連続して特定事象（例えば、小当たり当選に基づく大当たり）を導出するまでの所定事象（例えば、ハズレとなる特別図柄の動的表示）を、所定期間（例えば、「第１時間短縮状態」、「第２時間短縮状態」又は「第３時間短縮状態」において選択可能な変動パターン）で実行する所定期間実行手段（例えば、停止パターンテーブル２０２ｅのＧテーブル２０２ｅ７（図２６参照））と、
前記特定遊技状態において、前記所定回数、連続して前記特定事象を導出した場合に、その後の前記特定遊技状態における前記所定事象を、前記所定期間より短期間である特定期間（例えば、「第４時間短縮状態」において選択可能な変動パターン）で実行する特定期間実行手段（例えば、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４（図２５参照））と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｈ０。
【２４９０】
遊技機Ｈ０によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段、を備えた遊技機であって、少なくとも、所定遊技状態と、前記所定遊技状態と異なる特定遊技状態と、に移行可能な遊技状態移行手段と、前記特定遊技状態において、所定回数、連続して特定事象を導出するまでの所定事象を、所定期間で実行する所定期間実行手段と、前記特定遊技状態において、前記所定回数、連続して前記特定事象を導出した場合に、その後の前記特定遊技状態における前記所定事象を、前記所定期間より短期間である特定期間で実行する特定期間実行手段と、を備えている。これにより、特定遊技状態において、所定回数、連続して特定事象が導出されるまでの間は、所定事象の実行期間が特定期間に比べて長期間となるた

め、所定事象の実行結果に注目させつつ、単位時間あたりに過度に特定事象が導出されることを抑制することができる。また、特定遊技状態において、所定回数、連続して特定事象が導出された後は、所定事象の実行期間が特定期間よりも短期間となるため、特定事象を早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２４９１】

遊技機Ｈ０において、

前記所定回数は、

少なくとも３以上の回数である

ことを特徴とする遊技機Ｈ１。

【２４９２】

遊技機Ｈ１によれば、遊技機Ｈ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定回数は、少なくとも３以上の回数である。これにより、特定遊技状態において、少なくとも３回以上の間、連続して特定事象が導出されるまでの間は、所定事象の実行期間が長期間となるため、所定事象の実行結果に注目させつつ、単位時間あたりに過度に特定事象が導出されることを抑制することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２４９３】

遊技機Ｈ０又はＨ１において、

前記遊技状態移行手段は、

前記特定遊技状態における前記特定事象の導出により、前記特定遊技状態を継続可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｈ２。

【２４９４】

遊技機Ｈ２によれば、遊技機Ｈ０又はＨ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態移行手段は、前記特定遊技状態における前記特定事象の導出により、前記特定遊技状態を継続可能に構成される。これにより、特定遊技状態において特定事象が導出され、連続して特定遊技状態が継続する場合であっても、連続して所定回数、特定事象が導出されるまでの間は、所定事象の実行期間が長期間となるため、所定事象の実行結果に注目させつつ、単位時間あたりに過度に特定事象が導出されることを抑制することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２４９５】

遊技機Ｈ０からＨ２において、

前記特定期間において、前記特定事象を特別期間（例えば、「ノーマルリーチ」演出態様）で実行する特別期間実行手段（例えば、停止パターンテーブル２０２ｅのＨテーブル２０２ｅ８（図９３参照））、を備え、

前記特別期間は、

前記特定期間よりも長期間である

ことを特徴とする遊技機Ｈ３。

【２４９６】

遊技機Ｈ３によれば、遊技機Ｈ０からＨ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定期間において、前記特定事象を特別期間で実行する特別期間実行手段、を備え、前記特別期間は、前記特定期間よりも長期間である。これにより、特定遊技状態において、所定回数、連続して特定事象を導出した場合、特定遊技状態において、所定回数、連続して特定事象を導出するまでと比較して、所定事象の実行期間が短期間となるもの、特定遊技状態において、所定回数、連続して特定事象を導出した場合における特定事象の実行期間は、所定事象の実行期間よりも長期間となるため、遊技者に対して、特定事象が導出されたことを十分に認識させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２４９７】

遊技機Ｈ０からＨ３において、
前記特定遊技状態において、前記所定事象及び前記特定事象と異なる特別事象（例えば、大当たり種別）が導出された場合に、その後の前記特定遊技状態における前記所定事象を、前記特定事象の導出有無にかかわらず前記特定期間で実行可能とする
ことを特徴とする遊技機Ｈ４。
【２４９８】
遊技機Ｈ４によれば、遊技機Ｈ０からＨ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定遊技状態において、前記所定事象及び前記特定事象と異なる特別事象が導出された場合に、その後の前記特定遊技状態における前記所定事象を、前記特定事象の導出有無にかかわらず前記特定期間で実行可能とする。これにより、特定遊技状態において、所定回数、連続して特定事象が導出されていない状態であっても、特別事象が導出されることによって、所定事象の実行期間が所定期間における実行期間よりも短期間となるため、特定事象を早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【２４９９】
＜Ｉ群：小当たり変動で時短終了する場合に、成立する時短終了条件によって時短終了タイミングを変更（第７実施例）＞
従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【２５００】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【２５０１】
Ｉ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【２５０２】
所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、
前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機において、
少なくとも、所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）と、前記所定遊技状態と異なる特定遊技状態（例えば、「時間短縮状態」）とに移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短フラグ２０３ｊ）、を備え、
前記遊技状態移行手段は、
前記表示手段が導出された場合において所定条件（例えば、小当たり当選回数に基づく時短終了条件）が成立する場合に、所定事象（例えば、小入賞口ユニット７３の開放）の導出前に遊技状態を移行する所定事象前移行手段（例えば、小当たり用時短計数処理）と、
前記表示手段の表示結果に基づいて前記所定条件と異なる特定条件（例えば、特別図柄の動的表示の実行回数に基づく時短終了条件）が成立する場合に、所定事象の導出後に遊技状態を移行する所定事象後移行手段（例えば、小当たり終了処理のＳ６３０７）と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｉ０。
【２５０３】
遊技機Ｉ０によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段、を備えた遊技機において、少なくとも、所定遊技状態と、前記所定遊技状態と異なる特定遊技状態とに移行可能な遊技状態移行手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記表示手段の表示結果が導出された場合において所定条件が成立する場合に、所定事象の導出前に遊技状態を移行する所定事象前移行手段と、前記表示手段の表示結果に基づいて前記所定条件と異なる特定条件が成立する場合に、所定事象の導出後に遊技状態を移行する所定事象後移行手段と、を備

えている。これにより、所定条件が成立する場合と特定条件が成立する場合とで、所定事象の導出前か、該所定事象の導出後か、に遊技状態を移行させることができ、いずれの条件が成立するか否かにより所定事象が実行される遊技状態が変化するという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２５０４】

遊技機Ｉ０において、

前記所定事象は、

前記所定条件又は前記特定条件と異なる特別条件（例えば、小当たり種別への当選）の成立に基づいて導出される

ことを特徴とする遊技機Ｉ１。

【２５０５】

遊技機Ｉ１によれば、遊技機Ｉ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定事象は、前記所定条件又は前記特定条件と異なる特別条件の成立に基づいて導出される。これにより、所定条件又は特定条件と異なる特別条件が成立した場合において所定事象が導出可能となるため、該特別条件が成立する場合であって、所定条件が成立することとなる場合と、特定条件が成立することとなる場合と、において、遊技状態の移行タイミングを異ならせることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２５０６】

遊技機Ｉ０又はＩ１において、

前記遊技状態移行手段は、

前記所定事象と異なる特定事象（ハズレとなる特別図柄の動的表示）が導出されることで遊技状態を移行する場合に、前記特定事象の導出後に遊技状態を移行させる特定後移行手段、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｉ２。

【２５０７】

遊技機Ｉ２によれば、遊技機Ｉ０又はＩ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態移行手段は、前記所定事象と異なる特定事象が導出されることで遊技状態を移行する場合に、前記特定事象の導出後に遊技状態を移行させる特定後移行手段、を備えている。これにより、導出される事象（所定事象又は特定事象）と、成立する条件（所定条件または特定条件）と、によって、遊技状態の移行タイミングを異ならせることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２５０８】

遊技機Ｉ０からＩ２のいずれかにおいて、

前記所定事象が導出した場合において、遊技価値の付与を示唆する価値付与表示手段（例えば、小当たり当選回数に基づく時短終了条件の成立時の小入賞口ユニット７３の開放時における、大当たりを示唆する右打ち報知演出（図８０（ｂ）参照））と、

前記所定事象が導出した場合において、遊技価値の付与を示唆しない価値付与非表示手段（例えば、小当たり当選回数に基づく時短終了条件の非成立時の小入賞口ユニット７３の開放時における、失敗演出（図８０（ｄ）参照））と、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｉ３。

【２５０９】

遊技機Ｉ３によれば、遊技機Ｉ０からＩ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定事象が導出した場合において、遊技価値の付与を示唆する価値付与表示手段と、前記所定事象が導出した場合において、遊技価値の付与を示唆しない価値付与非表示手段と、を備えている。これにより、例えば、所定事象が導出される場合であっても、所定条件の成立有無によって、遊技価値の付与を示唆する場合と示唆しない場合とで構成することができ、遊技のバリエーションを豊富にし、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２５１０】

遊技機Ｉ０からＩ３のいずれかにおいて、
前記遊技状態移行手段は、
前記所定条件又は前記特定条件が、前記所定事象を導出することで成立可能となる場合に、前記所定事象の導出前に遊技状態を移行する
ことを特徴とする遊技機Ｉ４。
【２５１１】
遊技機Ｉ４によれば、遊技機Ｉ０からＩ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態移行手段は、前記所定条件又は前記特定条件が、前記所定事象を導出することで成立可能となる場合に、前記所定事象の導出前に遊技状態を移行する。これにより、所定事象を導出することとなる場合において、所定条件及び特定条件がともに成立可能となる場合、所定事象の導出前に遊技状態が移行されるため、遊技価値の付与が可能となる、という新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【２５１２】
遊技機Ｉ０からＩ４のいずれかにおいて、
前記遊技状態移行手段は、
前記所定条件又は前記特定条件の成立する場合であって、前記所定事象の導出に基づいて所定遊技価値（例えば、大当たり状態）が付与される場合に、前記所定遊技価値を付与後の遊技状態の移行先の判定を、特別事象（例えば、特定領域７３ｄへの遊技球の通過）の発生時に実行する特別判定手段、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｉ５。
【２５１３】
遊技機Ｉ５によれば、遊技機Ｉ０からＩ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態移行手段は、前記所定条件又は前記特定条件の成立する場合であって、前記所定事象の導出に基づいて所定遊技価値が付与される場合に、前記所定遊技価値を付与後の遊技状態の移行先の判定を、特別事象の発生時に実行する特別判定手段、を備えている。これにより、所定事象の導出に基づいて所定遊技価値が付与される場合において、所定遊技価値を付与後の遊技状態の移行先の判定が特別事象の発生時に実行されるため、所定条件の成立によって所定事象の導出前（即ち、特別事象の発生前）に遊技状態を移行させるか、特定条件の成立によって所定事象の導出後（即ち、特別事象の発生後）に遊技状態を移行させるか、によって、特別事象発生時の遊技状態を異ならせることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【２５１４】
＜Ｊ群：小当たり当選時の小当たりＯＰ時間を電チュー開放時間以上にすることで、小当たり開放開始時から入賞可能となる（第１実施例）＞
従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【２５１５】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【２５１６】
Ｊ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【２５１７】
所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、
前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機において、
所定事象（例えば、小入賞口ユニット７３の開放）が導出される前に該所定事象が導出されることを、所定事象示唆期間（例えば、小当たり開放テーブル２０２ｈの小当たりオ

ープニング時間）の間、前記表示手段において表示可能な所定表示手段（例えば、小当たり遊技のオープニングを実行する処理）と、
特定部材（例えば、普通電役７２）に関する特定事象（例えば、普通電役７２の開放）において、特定事象示唆期間（例えば、普通電役開放テーブル２０２ｋの「時間短縮状態」における開放時間）の間、前記表示手段において表示可能な特定表示手段（例えば、普通図柄の大当たり）と、を備え、
前記遊技機は、
前記所定事象示唆期間を前記特定事象示唆期間よりも長期間となるように構成することで、前記所定事象の開始時から該所定事象に関する特別事象（例えば、小入賞口ユニット７３への入球）を発生可能に構成する
ことを特徴とする遊技機Ｊ０。
【２５１８】
遊技機Ｊ０によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、所定事象が導出される前に該所定事象が導出されることを、所定事象示唆期間の間、前記表示手段において表示可能な所定表示手段と、特定部材に関する特定事象において、特定事象示唆期間の間、前記表示手段において表示可能な特定表示手段と、を備え、前記遊技機は、前記所定事象示唆期間を前記特定事象示唆期間よりも長期間となるように構成することで、前記所定事象の開始時から該所定事象に関する特別事象を発生可能に構成する。これにより、所定事象示唆期間を特定事象示唆期間よりも長期間にすることで、所定事象の開始時から所定事象に関する特別事象を発生可能とすることができ、特別事象を適切に発生させることができるので、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【２５１９】
遊技機Ｊ０において、
前記特別動作は、
遊技者の所定操作（例えば、右打ち遊技の実行）によって発生可能となる
ことを特徴とする遊技機Ｊ１。
【２５２０】
遊技機Ｊ１によれば、遊技機Ｊ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定動作は、遊技者の所定操作によって発生可能となる。これにより、所定事象示唆期間を特定事象示唆期間よりも長期間にすることで、所定事象の開始時から遊技者の所定操作によって、所定事象に関連する所定動作を可能とすることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【２５２１】
遊技機Ｊ０又はＪ１において、
前記特別事象は、
遊技価値が付与され得ることを遊技者に示唆可能である
ことを特徴とする遊技機Ｊ２。
【２５２２】
遊技機Ｊ２によれば、遊技機Ｊ０又はＪ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特別事象は、遊技価値が付与され得ることを遊技者に示唆可能である。これにより、所定事象示唆期間を特定事象示唆期間よりも長期間にすることで、所定事象の開始時から遊技者の所定操作によって、所定事象に関する特別事象を発生可能とし、その結果、特別事象の導出によって遊技価値が付与され得ることを遊技者に示唆可能とすることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【２５２３】
遊技機Ｊ０からＪ２のいずれかにおいて、
少なくとも、所定遊技状態（例えば、「時間短縮状態」）と、前記所定遊技状態と異なる特定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）と、に移行可能な遊技状態移行手段（例え

ば、時短フラグ２０３ｊ）、を備え、
　前記特別部材は、
　前記所定遊技状態において前記特定事象に関する特定動作（例えば、普通電役７２への入球）が容易又は可能に構成され、前記特定遊技状態において前記特定事象に関する前記特定動作が困難又は不可に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｊ３。
【２５２４】
　遊技機Ｊ３によれば、遊技機Ｊ０からＪ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、所定遊技状態と、前記所定遊技状態と異なる特定遊技状態と、に移行可能な遊技状態移行手段、を備え、前記特別部材は、前記所定遊技状態において前記特定事象に関する特定動作が容易又は可能に構成され、前記特定遊技状態において前記特定事象に関する前記特定動作が困難又は不可に構成される。これにより、所定遊技状態においては、特定動作が容易又は可能であり、特定遊技状態においては、特定動作が困難又は不可となるため、例えば、特定遊技状態においては、特定動作が容易となることに伴って所定動作を困難又は不可とし、所定遊技状態においては、特定動作が困難となることに伴って所定動作を容易又は可能とすることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【２５２５】
　遊技機Ｊ３において、
　前記特定動作の導出に伴って、前記特別事象が発生困難若しくは不可となるように構成される
ことを特徴とする遊技機Ｊ４。
【２５２６】
　遊技機Ｊ４によれば、遊技機Ｊ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定動作の導出に伴って、前記特別事象が発生困難若しくは不可となるように構成される。これにより、所定遊技状態においては、特定動作が容易又は可能であり、特定遊技状態においては、特定動作が困難又は不可となるため、特定遊技状態においては、特定動作が容易となることに伴って特別事象を困難又は不可とし、所定遊技状態においては、特定動作が困難となることに伴って特別事象を容易又は可能とすることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【２５２７】
　遊技機Ｊ３又はＪ４において、
　前記遊技状態移行手段は、
　前記所定事象示唆期間の開始時において、所定条件（例えば、小当たり当選回数に基づく時短終了条件）の成立により、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行可能である
ことを特徴とする遊技機Ｊ５。
【２５２８】
　遊技機Ｊ５によれば、遊技機Ｊ３又はＪ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態移行手段は、前記所定事象示唆期間の開始時において、所定条件の成立により、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行可能である。これにより、所定事象示唆期間の開始時において、所定条件が成立することで所定遊技状態から特定遊技状態に移行可能となるため、特定動作が困難となることに伴って特別事象を容易又は可能とすることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【２５２９】
　＜Ｋ群：特定変動パターン（時短終了条件成立時の変動）の確定時間を電チュー開放時間以上にすることで、次変動開始以降に電チュー入賞させない＞
　従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【２５３０】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【２５３１】
Ｋ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【２５３２】
所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、
前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機において、
前記表示手段で行われる所定事象（例えば、特別図柄の動的表示）の終了を示唆する所定終了示唆手段（例えば、特別図柄の動的表示の図柄確定）と、
前記所定終了示唆手段による前記所定事象の終了を所定終了期間（例えば、図柄確定時間）の間、実行する終了実行手段（例えば、図柄確定演出）と、
前記所定事象と異なる特定事象（例えば、普通電役７２の開放）において、動作開始から動作終了までの期間である特定動作期間（例えば、普通電役７２の開放時間）を設定する特定動作期間設定手段（例えば、普通電役開放テーブル２０２ｋ）と、を備え、
前記所定終了期間は、
少なくとも、前記特定動作期間よりも長期間で構成される
ことを特徴とする遊技機Ｋ０。
【２５３３】
遊技機Ｋ０によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、前記表示手段で行われる所定事象の終了を示唆する所定終了示唆手段と、前記所定終了示唆手段による前記所定事象の終了を所定終了期間の間、実行する終了実行手段と、前記所定事象と異なる特定事象において、動作開始から動作終了までの期間である特定動作期間を設定する特定動作期間設定手段と、を備え、前記所定終了期間は、少なくとも、前記特定動作期間よりも長期間で構成される。これにより、所定終了期間が特定動作期間よりも長期間であることで、所定終了期間の開始時において、特定事象が動作中であった場合であっても、該所定終了期間の実行中に特定事象の動作を終了させることができ、例えば、所定事象の終了タイミングにおいて遊技状態を移行させることに伴って、所定終了期間の終了以降における特定動作期間を短期間とすることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【２５３４】
遊技機Ｋ０において、
前記所定終了期間の終了以降における前記特定事象に関連する特定動作（例えば、普通電役７２への入球）を実行困難又は実行不可とする
ことを特徴とする遊技機Ｋ１。
【２５３５】
遊技機Ｋ１によれば、遊技機Ｋ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定終了期間の終了以降における前記特定事象に関連する特定動作（例えば、普通電役７２への入球）を実行困難又は実行不可とする。これにより、所定終了期間が特定動作期間よりも長期間であることで、所定終了期間の開始時において、特定事象が動作中であった場合であっても、該所定終了期間の実行中に特定事象の動作を終了させることができ、例えば、所定事象の終了タイミングにおいて遊技状態を移行させることに伴って、所定終了期間の終了以降における特定関連動作を実行困難又は実行不可とすることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【２５３６】
遊技機Ｋ０又はＫ１において、
２以上の前記所定事象の中から１の前記所定事象を選択可能な所定事象選択手段（例え

ば、変動パターンテーブル２０２ｆ）、を備え、
　前記遊技機は、
　前記所定事象選択手段によって選択された１の前記所定事象である特別事象（例えば、「時間短縮状態」が終了することとなる最後の特別図柄の動的表示において実行される変動パターン）が導出される場合に、前記所定終了時間が前記特定動作期間よりも長期化するように構成されている
ことを特徴とする遊技機Ｋ２。
【２５３７】
　遊技機Ｋ２によれば、遊技機Ｋ０又はＫ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、２以上の前記所定事象の中から１の前記所定事象を選択可能な所定事象選択手段、を備え、前記遊技機は、前記所定事象選択手段によって選択された１の前記所定事象である特別事象が導出される場合に、前記所定終了時間が前記特定動作期間よりも長期化するように構成される。これにより、所定事象選択手段によって特別事象が選択されて導出される場合において、所定終了時間を特定動作期間よりも長期化することができ、例えば、所定事象の終了タイミングにおいて遊技状態を移行させることに伴って、所定終了期間の終了以降における特定関連動作を困難又は不可とすることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【２５３８】
　遊技機Ｋ２において、
　少なくとも、所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）と、前記所定遊技状態と異なる特定遊技状態（例えば、「時間短縮状態」）と、に移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短フラグ２０３ｊ）、を備え、
　前記特別事象は、
　前記特定遊技状態から前記所定遊技状態に移行される場合に、該特定遊技状態において実行され得る最後の前記所定事象である
ことを特徴とする遊技機Ｋ３。
【２５３９】
　遊技機Ｋ３によれば、遊技機Ｋ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、所定遊技状態と、前記所定遊技状態と異なる特定遊技状態とに移行可能な遊技状態移行手段、を備え、前記特定遊技状態から前記所定遊技状態に移行される場合に、該特定遊技状態において実行され得る最後の前記所定事象である。これにより、特別事象の導出によって、特定遊技状態から所定遊技状態へと移行されることになり、該特別事象が導出される場合の所定終了期間が特定動作期間よりも長期間であることで、仮に所定終了期間の開始時において、特定事象が動作中であった場合であっても、該所定終了期間の実行中に特定事象の動作を終了させることができ、特別事象の終了タイミングにおいて遊技状態を移行させることに伴って、所定終了期間以降の特定関連動作を困難又は不可とすることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【２５４０】
　遊技機Ｋ３において、
　前記特別事象が導出されることで、前記特定遊技状態から前記所定遊技状態に移行されることを特徴とする遊技機Ｋ４。
【２５４１】
　遊技機Ｋ４によれば、遊技機Ｋ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特別事象が導出されることで、前記特定遊技状態から前記所定遊技状態に移行される。これにより、特別事象の導出によって、特定遊技状態から所定遊技状態へと移行されることになり、該特別事象が導出される場合の所定終了期間が特定動作期間よりも長期間であることで、仮に所定終了期間の開始時において、特定事象が動作中であった場合であっても、該所定終了期間の実行中に特定事象の動作を終了させることができ、特別事象の終了タイミングにおいて遊技状態を移行させることに伴って、所定終了期間以降の特定関連動作

を困難又は不可とすることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２５４２】

＜Ｌ群：同じ小当たり種別の同じ変動パターン選択時でも、小入賞口への入球可否状態によって大当たり演出又はハズレ演出を実施＞

従来より、例えば、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【２５４３】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【２５４４】

Ｌ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【２５４５】

所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、

前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備えた遊技機において、

前記遊技価値付与手段による特定遊技価値（例えば、小入賞口７３への入球に基づく賞球）を付与し得る特定事象（例えば、特定の小当たり種別）を導出可能な特定事象導出手段（例えば、小当たり判定処理（Ｓ５１０４））と、

前記特定事象が導出される場合に前記表示手段において特定演出（例えば、小当たり抽出時の変動演出）を実行可能な特定演出実行手段と、

前記特定事象の導出に基づいて遊技球が入球され得る特定入球手段（例えば、小入賞口７３）と、

前記特定遊技価値と異なる特別遊技価値を付与し得る特別入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備え、

前記特定演出実行手段は、

１の前記特定事象が導出される場合において、前記特定演出の実行中に所定条件（例えば、小入賞口７３への入球）が成立しない場合に、前記特別遊技価値が付与され難い若しくは付与不可であることを遊技者に示唆可能な第１演出（例えば、ハズレ演出）を実行する第１演出実行手段と、

前記１の特定事象が導出される場合において、前記特定演出の実行中に前記所定条件が成立する場合に、前記特別遊技価値が付与され易い若しくは付与され得ることを遊技者に示唆可能な第２演出（例えば、大当たり演出）を実行する第２演出実行手段と、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｌ０。

【２５４６】

遊技機Ｌ０によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、前記遊技価値付与手段による特定遊技価値を付与し得る特定事象を導出可能な特定事象導出手段と、前記特定事象が導出される場合に前記表示手段において特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、前記特定事象の導出に基づいて遊技球が入球され得る特定入球手段と、前記特定遊技価値と異なる特別遊技価値を付与し得る特別入球手段と、を備え、前記特定演出実行手段は、１の前記特定事象が導出される場合において、前記特定演出の実行中に所定条件が成立しない場合に、前記特別遊技価値が付与され難い若しくは付与不可であることを遊技者に示唆可能な第１演出を実行する第１演出実行手段と、前記１の特定事象が導出される場合において、前記特定演出の実行中に前記所定条件が成立する場合に、前記特別遊技価値が付与され易い若しくは付与され得ることを遊技者に示唆可能な第２演出を実行する第２演出実行手段と、を備えている。これにより、１の特定事象を導出

する場合であっても、特定演出中に所定条件が成立するか否かにより特別遊技価値が付与され得るか否かを遊技者に示唆する演出を異ならせることができ、遊技のバリエーションを豊富にして新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２５４７】

遊技機Ｌ０において、

前記特定演出の実行期間を選択可能な実行期間選択手段（例えば、変動パターンテーブル２０２ｆ）、を備え、

前記実行期間選択手段は、

前記第１演出および前記第２演出を実行する場合に、同一の実行期間を選択する

ことを特徴とする遊技機Ｌ１。

【２５４８】

遊技機Ｌ１によれば、遊技機Ｌ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定演出の実行期間を選択可能な実行期間選択手段、を備え、前記実行期間選択手段は、前記第１演出および前記第２演出を実行する場合に、同一の実行期間を選択する。これにより、１の特定事象を導出する場合であっても、特定演出中に所定条件が成立するか否かにより特別遊技価値が付与され得るか否かを遊技者に示唆する演出を１の実行期間において行うことができ、制御負担を軽減しつつ新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２５４９】

遊技機Ｌ０又はＬ１において、

前記所定条件は、

前記特定演出の実行中に前記特定入球手段に遊技球が入球するか否かである

ことを特徴とする遊技機Ｌ２。

【２５５０】

遊技機Ｌ２によれば、遊技機Ｌ０又はＬ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定演出の実行中に前記特定入球手段に遊技球が入球するか否かである。これにより、１の特定事象を導出する場合に、特定入球手段に入球容易又は可能である場合において、第２演出により特別遊技価値の付与が容易又は可能であることを遊技者に示唆表示し、特定入球手段に入球困難又は不可である場合において、第１演出により特別遊技価値の付与が困難又は不可であることを遊技者に示唆表示して、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２５５１】

遊技機Ｌ２において、

前記特定事象の導出回数を計数可能な特定事象計数手段（例えば、時短Ａ時短カウンタ２０３ｏ１～時短Ｇ時短カウンタ２０３ｏ７）、を備え、

前記所定条件は、

前記特定事象の導出回数が特定回数（例えば、時短終了条件が成立することとなる各小当たり当選の当選回数）に達した場合である

ことを特徴とする遊技機Ｌ３。

【２５５２】

遊技機Ｌ３によれば、遊技機Ｌ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定事象の導出回数を計数可能な特定事象計数手段、を備え、前記所定条件は、前記特定事象の導出回数が特定回数（例えば、時短終了条件が成立することとなる各小当たり当選の当選回数）に達した場合である。これにより、１の特定事象を導出する場合において、特定事象の導出回数が特定回数に達した場合に、特定入球手段に入球可能となるため、遊技価値の付与が容易又は可能であることを表示手段により示唆表示することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【２５５３】

遊技機Ｌ０からＬ３のいずれかにおいて、

前記特定事象は、
少なくとも２以上の前記特定事象の中から１の前記特定事象が選定される
ことを特徴とする遊技機Ｌ４。
【２５５４】
遊技機Ｌ４によれば、遊技機Ｌ０からＬ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定事象は、少なくとも２以上の前記特定事象の中から１の前記特定事象が選定される。これにより、少なくとも２以上設けられた特定事象の中から１の特定事象を選定して導出する場合、特定演出中に所定条件が成立するか否かにより特別遊技価値が付与され得るか否かを遊技者に示唆する演出を異ならせることができ、遊技のバリエーションを豊富にして新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【２５５５】
なお、上記遊技機Ａ０～Ａ５のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ｂ０～Ｂ５，Ｃ０～Ｃ５，Ｄ０～Ｄ５，Ｅ０～Ｅ４，Ｆ０～Ｆ５，Ｇ０～Ｇ５，Ｈ０～Ｈ４，Ｉ０～Ｉ６，Ｊ０～Ｊ５，Ｋ０～Ｋ４，Ｌ０～Ｌ４，Ｍ０～Ｍ４のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【２５５６】
なお、上記遊技機Ｂ０～Ｂ５のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ５，Ｃ０～Ｃ５，Ｄ０～Ｄ５，Ｅ０～Ｅ４，Ｆ０～Ｆ５，Ｇ０～Ｇ５，Ｈ０～Ｈ４，Ｉ０～Ｉ６，Ｊ０～Ｊ５，Ｋ０～Ｋ４，Ｌ０～Ｌ４のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【２５５７】
なお、上記遊技機Ｃ０～Ｃ５のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ５，Ｂ０～Ｂ５，Ｄ０～Ｄ５，Ｅ０～Ｅ４，Ｆ０～Ｆ５，Ｇ０～Ｇ５，Ｈ０～Ｈ４，Ｉ０～Ｉ６，Ｊ０～Ｊ５，Ｋ０～Ｋ４，Ｌ０～Ｌ４のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【２５５８】
なお、上記遊技機Ｄ０～Ｄ５のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ５，Ｂ０～Ｂ５，Ｃ０～Ｃ５，Ｅ０～Ｅ４，Ｆ０～Ｆ５，Ｇ０～Ｇ５，Ｈ０～Ｈ４，Ｉ０～Ｉ６，Ｊ０～Ｊ５，Ｋ０～Ｋ４，Ｌ０～Ｌ４のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【２５５９】
なお、上記遊技機Ｅ０～Ｅ４のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ５，Ｂ０～Ｂ５，Ｃ０～Ｃ５，Ｄ０～Ｄ５，Ｆ０～Ｆ５，Ｇ０～Ｇ５，Ｈ０～Ｈ４，Ｉ０～Ｉ６，Ｊ０～Ｊ５，Ｋ０～Ｋ４，Ｌ０～Ｌ４のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【２５６０】
なお、上記遊技機Ｆ０～Ｆ５のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ５，Ｂ０～Ｂ５，Ｃ０～Ｃ５，Ｄ０～Ｄ５，Ｅ０～Ｅ４，Ｇ０～Ｇ５，Ｈ０～Ｈ４，Ｉ０～Ｉ６，Ｊ０～Ｊ５，Ｋ０～Ｋ４，Ｌ０～Ｌ４のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【２５６１】
なお、上記遊技機Ｇ０～Ｇ５のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ５，Ｂ０～Ｂ５，Ｃ０～Ｃ５，Ｄ０～Ｄ５，Ｅ０～Ｅ４，Ｆ０～Ｆ５，Ｈ０～Ｈ４，Ｉ０～Ｉ６，Ｊ０～Ｊ５，Ｋ０～Ｋ４，Ｌ０～Ｌ４のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【２５６２】
なお、上記遊技機Ｈ０～Ｈ４のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ５，Ｂ０～Ｂ５，Ｃ０～Ｃ５，Ｄ０～Ｄ５，Ｅ０～Ｅ４，Ｆ０～Ｆ５，Ｇ０～Ｇ５，Ｉ０～Ｉ６，Ｊ０～Ｊ５，Ｋ０～Ｋ４，Ｌ０～Ｌ４のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【２５６３】
なお、上記遊技機Ｉ０～Ｉ６のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ５，Ｂ０～Ｂ５，Ｃ０～Ｃ５，Ｄ０～Ｄ５，Ｅ０～Ｅ４，Ｆ０～Ｆ５，Ｇ０～Ｇ５，Ｈ０～Ｈ４，Ｊ０～Ｊ５，Ｋ０～Ｋ４，Ｌ０～Ｌ４のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【２５６４】
なお、上記遊技機Ｊ０～Ｊ５のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ５，Ｂ０

～Ｂ５，Ｃ０～Ｃ５，Ｄ０～Ｄ５，Ｅ０～Ｅ４，Ｆ０～Ｆ５，Ｇ０～Ｇ５，Ｈ０～Ｈ４，Ｉ０～Ｉ６，Ｋ０～Ｋ４，Ｌ０～Ｌ４のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【２５６５】

なお、上記遊技機Ｋ０～Ｋ４のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ５，Ｂ０～Ｂ５，Ｃ０～Ｃ５，Ｄ０～Ｄ５，Ｅ０～Ｅ４，Ｆ０～Ｆ５，Ｇ０～Ｇ５，Ｈ０～Ｈ４，Ｉ０～Ｉ６，Ｊ０～Ｊ５，Ｌ０～Ｌ４のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【２５６６】

なお、上記遊技機Ｌ０～Ｌ４のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ５，Ｂ０～Ｂ５，Ｃ０～Ｃ５，Ｄ０～Ｄ５，Ｅ０～Ｅ４，Ｆ０～Ｆ５，Ｇ０～Ｇ５，Ｈ０～Ｈ４，Ｉ０～Ｉ６，Ｊ０～Ｊ５，Ｋ０～Ｋ４のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【２５６７】

これらの場合、各構成を適用したことによるさらなる効果を奏することができる。

【２５６８】

遊技機Ａ０～Ａ５，Ｂ０～Ｂ５，Ｃ０～Ｃ５，Ｄ０～Ｄ５，Ｆ０～Ｆ５，Ｇ０～Ｇ５，Ｈ０～Ｈ４，Ｉ０～Ｉ６，Ｊ０～Ｊ５，Ｋ０～Ｋ４，Ｌ０～Ｌ４のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機Ｘ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【２５６９】

遊技機Ａ０～Ａ５，Ｂ０～Ｂ５，Ｃ０～Ｃ５，Ｄ０～Ｄ５，Ｆ０～Ｆ５，Ｇ０～Ｇ５，Ｈ０～Ｈ４，Ｉ０～Ｉ６，Ｊ０～Ｊ５，Ｋ０～Ｋ４，Ｌ０～Ｌ４のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機Ｘ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（大入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【２５７０】

遊技機Ａ０～Ａ５，Ｂ０～Ｂ５，Ｃ０～Ｃ５，Ｄ０～Ｄ５，Ｆ０～Ｆ５，Ｇ０～Ｇ５，Ｈ０～Ｈ４，Ｉ０～Ｉ６，Ｊ０～Ｊ５，Ｋ０～Ｋ４，Ｌ０～Ｌ４のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機Ｘ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【２５７１】

＜第８実施形態＞

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図１６７～図

２２５を参照し、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）１０に適用した場合の第８実施形態について説明する。図１６７は、第８実施形態におけるパチンコ機１０の正面図であり、図１６８はパチンコ機１０の背面図であり、図１６９はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図である。

【２５７２】

パチンコ機１０は、図１６７に示すように、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２とを備えている。外枠１１には、内枠１２を支持するために正面視（図１６７参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、そのヒンジ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠１２が正面手前側へ開閉可能に支持されている。

【２５７３】

内枠１２には、多数の釘や入賞口（入球口）６３，６４，７１，７１ａ等を有する遊技盤１３（図１６９参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の前面を球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、球を遊技盤１３の前面領域に発射する球発射ユニット１１２ａ（図１７１参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された球を遊技盤１３の前面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。なお、遊技盤１３の詳細については、図１６９において後述する。

【２５７４】

内枠１２の前面側には、その前面上側を覆う前面枠１４と、その下側を覆う下皿ユニット１５とが設けられている。前面枠１４及び下皿ユニット１５を支持するために正面視（図１６７参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１９が取り付けられ、そのヒンジ１９が設けられた側を開閉の軸として前面枠１４及び下皿ユニット１５が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠１２の施錠と前面枠１４の施錠とは、シリンダ錠２０の鍵穴２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。

【２５７５】

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

【２５７６】

前面枠１４には、球を貯留する上皿１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図１６７参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａ（図１７１参照）へと案内される。また、上皿１７の上面の正面視左側には、枠ボタン２２が設けられている。

【２５７７】

枠ボタン２２は、例えば、後述する第３図柄表示装置８１（図１６９参照）で表示される演出のステージを変更する場合に、遊技者により押下操作されるボタンである。また、枠ボタン２２は、第３図柄の変動表示（以下、第３図柄の変動表示を「変動演出」という。）において実行される予告表示での演出内容を遊技者に選択させるための操作ボタンとしても使用される。

【２５７８】

また、変動演出とは、後述する第３図柄表示装置８１（図１６９参照）にて表示される演出であり、後述の通り、遊技盤１３の前面領域に発射された球が特定の入賞口（例えば、後述の第１始動口６４、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａ（図１６９参照））へ入賞したことを契機として実行され、図柄（後述の第３図柄）が所定時間変動された後、停止表示された図柄の組み合わせによって、当該入賞に対して行われる抽選の結果（大当たりか否か）を遊技者に提示する演出である。

【２５７９】

さらに、ステージとは、後述する第３図柄表示装置８１（図１６９参照）に表示される各種演出に統一性を持たせた演出モードのことで、本パチンコ機１０では「街中ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」の３つのステージが設けられている。上述の変動演出や、変動演出中に実行される「リーチ表示」などの各種演出は、それぞれのステージに与えられたテーマに合わせて行われるように設計されている。

【２５８０】

ここで、街中ステージ（例えば、第１演出）が選択・実行されている状況（例えば、第１遊技状況）において、枠ボタン２２が押下された場合（例えば、切替手段）、空ステージ（例えば、第２演出）に切り替える際、ステージが切り替えられたことを示す所定演出（例えば、画面暗転等。第３演出。）を実行し、その所定演出終了後に空ステージに移行（例えば、第２遊技状況）するように構成してもよい。このように構成することで、ステージが切り替えられたことを遊技者に明確に認識させることが可能となり、分かり易い演出によって遊技の興趣向上を図ることができる。

【２５８１】

また、「リーチ表示」とは、後述する第３図柄表示装置８１（図１６９参照）において実行される変動演出において、大当たりが発生することを示す「大当たり表示」の一歩手前の表示のことをいう。具体的には、後述する左図柄列Ｚ１及び右図柄列Ｚ３（図１７０参照）の第３図柄が同一図柄で停止し、中図柄列Ｚ２（図１７０参照）が未だ停止せず変動を継続している状態のことをいう。

【２５８２】

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

【２５８３】

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

【２５８４】

また、後述する第３図柄表示装置８１（図１６９参照）にて行われる変動演出において「ノーマルリーチ」の変動要素が開始された場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素から「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するときは、「ノーマルリーチ」の変動要素中に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素の選択画面が第３図柄表示装置８１に表示されるように構成してもよい。

【２５８５】

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

【２５８６】

なお、第８実施形態では、枠ボタン２２を押下操作されるボタンとして構成したが、枠ボタン２２に代えて、遊技者によりパチンコ機１０に対して所定方向（例えば、パチンコ

機１０に対して、前方、後方、右方および左方）に傾倒操作可能な、操作レバーにより構成してもよい。そして、操作レバーが傾倒操作された方向に基づいて、演出ステージが選択変更されたり、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素が決定されたりしてもよい。

【２５８７】

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

【２５８８】

さらに、特別図柄の変動演出において、枠ボタン２２の連打を遊技者に促す連打演出（例えば、第１演出）を実行するように構成してもよい。この場合、上記連打演出の実行抽選に当選（例えば、第２事象の発生）した際、該連打演出の実行期間を設定するとともに（例えば、期間設定手段）、設定された連打演出の実行期間内で枠ボタン２２の押下回数（例えば、第１事象）を計数し（例えば、計数手段）、該連打演出の実行中に、枠ボタン２２を予め設定された規定回数押下（例えば、第３事象の発生）された場合に、それまで表示されていた連打演出の内容を変化（終了）させ（例えば、演出終了手段）、大当たりに当選し得る所定の発展演出（例えば、第２演出）を実行するように構成してもよい。一方で、大当たりに当選していない場合、或いは、上記規定回数押下されていない場合には、上記連打演出を継続したり、上記発展演出を実行しないように構成してもよい。この発展演出では、大当たりに当選するか否か等を遊技者に示唆可能な演出を実行してもよい。

【２５８９】

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

【２５９０】

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

【２５９１】

右側の電飾部３２下側には、前面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤１３前面の貼着スペースＫ１（図１６９参照）に貼付される証紙等はパチンコ機１０の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周りの領域にクロムメッキを施したアクリロニトリル・ブタジエン・スチレン（Ａｃｒｙｌｏｎｉｔｒｉｌｅ　Ｂｕｔａｄｉｅｎｅ　Ｓｔｙｒｅｎｅ。以下、「ＡＢＳ」と略す。）樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。

【２５９２】

窓部１４ｃの下方には、貸球操作部４０が配設されている。貸球操作部４０には、度数表示部４１と、球貸しボタン４２と、返却ボタン４３とが設けられている。パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット。図示せず。）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン４２は、カー

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

【２５９３】

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

【２５９４】

上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その中央部に上皿１７に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿５０が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿５０の右側には、球を遊技盤１３の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル５１が配設され、かかる操作ハンドル５１の内部には球発射ユニット１１２ａ（図１７１参照）の駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する押しボタン式の打ち止めスイッチ５１ｂと、操作ハンドル５１の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）とが内蔵されている。

【２５９５】

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

【２５９６】

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

【２５９７】

次に、図１６８に示すように、パチンコ機１０の背面側には、制御基板ユニット９０，９１と、裏パックユニット９４とが主に備えられている。制御基板ユニット９０は、主基板（主制御装置１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置１１３）と表示制御基板（表示制御装置１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット９１は、払出制御基板（払出制御装置１１１）と発射制御基板（発射制御装置１１２）と電源基板（電源装置１１５）とカードユニット接続基板１１６とが搭載されてユニット化されている。

【２５９８】

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

【２５９９】

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

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

【２６００】

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

【２６０１】

払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図１７１参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。

【２６０２】

また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ５０３が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図１７１参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ５０３は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【２６０３】

次に、図１６９を参照して遊技盤１３の具体的構成について説明する。まず、図１６９に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる上側第２始動口７１及び下側第２始動口７１ａ、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで下側第２始動口７１ａへ球が入球可能となる普通電役７２、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。

【２６０４】

一般入賞口６３、第１始動口６４、可変入賞装置６５、スルーゲート６７、上側第２始動口７１、下側第２始動口７１ａ、普通電役７２、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図１６７参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図１６９を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【２６０５】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２

が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図１６７参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【２６０６】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図１７１参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図１６９の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図１６９の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第８実施形態では、左打ち遊技において、第１始動口６４へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、上側第２始動口７１、可変入賞装置６５、スルーゲート６７、下側第２始動口７１ａに球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、上側第２始動口７１、可変入賞装置６５、スルーゲート６７、下側第２始動口７１ａへ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【２６０７】

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

【２６０８】

遊技領域の正面視右側上部（図１６９の右側上部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図１７１参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。

【２６０９】

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

【２６１０】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置６５を開閉する大入賞口開閉板６５ａが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第８実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉板６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板６５ａの開放中に球が１０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【２６１１】

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

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

【２６１２】

具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第８実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第８実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【２６１３】

また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた上側第２始動口７１又は遊技盤１３の右側側方であり、上側第２始動口７１の下側に設けられた下側第２始動口７１ａへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第８実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第８実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【２６１４】

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

【２６１５】

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

【２６１６】

第８実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に基づいて、「５ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ａ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド潜確大当たり（以下、「潜確Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図１７４（ａ）参照）。また、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの入賞に基づいて、「時短Ａ」又は「潜確Ａ」が用意されている（図１７４（ｂ）参照）。

【２６１７】

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

【２６１８】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」の場合、所謂右打ち遊技をした場合に下側第２始動口７１ａへ球が入賞し易い遊技状態（以下、下側第２始動口７１ａへ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利

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

【２６１９】

また、第８実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数（第８実施形態では、「９００回」）連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役７２の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能（所謂、天井機能）が搭載されている（以下、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において「９００回」連続して大当たりに当選せずに「普図低確時間短縮状態」に突入することを、「天井到達」と称し、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に「天井到達」する回数を「天井到達回数」と称する場合がある）。

【２６２０】

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

【２６２１】

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

【２６２２】

第８実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」は、該「普図高確時間短縮状態」が開始されてから予め定められた規定回数（第８実施形態では、１００回）の特別図柄の動的表示が実行されるまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。そして、上記規定回数の特別図柄の動的表示が実行された後は、「普図高確時間短縮状態」から上記「通常遊技状態」に移行するように構成されている。

【２６２３】

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

【２６２４】
次いで、「普図低確時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」及び後述する「普図高確時間短縮状態」と同様に低確率状態であり、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」及び「潜伏確率変動状態」と同様に低い状態である一方、普通図柄の可変表示時間が短縮し、普通電役７２の開放時間が「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」と同様に長時間となる（以下、普通図柄の当たり確率が低い状態である一方、普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役７２の開放時間が長くなることを「低確時短機能」と称する場合がある。また、「高確時短機能」及び「低確時短機能」を総称して、「時短機能」と称する場合がある。）ように構成されているため、右打ち遊技で発射された球が下側第２始動口７１ａへ入球し易い状態となる。
【２６２５】
即ち、「普図低確時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率及び普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄の可変表示による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を下側第２始動口７１ａへ入賞させ易いため、該下側第２始動口７１ａへの入賞に基づく賞球（例えば、１個／入賞）を得て持ち球の減少を抑えながらの遊技を行うことが可能となる。
【２６２６】
この「普図低確時間短縮状態」は、大当たり終了後、特別図柄の低確率状態において連続して「９００回」大当たりに当選しなかった場合、即ち、特別図柄の低確率状態において「９００回」の動的表示が行われる間、ハズレが抽出又は小当たり図柄に当選し続けた場合（以下、特別図柄の低確率状態において「９００回」の動的表示が行われた場合を、「天井到達」と称する場合がある）に、該「普図低確時間短縮状態」に移行するように構成されている。
【２６２７】
また、「普図低確時間短縮状態」は、該「普図低確時間短縮状態」が開始されてから予め定められた規定回数（第８実施形態では、「１１４０回」）の特別図柄の動的表示が実行されるまでの間、普通図柄の可変表示時間が短縮し、普通電役７２の開放時間が長時間となる。そして、上記規定回数の特別図柄の動的表示が実行された後は、「普図低確時間短縮状態」から上記「通常遊技状態」に移行するように構成されている。
【２６２８】
なお、「普図低確時間短縮状態」において特別図柄が規定回数実行されることで「通常遊技状態」へ移行した場合、該「通常遊技状態」では、再度「普図低確時間短縮状態」には移行し得ないように構成されている。なお、天井到達に基づいて「普図低確時間短縮状態」が発生し、該「普図低確時間短縮状態」において特別図柄の動的表示の実行回数に基づく時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行した場合に、再度、特別図柄の動的表示の実行回数が天井到達回数に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」に移行し得るように構成してもよい。
【２６２９】
次いで、「確率変動状態」では、大当たり終了後に付加価値としてその後の各特別図柄の大当たり確率がアップした高確率状態であるとともに、普通図柄の当たり確率がアップし、かつ、高確時短機能が作動した状態となる。
【２６３０】
即ち、「確率変動状態」は、特別図柄による大当たり結果が導出され易い状態であるとともに、普通図柄による当たり結果が導出され易く、さらに、普通電役７２の開放状態が長くなる状態となる。よって、「確率変動状態」では、右打ち遊技により発射された球が下側第２始動口７１ａへと入賞し易いため、第２特別図柄の動的表示を連続的に実行できるとともに、該下側第２始動口７１ａへの入賞に基づく賞球（例えば、１個／入賞）を得て持ち球の減少を抑えながら遊技を行うことができる。また、第８実施形態のパチンコ機１０では、右打ち遊技によって発射された球が上側第２始動口７１へ入賞し得るように構

成（配置）されているため、該上側第２始動口７１及び下側第２始動口７１ａの双方への入賞により、第２特別図柄の動的表示を連続的に実行可能に構成されている。よって、「確率変動状態」では、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たり遊技（特別遊技状態）が発生し易い状態で遊技を行うことが可能となる。

【２６３１】

第８実施形態のパチンコ機１０では、「確率変動状態」は、該「確率変動状態」において、特別図柄による大当たり結果が導出されるまでの間、特別図柄の大当たり確率が高確率状態となる。そして、特別図柄による大当たり結果が導出された場合、大当たり種別に応じて「普図高確時間短縮状態」又は「潜伏確率変動状態」に移行するように構成されている。

【２６３２】

次いで、「潜伏確率変動状態」では、大当たり終了後に付加価値としてその後の各特別図柄の大当たり確率がアップした高確率状態となる一方、普通図柄の当たり確率が低確率状態であり、かつ普通電役７２の開放が短時間である状態をいう。

【２６３３】

即ち、「潜伏確率変動状態」は、特別図柄による大当たり結果が導出され易い状態である一方、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」と同様に導出され難く、また、普通電役７２の開放状態が短時間となる状態である。

【２６３４】

また、詳細は後述するが、「潜伏確率変動状態」は、右打ち遊技によって発射された球が上側第２始動口７１へ入賞し得るように構成（配置）されており、該上側第２始動口７１への入賞により、第２特別図柄の動的表示を連続的に実行可能に構成されている。さらに、第２特別図柄の動的表示は小当たり遊技に当選し易いように構成されており（図１７３（ｂ）参照）、該小当たり遊技への当選により可変入賞装置６５が一定時間開放される。そして、「潜伏確率変動状態」においては、普通電役７２の閉鎖期間が長くなり、右打ち遊技で発射された球は該普通電役７２の上面を右端から左端まで転動しきり、該普通電役７２の正面視左側に設けられた可変入賞装置６５側へと流下可能となる。よって、第２特別図柄の動的表示において小当たりが導出され、可変入賞装置６５が開放されることにより、開放されている可変入賞装置６５へ球を入賞させ、賞球を獲得させることができる。なお、「潜伏確率変動状態」では、普通図柄の可変表示時間が長く（即ち、「１５秒」）であり、かつ、普通電役７２の開放時間も短い（即ち「０．１秒」）であるものの、普通電役７２が一定程度開放され得るため、下側第２始動口７１ａに入賞し得るように構成されている。

【２６３５】

また、「潜伏確率変動状態」は、該「潜伏確率変動状態」において、特別図柄による大当たり結果が導出されるまでの間、特別図柄の大当たり確率が高確率状態となる。そして、特別図柄による大当たり結果が導出された場合、大当たり種別に応じて「普図高確時間短縮状態」又は「潜伏確率変動状態」に移行するように構成されている。

【２６３６】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「時短Ａ」とは、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から５ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第８実施形態では、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「普図高確時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【２６３７】

次いで、大当たり種別「確変Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第８実施形態では、第１特別図柄の動的表示においてこの大当たり種別「確変Ａ」の大当たり種別が選択され得て、該大当たり種別「確変Ａ」の大当

たりの終了後に、「確率変動状態」へと移行するように構成されている。
【２６３８】
次いで、大当たり種別「潜確Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第８実施形態では、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」、「普図高確時間短縮状態」若しくは「潜伏確率変動状態」において、第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、又は、すべての遊技状態において、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「潜確Ａ」の大当たり種別が選択され得て、該大当たり種別「潜確Ａ」の大当たりの終了後に、「潜伏確率変動状態」へと移行するように構成されている。
【２６３９】
ここで、各大当たり種別の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「時短Ａ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「確変Ａ」又は「潜確Ａ」に対応する表示パターンは３１種類の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「時短Ａ」、「確変Ａ」及び「潜確Ａ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。
【２６４０】
また、第２特別図柄用の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「時短Ａ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「潜確Ａ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、上方ＬＥＤ群３７ｂ１と同様、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が下方ＬＥＤ群３７ｂ２の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「時短Ａ」又は「潜確Ａ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。
【２６４１】
このように構成することで、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの停止表示において各大当たり種別を表示した場合であっても、各停止表示に対応する大当たり種別を全て把握していなければ、当選した大当たり種別を遊技者が認識することが困難となる。このため、変動演出の表示結果のみではいずれの大当たり種別かを識別困難にし、遊技者にいずれの大当たり種別であるかを推測させる遊技性が生まれ、遊技の興趣を向上することができる。
【２６４２】
特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ３７ｃは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」若しくは「普図低確時間短縮状態」、又は、大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ３７ｃや第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。
【２６４３】
なお、詳細は後述するが、第８実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆として、主表示用右打ち指示８９（図１７０参照）と、演出用打ち方指示（例えば、図２２３（ｄ）の演出用右打ち指示８１ｄ参照）との２種類の示唆表示を行うように構成されている。
【２６４４】

主表示用右打ち指示８９（図１７０参照）は、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃと常に同期して表示を行うものであり、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」若しくは「普図低確時間短縮状態」、又は、大当たり遊技中において、常に第３図柄表示装置８１に表示されている。

【２６４５】

演出用打ち方指示は、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃとは同期しておらず、特定のタイミングにおいてのみ左打ち遊技又は右打ち遊技の示唆表示を行うものであり、例えば、左打ち遊技から右打ち遊技へと切り替わるタイミングにおいて右打ち示唆表示を実行する場合や、右打ち遊技から左打ち遊技へと切り替わるタイミングにおいて左打ち示唆表示を実行する場合、左打ち遊技を行う「通常遊技状態」において、右打ち遊技されたときに、スルーゲート６７への球の通過に起因して左打ち示唆表示を実行する場合、或いは、右打ち遊技を行う遊技状態において、左打ち遊技されたときに、第１始動口６４への球の入賞に起因して右打ち示唆表示を実行する場合等、に第３図柄表示装置８１に表示される。

【２６４６】

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

【２６４７】

さらに、詳細は後述するが、第８実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが同時並列的に実行（所謂、同時変動）可能に構成されているため、第１特別図柄及び第２特別図柄の実行状態によっては、例えば、第１特別図柄の動的表示の実行中に、第２特別図柄の動的表示の実行によって天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行した場合、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出の実行中に、該変動演出の前面に演出用打ち方指示（演出用の右打ち示唆）が表示されてしまうおそれがある。

【２６４８】

このような場合、左打ち遊技を実行している状態において、該左打ち遊技中に第３図柄表示装置８１で行われる第１特別図柄の変動演出の実行中に、演出用の右打ち示唆を表示した場合、該第１特別図柄の変動演出の一部が演出用の右打ち示唆により隠れてしまうことで（図２２３（ｄ）参照）、遊技者が興覚めしてしまう可能性がある。また、左打ち遊技中に第３図柄表示装置８１で行われる第１特別図柄の変動演出の実行中にも関わらず、演出用の右打ち示唆が出現することで、遊技者が困惑してしまう可能性がある。

【２６４９】

そこで、第８実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１において行われる表示内容の不整合を防止するため、演出用打ち方指示の表示タイミングを調整するように構成されている。このように構成することで、遊技者が遊技に興覚めしてしまうことを抑制し、また、遊技状態と演出実行状態とを考慮した上で、左打ち遊技をすべきなのか、或いは、右打ち遊技をすべきなのかを遊技者に的確に示唆することが可能となり、遊技者が遊技に困惑してしまうことで遊技に対する不信感を頂かせないように構成している。より詳細には、図１８５、図２２２及び図２２３～２２５を参照して後述する。

【２６５０】

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

【２６５１】

また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１始動口６４への入球、上側第２始動口７１への入球又は下側第２始動口７１ａへの入球（以下、第１始動口６４、上側第２始動口７１又は下側第２

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

【２６５２】

第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置１１４（図１７１参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図１７０参照）が表示される。

【２６５３】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図１７０参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変的に表示されるようになっている。第８実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【２６５４】

上述したように、第８実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが同時並列的に実行（所謂、同時変動）可能に構成されている。即ち、第１始動口６４への始動入賞に基づく第１特別図柄の動的表示の実行中に、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａに始動入賞した場合に、第１特別図柄の動的表示の実行中であっても第２特別図柄の動的表示が実行され得るように構成されている。また、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの始動入賞に基づく第２特別図柄の動的表示の実行中に、第１始動口６４に始動入賞した場合に、第２特別図柄の動的表示の実行中であっても第１特別図柄の動的表示が実行され得るように構成されている。

【２６５５】

ここで、遊技状態ごとに第３図柄表示装置８１で行われる各特別図柄の実行態様について説明する。第８実施形態のパチンコ機１０では、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」において、第１特別図柄の動的表示に対応する変動演出を３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図１７０参照）を用いて実行する一方、第２特別図柄の動的表示に対応する変動演出は３つの図柄冽Ｚ１～Ｚ３を用いて行わず、後述する特図２用変動領域８８ｂ（図１７０参照）において第２特別図柄の動的表示に対応する演出を行うように構成されている。

【２６５６】

また、第８実施形態のパチンコ機１０では、右打ち遊技が奨励される「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示に対応する変動演出を３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３を用いて実行する一方、第１特別図柄の動的表示に対応する変動演出は３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３を用いて行わず、後述する特図１用変動領域８７ｂ（図１７０参照）において第１特別図柄の動的表示に対応する演出を行うように構成されている。

【２６５７】

ここで、図１７０を参照して、第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。図１７０は、第３図柄表示装置８１の表示画面を説明するための図面であり、図１７０（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図１７０（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。

【２６５８】

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

【２６５９】

また、第８実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図１７１参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たりが発生するよう構成されている。例えば、大当たり種別「時短Ａ」より大当たりラウンド数が多い大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合は、主に、「１」，「３」，「５」，「７」，「９」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合は、主に、偶数図柄、即ち、「２」、「４」、「６」又は「８」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。

【２６６０】

なお、第８実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合に、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合であっても、「２」や「８」の数字を付した同一の主図柄が揃う変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ないように構成し、大当たり中における昇格演出等を行うことで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２６６１】

図１７０（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、大きくは上下方向に３分割され、下側の２／３が第３図柄を変動演出する主表示領域Ｄｍと保留球数などを表示するコクピット表示領域Ｄｂとで構成され、それ以外の上側の１／３が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Ｄｓとなっている。

【２６６２】

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

【２６６３】

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

【２６６４】

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

【２６６５】

副表示領域Ｄｓは、主表示領域Ｄｍよりも上方に横長に設けられており、更に左右方向

に３つの小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３に等区分されている。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３は、それぞれ、キャラクタや予告演出画像を表示する領域である。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３のそれぞれに表示される画像によって、主表示領域Ｄｍにて行われる変動表示の結果として大当たりとなる期待感を遊技者に与えている。

【２６６６】

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

【２６６７】

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

【２６６８】

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

【２６６９】

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

【２６７０】

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

【２６７１】

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

【２６７２】

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

【２６７３】

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

【２６７４】

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

【２６７５】

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

【２６７６】

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

【２６７７】

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

【２６７８】

主表示用右打ち指示８９は、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を遊技者に示唆するための表示である。この主表示用右打ち指示８９は、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非表示状態である一方、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」若しくは「潜伏確率変動状態」、又は、大当たり遊技中に表示状態となる。遊技者は、この主表示用右打ち指示８９や右打ち報知ランプ３７ｃを確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することが可能となる。

【２６７９】

第３図柄表示装置８１の実際の表示画面では、図１７０（ｂ）に示すように、例えば、「通常遊技状態」では、主表示領域Ｄｍに第３図柄の主図柄が合計３個表示される。副表示領域Ｄｓにおいては、左の小領域Ｄｓ１、右の小領域Ｄｓ３に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射

態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域Ｄｓ２では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

【２６８０】

第８実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第１始動口６４へ入球した場合、又は、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大４回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置３７により示されると共に、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａ若しくは特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａにおいても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域Ｄｂの保留図柄表示領域Ｄｂ１の第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいても示される。

【２６８１】

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

【２６８２】

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

【２６８３】

なお、第８実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の第２抽選遊技とが同時に実行可能に構成されているが、いずれか一方の抽選遊技のみを実行するように構成してもよい。いずれか一方の抽選遊技のみを実行する場合は、実行中のいずれかの抽選遊技が終了した場合に、第１特別図柄の保留球と第２特別図柄の保留球とがそれぞれ記憶されている場合には、第２特別図柄の第２抽選遊技を第１特別図柄の第１抽選遊技より優先的に実行（所謂、特図２優先変動）するように構成してもよいし、第１特別図柄の第１抽選遊技を第２特別図柄の第２抽選遊技より優先的に実行（所謂、特図１優先変動）するように構成してもよいし、入賞した順（所謂、入賞順変動）に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい。さらに、第１特別図柄の変動演出と第２特別図柄の変動演出とを第３図柄表示装置８１において同時に表示可能に構成してもよい。

【２６８４】

コクピット表示領域Ｄｂの中央部分には、主表示領域Ｄｍで変動演出が実行されている

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

【２６８５】

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

【２６８６】

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

【２６８７】

図１６９に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側には、スルーゲート６７が設けられている。このスルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ（図示せず）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【２６８８】

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

【２６８９】

第８実施形態の主制御装置１１０（図１７１参照）は、通常時、普通電役７２の出没板７２ａを突出状態に維持して、下側第２始動口７１ａの正面視上方側を覆うことで、下側第２始動口７１ａへの球の流入を防止している。そして、普通図柄の可変表示で当たりに当選した場合に、上記普通電役ソレノイド（図示せず）を所定時間駆動し、普通電役７２

の出没板７２ａを所定時間の間、出没板７２ａを突出状態から遊技盤１３内に没入した没入状態に駆動させて、下側第２始動口７１ａへの球の流入を可能に構成して、右打ち遊技されて可変表示装置ユニット８０の正面視右側を流下する球が下側第２始動口７１ａへ入賞し易い状態、即ち、入賞補助状態となるように構成されている。

【２６９０】

また、第８実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」、「普図低確時間短縮状態」及び「潜伏確率変動状態」では、普通図柄の当選確率を低確率状態（例えば、７０／１００）とし、普通図柄の可変表示において「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」より当たりに当選し難くすることで、普通電役７２の出没板７２ａを没入状態（開放状態）とし難くして、「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」より下側第２始動口７１ａへ入賞し難いように構成する。一方、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、９９／１００）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」、「普図低確時間短縮状態」及び「潜伏確率変動状態」より当たりに当選し易くすることで、普通電役７２の出没板７２ａを没入状態（開放状態）とし易くし、下側第２始動口７１ａへ容易に入賞し得るように構成する。

【２６９１】

第８実施形態のパチンコ機１０では、普通図柄の高確率状態では、可変表示が高確率（即ち、９９％）で当たりを導出するため、普通図柄が高確率状態である「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」では、右打ち遊技で発射された球の多くが下側第２始動口７１ａに入賞し得るように構成される。一方、普通図柄の低確率状態のうち、「通常遊技状態」及び「潜伏確率変動状態」では、可変表示が高確率状態より低確率（即ち、７０％）で当たりを導出し得るものの、普通電役７２の開放時間が短時間のため、右打ち遊技で発射された球が、高確率状態より下側第２始動口７１ａに入賞し難いように構成される。また、普通図柄の低確率状態のうち、「普図低確時間短縮状態」では、可変表示が高確率状態より低確率（即ち、７０％）で当たりを導出し得る状態であるものの、普通電役７２の開放時間が「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」と同様に長時間となるため、右打ち遊技で発射された球が、「通常遊技状態」及び「潜伏確率変動状態」より下側第２始動口７１ａに入賞し得るように構成される。

【２６９２】

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

【２６９３】

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

【２６９４】

普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）

としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第８実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に下側第２始動口７１ａ正面視上方に設けられた普通電役７２が所定時間だけ作動状態となり、所定図柄以外（第８実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役７２が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【２６９５】

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

【２６９６】

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

【２６９７】

可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図１７１参照）で第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると４個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【２６９８】

可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方には、普通電役７２が開放状態である場合にのみ球が入球し得る下側第２始動口７１ａが配設されている。この下側第２始動口７１ａへは、普通電役７２が開放し易い遊技状態（即ち、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」および「普図低確時間短縮状態」）である場合、右打ち遊技で発射された球が１分間に約５０個～６０個程度入賞するように遊技釘が周辺に植設されている。下側第２始動口７１ａへ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる下側第２始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その下側第２始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図１７１参照）で第２特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、下側第２始動口７１ａは、球が入球すると１個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【２６９９】

スルーゲート６７の下流側であって、普通電役７２の出没板７２ａの上流側には、球が入球し得る上側第２始動口７１が配設されている。この上側第２始動口７１へは、右打ち遊技で発射された球が１分間に約３０～４０個程度入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。この上側第２始動口７１の近傍（正面視直上）には、普通電役７２等が設け

られておらず、右打ち遊技で発射された球は、いずれの遊技状態であっても該上側第２始動口７１に一定程度入賞し得るように構成されている。この上側第２始動口７１へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる上側第２始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その上側第２始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図１７１参照）で第２特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、上側第２始動口７１は、球が入球すると１個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【２７００】

遊技盤１３の正面視右側下方には可変入賞装置６５の略中央部分に横長矩形状の大入賞口が設けられている。第８実施形態のパチンコ機１０においては、主制御装置１１０（図１７１参照）での第１特別図柄又は第２特別図柄の抽選が大当たりとなる場合、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるように特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂを点灯表示させると共に、第３図柄表示装置８１にその大当たりに対応した停止図柄（例えば、同一図柄の３つ揃い（「７７７」等））を表示させて、大当たり遊技の発生が示される。その後、大当たり種別に応じて、可変入賞装置６５に設けられた大入賞口開閉板６５ａが開放されて、球が大入賞口内に入賞し易い特別遊技状態（大当たり遊技）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている大入賞口開閉板６５ａが、所定条件が成立するまで（例えば、「３０秒」経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。なお、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりとなる抽選結果が導出された場合に、スルーゲート６７の通過に起因して大入賞口開閉板６５ａが開放されて、大当たり遊技（例えば、所定遊技状態）に遊技状態が遷移するように構成してもよい。この場合、例えば、「通常遊技状態」（例えば、通常遊技状態、第１発射態様）において、大当たり遊技への移行有無を示唆可能な第１特別図柄の動的表示（例えば、遊技結果示唆演出の一部）が大当たりに当選して大当たり図柄が現出（例えば、発生条件の成立）した場合に、該大当たりとなる特別図柄の動的表示が終了した後に、右打ち遊技を実行してスルーゲート６７に球を入球させることを遊技者に促す球発射演出（例えば、第３図柄表示装置８１に「右打ちしてゲートに球を入球させて大当たりを開始させろ！」、又は、画面右上部に右方向示唆矢印図柄を表示等。関連演出。）を行い（例えば、関連演出実行手段）、該スルーゲート６７に球が通過するまで所定の大当たり待機画面（例えば、遊技結果示唆演出の一部）を表示し続け、大当たり遊技に関する大当たり演出（例えば、特定演出）を開始させないように構成される（例えば、演出非開始手段）。そして、上記球発射演出に応じて球が発射されて、スルーゲート６７に球が入球してスルースイッチ（図示せず。検出手段。）によって球が検出されることで大当たり状態が開始され、大入賞口開閉板６５ａが開放されるとともに、上記大当たり待機画面から大当たり遊技の大当たり演出に切り替えて該大当たり演出が開始される（例えば、特定演出実行手段）。なお、上記球発射演出の表示領域は、大当たり演出が行われる表示領域より小さい表示領域で実行される。また、大当たり演出が開始された際も、該大当たり演出とともに、球発射演出を継続して表示するように構成してもよい。

【２７０１】

この大入賞口開閉板６５ａは、開放された場合に、開放から所定時間が経過、又は、所定数の入賞を検知すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その大入賞口開閉板６５ａが開放される。この大入賞口開閉板６５ａの開閉動作は、最高で例えば１０回（１０ラウンド）繰り返し可能に構成されている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態（大当たり状態）の一形態であり、遊技者には、球を可変入賞装置６５内に入賞させることで、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。

【２７０２】

遊技盤１３の下側における左右の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着

スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図１６７参照）を通じて視認することができる。

【２７０３】

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

【２７０４】

次に、図１７１を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図１７１は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。

【２７０５】

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

【２７０６】

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

【２７０７】

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

【２７０８】

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

【２７０９】

ここで、図１７２を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や、特別図柄表示装置３７の動的表示の設定、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。また、各種カウンタの説明の中で、図１７３から図１８２を参照して、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納された各種テーブル、各種制御タイミング及び遊技状態の遷移等についても説明する。

【２７１０】

大当たり抽選や、特別図柄表示装置３７の動的表示の設定、および、第３図柄表示装置

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

【２７１１】

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

【２７１２】

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

【２７１３】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図１９７参照）の実行間隔である「４ミリ秒」間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図１９６参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ２０３ｃに適宜格納される。詳細については後述するが、ＲＡＭ２０３には、第１特別図柄に関する４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）からなる第１保留球格納エリア２０３ｄと、第２特別図柄に関する４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）からなる第２保留球格納エリア２０３ｅとが設けられており、これらの各エリアには、第１始動口６４、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ格納される。

【２７１４】

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

【２７１５】

第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、大当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、大当たり乱数カウンタＣ１が「０～９９９９」の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、「０～９９９９」の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図１９７参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図１９６参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【２７１６】

大当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（第８実施形態では、タイマ割込処理（図１９７参照）毎に１回）更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したタイミングで、第１始動口６４（第１特別図柄）に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納される。また、球が上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａに入賞（始動入賞）したタイミングで、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａ（第２特別図柄）に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納される。

【２７１７】

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

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

【２７１８】

ここで、図１７３を参照して、各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａの詳細についてそれぞれ説明する。図１７３（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａ１（以下、「特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１」と称する）の一例を模式的に示した模式図であり、図１７３（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａ２（以下、「特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２」と称する）の一例を模式的に示した模式図である。

【２７１９】

第８実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１及び特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２は、設定値毎にそれぞれ、遊技状態が特別図柄の低確率状態の場合に使用される低確率状態用と、遊技状態が特別図柄の低確率状態より大当たりとなる確率の高い特別図柄の高確率状態の場合に使用される高確率状態用との２種類ずつに分けられる。

【２７２０】

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

【２７２１】

一方、各特別図柄において、設定値毎に小当たり乱数値の個数が同一となるように設定されている。即ち、第１特別図柄における小当たり乱数値の個数は、設定値毎で同一の個数となるように構成される。同じく、第２特別図柄における小当たり乱数値の個数も、設定値毎で同一の個数となるように構成される。このように、小当たり乱数値の個数を、各特別図柄において、設定値毎で同一とすることにより、各特別図柄におけるすべての設定値での小当たり遊技のみを考慮した遊技価値の付与割合が同等となる。

【２７２２】

このように、第８実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄および第２特別図柄の設定毎の大当たり乱数値の個数の増加分を、すべての設定値においてハズレ乱数値の個数から補うように構成する。また、第１特別図柄又は第２特別図柄の小当たり乱数値の個数を、設定毎に変化させないように構成する。即ち、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分を大当たり乱数値に割り当てることで補填するとともに、第１特別図柄および第２特別図柄小当たり乱数値の個数は、第１特別図柄又は第２特別図柄設定毎に同一とする。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の個数の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

【２７２３】

また、第８実施形態のパチンコ機１０では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技を行う上で最も滞在し易い場合に取得さ得る大当たり乱数値以外の最も多い乱数値の役（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成する。このように構成することで、例えば、第１特別図柄の変動演出で最も多い役

であるハズレ役の出現回数からは設定判別を困難にすることができる。よって、遊技者による設定判別要素を、ハズレ役より現出確率が低い大当たりの出現割合のみとして、パチンコ機１０の設定値を看破され難くすることができる。その結果、低設定（即ち、設定値１等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。

【２７２４】

さらに、第８実施形態のパチンコ機１０では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与しないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成する。

【２７２５】

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

【２７２６】

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

【２７２７】

図１７３（ａ）で示すように、第８実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１では、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は３２個で、その値「０～３１」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、３２／１００００＝０．３２／１００（即ち、０．３２％）となるように設定されている。

【２７２８】

一方で、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は２２１個で、その値「０～２２０」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」及び「潜伏確率変動状態」）における大当たり確率は、２２１／１００００＝２．２１／１００（即ち、２．２１％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約７倍大当たりし易いように設定されている。

【２７２９】

ここで、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、共に５００個で、低確率状態の場合の値「３２～５０３１」、又は、高確率状態の場合の値「２２１～５２２０」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている

。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても５０００／１００００＝５０．００／１００（即ち、５０．００％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【２７３０】

従って、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの４９６８個で、その値「５０３２～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの４７７９個で、その値「５２２１～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、４９６８／１００００＝４９．６８／１００（即ち、４９．６８％）となるように設定され、第１特別図柄の高確率状態（即ち、「潜伏確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、４７７９／１００００＝４７．７９／１００（即ち、４７．７９％）となるように設定されている。

【２７３１】

即ち、設定値「１」において、第１特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、４９６８個以下）となるように構成されている。

【２７３２】

このように、第１特別図柄においては、小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）がハズレ乱数値と同等に選択され易い個数に設定されている。即ち、第１特別図柄における抽選遊技では、ハズレ及び小当たりに当選し易い設定となっている。

【２７３３】

次いで、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は３４個で、その値「０～３３」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、３４／１００００＝０．３４／１００（即ち、０．３４％）となるように設定されている。

【２７３４】

一方で、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は２２３個で、その値「０～２２２」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」）における大当たり確率は、２２３／１００００＝２．２３／１００（即ち、２．２３％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約７倍大当たりし易いように設定されている。

【２７３５】

ここで、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」の場合と同様、共に５０００個で、低確率状態の場合の値「３４～５０３３」、又は、高確率状態の場合の値「２２３～５２２２」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても５０００／１００００＝５０．００／１００（即ち、５０．００％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同

等となるように設定されている。
【２７３６】
　従って、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの４９６６個で、その値「５０３４～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの４７７７個で、その値「５２２３～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、４９６６／１００００＝４９．６６／１００（即ち、４９．６６％）となるように設定され、第１特別図柄の高確率状態（即ち、「潜伏確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、４７７７／１００００＝４７．７７／１００（即ち、４７．７７％）となるように設定されている。
【２７３７】
　即ち、設定値「２」において、第１特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、４９６６個以下）となるように構成されている。
【２７３８】
　よって、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における設定値「２」は、設定値「１」と比べて、小当たり確率は同等（ともに５０．００％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．３２％→０．３４％、高確率状態：２．２１％→２．２３％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【２７３９】
　次いで、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は３６個で、その値「０～３５」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、３６／１００００＝０．３６／１００（即ち、０．３６％）となるように設定されている。
【２７４０】
　一方で、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は２２５個で、その値「０～２２４」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「潜伏確率変動状態」又は「確率変動状態」）における大当たり確率は、２２５／１００００＝２．２５／１００（即ち、２．２５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約７倍大当たりし易いように設定されている。
【２７４１】
　ここで、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」及び「２」の場合と同様、共に５０００個で、低確率状態の場合の値「３６～５０３５」、又は、高確率状態の場合の値「２２５～５２２４」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても５０００／１００００＝５０．００／１００（即ち、５０．００％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【２７４２】
従って、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの４９６４個で、その値「５０３６～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの４７７５個で、その値「５２２５～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、４９６４／１００００＝４９．６４／１００（即ち、４９．６４％）となるように設定され、第１特別図柄の高確率状態（即ち、「潜伏確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、４７７５／１００００＝４７．７５／１００（即ち、４７．７５％）となるように設定されている。
【２７４３】
即ち、設定値「３」において、第１特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、４９６４個以下）となるように構成されている。
【２７４４】
よって、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける設定値「３」は、設定値「２」と比べて、小当たり確率は同等（ともに５０．００％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．３４％→０．３６％、高確率状態：２．２３％→２．２５％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【２７４５】
次に、図１７３（ｂ）で示すように、第８実施形態の特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２では、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、３２個で、その値「０～３１」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、３２／１００００＝０．３２／１００（即ち、０．３２％）となるように設定されている。
【２７４６】
一方で、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、２２１個で、その値「０～２２０」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「潜伏確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、２２１／１００００＝２．２１／１００（即ち、２．２１％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約７倍大当たりし易いように設定されている。
【２７４７】
ここで、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、共に７５００個で、低確率状態の場合の値「３２～７５３１」、又は、高確率状態の場合の値「２２１～７７２０」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても７５００／１００００＝７５．００／１００（即ち、７５．００％）となり、特別

図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【２７４８】

従って、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの２４６８個で、その値「７５３２～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの２２７９個で、その値「７７２１～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、２４６８／１００００＝２４．６８／１００（即ち、２４．６８％）となるように設定され、第２特別図柄の高確率状態（即ち、「潜伏確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、２２７９／１００００＝２２．７９／１００（即ち、２２．７９％）となるように設定されている。

【２７４９】

即ち、設定値「１」において、特図２の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、２４６８個以下）となるように構成されている。

【２７５０】

このように、第１特別図柄と同様に、第２特別図柄においても小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）が設定されており、第２特別図柄におけるハズレ乱数値と比べてもすこぶる選択され易い個数に設定されている。即ち、第２特別図柄における抽選遊技では、大当たりやハズレより、小当たりに当選し易い設定となっている。

【２７５１】

なお、詳細は後述するが、第１特別図柄の動的表示における小当たり当選時と、第２特別図柄の動的表示における小当たり当選時とでは、それぞれの小当たり当選時の役割が異なるように構成されている。

【２７５２】

第８実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合、該小当たり遊技への当選によって開放される可変入賞装置６５の開放時間は短時間となるように構成されている（図１８９参照）。また、第１特別図柄の動的表示の抽選結果が導出され易いのは、左打ち遊技を行う「通常遊技状態」であり、該「通常遊技状態」において第１特別図柄の動的表示において小当たりに当選したタイミングで右打ち遊技に切り替えたとしても、可変入賞装置６５の開放時間が短時間であるため、該可変入賞装置６５への入賞はし難く、右打ち遊技を行って発射した球は、結果的に遊技者にとっては損失となってしまう可能性が高くなる。このため、第８実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合には特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃを非点灯状態とし、主表示用右打ち指示８９も非表示状態となっている。

【２７５３】

また、第８実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示において小当たりに当選した時点において、第２特別図柄の動的表示が実行中である場合、該第２特別図柄の動的表示をハズレ図柄で停止させるように構成されている（図２０４参照）。さらに、「通常遊技状態」においては、第２特別図柄の動的表示の結果が導出されるまでの時間が、第１特別図柄の動的表示の結果が導出されるまでの時間より長時間となり得る若しくはなり易いように構成されているため（後述する図１７７から図１８２参照）、「通常遊技状態」における第２特別図柄の動的表示は、第１特別図柄の動的表示における小当たり当

選によって停止させられ易くなっている。
【２７５４】
即ち、第１特別図柄の動的表示における小当たり当選は、賞球を獲得するための役割ではなく、「通常遊技状態」において実行されている第２特別図柄の動的表示を停止させるための機能を担っている。このように構成することで、「通常遊技状態」において右打ち遊技を行って上側第２始動口７１へ入賞させ、該入賞によって第２特別図柄の動的表示を小当たりに当選させ、該小当たり当選によって開放された可変入賞装置６５へ入賞させて賞球を獲得するという、遊技仕様上の想定外の賞球を抑制することができる。
【２７５５】
一方、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合、該小当たり遊技への当選によって開放される可変入賞装置６５の開放時間は長時間となるように構成されている（図１８９参照）。また、第２特別図柄の動的表示の抽選結果が導出され易いのは、右打ち遊技を行う「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」、「確率変動状態」及び「潜伏確率変動状態」であり、このうち、「潜伏確率変動状態」において第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選した場合に、可変入賞装置６５への入賞がし易くなるように構成されている（後述する図１８６及び図１８７参照）。
【２７５６】
即ち、第２特別図柄の動的表示における小当たり当選は、「潜伏確率変動状態」において賞球を獲得するための役割となっている。
【２７５７】
なお、可変入賞装置６５内に特定領域を設け、可変入賞装置６５が開放されて遊技球が該特定領域を通過することにより、大当たりが発生するように構成してもよい。さらに、可変入賞装置６５内に特定領域とは異なる非特定領域（例えば、ハズレ穴）を設け、可変入賞装置６５が開放されて遊技球が該非特定領域を通過した場合は、大当たりが発生しないまま小当たり遊技を終了するように構成してもよい。このように構成することで、小当たり遊技への当選時に可変入賞装置６５が開放され、該可変入賞装置６５内へ遊技球を入賞させ、該入賞した遊技球が特定領域を通過して大当たりとなるか、又は、該入賞した遊技球が非特定領域を通過して大当たりとならずに終了するかという遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。
【２７５８】
また、該小当たり遊技の開始から、遊技球が特定領域を通過して大当たりとなるか、非特定領域を通過して大当たりとならずに小当たり遊技が終了するか、又は、小当たり遊技の開始に伴って開放された可変入賞装置６５内に遊技球を入賞させられずに小当たり遊技が終了するか、のいずれかの結果が導出されるまでの間、第３図柄表示装置８１において、大当たりとなるか否かを演出するように構成してもよい。この場合、例えば、「通常遊技状態」において、第１特別図柄の動的表示が小当たり（例えば、移行条件）に当選（例えば、移行条件判定手段）し、可変入賞装置６５の開放タイミングに合わせて左打ち遊技から右打ち遊技へ移行するように報知演出を行う。その後、小当たり遊技の開始と同時に第３図柄表示装置８１において大当たりとなるか否かのチャレンジ演出（例えば、第１演出）を開始し、遊技球が特定領域（例えば、所定領域）を通過（例えば、入球検出手段）して大当たりとなるか、非特定領域を通過して大当たりとならずに小当たり遊技が終了するか、又は、小当たり遊技の開始に伴って開放された可変入賞装置６５内に遊技球を入賞させられずに小当たり遊技が終了するか、のいずれかの結果が導出されたのを契機に、該チャレンジ演出を終了して（例えば、演出終了手段）、該チャレンジ演出と異なってＶ入賞をして遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆するＶ獲得演出（例えば、第２演出）の実行を開始するように構成してもよい。なお、上記チャレンジ演出は、予めその実行時間を設定し（例えば、期間設定手段）、該実行期間が経過してもＶ入賞も非特定領域へも球が通過しない場合は、球詰まり等のエラーが発生している可能性があるので、入賞エラーとしてエラー処理（例えば、エラー報知演出）を実行するように構成してもよい。
【２７５９】

次いで、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、３４個で、その値「０～３３」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、３４／１００００＝０．３４／１００（即ち、０．３４％）となるように設定されている。

【２７６０】

また、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、２２３個で、その値「０～２２２」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「潜伏確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、２２３／１００００＝２．２３／１００（即ち、２．２３％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約７倍大当たりし易いように設定されている。

【２７６１】

ここで、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」の場合と同様、共に７５００個で、低確率状態の場合の値「３４～７５３３」、又は、高確率状態の場合の値「２２３～７７２２」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても７５００／１００００＝７５．００／１００（即ち、７５．００％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【２７６２】

従って、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの２４６６個で、その値「７５３４～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの２２７７個で、その値「７７２３～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、２４６６／１００００＝２４．６６／１００（即ち、２４．６６％）となるように設定され、第２特別図柄の高確率状態（即ち、「潜伏確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、２２７７／１００００＝２２．７７／１００（即ち、２２．７７％）となるように設定されている。

【２７６３】

即ち、設定値「２」において、特図２の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、２４６６個以下）となるように構成されている。

【２７６４】

よって、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における設定値「２」は、設定値「１」と比べて、小当たり確率は同等（ともに７５．００％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．３２％→０．３４％、高確率状態：２．２１％→２．２３％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【２７６５】

次いで、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、３６個で、その値「０～３５」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、３６／１００００＝０．３６／１００（即ち、０．３６％）となるように設定されている。

【２７６６】

一方で、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、２２５個で、その値「０～２２４」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「潜伏確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、２２５／１００００＝２．２５／１００（即ち、２．２５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約７倍大当たりし易いように設定されている。

【２７６７】

ここで、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」及び「２」の場合と同様、共に７５００個で、低確率状態の場合の値「３６～７５３５」、又は、高確率状態の場合の値「２２５～７７２４」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても７５００／１００００＝７５．００／１００（即ち、７５．００％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【２７６８】

従って、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの２４６４個で、その値「７５３６～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの２２７５個で、その値「７７２５～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、２４６４／１００００＝２４．６４／１００（即ち、２４．６４％）となるように設定され、第２特別図柄の高確率状態（即ち、「潜伏確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、２２７５／１００００＝２２．７５／１００（即ち、２２．７５％）となるように設定されている。

【２７６９】

即ち、設定値「３」において、特図２の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、２４６４個以下）となるように構成されている。

【２７７０】

よって、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、小当たり確率は同等（ともに７５．００％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．３４％→０．３６％、高確率状態：２．２３％→２．２５％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【２７７１】

上述したように、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１及び特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、ともに「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」における大当たり乱数値の個数の増加分を、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」におけるハズレ乱数値の個数から補うように構成しつつ、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内となるように構成する。また、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１及び特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、小当たり乱数値の個数を、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」と「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」とで変化させないように構成する。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

【２７７２】

なお、大当たり乱数テーブル２０２ａに、大当たり状態を経由せずに「普図低確時間短縮状態」に移行することとなる時短図柄に当選する乱数値を設けてもよい。この場合、天井到達することによる「普図低確時間短縮状態」への移行と、時短図柄への当選による「普図低確時間短縮状態」への移行とが、同時に発生し得ることになるが、このような場合には、遊技者にとってより有利な状態となり得る方を優先するように構成する。例えば、時短図柄への当選による「普図低確時間短縮状態」への移行により、「５００回」の時短回数が付与され得る場合、天井到達して「普図低確時間短縮状態」へ移行する場合に付与され得る時短回数（「１１４０回」）の方が多くなるため、天井到達することによる「普図低確時間短縮状態」への移行を優先させるように構成する。

【２７７３】

また、小当たり遊技の開始から、遊技球が特定領域を通過して大当たりとなるか、非特定領域を通過して大当たりとならずに小当たり遊技が終了するか、又は、小当たり遊技の開始に伴って開放された可変入賞装置６５内に遊技球を入賞させられずに小当たり遊技が終了するか、のいずれかの結果が導出されるまでの間、第３図柄表示装置８１において、大当たりとなるか否かを演出するように構成してもよい。この場合、例えば、「通常遊技状態」において、第１特別図柄の動的表示が小当たりに当選（例えば、第１遊技状況）し、可変入賞装置６５の開放タイミングに合わせて左打ち遊技から右打ち遊技へ移行するように報知演出を行う。その後、小当たり遊技の開始と同時に第３図柄表示装置８１において大当たりとなるか否かと、特定領域に球を入賞させるべく球を発射させる発射示唆演出（例えば、「Ｖを狙え！」等。第１演出の一部。）を実行するＶ開放中演出（例えば、第１演出）を開始し、遊技球が特定領域を通過して大当たりとなるか、非特定領域を通過して大当たりとならずに小当たり遊技が終了するか、又は、小当たり遊技の開始に伴って開放された可変入賞装置６５内に遊技球を入賞させられずに小当たり遊技が終了するか、のいずれかの結果が導出されたのを契機に（例えば、第２遊技状況）、該Ｖ開放中演出を切り替えて（例えば、切替手段）、該Ｖ開放中演出と異なってＶ入賞をして遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆するＶ獲得演出（例えば、第２演出）の実行を開始するように構成してもよい。上記小当たり遊技中に、Ｖ入賞した場合には、小当たり遊技の終了後、大当たり遊技へ遊技状態を移行して、該大当たり遊技において小当たり遊技より遊技者にとって有利な遊技価値を付与するように構成してもよい。さらに、大当たりに当選した場合には、必ず特定領域へ球が入賞し得るように構成してもよい。

【２７７４】

図１７２に戻って、説明を続ける。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たりとなった場合の大当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９」）に達した後に「０」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（第８実施形態では、タイマ割込処理（図１９７参照）毎に１回）更新される。

【２７７５】

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

【２７７６】

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

【２７７７】

上述したように、第８実施形態のパチンコ機１０における大当たり種別カウンタＣ２の値は、「０～９９」の範囲のループカウンタとして構成されて、該大当たり種別カウンタＣ２とＲＯＭ２０２に格納された大当たり種別テーブル２０２ｂとに基づいて、大当たり種別が決定される。この大当たり種別テーブル２０２ｂには、第１特別図柄の第１抽選遊技で参照される特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１と、第２特別図柄の第２抽選遊技で参照される特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２とが設けられている。

【２７７８】

ここで、図１７４を参照して、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１及び特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２について説明する。図１７４（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の一例を模式的に示した図であり、図１７４（ｂ）は、同じくＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の一例を模式的に示した図である。

【２７７９】

図１７４（ａ）及び図１７４（ｂ）に示すように、大当たり種別テーブル２０２ｂは、第１特別図柄用と第２特別図柄用とで分けられ、その中でさらに、遊技状態と、大当たり種別カウンタＣ２の値とが対応付けられたテーブルである。

【２７８０】

第８実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別として、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たり後に、特別図柄の大当たり確率は低確率状態であるものの、特別図柄が規定回数（第８実施形態では、１００回）行われるまで間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に対応する大当たり種別「時短Ａ」と、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に、次回大当たりまで間、特別図柄の大当たり確率および普通図柄の当たり確率がともに高確率状態となる「確率変動状態」に対応する大当たり種別「確変Ａ」と、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、次回大当たりまでの間、特別図柄の大当たり確率が高確率状態となる「潜伏確率変動状態」に対応する大当たり種別「潜確Ａ」とがある。

【２７８１】

特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１及び特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２では、大当たり当選時の遊技状態に基づいて選択され得る大当たり種別が異なるように構成され、それぞれ、各大当たり種別に対して、その大当たり種別を決定する大当たり種別カ

ウンタＣ２の取り得る値が対応付けられている。
【２７８２】
図１７４（ａ）で示す特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の例では、「通常遊技状態」において第１特別図柄の大当たりが発生した場合は、大当たり種別「時短Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～３４」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「３５～９９」が対応付けられている。また、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「潜伏確率変動状態」において第１特別図柄の大当たりが発生した場合は、大当たり種別「時短Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～３４」が対応付けられ、大当たり種別「潜確Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「３５～９９」が対応付けられている。
【２７８３】
よって、「通常遊技状態」における第１特別図柄の当否抽選において、第１保留球格納エリア２０３ｄのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別「時短Ａ」が選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値が「９５」であれば、大当たり種別「確変Ａ」が選定され得る。
【２７８４】
また、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「潜伏確率変動状態」における第１特別図柄の当否抽選において、第１保留球格納エリア２０３ｄのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別「時短Ａ」が選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値が「９５」であれば、大当たり種別「潜確Ａ」が選定され得る。
【２７８５】
従って、「通常遊技状態」において第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短Ａ」が３５％、大当たり種別「確変Ａ」が６５％、の割合で当選することとなる。また、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「潜伏確率変動状態」において第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、大当たり種別「時短Ａ」が３５％、大当たり種別「確変Ａ」の代わりに大当たり種別「潜確Ａ」が６５％、の割合で当選することとなる。
【２７８６】
なお、第８実施形態のパチンコ機１０では、左打ち遊技において、第１始動口６４へ入賞し得て第１特別図柄の動的表示が実行され得る一方、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへ入賞し難いことで第２特別図柄の動的表示が実行され難く構成されているため、左打ち遊技の遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）では、第１特別図柄の動的表示が主に実行されるように構成されている。
【２７８７】
次いで、図１７４（ｂ）で示す特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の例では、すべての遊技状態において第２特別図柄の大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～３４」が対応付けられ、大当たり種別「潜確Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「３５～９９」が対応付けられている。
【２７８８】
即ち、すべての遊技状態における第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１

に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第２保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別「時短Ａ」が選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値が「９５」であれば、大当たり種別「潜確Ａ」が選定され得る。

【２７８９】

従って、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短Ａ」が３５％、大当たり種別「潜確Ａ」が６５％、の割合で当選することとなる。

【２７９０】

なお、第８実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において右打ち遊技が非奨励（非推奨、禁止）であり、また、「通常遊技状態」において第２特別図柄の動的表示の結果が導出されるまでの時間が、第１特別図柄の動的表示の結果が導出されるまでの時間より長時間となるように構成されており（後述する図１７７から図１８２参照）、さらに、実行中の第２特別図柄の動的表示は、第１特別図柄の動的表示の小当たり当選によってハズレ図柄として停止させられるように構成されているため、「通常遊技状態」において第２特別図柄の動的表示による抽選結果が、実質的に導出され難いように構成されている。

【２７９１】

ここで、図１７５及び図１７６を参照して、第８実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図１７５は、各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図１７６は、各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図１７６において、非推奨の発射態様で遊技を行った場合における遊技状態の移行も表記しているが、ここでは、説明の便宜上、その説明を省略する。

【２７９２】

図１７５で示すように、「通常遊技状態」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びＲＡＭクリア状態、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の動的表示が１００回実行された場合（所謂、電サポ終了。図１７６参照。）、又は、「普図低確時間短縮状態」における特別図柄の動的表示が１１４０回実行された場合（所謂、電サポ終了。図１７６参照。）、となる。

【２７９３】

また、図１７５で示すように、「通常遊技状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態である。さらに、「通常遊技状態」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に第１始動口６４に入賞する。そして、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「５秒～１９０秒」の範囲で行われ、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間は「２０秒～１９０秒」で行われる（後述する図１７７～図１８２参照）。なお、この「通常遊技状態」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート６７等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置２２６（図１７１参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。

【２７９４】

次いで、「普図低確時間短縮状態」への移行契機は、大当たり終了後、特別図柄の低確率状態において連続して「９００回」大当たりに当選しなかった場合、即ち、特別図柄の低確率状態において「９００回」の動的表示が行われる間、ハズレが抽出又は小当たりに当選し続けた場合、となる（図１７６参照）。

【２７９５】

また、「普図低確時間短縮状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態であるものの、普通電役７２の開放時間は長時間となる（図１９０参照）。さらに、「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、上側第２始動口７１に入賞し得るとともに、低確時短機能が作動している下側第２始動口７１ａに入賞し得る。そして、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～１９０秒」の範囲で行われ、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間も「２秒～１９０秒」の範囲で行われる（後述する図１７７～図１８２参照）。なお、この「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、スルーゲート６７を球が通過した場合でも上記右打ち禁止報知は実行されない。

【２７９６】

次いで、「普図高確時間短縮状態」への移行契機は、大当たり種別「時短Ａ」への当選となる（図１７６参照）。

【２７９７】

この「普図高確時間短縮状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態である一方、普通図柄の当たり確率は高確率状態である。さらに、「普図高確時間短縮状態」では、「確率変動状態」と同様、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、上側第２始動口７１に入賞し得るとともに、高確時短機能が作動している下側第２始動口７１ａに入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～１９０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～１９０秒」の範囲で行われる（後述する図１７７～図１８２参照）。なお、この「普図高確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【２７９８】

次いで、「確率変動状態」への移行契機は、大当たり種別「確変Ａ」への当選となる（図１７６参照）。

【２７９９】

また、「確率変動状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が高確率状態であり、普通図柄の当たり確率も高確率状態である。さらに、「確率変動状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、上側第２始動口７１に入賞し得るとともに、高確時短機能が作動している下側第２始動口７１ａに入賞し得る。そして、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～１９０秒」の範囲で行われる一方、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～１９０秒」の範囲で行われる（後述する図１７７～図１８２参照）。なお、この「確率変動状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、スルーゲート６７を球が通過した場合でも上記右打ち禁止報知は実行されない。

【２８００】

次いで、「潜伏確率変動状態」への移行契機は、大当たり種別「潜確Ａ」への当選となる（図１７６参照）。

【２８０１】

また、「潜伏確率変動状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が高確率状態である一方、普通図柄の当たり確率は低確率状態である。さらに、「潜伏確率変動状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、上側第２始動口７１に入賞し得るものの、「普図高確時間短縮状態」や「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」のように時短機能は作動していないため、下側第２始動口７１ａへは入賞し難くなっている。そして、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～１９０秒」の範囲で行われる一方、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～１９０秒」の範囲で行われる（後述する図１７７～図１８２参照）。なお、この「潜伏確率変動状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、スルーゲート６７を球が通過した場合でも上記右打ち禁止報知は実行されない。

【２８０２】

図１７２に戻って、各種カウンタの説明を続ける。停止パターン選択カウンタＣ３は、

例えば「０～９９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。

【２８０３】

第８実施形態では、保留されている変動演出の保留数と停止パターン選択カウンタＣ３の値とによって、第３図柄表示装置８１で表示される大当たり時およびハズレ時の変動演出の大まかな演出態様が選択される。また、第８実施形態のパチンコ機１０では、各演出態様に比較的長めの変動時間が選択され易いロングパターン（以下、「ロング」と称する場合がある）と、該ロングパターンより短めの変動時間が選択され易いミドルパターン（以下、「ミドル」と称する場合がある）と、該ミドルパターンより短めの変動時間が選択され易いショートパターン（以下、「ショート」と称する場合がある）と、が用意されている。

【２８０４】

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

【２８０５】

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

【２８０６】

なお、「高速変動」の変動要素とは、例えば、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図１７０参照）に表示される第３図柄が、表示画面縦方向下方に高速にスクロールされている変動要素をいう。この「高速変動」では、遊技者によって第３図柄の表示内容を明確に認識できないように第３図柄を変動させ、前回停止表示された変動演出の停止結果を不規則に混ぜる（シャッフルする）演出が実行される。

【２８０７】

第８実施形態のパチンコ機１０では、「高速変動」の変動要素が行われた後、特定の演出態様（「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様）を除いて「低速変動」の変動要素が行われるように構成されている。

【２８０８】

「低速変動」の変動要素とは、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、上記「高速変動」の変動要素後、遊技者に視認可能な速度で第３図柄を低速にスクロールしている変動要素をいう。この「低速変動」の変動要素では、遊技者に第３図柄の表示内容を認識させながら、各図柄列Ｚ１～Ｚ３を順に停止表示する。先に停止表示する２の図柄列（例えば、左図柄列Ｚ１と右図柄列Ｚ３（図１７０参照））において同一の第３図柄が停止した場合は「リーチ表示」が発生したとして「ノーマルリーチ」の変動要素へと発展する一方、該先に停止表示する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３において異なる第３図柄が停止した場合は、残りの図柄列Ｚ２を停止表示して、その変動演出を終了するように構成されている。なお、「高速変動」の変動要素、又は、「低速変動」の変動要素を含む各変動要素の詳細については、後述する。

【２８０９】
従って、「非リーチ（ロング）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われて、各図柄列Ｚ１～Ｚ３がそれぞれ順番に停止し、先に停止する２つの図柄列Ｚ１，Ｚ３に異なる第３図柄が停止し、残りの１の図柄列Ｚ２が停止して、１の変動演出が終了する。一方、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われず、該「高速変動」の変動要素の終了後、各図柄列Ｚ１～Ｚ３が同時に停止し、２の図柄列Ｚ１，Ｚ３（例えば、「非リーチ（ロング）」演出態様で先に停止する２の図柄列）に異なる第３図柄が停止するとともに、他の図柄列Ｚ２も停止し、１の変動演出が終了する。
【２８１０】
演出態様の中で、「ノーマルリーチ」演出態様とは、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出において、先に停止表示する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３に同一の第３図柄が停止した直後に「ノーマルリーチ」の変動要素が実行され、他の「リーチ表示」、即ち、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展しない「リーチ表示」の演出態様の１つである。
【２８１１】
演出態様の中で、「スーパーリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。
【２８１２】
演出態様の中で、「スペシャルリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。
【２８１３】
停止パターン選択カウンタＣ３の値は、例えば定期的に（第８実施形態では、タイマ割込処理（図１９７参照）毎に１回）更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、第１始動口６４に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３に格納される。また、球が上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａに入賞したタイミングで、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａに対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３に格納される。
【２８１４】
第８実施形態のパチンコ機１０では、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在保留中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）とに応じて、停止パターン選択カウンタＣ３の値を参照する停止パターンテーブル２０２ｄが異なるように構成されている。即ち、停止パターンテーブル２０２ｄは、複数種類設けられ、待機中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）等によって選択されるように構成されている。
【２８１５】
また、第８実施形態では、変動演出の詳細な変動パターンを決定する場合に、まず、ＲＯＭ２０２に備えられた保留数テーブル２０２ｃに基づいて、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在の変動演出の数（保留球数）とに対応したいずれかの停止パターンテーブル２０２ｄが選択される。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｄと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな態様である演出態様を選択する。その後、選択された演出態様と後述する変動種別カウンタＣＳ１の値とに基づいて、変動演出の詳細な変動パターン（変動時間）が決定される。
【２８１６】
この複数種類設けられた停止パターンテーブル２０２ｄは、各停止パターンテーブル２

０２ｄ毎に演出態様が選択される停止パターン選択カウンタＣ３の乱数値の範囲が異なるように設定されている。この停止パターンテーブル２０２ｄが複数用意されているのは、変動演出の当否、遊技状態及び保留球数に応じて変動演出の演出態様の選択比率を変更するためである。即ち、（１）取得した第３図柄の変動演出において大当たりが発生するか、（２）現在のパチンコ機１０の遊技状態が「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態」であるか、及び、（３）保留されている変動演出の保留球数がいくつあるか、に応じて、演出態様の選択比率を変更するためである。

【２８１７】

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

【２８１８】

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

【２８１９】

第８実施形態のパチンコ機１０では、具体的には、取得した抽選結果が大当たりである場合には、大当たりし易い演出を選択し易く、かつ、大当たりし難い演出を選択し難い停止パターンテーブル２０２ｄに基づいて変動演出の大まかな内容である演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。一方、取得した抽選結果がハズレである場合には、大当たりし易い演出を選択し難く、かつ、大当たりし難い演出を選択し易い停止パターンテーブル２０２ｄに基づいて変動演出の演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。これにより、変動演出において第３図柄の抽選結果を遊技者に報知する場合に、大当たりし易い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し易く、大当たりし難い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し難くし、演出態様（停止パターン）ごとに大当たり期待値に差を設けることで、その変動演出の実行中に遊技の興趣を高めることができる。

【２８２０】

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

【２８２１】

具体的に説明すると、第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出の待機回数はそれぞれ最大４回と上限が設けられていると共に、変動演出は少なくとも一定時間が実行されることから、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」および「普図低確時間短縮状態」における下側第２始動口７１ａへ球が入球し易い遊技状態では、第２特別図柄の最大保留球数に到達し易い。これらの遊技状態において、長い変動時間の変動演出を選択すると、第２特別図柄の最大保留球数に到達した状態での下側第２始動口７１ａへの入球が頻発し、折角、下側第２始動口７１ａへ入球したにもかかわらず、第２特別図柄の抽選契機を取得できない。また、「通常遊技状態」においても、第１特別図柄の最大保留球数に到達し

ている状態で、長い変動時間の変動演出を選択すると、その変動演出の実行中は第１特別図柄の保留球数が消化されないため、その間に第１始動口６４への入球が発生しても、第１特別図柄の抽選契機を取得できない。このような状態になると、遊技者は、第１始動口６４へ球を入球させても遊技価値が得られないと判断し、変動演出が消化されて再び保留球数を取得できる状態になるまで球の発射を停止して遊技を中断してしまう。遊技が中断されると、パチンコ機１０の稼働率が低下してしまい、遊技場の経営に影響を与えてしまう。

【２８２２】

そこで、第８実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の最大保留球数へ到達し易い遊技状態や、最大保留球数に近い（又は一致する）保留球数では、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｄに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第３図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の最大保留球数に到達している状態での第１始動口６４、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの入球を抑制することができる。

【２８２３】

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

【２８２４】

そこで、第８実施形態のパチンコ機１０では、変動演出の保留球数が少ない場合に、長い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｄに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第３図柄表示装置８１において変動演出が行われていない状況を起こり難く構成し、第３図柄表示装置８１における変動演出の実行状態を長く維持することができる。

【２８２５】

また、第４の理由として、第８実施形態のパチンコ機１０は、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを同時並列的に実行可能な所謂、同時変動機であるが、各遊技状態に対して実行させたい（奨励する）特別図柄が遊技仕様として予め設定（規定）されており、遊技状態ごとに実行させたい特別図柄を積極的に抽選させるために、仮に、所定の遊技状態において実行させたくない（非奨励の）特別図柄の抽選契機を取得した場合に、所定の罰則（ペナルティ）を付与するように構成している。

【２８２６】

具体的には、例えば、「通常遊技状態」では、遊技仕様として左打ち遊技が予め奨励されており、該左打ち遊技を行って、第１特別図柄の動的表示において大当たり遊技に当選させて該大当たり遊技による遊技価値を得つつ、その大当たり種別に応じて大当たり種別「時短Ａ」又は「確変Ａ」のいずれとなるかの遊技性を実現する。また、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」では、遊技仕様として右打ち遊技が予め奨励されており、該右打ち遊技を行って、時短機能が有効な状況の間に如何にして特別図柄の動的表示において大当たり遊技に当選させるか否かの遊技性を実現する。さらに、「確率変動状態」では、遊技仕様として右打ち遊技が予め奨励されており、該右打ち遊技を行って、入賞補助状態を維持しながら、次の大当たり遊技が如何様な大当たり種別となるか否かの遊技性を実現する。また、「潜伏確率変動状態」では、遊技仕様として右打ち遊技が予

め奨励されており、該右打ち遊技を行って、第２特別図柄の動的表示において小当たり遊技に当選させて該小当たり遊技による遊技価値を得つつ、次の大当たり遊技が如何様な大当たり種別となるか否かの遊技性を実現する。

【２８２７】

従って、「通常遊技状態」では、左打ち遊技に基づく第１特別図柄の動的表示の実行が奨励されており、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」及び「潜伏確率変動状態」では、右打ち遊技に基づく第２特別図柄の動的表示の実行が奨励されている。ここで、仮に、上述した遊技仕様通りに遊技が実行されない場合、特に、「通常遊技状態」において第２特別図柄の動的表示を実行させつつ第１特別図柄の動的表示も実行するといった行為が行われてしまった場合は、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【２８２８】

そこで、第８実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において、第２特別図柄の動的表示が複数保留（例えば、４個）されるような場合に、新たに開始する第２特別図柄の動的表示を、第１特別図柄の動的表示よりも長い時間（例えば、「２０秒」）行い、該第２特別図柄の動的表示の実行中に、第１特別図柄の動的表示において小当たりに当選させることで、第２特別図柄の動的表示をハズレ図柄として停止させ得るように構成されている。このように構成することで、遊技仕様として奨励されていない特別図柄の動的表示の起因となる上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへ球を入賞させた場合に、第２特別図柄の動的表示の実行効率を低下させることで、遊技価値の付与効率を低下させることができる。その結果、動的表示が奨励されていない特別図柄の動的表示を実行させることを遊技者に躊躇させることができ、想定している遊技仕様と異なる遊技が行われることを抑制し、ホールへの不利益を低減することができる。

【２８２９】

なお、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、左打ち遊技は遊技仕様としては奨励されていないが、該非奨励の遊技（即ち、左打ち遊技）を行った場合であっても、奨励されている遊技（即ち、右打ち遊技）を行った場合より遊技者が得られる遊技価値が低く設定されている。このため、遊技ホールにとって不利となる遊技態様ではないので、特段の罰則（ペナルティ）は設けられていない。

【２８３０】

ここで、図１７７及び図１７８を参照して、保留数テーブル２０２ｃの詳細について説明する。図１７７は、第１特別図柄に対応する特図１用保留数テーブル２０２ｃ１を模式的に示した図であり、図１７８は、第２特別図柄に対応する特図２用保留数テーブル２０２ｃ２を模式的に示した図である。

【２８３１】

上述したように、第８実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口６４に球が入球したことに基づいて第１特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第１特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図１用保留数テーブル２０２ｃ１を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｄ１～２０２ｄ６を選択するように構成されている。また、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａに球が入球したことに基づいて第２特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第２特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図２用保留数テーブル２０２ｃ２を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｄ１～２０２ｄ６を選択するように構成されている。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｄ１～２０２ｄ６のいずれかと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。

【２８３２】

具体的には、図１７７の特図１用保留数テーブル２０２ｃ１で示すように、「通常遊技

状態」のハズレ又は小当たり抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「１個～３個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｄのＡテーブル２０２ｄ１（図１７９（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ又は小当たり抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｄのＢテーブル２０２ｄ２（図１７９（ｂ）参照）が選択される。一方、「通常遊技状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図１７９（ｃ）参照）が選択される。

【２８３３】

次いで、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「潜伏確率変動状態」のハズレ又は小当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＤテーブル２０２ｄ４（図１８０（ａ）参照）が選択される。また、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「潜伏確率変動状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図１７９（ｃ）参照）が選択される。

【２８３４】

次に、図１７８の特図２用保留数テーブル２０２ｃ２で示すように、「通常遊技状態」のハズレ又は小当たり抽出時は、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＥテーブル２０２ｄ５（図１８０（ｂ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」の大当たり抽出時は、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図１７９（ｃ）参照）が選択される。

【２８３５】

次いで、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「普図高確時間短縮状態」のハズレ又は小当たり抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「１個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｄのＡテーブル２０２ｄ１（図１７９（ａ）参照）が選択される。また、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「普図高確時間短縮状態」のハズレ又は小当たり抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「２個～４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｄのＦテーブル２０２ｄ６（図１８０（ｃ）参照）が選択される。

【２８３６】

次いで、「潜伏確率変動状態」のハズレ又は小当たり抽出時は、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＤテーブル２０２ｄ４（図１８０（ａ）参照）が選択される。また、「潜伏確率変動状態」の大当たり抽出時は、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図１７９（ｃ）参照）が選択される。

【２８３７】

なお、いずれかの特別図柄の動的表示での大当たり抽出時、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」、「普図高確時間短縮状態」若しくは「潜伏確率変動状態」での第１特別図柄のハズレ若しくは小当たり抽出時、又は、「通常遊技状態」若しくは「潜伏確率変動状態」での第２特別図柄のハズレ若しくは小当たり抽出時においても、保留球数応じて停止パターンテーブル２０２ｄが異なるように構成してもよい。例えば、大当たりに当選した場合に保留球数が多いとき、比較的短い変動パターンが選ばれ易い停止パターンテーブル２０２ｄを選択し得るように構成してもよい。

【２８３８】

この場合、例えば、「リーチ表示」が実行される各演出態様において、「高速変動」の変動要素の部分の時間のみが１０秒間から５秒間のみに変更された演出態様を選択するように構成する。このように構成することで、例えば、第１特別図柄の最大保留球数が４回ある状態で変動演出を開始する場合に、「高速変動」の変動要素が５秒間で行われたとしても、該５秒間の「高速変動」の変動要素が終了した時点（５秒間の「高速変動」の変動要素と認識した時点）では、その変動演出において「リーチ表示」が発生することがある。そのため、５秒間の「高速変動」の変動要素が行われた場合であっても、「非リーチ（

ショート）」演出態様以外の「リーチ表示」が実行される演出態様が実行されるように構成することで、５秒間の「高速変動」の変動要素の実行時点では該変動演出が大当たりとなるかハズレとなるか分からなくすることができる。

【２８３９】

なお、特図２用保留数テーブル２０２ｃ２において、「普図高確時間短縮状態」の１００回転目のハズレ又は小当たり抽出時、即ち、連荘状態が終了して「通常遊技状態」に移行することとなる特別図柄の動的表示（特定状態）の停止パターンテーブル２０２ｄを個別に設定し、いずれの保留球数であっても一定時間（例えば、「２０秒」）の変動時間となるように構成してもよい。このように構成することで、連荘状態が終了することを遊技者に報知する連荘終了演出（例えば、第１演出）を実行しつつ、連荘状態（「通常遊技状態」での大当たりから当該の動的表示まで）において実行された大当たりの回数（所謂、連荘回数）や、獲得した出玉数を遊技者に報知することができ、興趣を高めることができる。

【２８４０】

さらに、特図２用保留数テーブル２０２ｃ２において、「通常遊技状態」の１～４回転目のハズレ又は小当たり抽出時、即ち、「普図高確時間短縮状態」（例えば、第１遊技状態）における１００回転目のハズレ又は小当たりとなる特別図柄の動的表示が終了し、連荘状態が終了して「通常遊技状態」（例えば、第２遊技状態）に移行するタイミングにおいて、第２特別図柄の保留球として残存し得る動的表示（例えば、特定条件）の停止パターンテーブル２０２ｄを個別に設定し、いずれの保留球数であっても一定時間（例えば、「０．５秒」）の変動時間となるように構成してもよい。このように構成することで、「普図高確時間短縮状態」の１００回転目のハズレ又は小当たり抽出時に実行する連荘終了演出の終了タイミングを、該「普図高確時間短縮状態」における１００回転目のハズレ又は小当たりとなる動的表示の終了時（例えば、第１時間）から、該「普図高確時間短縮状態」における１００回転目のハズレ又は小当たりとなる動的表示の終了時において残存している第２特別図柄の保留球の最後の動的表示の終了時（例えば、第２時間）まで延長させ、最大で５回転の動的表示を１つの連荘終了演出として見せることができ、該連荘終了演出において大当たりに当選する期待度を高めることができる。

【２８４１】

また、特図２用保留数テーブル２０２ｃ２において、「確率変動状態」のいずれの抽選結果（ハズレ、小当たり又は大当たり抽出時）及びいずれの保留球数であっても、一定時間（例えば、「０．５秒」）の変動時間となるように構成してもよい。このように構成することで、「確率変動状態」に移行することとなる大当たり遊技から、次の大当たりに当選するまでの時間を極めて短い時間にすることができ、その結果、「確率変動状態」に移行することとなる大当たり遊技から、次回の大当たり遊技までを第３図柄表示装置８１において１回の大当たり遊技のように見せることができる。この場合、大当たり状態終了後の「確率変動状態」中は、「大当たり待機中」の文字メッセージを表示し続け、特別図柄の動的表示はミニリール表示での実行のみとし、大当たりに当選して次の大当たり状態が開始するタイミングで再び大当たり演出に切り替えるように構成する。即ち、大当たり待機中演出は、「確率変動状態」における第１特別図柄又は第２特別図柄の実行に基づいて実行される演出であり、大当たり演出は、該第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たりとなる動的表示の実行により導出される大当たり状態における演出となる。

【２８４２】

次に、図１７９及び図１８０を参照して、各停止パターンテーブル２０２ｄについて説明する。図１７９（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｄのＡテーブル２０２ｄ１の一例を模式的に示した図であり、図１７９（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｄのＢテーブル２０２ｄ２の一例を模式的に示した図であり、図１７９（ｃ）は、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３の一例を模式的に示した図である。また、図１８０（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｄのＤテーブル２０２ｄ４の一例を模式的に示した図であり、図１８０（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｄのＥテーブル２０２ｄ

５の一例を模式的に示した図であり、図１８０（ｃ）は、停止パターンテーブル２０２ｄのＦテーブル２０２ｄ６の一例を模式的に示した図である。

【２８４３】

図１７９（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＡテーブル２０２ｄ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様別に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８」，「９９」に設定されている。

【２８４４】

なお、Ａテーブル２０２ｄ１では、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様も選択されないように設定されている。

【２８４５】

次に、図１７９（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＢテーブル２０２ｄ２では、「非リーチ（ミドル）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８，９９」に設定されている。

【２８４６】

なお、Ｂテーブル２０２ｄ２では、「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様も選択されないように設定されている。

【２８４７】

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

【２８４８】

つまり、Ａテーブル２０２ｄ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様が選択され、Ｂテーブル２０２ｄ２では、「非リーチ（ロング）」演出態様の代わりに「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるように構成されている。一方、Ａテーブル２０２ｄ１及びＢテーブル２０２ｄ２では、各「リーチ表示」に関しては、同一の割合で選択されるように構成されている。

【２８４９】

従って、Ａテーブル２０２ｄ１及びＢテーブル２０２ｄ２は、「非リーチ」演出態様でのみロング演出態様かミドル演出態様かが異なるように選択されているため、Ａテーブル２０２ｄ１はＢテーブル２０２ｄ２と比べて選択される変動演出の変動時間が比較的長くなり易いと言える。換言すれば、Ｂテーブル２０２ｄ２は、Ａテーブル２０２ｄ１と比べて選択される変動演出の変動時間が短くなり易いといえる。

【２８５０】

このように、左打ち遊技が奨励されている「通常遊技状態」において、ハズレの抽選結果が抽出された場合に、保留中の変動演出の保留球数に基づいて、変動演出の演出態様を

選択するように構成する。例えば、変動演出の保留球数が多い場合には、変動演出時間が比較的短い「非リーチ（ミドル）」演出態様を選択する。これにより、変動演出の保留球数が多い場合に、実行される変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高めることができる。

【２８５１】

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

【２８５２】

なお、第８実施形態では、ハズレの変動演出における演出態様の選択において、変動演出の保留球数に基づいて選択される停止パターンテーブル２０２ｄが異なるように構成されているが、第１始動口６４、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの球の入球時に基づく変動演出の決定と、該入球に基づく変動演出の開始時に基づく変動演出の決定とで、実質的に同一の演出態様が選択されるように構成されている。

【２８５３】

具体的には、例えば、ハズレの変動演出である場合は、変動演出の保留球数に基づいて、Ａテーブル２０２ｄ１又はＢテーブル２０２ｄ２のいずれか一方が選択されるように構成されているが、Ａテーブル２０２ｄ１とＢテーブル２０２ｄ２とでは、「非リーチ（ロング）」演出態様若しくは「非リーチ（ミドル）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様に割り振られた停止パターン選択カウンタＣ３の値がそれぞれ同一に設定されている。

【２８５４】

即ち、変動演出の保留球数に基づいて、「非リーチ」演出態様における「非リーチ（ロング）」演出態様が選択されるか「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるかが異なるのみであり、「高速変動」の変動要素の時間が異なるだけで、実質的同一の演出態様が選択される。よって、始動入賞時に選択される演出態様と、変動開始時に選択される演出態様とは、遊技状態が遷移（例えば、保留球数が増加）した場合であっても、実質的に同一（同種）の演出態様が選択される。その結果、始動入賞時に選択された演出態様に基づいて「保留変化予告」等の先読み予告を行った場合であっても、実行される変動演出の内容が実質的に同一（同種）となり、先読み予告の対象となった変動演出において、該先読み予告の内容に対して齟齬が発生しない演出を実行することができる。

【２８５５】

なお、先読み演出として、複数の動的表示（変動演出）に跨って（例えば、期間設定手段）継続的に演出を行う所謂先読み連続演出（例えば、第１演出）を行うように構成してもよい。この場合、例えば、第１始動口６４への入賞（例えば、第１条件）より上側第２始動口７１に球が入賞（例えば、第２条件）し難い「通常遊技状態」において、第２特別図柄の変動演出を第１特別図柄の変動演出より優先して行う（所謂、特図２優先変動）ように構成したとき、第１特別図柄の動的表示を発生し得る始動入賞（例えば、第１条件が成立）が複数取得されて第１保留球数カウンタ２０３ａ（例えば、第１算定手段）に値が記憶されていることで、該複数の第１特別図柄の動的表示に対応して上記先読み連続演出を行うように構成する。ここで、第１特別図柄の動的表示に対応する先読み連続演出を実行している状況、即ち、先読み連続演出の実行時間が経過するより前において、第２特別図柄の動的表示を発生し得る始動入賞（例えば、第２条件が成立）した場合、該第２特別図柄の変動演出を第１特別図柄の変動演出より優先的に実行するため、実行中の先読み連続演出を打ち切り（例えば、演出終了手段）、大当たりに当選するか否かによって遊技状

態が変化し得るかを示す第２特別図柄の変動演出（例えば、第２演出）を実行するように構成する。このように構成することで、例えば、先読み連続演出が所定回数行われた場合に大当たり確定等の遊技仕様を設けていた場合に、途中で入賞した第２特別図柄の動的表示に対応する変動演出においても先読み連続演出を実行してしまうことで、例えば、先読み連続予告が所定回数以上継続することで大当たり確定等の遊技仕様の齟齬が生じてしまうことを未然に防止し、演出内容の齟齬が生じ難い遊技を提供することができるので、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２８５６】

次に、図１７９（ｃ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「５」～「３９」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「４０」～「９９」に設定されている。

【２８５７】

なお、Ｃテーブル２０２ｄ３は、大当たり時に選択される停止パターンテーブル２０２ｄであり、必ず「リーチ表示」が発生するので、「非リーチ」演出態様は選択されないように設定されている。

【２８５８】

次に、図１８０（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＤテーブル２０２ｄ４では、「非リーチ（ショート）」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び各「リーチ表示」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「潜伏確率変動状態」での第１特別図柄のハズレ又は小当たりとなる動的表示の停止種別は、必ず「非リーチ（ショート）」演出態様となるように設定されている。また、「潜伏確率変動状態」での第２特別図柄のハズレ又は小当たりとなる動的表示の停止種別は、必ず「非リーチ（ショート）」演出態様となるように設定されている。

【２８５９】

次いで、図１８０（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＥテーブル２０２ｄ５では、「ノーマルリーチ」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、各「非リーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様及び「スペシャルリーチ」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「通常遊技状態」での第２特別図柄のハズレ又は小当たりとなる動的表示の停止種別は、必ず「ノーマルリーチ」演出態様となるように設定されている。

【２８６０】

このように構成することで、「通常遊技状態」における第２特別図柄の動的表示の変動時間を、第１特別図柄の動的表示よりも長い時間実行させることができ、該第２特別図柄の動的表示の実行中に、第１特別図柄の動的表示において小当たりに当選させることで、第２特別図柄の動的表示をハズレ図柄として停止させることができ、遊技仕様として奨励されていない特別図柄の動的表示の起因となる上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへ球を入賞させた場合に、第２特別図柄の動的表示の実行効率を低下させることで、遊技価値の付与効率を低下させることができる。その結果、動的表示が奨励されていない特別図柄の動的表示を実行させることを遊技者に躊躇させることができ、想定している遊技仕様と異なる遊技が行われることを抑制し、ホールへの不利益を低減することができる。

【２８６１】

一方で、第１特別図柄の動的表示の実行中に、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合でも、該第２特別図柄の小当たりに基づいて第１特別図柄の動的表示は停止（中止）しないように構成されている。これは、例えば、「通常遊技状態」において、第１特別図柄の動的表示において比較的長い演出（例えば、大当たりの「スペシャルリ

ーチ」演出態様等）を実行している場合に、誤って右打ち遊技をしてしまったことで第２特別図柄の動的表示が実行されることが有り得る。この場合に、第２特別図柄の動的表示において小当たりが導出されることで、第１特別図柄の動的表示を中断してしまうと、折角、大当たりに当選していたにも関わらず該大当たりの付与が行われず、遊技者に多大な損害を被らせてしまうおそれがある。よって、第２特別図柄の動的表示において小当たりが導出された場合であっても、実行中の第１特別図柄の動的表示を継続して実行することで、遊技者に不測の不利益を被らせることを未然に防止することができる。

【２８６２】

なお、いずれの特別図柄の動的表示において小当たりが導出された場合に、他方の特別図柄を停止（中止、中断）するように構成してもよい。また、第１特別図柄の動的表示における小当たりの導出では第２特別図柄の動的表示を停止（中止、中断）しない一方、第２特別図柄の動的表示のおける小当たりの導出では第１特別図柄の動的表示を停止（中止、中断）させるように構成してもよい。

【２８６３】

次に、図１８０（ｃ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＦテーブル２０２ｄ６では、「非リーチ（ショート）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８，９９」に設定されている。

【２８６４】

なお、Ｆテーブル２０２ｄ６では、「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ミドル）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ミドル）」演出態様も選択されないように設定されている。

【２８６５】

よって、Ｃテーブル２０２ｄ３で示すように、大当たり当選時の変動演出において、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様の順で選択割合が高く、Ａテーブル２０２ｄ１、Ｂテーブル２０２ｄ２、Ｆテーブル２０２ｄ６で示すように、ハズレ時の変動演出において、「ノーマルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「スペシャルリーチ」演出態様の順で選択割合が高くなるように設定されている。従って、各「リーチ表示」の現出時における大当たり期待度は、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様の順に大当たりの表示結果が現出する可能性が高くなるように構成される。これにより、変動演出の演出態様によって遊技者に大当たりへの期待度を示すことができ、遊技者が実行された変動演出の演出態様に応じて大当たりへの高揚感を味わうことができる。

【２８６６】

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

【２８６７】

なお、変動演出の保留球数が多い場合（例えば、「４」個）に、「リーチ表示」が選択されたとき、各「リーチ表示」の「高速変動」の演出要素が短縮された停止パターンテーブル２０２ｄを設けてもよい。また、第１特別図柄と第２特別図柄の合計保留数に基づいて演出態様を選択するように構成してもよい。さらに、変動演出の保留球数が多い場合に、各演出態様において「低速変動」の演出要素を省略した停止パターンテーブル２０２ｄを設けてもよい。さらに、変動演出の保留球数に応じて、各演出態様の選択率が全く異な

る停止パターンテーブル２０２ｄを設けてもよい。ただし、変動演出の保留球数に応じて各演出態様の選択率が異なるような場合は、「保留変化予告」等の先読み予告を行う上で、先読み予告実行決定時における保留球数と、該先読み予告の対象となった変動演出の実行時における保留球数とが異なる場合がある。このような場合、先読み予告の内容と変動演出の内容との整合性を保つ処理が必要となるため、処理が煩雑となる。

【２８６８】

図１７２に戻って、説明を続ける。変動種別カウンタＣＳ１は、例えば「０～９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するタイマ割込処理（図１９７参照）が１回実行される毎に１回更新され、メイン処理（図１９６参照）内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタＣ２の値が、第１始動口６４に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４に格納される。また、球が上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａに入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタＣ２の値が、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａに対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４に格納される。

【２８６９】

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

【２８７０】

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

【２８７１】

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

【２８７２】

ここで、図１８１及び図１８２を参照して、変動パターンテーブル２０２ｅの詳細について説明する。本パチンコ機１０は、変動パターンテーブル２０２ｅとして、第１特別図柄のハズレ時に用いられる特図１ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１と、第１特別図柄の大当たり時に用いられる特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２と、第２特別図柄のハズレ時に用いられる特図２ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ３と、第２特別図柄の大当たり時に用いられる特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４と、が用意されている。

【２８７３】
図１８１（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図１ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１の一例を模式的に示した図であり、図１８１（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２の一例を模式的に示した図である。また、図１８２（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ３の一例を模式的に示した図であり、図１８２（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４の一例を模式的に示した図である。図１８１及び図１８２に示すように、各変動パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ４は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。
【２８７４】
具体的には、ハズレ又は小当たり時の演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ０：非リーチ・ロング」用と、「非リーチ（ミドル）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ１：非リーチ・ミドル」用と、「非リーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ２：非リーチ・ショート」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：スペシャルリーチ」用と、に区分けされている。
【２８７５】
また、大当たり時の演出態様として、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：スペシャルリーチ」用と、に区分けされている。
【２８７６】
そして、その区分けされたグループに対してそれぞれ変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けされている。
【２８７７】
第８実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレ又は小当たりとなる値であった場合に、特図１用保留数テーブル２０２ｃ１を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｄを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｄとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。
【２８７８】
第１特別図柄のハズレ又は小当たり時に参照される特図１ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ０：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。
【２８７９】
図１８１（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。
【２８８０】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【２８８１】

ここで、変動パターンを構成する各変動要素について説明する。変動要素とは、１の変動演出の一部分を構成するものであり、各変動要素を組み合わせて１の変動演出が構成される。第８実施形態のパチンコ機１０では、変動要素として、「高速変動」の変動要素、「低速変動」の変動要素、「ノーマルリーチ」の変動要素、「スーパーリーチ」の変動要素、「スペシャルリーチ」の変動要素、「再変動」の変動要素が設けられている。

【２８８２】

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

【２８８３】

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

【２８８４】

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

【２８８５】

従って、第８実施形態のパチンコ機１０では、「非リーチ（ロング）」演出態様は、「１０秒」の「高速変動」の変動要素と「５秒」の「低速変動」の変動要素とを含む変動パターンで変動演出が構成される。また、「非リーチ（ミドル）」演出態様は、「５秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。さらに、「非リーチ（ショート）」演出態様は、「２秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。

【２８８６】

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

【２８８７】

第８実施形態のパチンコ機１０では、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、「スーパーリーチ」の変動要素に発展するパターンと、「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【２８８８】

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

【２８８９】

第８実施形態のパチンコ機１０では、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【２８９０】

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

【２８９１】

第８実施形態のパチンコ機１０では、「スペシャルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」するパターンと、が用意されている。

【２８９２】

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

【２８９３】

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

【２８９４】

第８実施形態のパチンコ機１０では、「再変動」の変動要素の実行後は、「大当たり表示」が現出するパターンが用意されている。

【２８９５】

また、この「再変動」の変動要素は、大当たり遊技に当選した場合にのみ発生するように構成されている。即ち、「ハズレ表示」の場合には、「再変動」の変動要素は実行されないように構成されている。これは、「再変動」の変動要素は、仮に停止表示された「ハズレ表示」をいずれかの「大当たり表示」に変更する変動要素であるため、大当たりに当選していない「ハズレ表示」又は「小当たり表示」の場合に行ってしまうと、演出上の齟齬が発生してしまう。よって、この「再変動」の変動要素は、大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２，２０２ｅ４（図１８１（ｂ）及び図１８２（ｂ）参照）でのみ選定され、ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１，２０２ｅ３（図１８１（ａ）

及び図１８２（ａ）参照）では選定されないように構成されている。
【２８９６】
次いで、特図１ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「５秒」の『「高速変動（中）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。
【２８９７】
図１８１（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。
【２８９８】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が選択される。
【２８９９】
次いで、特図１ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ２：非リーチ・ショート」には、全体の変動時間が「２秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。
【２９００】
図１８１（ａ）で示す例では、「Ｅ２：非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。
【２９０１】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。
【２９０２】
次いで、特図１ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【２９０３】
図１８１（ａ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【２９０４】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は

、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

【２９０５】

次いで、特図１ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【２９０６】

図１８１（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【２９０７】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

【２９０８】

次いで、特図１ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【２９０９】

図１８１（ａ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【２９１０】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【２９１１】

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

【２９１２】
次に、図１８１（ｂ）を参照して、第１特別図柄の大当たり時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２について説明する。第８実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値である場合に、特図１用保留数テーブル２０２ｃ１を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｄを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｄとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。
【２９１３】
特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。
【２９１４】
図１８１（ｂ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。
【２９１５】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。
【２９１６】
従って、特図１の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の７０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。
【２９１７】
次いで、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「７０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。
【２９１８】
図１８１（ｂ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動

種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。

【２９１９】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。

【２９２０】

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

【２９２１】

次いで、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「１９０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【２９２２】

図１８１（ｂ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【２９２３】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。

【２９２４】

従って、第１特別図柄の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％

ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【２９２５】

次に、図１８２（ａ）を参照して、第２特別図柄のハズレ又は小当たり時に参照される特図２ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ３について説明する。第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレ又は小当たりとなる値であった場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｃ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｄを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｄとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ３の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ３のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【２９２６】

第２特別図柄のハズレ又は小当たり時に参照される特図２ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ０：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。

【２９２７】

図１８２（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【２９２８】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【２９２９】

なお、特図２ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」は、演出態様として選択され得ないので、特図２ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ３に設けられておらず、変動種別カウンタＣＳ１の値も割り振られていない。

【２９３０】

次いで、特図２ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ２：非リーチ・ショート」には、全体の変動時間が「２秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【２９３１】

図１８２（ａ）で示す例では、「Ｅ２：非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【２９３２】

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

ターンテーブル２０２ｅ３において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。

【２９３３】

次いで、特図２ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【２９３４】

図１８２（ａ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【２９３５】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

【２９３６】

次いで、特図２ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【２９３７】

図１８２（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【２９３８】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スーパーリー」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

【２９３９】

次いで、特図２ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【２９４０】
図１８２（ａ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【２９４１】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。
【２９４２】
次に、図１８２（ｂ）を参照して、第２特別図柄の大当たり時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４について説明する。第８実施形態では、第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値である場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｃ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｄを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｄとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。
【２９４３】
特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。
【２９４４】
図１８２（ｂ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。
【２９４５】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。
【２９４６】

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

【２９４７】

次いで、特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「７０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【２９４８】

図１８２（ｂ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。

【２９４９】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。

【２９５０】

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

【２９５１】

次いで、特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「１９０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【２９５２】

図１８２（ｂ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノー

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

【２９５３】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。

【２９５４】

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

【２９５５】

ここで、図１８３から図１８７を参照して、各遊技状態における、スルーゲート６７、第１始動口６４、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの球の入賞態様と、普通図柄の可変表示の経過と、第１特別図柄（以下、「特別図柄１」と称する場合がある）の変動表示（動的表示。以下、同様。）及び第２特別図柄（以下、「特別図柄２」と称する場合がある）の変動表示の経過と、普通電役７２及び可変入賞装置６５の駆動態様との関係性について説明する。また、図１８４及び図１８５では、「通常遊技状態」において特別図柄１及び特別図柄２のそれぞれの変動表示において天井到達した場合について説明する。

【２９５６】

図１８３は、「通常遊技状態」時の左打ち遊技において、スルーゲート６７、第１始動口６４、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａにおける球の検知タイミングと、普通図柄の可変表示、特別図柄１の変動表示および特別図柄２の変動表示の実行タイミングと、普通電役７２又は可変入賞装置６５の駆動タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。また、図１８４は、「通常遊技状態」において、特別図柄１の変動表示によって天井到達し、「普図低確時間短縮状態」へ移行する場合のタイミングチャートである。さらに、図１８５は、「通常遊技状態」において、特別図柄２の変動表示によって天井到達し、「普図低確時間短縮状態」へ移行する場合のタイミングチャートである。また、図１８６は、「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」時の右打ち遊技において、スルーゲート６７、第１始動口６４、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａにおける球の検知タイミングと、普通図柄の可変表示、特別図柄１の変動表示および特別図柄２の変動表示の実行タイミングと、普通電役７２又は可変入賞装置６５の駆動タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。さらに、図１８７は、「潜伏確率変動状態」時の右打ち遊技において、スルーゲート６７、第１始動口６４、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａにおける球の検知タイミングと、普通図柄の可変表示、特別図柄１の変動表示および特別図柄２の変動表示の実行タイミングと、普通電役７２又は可変入賞装置６５の駆動タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。

【２９５７】

なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技が奨励されておらず（非推奨、禁止されており）、該遊技状態における右打ち遊技は実質的に実行困難に構成されているため、該遊技状態における右打ち遊技に関する説明は省略する。また、「確率変動状態」、「普図

高確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、左打ち遊技が奨励されておらず（左打ち遊技を実行した場合に遊技者が遊技価値を得難く構成されており）、該遊技状態における左打ち遊技は遊技仕様として奨励されていないため、該遊技状態における左打ち遊技に関する説明は省略する。

【２９５８】

まず、図１８３で示すように、「通常遊技状態」において左打ち遊技で球が発射された場合、右打ち遊技でのみ球が通過し得るスルーゲート６７では球が検出されず、その結果、普通図柄の可変表示は実行されないことから、該普通図柄の可変表示結果に基づいて開放される普通電役ソレノイドも駆動しない。また、「通常遊技状態」において左打ち遊技で球が発射された場合、右打ち遊技でのみ球が通過し得る上側第２始動口７１及び下側第２始動口７１ａで球が検出されないように構成されている。

【２９５９】

一方、「通常遊技状態」において左打ち遊技で発射された球は、第１始動口６４へと入賞し得る。そして、該第１始動口６４への入賞に基づいて、特別図柄１の変動表示が実行される。この特別図柄１の変動表示は、最短で「５秒」、最長で「１９０秒」で実行され、大当たり結果、小当たり又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。

【２９６０】

そして、特別図柄１の変動表示において、ハズレが導出された場合には、可変入賞装置６５は開放されない。また、小当たりが導出された場合には、可変入賞装置６５が開放されるが、その開放時間は「０．１秒」と短時間になっているため（図１８９参照）、該小当たりへの当選時に右打ち遊技を行ったとしても、右打ち遊技によって発射された球が盤面右側を流下していき、可変入賞装置６５へ到達するまでに該可変入賞装置６５は閉鎖状態となっているため、該可変入賞装置６５へは球を入賞し難くなるように構成されている。このため、第８実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄１の変動表示において小当たりに当選した場合には、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃを非点灯状態とし、主表示用右打ち指示８９も非表示状態となっている。また、上述したように、特別図柄１の変動表示における小当たりは、「通常遊技状態」において実行されている特別図柄２の変動表示を停止させるための役割となっている。

【２９６１】

このため、「通常遊技状態」における特別図柄１の小当たりは、遊技者にはハズレと同等の役割とみなされるため、該小当たりへの当選時に右打ち遊技は行われず、左打ち遊技を継続するように構成されている。

【２９６２】

一方、特別図柄１の変動表示において、大当たり遊技に当選した場合は、大当たり遊技として、大入賞口ソレノイド６５ｂ（以下、「大入賞口開閉用ソレノイド」と称する場合がある）が所定回数かつ所定時間（５ラウンド又は１０ラウンド。各ラウンドごとに最大「３０秒」。インターバル時間「１秒」。オープニング時間「３０秒」。エンディング時間「１０秒」。）オンされ、可変入賞装置６５が開放される。このとき、遊技者には左打ち遊技から右打ち遊技へと発射態様を変化させることを促し、開放されている可変入賞装置６５へ球を入賞させ、多量の賞球を獲得させることができる。なお、大当たりエンディングにおいて、「通常遊技状態」から大当たり遊技状態へ移行し、再び「通常遊技状態」に移行するまでに遊技者が獲得した総獲得賞球を積算して表示する連荘時獲得数報知演出（所定演出）を実行するように構成してもよい。

【２９６３】

なお、「通常遊技状態」において、仮に、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａに球が入賞して特別図柄２の変動表示が実行された場合、該特別図柄２のハズレとなる変動表示は一律「２０秒」の「ノーマルリーチ」演出態様が選択されるように構成されており、また、特別図柄１の「非リーチ」演出態様の変動表示は最大で「１５秒」で実行されるように構成されている。さらに、特別図柄１の変動表示の約半分が小当たりに当選し

得るように構成されており（図１７３参照）、該特別図柄１の小当たりへの当選により、実行中の特別図柄２の変動表示はハズレ図柄として停止されるように構成されている。このように構成することで、遊技仕様として奨励されていない特別図柄の変動表示の起因となる上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへ球を入賞させた場合に、特別図柄２の変動表示の実行効率を低下させることで、遊技価値の付与効率を低下させ、特別図柄１の変動表示の大当たりに基づく遊技価値の付与を優先させることが可能となる。

【２９６４】

次いで、図１８４を参照して、「通常遊技状態」において、特別図柄１の変動表示によって天井到達し、「普図低確時間短縮状態」へ移行する場合について説明する。上述したように、第８実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数（第８実施形態では、「９００回」）連続して大当たりに当選しなかったとき、即ち、動的表示において所定回数連続してハズレと小当たりとのいずれかが現出したとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役７２の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」へ移行するように構成されている。

【２９６５】

図１８４で示すように、特別図柄の低確率状態における「８９９回転目」及び「９００回転目」の変動表示が特別図柄１の変動表示によって実行され、「９００回転目」の変動表示の終了と同時に天井到達し、「普図低確時間短縮状態」へ移行する。上述したように、第８実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」においては、特別図柄１の変動表示に対応する変動演出を第３図柄表示装置８１で実行するように構成されている。このため、図１８４で示す例では、「８９９回転目」及び「９００回転目」の特別図柄１の変動演出を第３図柄表示装置８１において実行し、該「９００回転目」の終了と同時に天井到達して「普図低確時間短縮状態」へ移行するため、主表示用右打ち指示８９及び演出用打ち方指示（主表示用右打ち指示８９及び演出用右打ち指示８１ｄ。図２２３（ｄ）参照。）を表示し、遊技者に右打ち遊技をすべきことの示唆を行う。

【２９６６】

この示唆表示によって右打ち遊技が開始されると、まず、右打ち遊技で発射された球のほぼ全てが通過可能な位置に配設されたスルーゲート６７において球が検出される。そして、スルーゲート６７への球の通過に基づいて、普通図柄の可変表示が実行される。この普通図柄の可変表示は、「普図低確時間短縮状態」であることから、「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」と同様に、一律「０．１秒」で実行され、当たり又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。この「普図低確時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示における当選確率が低確率状態ではあるものの、一定確率で当たりに当選するように構成されている（即ち、「７０％」）。さらに、当たりに当選した場合における普通電役７２の開放時間が「５．８秒」、かつ、開放回数が１回行われるように構成されている。よって、普通電役７２の開放により、右打ち遊技で発射された球の多くが普通電役７２の正面視下方側に配置された下側第２始動口７１ａへと入賞し得る。また、右打ち遊技で発射された球は、その正面視直上が常時開放されている上側第２始動口７１へも入賞し得る。なお、右打ち遊技で球が発射された場合、左打ち遊技でのみ球が入賞し得る第１始動口６４で球が検出されないように構成されている。

【２９６７】

そして、「普図低確時間短縮状態」における右打ち遊技において、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの入賞に基づいて、特別図柄２の変動表示が実行され、この特別図柄２の変動表示は、最短で「２秒」、最長で「１９０秒」で実行され、大当たり、小当たり又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。

【２９６８】

そして、特別図柄２の変動表示において、ハズレが導出された場合には、可変入賞装置６５は開放されない。また、特別図柄２の変動表示において、小当たりが導出された場合

には、小当たり遊技として、大入賞口ソレノイド６５ｂが所定回数かつ所定時間（１ラウンド、最大「１．５秒」。）オンされ、可変入賞装置６５が開放される。

【２９６９】

ここで、上述したように、可変入賞装置６５は普通電役７２の流下方向下流側に配置されており、また「普図低確時間短縮状態」において、普通電役７２は一定確率で「５．８秒」の開放を行うように構成されている。また、普通電役７２の出没板７２ａの右端から左端まで転動しきるのに約「２秒」を要するように構成されている。このため、普通電役７２の閉鎖時間中に出没板７２ａの上面を球が転動している間に該出没板７２ａが開放され易く、右打ち遊技で発射された球の多くが普通電役７２内へと入賞することになり、該普通電役７２の下流側に位置する可変入賞装置６５まで球が到達し難くなるように構成されている。このため、「普図低確時間短縮状態」における特別図柄２の変動表示での小当たり当選では、たとえ小当たり当選によって可変入賞装置６５が開放されたとしても該可変入賞装置６５へ入賞させ難くなっており、該可変入賞装置６５への入賞に基づく賞球は獲得し難くなるように構成されている。

【２９７０】

一方、特別図柄２の変動表示において大当たりに当選した場合は、大当たり遊技として、大入賞口ソレノイド６５ｂが所定回数かつ所定時間（５ラウンド又は１０ラウンド。各ラウンドごとに最大「３０秒」。インターバル時間「１秒」。オープニング時間及びエンディング時間「１０秒」。）オンされ、可変入賞装置６５が開放される。このとき、普通図柄の当選確率および変動時間は、「通常遊技状態」と同等であることから、普通電役７２の閉鎖状態が長くなっているため、右打ち遊技で発射された球が出没板７２ａの上面を右端から左端まで転動しきり、開放されている可変入賞装置６５へ入賞し得る。よって、多量の賞球を獲得させることができる。

【２９７１】

次いで、図１８５を参照して、「通常遊技状態」において、特別図柄２の変動表示によって天井到達し、「普図低確時間短縮状態」へ移行する場合について説明する。図１８５で示すように、特別図柄１の「８９９回転目」の変動表示の実行後、「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動表示が実行されている。そして、該特別図柄１の「スーパーリーチ」演出態様の変動表示の実行中において、遊技者が球を発射させるための操作ハンドル５１の操作を誤り、右打ち遊技領域に球が発射され、該右打ち遊技で発射された球が上側第２始動口７１へ入賞する。そして、上側第２始動口７１への入賞に基づいて特別図柄２の変動表示が実行され、この特別図柄２の変動表示は、ハズレ又は小当たりの場合には、一律「２０秒」で実行される。

【２９７２】

ここで、第８実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」においては、特別図柄１の変動表示に対応する変動演出を第３図柄表示装置８１で実行するように構成されている。このため、第３図柄表示装置８１においては、特別図柄１の「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が実行され、該特別図柄１の「スーパーリーチ」演出態様の変動表示の実行中に開始された特別図柄２の変動表示については、特図２用変動領域８８ｂ、及び、特図２ミニリール表示でのみ実行される（図２２３（ｃ）の特図２用変動領域８８ｂ、及び、特図２ミニリール８１ｂ参照）。そして、特別図柄２の「２０秒」の変動表示の実行中において、特別図柄１の変動表示は「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動表示を実行しているため、特別図柄２の「２０秒」の変動表示が先に終了し、当初、特別図柄１の変動表示が「９００回転目」の変動表示であったにもかかわらず、特別図柄２の「２０秒」の変動表示が「９００回転目」の変動表示となる。

【２９７３】

そして、特別図柄２の「２０秒」の変動表示の終了と同時に天井到達し、「普図低確時間短縮状態」へ移行する。即ち、第３図柄表示装置８１における特別図柄１の「スーパーリーチ」演出態様の変動演出の実行中に、「通常遊技状態」から「普図低確時間短縮状態」へと移行することになる。

【２９７４】
ここで、従来のパチンコ機での第３図柄表示装置８１における変動演出の表示制御の場合、特別図柄１の「スーパーリーチ」演出態様の変動演出の実行中に「普図低確時間短縮状態」へ移行しているため、該「スーパーリーチ」演出態様の変動演出の実行中に主表示用右打ち指示８９及び演出用打ち方指示を表示することになる。このような演出を第３図柄表示装置８１において実行した場合、遊技者からすると、「通常遊技状態」において、大当たりの期待度の高い「スーパーリーチ」演出態様の変動演出に興趣を高めている最中に、突然右打ち遊技を示唆する表示が出現することになり、遊技に興覚めしてしまうおそれがある。また、左打ち遊技によって実行を開始した、第１特別図柄の大当たり期待度の高い変動演出の実行中に、右打ち遊技を示唆する表示が出現することで、右打ち遊技を開始すべきなのか否か、遊技に対して困惑し戸惑ってしまうおそれがある。

【２９７５】
そこで、第８実施形態のパチンコ機１０では、このような遊技者の興覚めを抑制し、遊技方法についての混乱を避けるため、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて表示している変動演出の実行中に遊技状態が切り替わった場合、該実行中の変動演出が終了した後に演出用打ち方指示を実行するように構成している。このように構成することで、第３図柄表示装置８１において実行中の変動演出への興趣を維持しつつ、その後表示される演出用打ち方指示によって、遊技者は適切な遊技を実行することができる。なお、第３図柄表示装置８１における変動演出の表示内容の制御方法については、図２１６～図２２２において詳細を後述する。また、図１８５において「普図低確時間短縮状態」へ移行した後のタイミングチャートについては、図１８４において「普図低確時間短縮状態」へ移行した後のタイミングチャートと同様のため、説明を省略する。

【２９７６】
なお、図１８５の示す例では、「通常遊技状態」において、特別図柄２の変動表示によって天井到達し、「普図低確時間短縮状態」へ移行する場合について説明したが、図１８５の説明における特別図柄１と特別図柄２に関係性を置き換えることは当然に可能である。

【２９７７】
次いで、図１８６で示すように、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」において右打ち遊技で球が発射された場合、まず、右打ち遊技で発射された球のほぼ全てが通過可能な位置に配設されたスルーゲート６７において球が検出される。そして、スルーゲート６７への球の通過に基づいて、普通図柄の可変表示が実行される。この普通図柄の可変表示は、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」において一律「０．１秒」で実行され、当たり又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示における当選確率が高確率（「９９％」）となっており、さらに、当選した場合における普通電役７２の開放時間が「５．８秒」、かつ、開放回数が１回行われるように構成されている。よって、右打ち遊技で発射された球は、普通電役７２が開放状態となることで普通電役７２の正面視下方側に配置された下側第２始動口７１ａへと入賞する。また、右打ち遊技で発射された球は、その正面視直上が常時開放されている上側第２始動口７１へも入賞し得る。なお、右打ち遊技で球が発射された場合、左打ち遊技でのみ球が入賞し得る第１始動口６４で球が検出されないように構成されている。

【２９７８】
そして、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」における右打ち遊技において、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの入賞に基づいて、特別図柄２の変動表示が実行され、この特別図柄２の変動表示は、最短で「２秒」、最長で「１９０秒」で実行され、大当たり、小当たり又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。

【２９７９】
そして、特別図柄２の変動表示において、ハズレが導出された場合には、可変入賞装置６５は開放されない。また、特別図柄２の変動表示において、小当たりが導出された場合

には、小当たり遊技として、大入賞口ソレノイド６５ｂが所定回数かつ所定時間（１ラウンド、最大「１．５秒」。）オンされ、可変入賞装置６５が開放される。

【２９８０】

ここで、上述したように、可変入賞装置６５は普通電役７２の流下方向下流側に配置されており、また「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、普通電役７２は一定確率で「５．８秒」の開放を行うように構成されているため、該普通電役７２の開放により、右打ち遊技で発射された球は該普通電役７２へと入賞することになり、該普通電役７２の下流側に位置する可変入賞装置６５まで到達し難くなるように構成されている。このため、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」における特別図柄２の変動表示での小当たり当選では、可変入賞装置６５へ球を入賞させ難くなっており、該可変入賞装置６５への入賞に基づく賞球は獲得し難くなるように構成されている。

【２９８１】

一方、特別図柄２の変動表示において大当たりに当選した場合は、大当たり遊技として、大入賞口ソレノイド６５ｂが所定回数かつ所定時間（５ラウンド又は１０ラウンド。各ラウンドごとに最大「３０秒」。インターバル時間「１秒」。オープニング時間及びエンディング時間「１０秒」。）オンされ、可変入賞装置６５が開放される。このとき、遊技者に右打ち遊技を継続することを促し、開放されている可変入賞装置６５へ球を入賞させ、多量の賞球を獲得させることができる。

【２９８２】

次いで、図１８７で示すように、「潜伏確率変動状態」において右打ち遊技で球が発射された場合、まず、右打ち遊技で発射された球のほぼ全てが通過可能な位置に配設されたスルーゲート６７において球が検出される。そして、スルーゲート６７への球の通過に基づいて、普通図柄の可変表示が実行される。この普通図柄の可変表示は、「潜伏確率変動状態」において一律「１５秒」で実行され、当たり又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。「潜伏確率変動状態」では、普通図柄の可変表示における当選確率が低確率（「７０％」）となっており、さらに、当選した場合における普通電役７２の開放時間が「０．１秒」、かつ、開放回数が１回行われるように構成されている。このため、「潜伏確率変動状態」においては普通電役７２の閉鎖期間が長くなり、右打ち遊技で発射された球は、普通電役７２が開放されることによって入賞可能となる下側第２始動口７１ａへは入賞し難い状態となり、普通電役７２の閉鎖中は該普通電役７２の上面を右端から左端まで転動しきり、該普通電役７２の正面視左側に設けられた可変入賞装置６５側へと流下可能となる。また、右打ち遊技で発射された球は、その正面視直上が常時開放されている上側第２始動口７１へ入賞し得る。なお、右打ち遊技で球が発射された場合、左打ち遊技でのみ球が入賞し得る第１始動口６４で球が検出されないように構成されている。

【２９８３】

そして、「潜伏確率変動状態」における右打ち遊技において、上側第２始動口７１への入賞に基づいて、特別図柄２の変動表示が実行され、この特別図柄２の変動表示は、最短で「２秒」、最長で「１９０秒」で実行され、大当たり、小当たり又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。

【２９８４】

そして、特別図柄２の変動表示において、ハズレが導出された場合には、可変入賞装置６５は開放されない。また、特別図柄２の変動表示において、小当たりが導出された場合には、小当たり遊技として、大入賞口ソレノイド６５ｂが所定回数かつ所定時間（１ラウンド、最大「１．５秒」。）オンされ、可変入賞装置６５が開放される。

【２９８５】

上述したように、「潜伏確率変動状態」においては、普通電役７２の閉鎖期間が長くなり、右打ち遊技で発射された球は該普通電役７２の上面を右端から左端まで転動しきり、該普通電役７２の正面視左側に設けられた可変入賞装置６５側へと流下可能となる。よって、特別図柄２の変動表示において小当たりが導出され、可変入賞装置６５が開放される

ことにより、該開放されている可変入賞装置６５へ球を入賞させ、賞球を獲得させることができる（所謂、小当たりラッシュ状態）。ここで、「潜伏確率変動状態」（例えば、第１遊技状態）において、該「潜伏確率変動状態」で発生し得る小当たり遊技に当選（例えば、第１事象）した場合に、可変入賞装置６５を開放し得る小当たり遊技状態（例えば、第２遊技状態）に移行する。そして、「潜伏確率変動状態」であることを条件に開始され得る潜確専用演出（例えば、第１演出）において大当たり又は小当たりするか否かを演出を実行するとともに、該潜確専用演出を実行中に、「潜伏確率変動状態」から小当たり遊技状態に移行された場合、潜確専用演出を継続した状態（例えば、演出継続手段）で、追加的に小当たり遊技における小当たり演出（例えば、第２演出）を実行するように構成される。この場合、小当たり演出において、獲得した遊技球の球数表示や小当たり当選回数表示（例えば、関連演出）を潜確専用演出が実行されている状況においてともに実行可能に構成される。なお、遊技球の球数表示や小当たり当選回数表示は、潜確専用演出が表示される表示領域に比べ、小さな表示領域で実行するように構成する。また、潜確専用演出の実行中は、遊技球の球数表示や小当たり当選回数表示を継続して表示し続けるように構成する。

【２９８６】

また、特別図柄２の変動表示において大当たりに当選した場合は、大当たり遊技として、大入賞口ソレノイド６５ｂが所定回数かつ所定時間（５ラウンド又は１０ラウンド。各ラウンドごとに最大「３０秒」。インターバル時間「１秒」。オープニング時間及びエンディング時間「１０秒」。）オンされ、可変入賞装置６５が開放される。このとき、遊技者に右打ち遊技を継続することを促し、開放されている可変入賞装置６５へ球を入賞させ、多量の賞球を獲得させることができる。

【２９８７】

図１７２に戻って、説明を続ける。普図当たりカウンタＣ４は、例えば「０～９９」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻るループカウンタとして構成されている。また、普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込まれる。

【２９８８】

なお、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、普図当たりカウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝「０～９９」）、タイマ割込処理（図１９７参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図１９６参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【２９８９】

普図当たりカウンタＣ４の値は、例えば定期的（第８実施形態では、タイマ割込処理（図１９７参照）毎に１回）更新され、球がスルーゲート６７を通過したことが検知されたタイミングで、ＲＡＭ２０３の普図保留球格納エリア２０３ｉに設けられた普図保留第１～第４エリアのいずれかの普図保留エリアに格納される。そして、普図保留球格納エリア２０３ｉに格納された順に順次普図保留球実行エリア２０３ｊにデータをシフトし、該普図保留球実行エリア２０３ｊに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値に対して当たり判定を行う。

【２９９０】

普通図柄の当たりとなる乱数の値は、遊技状態毎に主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される普図当たり乱数テーブル２０２ｈによって設定（例えば、低確率状態で７０／１００、高確率状態で９９／１００等）されており、ＲＡＭ２０３の普図保留球実行エリア２０３ｊに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２０２ｈによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、当たりと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２０２ｉが参照されて、普通図柄の可変表示時間が設定（例えば、時短機能非作動時は「１５秒」、時短機能作動時は「０．１秒」等）され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄

）として「○」の図柄が点灯表示される。その後、遊技状態に応じて普通電役開放テーブル２０２ｊが参照されて、普通電役７２の開放時間が設定（例えば、時短機能非作動時は「０．１秒」×１回、時短機能作動時は「５．８秒」×１回等）され、該開放時間の間、普通電役７２の出没板７２ａが開放作動し、その間、下側第２始動口７１ａへ球が入賞可能に構成される。

【２９９１】

一方、普図保留エリアに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２０２ｈによって設定された当たりとなる乱数の値と一致しない場合には、ハズレと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２０２ｉが参照されて可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「×」の図柄が点灯表示される。なお、普図当たり乱数テーブル２０２ｈ、普図変動テーブル２０２ｉ及び普通電役開放テーブル２０２ｊについては、図１９０において後述する。

【２９９２】

図１７１に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図１７２に図示したカウンタ用バッファ２０３ｃのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ。以下、「Ｉ／Ｏ」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【２９９３】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図１９６参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図１９４参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図２１５参照）が即座に実行される。なお、電源復帰時には、各制御装置１１０，１１１，１１３，１１４が正常に立ち上がるのを待つため、第３図柄表示装置８１には所定期間の間（例えば、「３０秒」固定）、電源復帰専用の復帰画面（例えば、黒画面表示。示唆表示。）を表示するように構成されている（例えば、所定期間実行手段）。この復帰画面の表示中に、第１特別図柄又は第２特別図柄の始動契機（始動入賞）が取得された場合（例えば、実行条件の成立）には、該復帰画面の表示状態を維持しつつ、第１特別図柄又は第２特別図柄の正常な変動演出（例えば、第２演出）の実行を待機（保留）するように構成されている。一方、特別図柄表示装置３７では、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示を実行するとともに、第３図柄表示装置８１では、通常の変動演出（例えば、特定演出）を開始させず（例えば、特定演出非開始手段）、第３図柄表示装置８１の所定領域（例えば、画面右下部分）において、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示に関連する変動表示（例えば、丸図柄の点滅・点灯等。所謂第４図柄。関連演出。）を実行する（例えば、関連演出実行手段）。上記所定領域は、通常の変動演出を行う領域に比べ、小さな表示領域で実行する。そして、復帰画面の表示時間が経過した場合、該復帰画面を終了するとともに（例えば、示唆表示終了手段）、復帰画面表示中に取得していた第１特別図柄又は第２特別図柄の正常な変動演出（例えば、特定演出）を途中から実行（例えば、特定演出実行手段）するように構成されている。この場合、通常の変動演出が実行されている間も、復帰画面で表示されていた変動表示を継続して実行するように構成してもよい（例えば、関連継

続手段）。
【２９９４】
ＲＡＭ２０３は、さらに、第１保留球数カウンタ２０３ａ、第２保留球数カウンタ２０３ｂ、第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅ、第１保留球実行エリア２０３ｆ、第２保留球実行エリア２０３ｇ、普図保留球数カウンタ２０３ｈ、普図保留球格納エリア２０３ｉ、普図保留球実行エリア２０３ｊ、確変フラグ２０３ｋ、時短高確フラグ２０３ｍ、時短低確フラグ２０３ｎ、時短カウンタ２０３ｏ、天井到達計数カウンタ２０３ｐ及び天井設定済みフラグ２０３ｑを少なくとも有している。
【２９９５】
第１保留球数カウンタ２０３ａは、４ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図１９７参照）の中で検出される第１始動口６４への入球に基づいて、特別図柄表示装置３７で行われる第１特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。
【２９９６】
この第１保留球数カウンタ２０３ａは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図１９４のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、第１始動口６４への始動入賞が検出されて第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図１９８のＳ３０６参照）。一方、第１保留球数カウンタ２０３ａは、第１特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図２０１のＳ５００２参照）。
【２９９７】
第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第１保留球数カウンタ２０３ａと同様、４ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図１９７参照）の中で検出される上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの始動入賞に基づいて、特別図柄表示装置３７で行われる第２特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。
【２９９８】
この第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第１保留球数カウンタ２０３ａと同様、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図１９４のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの始動入賞が検出されて第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図１９８のＳ３１０参照）。一方、第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第２特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図２０２のＳ５３０２参照）。
【２９９９】
この第１保留球数カウンタ２０３ａの値（即ち、第１特別図柄の保留球数）又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（即ち、第２特別図柄の保留球数）は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される（図１９８のＳ３１３参照）。第１保留球数コマンドは、第１始動口６４への始動入賞が検出されて第１保留球数カウンタ２０３ａが１加算される毎に、第２保留球数コマンドは、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの第２保留球数カウンタ２０３ｂが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。
【３０００】
音声ランプ制御装置１１３は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置１１３において、主制御装置１１０へアクセスすることなく各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留回数を管理することができる。また、第１始動口６４、上側第２始動口７１又

は下側第２始動口７１ａへの始動入賞が検出される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを送信することにより、音声ランプ制御装置１１３において管理される各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数が、ノイズ等の影響によって主制御装置１１０に保留された実際の動的表示（変動演出）の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。

【３００１】

また、第８実施形態では、主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３に対して第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを送信する場合、その第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドにおいて、１加算された第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値だけでなく、その第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの加算の契機となった上記始動入賞に伴い、カウンタ用バッファ２０３ｃ（図１７２参照）より取得される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値も含める。

【３００２】

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

【３００３】

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

【３００４】

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

【３００５】

第１保留球格納エリア２０３ｄは、上述したように、第１始動口６４への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図１９７参照）の中で、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を取得し、第１保留球格納エリア２０３ｄに格納する。第１保留球格納エリア２０３ｄは、第１特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）を有している（図１７２参照）。

【３００６】
第２保留球格納エリア２０３ｅは、上述したように、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図１９７参照）の中で、球が上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を取得し、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納する。第２保留球格納エリア２０３ｅは、第２特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）を有している（図１７２参照）。
【３００７】
第１保留球実行エリア２０３ｆは、上述したように、実行を開始する、或いは、実行中の第１特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）を記憶するためのメモリである。
【３００８】
ＭＰＵ２０１は、第１特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第１特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するために、上述した第１保留球格納エリア２０３ｄに記憶されている始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）のうち、最も古い始動入賞に対応するデータを、この第１保留球実行エリア２０３ｆへシフトする。なお、第８実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。
【３００９】
第２保留球実行エリア２０３ｇは、上述したように、実行を開始する、或いは、実行中の第２特別図柄の大当たり抽選や小当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）を記憶するためのメモリである。
【３０１０】
ＭＰＵ２０１は、第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するために、上述した第２保留球格納エリア２０３ｅに記憶されている始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）のうち、該データの一の始動入賞に対応するデータを、この第２保留球実行エリア２０３ｇへシフトする。
【３０１１】
ここで、再び図１７２を参照して、第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅ、第１保留球実行エリア２０３ｆおよび第２保留球実行エリア２０３ｇの詳細について説明する。第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅ、第１保留球実行エリア２０３ｆおよび第２保留球実行エリア２０３ｇは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。
【３０１２】
上述したように、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定には、大当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり種別の決定に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、変動演出の演出態様の決定に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、変動パターンの決定に使用する変動種別カウンタＣＳ１とが用いられる。第１保留球格納エリ

ア２０３ｄおよび第１保留球実行エリア２０３ｆは、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値をそれぞれ記憶し、第２保留球格納エリア２０３ｅおよび第２保留球実行エリア２０３ｇは、球が上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへ入賞（始動入賞）した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値を記憶する。

【３０１３】

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

【３０１４】

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

【３０１５】

なお、第８実施形態では、大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１，２０３ｅ１と、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２，２０３ｅ２と、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３，２０３ｅ３と、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４，２０３ｅ４とを１つの保留球格納エリア２０３ｄ，２０３ｅの中にそれぞれまとめて設けているが、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１毎に保留球格納エリアを複数設けるようにしてもよい。

【３０１６】

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

【３０１７】

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

【３０１８】

ＭＰＵ２０１は、第１特別図柄の変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第２保留球格納エリア２０３ｅおよび第２保留球実行エリア２０３ｇに記憶されるデータの有無に関係なく、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアにデータ

が記憶されている場合に、該第１保留第１エリアに記憶されているデータを、この第１保留球実行エリア２０３ｆの各エリア２０３ｆ１～２０３ｆ４にそれぞれシフトする。

【３０１９】

そして、第１保留球実行エリア２０３ｆにシフトされたデータを、特図１変動開始処理（図２０１参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。特別図柄表示装置３７では、主制御装置１１０の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。

【３０２０】

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

【３０２１】

データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２０１は、第１特別図柄の変動演出の実行開始タイミングとなったことを判断すると、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第１保留第１エリアにデータが格納されていれば、該第１保留第１エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１の乱数値を、第１保留球実行エリア２０３ｆの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１へシフトする。同様に、第１保留第１エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２へシフトし、第１保留第１エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３へシフトし、第１保留第１エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４へシフトする。

【３０２２】

そして、第１保留球実行エリア２０３ｆへのデータのシフトが終了すると、第１保留第１エリアが空き状態となるため、第１保留球格納エリア２０３ｄの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第８実施形態では、第１保留球格納エリア２０３ｄにおいて、データが記憶（保留）されている第１保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【３０２３】

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

【３０２４】

また、例えば、第１特別図柄の変動演出の開始判断が行われた時の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、第１保留第２エリアのデータのみを、第１保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第８実施形態では、データが記憶（保留）されていない第１保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、

制御的負担を軽減することができる。
【３０２５】
なお、データの有無に関わらず、第１保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第１保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不要となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。
【３０２６】
次に、第２保留球格納エリア２０３ｅには、球が上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの始動入賞に対応するデータが記憶され、第２保留第１エリアには、時間的に最も古い上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。
【３０２７】
また、第２保留球実行エリア２０３ｇは、１つのエリアのみで構成されている。この第２保留球実行エリア２０３ｇには、第２保留球格納エリア２０３ｅと同様に、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｇ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｇ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｇ３、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｇ４とが設けられている。
【３０２８】
ＭＰＵ２０１は、第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第１保留球格納エリア２０３ｄおよび第１保留球実行エリア２０３ｆに記憶されるデータの有無に関係なく、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが記憶されている場合に、該第２保留第１エリアに記憶されているデータを、この第２保留球実行エリア２０３ｇの各エリア２０３ｇ１～２０３ｇ４にそれぞれシフトする。
【３０２９】
そして、第２保留球実行エリア２０３ｇにシフトされたデータを、特図２変動開始処理（図２０２参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。特別図柄表示装置３７では、主制御装置１１０の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。
【３０３０】
また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４へ通知される。そして、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４の制御によって、第３図柄表示装置８１では、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、変動演出が行われる。
【３０３１】
データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２０１は、第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングとなったことを判断すると、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第２保留第１エリアにデータが格納されていれば、該第２保留第１エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１の乱数値を、第２保留球実行エリア２０３ｇの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｇ１へシフトする。同様に、第２保留第１エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｇ２へシフトし、第２保留第１エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３の乱数値を、停

止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｇ３へシフトし、第２保留第１エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｇ４へシフトする。

【３０３２】

そして、第２保留球実行エリア２０３ｇへのデータのシフトが終了すると、第２保留第１エリアが空き状態となるため、第２保留球格納エリア２０３ｅの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第８実施形態では、第２保留球格納エリア２０３ｅにおいて、データが記憶（保留）されている第２保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【３０３３】

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

【３０３４】

また、例えば、第２特別図柄の変動演出の開始判断が行われた時の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、第２保留第２エリアのデータのみを、第２保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第８実施形態では、データが記憶（保留）されていない第２保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【３０３５】

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

【３０３６】

このように、実行される第１特別図柄の動的表示に関するデータと、実行される第２特別図柄の動的表示に関するデータとを、それぞれ別々に記憶し、各データに基づいてそれぞれ動的表示を行うことで、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを同時に実行することができる。

【３０３７】

図１７１に戻って、説明を続ける。普図保留球数カウンタ２０３ｈは、４ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図１９７参照）の中で検出されるスルーゲート６７への球の通過に基づいて、普通図柄表示装置８３で行われる普通図柄の可変表示の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するためのカウンタである。

【３０３８】

この普図保留球数カウンタ２０３ｈは、保留球数カウンタ２０３ａ，２０３ｂと同様、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図１９４のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、スルーゲート６７への球の通過が検出されて普通図柄に関する可変表示の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図１９９のＳ４０５参照）。一方、普図保留球数カウンタ２０３ｈは、普通図柄の可変表示が実行される毎に１減算される（図２１３のＳ７０５参照）。

【３０３９】

普図保留球格納エリア２０３ｉは、スルーゲート６７への球の通過の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した普図当たりカウンタＣ４を記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図１９７参照）の中で、球がスルーゲート６７を通過したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから普図当たりカウンタＣ４の値を取得し、普図保留球格納エリア２０３ｉに格納する。普図保留球格納エリア２０３ｉは、普通図柄の一の保留球に対応するデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）を有している（図１７２参照）。

【３０４０】

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

【３０４１】

ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングであることを検出すると、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定等の処理を実行するために、上述した普図保留球格納エリア２０３ｉに記憶されているデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）のうち、一のデータをこの普図保留球実行エリア２０３ｊへシフトする。なお、第８実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【３０４２】

ここで、再び図１７２を参照して、普図保留球格納エリア２０３ｉおよび普図保留球実行エリア２０３ｊの詳細について説明する。普図保留球格納エリア２０３ｉおよび普図保留球実行エリア２０３ｊは、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定等の処理を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。

【３０４３】

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

【３０４４】

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

【３０４５】

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

【３０４６】

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

【３０４７】

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

保留球実行エリア２０３ｊにシフトする。
【３０４８】
そして、普図保留球実行エリア２０３ｊにシフトされたデータを、普図変動処理（図２１３参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて、当たり抽選を行うと共に、可変表示の内容を決定する。普通図柄表示装置８３では、主制御装置１１０の制御により、この決定された内容に基づいて、可変表示が行われる。
【３０４９】
データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングとなったことを判断すると、普図保留球格納エリア２０３ｉの普図保留第１エリアの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）の乱数値を、普図保留球実行エリア２０３ｊの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）へシフトする。
【３０５０】
そして、普図保留球実行エリア２０３ｊへのデータのシフトが終了すると、普図保留第１エリアが空き状態となるため、普図保留球格納エリア２０３ｉの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号が１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第８実施形態では、普図保留球格納エリア２０３ｉにおいて、データが記憶（保留）されている普図保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。
【３０５１】
ここで、普図保留球格納エリア２０３ｉ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ２０３ｈの値が「４」であり、普図保留球格納エリア２０３ｉの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、普図保留第１エリアのデータが、普図保留球実行エリア２０３ｊへシフトされ、普図保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、普図保留第２エリアのデータを、普図保留第１エリアへシフトし、普図保留第３エリアのデータを、普図保留第２エリアへシフトし、普図保留第４エリアのデータを、普図保留第３エリアへシフトする。
【３０５２】
また、例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ２０３ｈの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、普図保留第２エリアのデータのみを、普図保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第８実施形態では、データが記憶（保留）されていない普図保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。
【３０５３】
なお、データの有無に関わらず、普図保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、普図保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不要となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。
【３０５４】
図１７１に戻り、説明を続ける。確変フラグ２０３ｋは、特別図柄が高確率状態か否かを判別するためのフラグである。この確変フラグ２０３ｋは、パチンコ機１０の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、大当たりの終了時において、大当たり種別「確変Ａ」又は「潜確Ａ」の場合に、確変フラグ２０３ｋがオンに設定される（図２１０のＳ６１０２又はＳ６１０５参照）。そして、大当たりに当選した場合にオフに設定される（図２０７のＳ６０２参照）。第８実施形態のパチンコ機１０では、確変フラグ２０３ｋがオンされている場合に、特別図柄の高確率状態として、大当たり乱数テーブル２０２ａの高確率状態用が参照されて特別図柄の大当たり抽選が行われる。
【３０５５】

時短高確フラグ２０３ｍは、オン状態で「普図高確時間短縮状態」又は「確率変動状態」であって、普通図柄の高確率状態であり、かつ、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役７２の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短高確フラグ２０３ｍは、パチンコ機１０の電源投入時のＲＡＭクリア時（図１９４のＳ１１６参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第８実施形態では、大当たりの終了時において、大当たり種別「確変Ａ」又は「時短Ａ」の場合に、時短高確フラグ２０３ｍがオンに設定される（図２１０のＳ６１０３又はＳ６１０６参照）。その後、特別図柄の動的表示の停止時の処理である変動停止処理において実行される時短計数処理（図２０３のＳ５５１３参照）内で、時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値でなくなったとき、かつ、該時短高確フラグ２０３ｍがオンに設定されている場合（図２０５のＳ５７０４参照）、又は、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図２０７のＳ６０２参照）。

【３０５６】

第８実施形態のパチンコ機１０では、時短高確フラグ２０３ｍがオンされている場合に、普通図柄の高確率状態として、普図当たり乱数テーブル２０２ｈが参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるとともに、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル２０２ｉが参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役７２の開放長期化状態として普通電役開放テーブル２０２ｊが参照されて普通電役７２の開放駆動が行われる。

【３０５７】

時短低確フラグ２０３ｎは、オン状態で「普図低確時間短縮状態」であって、普通図柄の低確率状態である一方、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役７２の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短低確フラグ２０３ｎは、パチンコ機１０の電源投入時のＲＡＭクリア時（図１９４のＳ１１６参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第８実施形態では、特別図柄の動的表示が該特別図柄の低確率状態において計「８９９回」より多く（即ち、「９００回」以上）実行されて天井到達回数に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」に移行させるために該時短低確フラグ２０３ｎがオンに設定される（図２０６のＳ５８０６参照）。その後、特別図柄の動的表示の停止時に実行される変動停止処理において実行される時短計数処理（図２０３のＳ５５１３参照）内で、時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値でなくなったとき、かつ、該時短低確フラグ２０３ｎがオンに設定されている場合（図２０５のＳ５７０５参照）、又は、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図２０７のＳ６０２参照）。

【３０５８】

第８実施形態のパチンコ機１０では、時短低確フラグ２０３ｎがオンされている場合に、特別図柄は低確率状態であり、かつ、普通図柄も低確率状態として普図当たり乱数テーブル２０２ｈが参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるものの、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル２０２ｉが参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役７２の開放長期化状態として普通電役開放テーブル２０２ｊが参照されて普通電役７２の開放駆動が行われる。

【３０５９】

時短カウンタ２０３ｏは、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後及び天井到達時に各特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第８実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別ごとに特別図柄の実行回数による時短終了条件が異なるように設定されており、該設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【３０６０】

この時短カウンタ２０３ｏは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図１９４のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理（図１９

７のＳ２０３参照）においても大当たり時の初期化処理として、時短カウンタ２０３ｏの値が「０」クリアされる（図２０７のＳ６０３参照）。そして、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり終了後には、時短カウンタ２０３ｏの値に「１００」が設定される（図２１０のＳ６１０７参照）。また、特別図柄の低確率状態において、動的表示の実行回数が「８９９回」より多くなった場合、即ち、後述する天井到達計数カウンタ２０３ｐの値が「８９９」より大きい値となった場合であって、かつ、同じく後述する天井設定済みフラグ２０３ｑがオンに設定されていない場合に、時短カウンタ２０３ｏの値に「１１４０」が設定される（図２０６のＳ５８０４参照）。一方、時短カウンタ２０３ｏの値は、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図２０５のＳ５７０１参照）。

【３０６１】

そして、時短カウンタ２０３ｏの値が「０」となった場合に（図２０５のＳ５７０２：Ｎｏ）、各特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短高確フラグ２０３ｍ又は時短低確フラグ２０３ｎをオフに設定し（図２０５のＳ５７０４又はＳ５７０５参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【３０６２】

天井到達計数カウンタ２０３ｐは、特別図柄の動的表示の実行回数に基づいて「普図低確時間短縮状態」に移行するか否かを計数するためのカウンタである。第８実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が「９００回」実行された場合、即ち、この天井到達計数カウンタ２０３ｐの値が「９００」に達した場合に、遊技状態を「普図低確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【３０６３】

この天井到達計数カウンタ２０３ｐは、パチンコ機１０の立ち上げ処理において、初期値として「０」が設定される（図１９４のＳ１７２参照）。そして、特別図柄の低確率状態、即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１加算される（図２０６のＳ５８０１参照）。第８実施形態のパチンコ機１０では、この天井到達計数カウンタ２０３ｐの値が「９００」に達した場合、後述する天井設定済みフラグ２０３ｑがオンに設定されていなければ（即ち、オフであれば）、時短カウンタ２０３ｏの値に「１１４０」を設定するとともに、時短低確フラグ２０３ｎをオンに設定して（図２０６のＳ５８０４及びＳ５８０６参照）、「普図低確時間短縮状態」へ移行する。

【３０６４】

なお、この天井到達計数カウンタ２０３ｐは、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭で「０」クリアされる（図２０７のＳ６０３参照）。これにより、大当たりが発生するごとに、天井到達回数を再設定し、大当たり遊技後、特別図柄が低確率状態になった際に、この天井到達計数カウンタ２０３ｐの値の計数を開始することで、該特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示において大当たりに当選しない期間が所定期間に達した場合に、遊技者への救済措置として「普図低確時間短縮状態」を発生させることが可能となる。

【３０６５】

天井設定済みフラグ２０３ｑは、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示が天井到達回数に１度達したか否かを判別するためのフラグである。この天井設定済みフラグ２０３ｑは、パチンコ機１０の立ち上げ処理において、初期値としてオフに設定される（図１９４のＳ１７１参照）。そして、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が連続して「９００回」大当たりに当選しなかった場合、即ち、天井到達計数カウンタ２０３ｐの値が「９００」に達した場合に、大当たり遊技後、天井機能が１回発動したとして、オンに設定される（図２０６のＳ５８０５参照）。一方、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図２０７のＳ６０２参照）。

【３０６６】

第８実施形態のパチンコ機１０では、天井設定済みフラグ２０３ｑがオンに設定されて

いる場合、即ち、大当たり遊技後、１度でも天井機能が発動している場合は、再び天井機能を発生させないように構成されており、天井設定済みフラグ２０３ｑを参照することで、大当たり遊技後に発動する天井機能を１回に制限することができる。なお、天井機能を２回以上発生し得るように構成してもよい。

【３０６７】

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

【３０６８】

ここで、図１８８を参照して、大当たり開放テーブル２０２ｆについて説明する。図１８８は、ＲＯＭ２０２に記憶される大当たり開放テーブル２０２ｆの一例を模式的に示した模式図である。大当たり開放テーブル２０２ｆは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり時に参照され、各特別図柄の大当たりを発生した大当たり種別に基づいて、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの開放態様等（ラウンド回数、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）、及び、大当たり終了後に移行する遊技状態が規定されている。

【３０６９】

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

【３０７０】

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

【３０７１】

図１８８で示すように、大当たり開放テーブル２０２ｆの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａ（以下、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａを、「大入賞口」と称する場合がある）が、５ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、その大当たりのオープニング時間（以下、オープニング時間を、「ＯＰ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定され、その大当たりの１のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間（以下、インターバル時間を、「ＩＴ時間」と称する場合がある）が「１秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間（以下、エンディング時間を、「ＥＤ時間」と称する場合がある）が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【３０７２】

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

遊技状態」において、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【３０７３】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「潜確Ａ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、１０ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、大当たり種別「潜確Ａ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「潜伏確率変動状態」に移行するように構成されている。なお、「通常遊技状態」において大当たり種別「潜確Ａ」に当選し得るのは第２特別図柄の動的表示であり、該第２特別図柄の動的表示は、「通常遊技状態」において推奨されている左打ち遊技では実行され難くなるように構成されている。

【３０７４】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「確率変動状態・低確時間短縮状態・時間短縮状態・潜伏確率変動状態」用において、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、５ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「潜伏確率変動状態」において、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【３０７５】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「確率変動状態・低確時間短縮状態・時間短縮状態・潜伏確率変動状態」用において、大当たり種別「潜確Ａ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、５ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「潜伏確率変動状態」において、大当たり種別「潜確Ａ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「潜伏確率変動状態」に移行するように構成されている。

【３０７６】

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

【３０７７】

さらに、「通常遊技状態」における初回大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間を、「連荘」状態における大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間より長くすることで、その時間において多種多様な演出を実行することが可能となる。このように構

成することで、例えば、初回大当たりのＯＰ時間やＥＤ時間にパチンコ機１０における遊技方法の説明（例えば、発射態様の示唆や、カードサンドに挿入中のカードの抜き忘れ防止示唆、今後の遊技状態の説明等）や、「通常遊技状態」から初回大当たりしたことを祝福する演出を実行することができ、遊技者にパチンコ機１０の遊技方法を理解させ易くしたり、漸く大当たりしたことを実感させて遊技者の興趣向上に資する演出を行うことができる。

【３０７８】

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

【３０７９】

また、大当たり種別毎に別々の遊技状態に移行する必要はなく、複数の大当たり種別で共通的な遊技状態に移行するように構成してもよい。さらに、ＯＰ時間とＥＤ時間とを異ならせるように構成してもよいし、ＩＴ時間をＯＰ時間やＥＤ時間より長い時間に設定してもよい。また、１のラウンドの最小開放時間を、ＩＴ時間やＯＰ時間、ＥＤ時間より短い時間に設定してもよい。さらに、大当たり種別毎にＯＰ時間、ＩＴ時間又はＥＤ時間の少なくとも１つ以上を同一な時間となるように設定してもよい。また、「潜伏確率変動状態」における大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間を、「通常遊技状態」、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」における大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間よりいずれも短くなるように構成していたが、いずれか１以上のＯＰ時間、ＩＴ時間、又は、ＥＤ時間を短くするように構成し、他の１以上のＯＰ時間、ＩＴ時間、又は、ＥＤ時間を同等又は長くなるように構成してもよい。

【３０８０】

次に、図１８９を参照して、小当たり開放テーブル２０２ｇについて説明する。図１８９は、ＲＯＭ２０２に記憶される小当たり開放テーブル２０２ｇの一例を模式的に示した模式図である。小当たり開放テーブル２０２ｇは、第１特別図柄又は第２特別図柄の小当たり時に参照され、各特別図柄に基づいて、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの開放態様等（ラウンド数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）が規定されている。なお、いずれの特別図柄で小当たりに当選した場合（「普図低確時間短縮状態」への移行を除く）であっても、遊技状態の移行は行われないように構成されている。

【３０８１】

まず、小当たり開放テーブル２０２ｇは、特別図柄の種類、即ち、入賞する始動口６４，７１，７１ａに基づいて開放態様等が区分けされている。具体的には、第１特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合に参照される「特図１小当たり」用と、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合に参照される「特図２小当たり」用とで、大入賞口開閉板６５ａの開放態様等が規定されている。

【３０８２】

図１８９で示すように、小当たり開放テーブル２０２ｇの「特図１小当たり」用において、第１特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、普通電役７２の正面視左側に設けられた可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが１回（１ラウンド）開閉される。そして、その大入賞口開閉板６５ａの最大開放時間が「０．１秒」に設定され、最大入賞個数が「１０個」に規定され、入賞に基づく賞球数が「１０個」に規定されている。なお、第８実施形態では、第１特別図柄の小当たり当選に基づく大入賞口開閉板６５ａの最大開放時間内に発射された球が１０個も入賞し得ない開放時間に設定されているため、開放された大入賞口開閉板６５ａは、最大入賞個数の条件で閉鎖するより、最大開放時間の条件で閉鎖し易いように構成されている。

【３０８３】
　また、図１８９で示すように、小当たり開放テーブル２０２ｇの「特図２小当たり」用において、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合も、普通電役７２の正面視左側に設けられた可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが１回（１ラウンド）開閉される。そして、その大入賞口開閉板６５ａの最大開放時間が「１．５秒」に設定され、最大入賞個数が「１０個」に規定され、入賞に基づく賞球数が「１０個」に規定されている。なお、第８実施形態では、第２特別図柄の小当たり当選に基づく大入賞口開閉板６５ａの最大開放時間内に発射された球が１０個も入賞し得ない開放時間に設定されているため、開放された大入賞口開閉板６５ａは、最大入賞個数の条件で閉鎖するより、最大開放時間の条件で閉鎖し易いように構成されている。
【３０８４】
　次に、図１９０（ａ）から図１９０（ｃ）を参照して、普図当たり乱数テーブル２０２ｈ、普図変動テーブル２０２ｉ及び普通電役開放テーブル２０２ｊの詳細について説明する。まず、図１９０（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普図当たり乱数テーブル２０２ｈの一例を模式的に示した模式図である。
【３０８５】
　上述したように、普図当たり乱数テーブル２０２ｈは、パチンコ機１０の遊技状態が、「通常遊技状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」である普通図柄の低確率状態（「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」ではない期間（特別図柄の大当たり中を含む））の場合に使用される「普通図柄低確率状態」用と、パチンコ機１０の遊技状態が、「普通図柄低確率状態」より普通図柄が当たりとなる確率の高い状態である「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」の場合に使用される「普通図柄高確率状態」用との２種類に分けられる。そして、「普通図柄低確率状態」用と「普通図柄高確率状態」用とのそれぞれに含まれる当たりとなる乱数の数が異なって設定されている。このように、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで当たりとなる乱数の数を異ならせることにより、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで、普通図柄の可変表示において当たりとなる確率が変更される。
【３０８６】
　図１９０（ａ）で示すように、第８実施形態のパチンコ機１０では、「普通図柄低確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタＣ４の値の数は７０個で、その値「３０～９９」が、普図当たり乱数テーブル２０２ｈに規定（設定）されている。つまり、「普通図柄低確率状態」（即ち、「通常遊技状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における普通図柄の当たり確率は、７０／１００となり、普通図柄の可変表示において当たりが導出され易いように設定されている。
【３０８７】
　一方で、「普通図柄高確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタＣ４の値の数は９９個で、その値「１～９９」が、普図当たり乱数テーブル２０２ｈに規定（設定）されている。つまり、「普通図柄高確率状態」（即ち、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」）における普通図柄の当たり確率は、９９／１００となり、普通図柄の可変表示においてほぼ当たりが導出されるように設定されている。
【３０８８】
　これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、普通電役７２が開放し易い状況か、該開放し易い状況より開放し難い状況か否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役７２が開放し易い状況であることによって下側第２始動口７１ａへ入賞し得る状況か、普通電役７２が開放し易い状況より開放難い状況であることで球が下側第２始動口７１ａへ入賞し難い状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。
【３０８９】
　特に、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」では、「普通図柄低確率状態」となり

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

【３０９０】

次いで、図１９０（ｂ）を参照して、普通図柄の可変表示時間を決定するための普図変動テーブル２０２ｉの詳細について説明する。図１９０（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普図変動テーブル２０２ｉの一例を模式的に示した模式図である。

【３０９１】

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

【３０９２】

図１９０（ｂ）で示すように、第８実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」又は「潜伏確率変動状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「１５秒」となるように普図変動テーブル２０２ｉで規定されている。つまり、「通常遊技状態」又は「潜伏確率変動状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「１５秒」となるように設定されている。

【３０９３】

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

【３０９４】

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

せることができ、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【３０９５】

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

【３０９６】

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

【３０９７】

一方、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「潜伏確率変動状態」では、普通図柄の可変表示時間が長く、当たりに当選し難く、かつ、普通電役７２の開放時間も短時間となるため、右打ち遊技により発射された球が下側第２始動口７１ａへと入賞し難くなるように構成されている。よって普通電役７２の閉鎖中は該普通電役７２の上面を右端から左端まで転動しきり、該普通電役７２の正面視左側に設けられた可変入賞装置６５側へと流下可能となるため、「潜伏確率変動状態」で右打ちされた球は、下側第２始動口７１ａへ入賞し難く、可変入賞装置６５へ入賞し易いように構成されている。

【３０９８】

次いで、図１９０（ｃ）を参照して、普通電役開放テーブル２０２ｊについて説明する。図１９０（ｃ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普通電役開放テーブル２０２ｊの一例を模式的に示した模式図である。普通電役開放テーブル２０２ｊは、普通図柄の当たり時に参照され、普通図柄の当たりが発生したタイミングにおける遊技状態に基づいて、普通電役７２の開放（没入）時間および開放回数が規定されている。

【３０９９】

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

【３１００】

図１９０（ｃ）で示すように、第８実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」及び「潜伏確率変動状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役７２の開放回数は１回であり、その開放時間は「０．１秒」となるように普通電役開放テーブル２０２ｊで規定されている。つまり、「通常遊技状態」及び「潜伏確率変動状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役７２は、「０．１秒」×１回＝「０．１秒」の間、開放されるように設定されている。

【３１０１】

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

【３１０２】
これにより、遊技状態に応じて普通電役７２の開放態様を変更することで、普通電役７２が開放している期間の長短の違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役７２が開放している期間が長いことによって下側第２始動口７１ａへ入賞し易い状況か、普通電役７２が開放している状況が短いことによって球が下側第２始動口７１ａへ入賞し難い状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。
【３１０３】
特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」においては、普通図柄の高確率状態となり、可変表示時間が短時間で、普通電役７２の開放期間が長くなって、右打ち遊技により発射された球が下側第２始動口７１ａへと入賞し易いように構成されている。
【３１０４】
また、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「普図低確時間短縮状態」においては、普通図柄の低確率状態であるものの、可変表示時間が短時間で、普通電役７２の開放期間が長くなって、右打ち遊技により発射された球が下側第２始動口７１ａへと入賞し易いように構成されている。
【３１０５】
よって、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」及び「普図高確時間短縮状態」で右打ちされた球は、下側第２始動口７１ａへ入賞し易く、第２特別図柄の動的表示の保留球数が溜まり易いため、変動短縮機能が作動し易く、第２特別図柄の動的表示が効率良く実行され易いように構成されている。
【３１０６】
このように、特別図柄の高確率状態又は低確率状態と、普通図柄の高確率状態又は低確率状態と、可変表示時間及び普通電役７２の開放時間の長時間又は短時間と、をそれぞれ組み合わせた各遊技状態を設けることで、各遊技状態に遊技性を変化させ、バリエーションが豊富な遊技を提供することができ、遊技の興趣を向上することができる。
【３１０７】
なお、普通図柄の可変表示の当たり確率や可変表示の可変表示時間は、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、「通常遊技状態」等より「確率変動状態」等の方が普通図柄に当選し易い確率であれば如何様な割合でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の当たり確率を１／１００程度として当たり難くなるように構成してもよいし、「確率変動状態」における普通図柄の当たり確率を５０／１００＝１／２程度としてもよいし、普通図柄の低確率状態において当たりに当選しないように構成してもよい。また、「通常遊技状態」より「確率変動状態」等の方が可変表示時間が短ければ如何様な時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の可変表示時間を「３０秒」以上の長い時間（例えば、「１００秒」）としてもよいし、「１０秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。
【３１０８】
また、普通電役７２の開放時間や開放回数も、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、普通電役７２の開放時間として、「通常遊技状態」等より「確率変動状態」等の方が遊技者にとって有利な開放時間であれば如何様な開放時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」等における普通電役７２の開放時間を「０．１秒」以上（例えば、「１秒」）に設定してもよいし、開放回数を「１回」以上（例えば、「３回」）に設定してもよい。また、「確率変動状態」等における普通電役７２の開放時間を「５．８秒」以上の長い時間（例えば、「１０秒」）としてもよいし、「５．８秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。さらに、「確率変動状態」等における普通電役７２の開放回数を「１回」以上の多い回数（例えば、「５回」）としてもよい。
【３１０９】
次に、図１９１を参照して、第８実施形態における時短終了条件テーブル２０２ｋにつ

いて説明する。図１９１は、第８実施形態におけるＲＯＭ２０２に記憶される時短終了条件テーブル２０２ｋの一例を模式的に示した模式図である。時短終了条件テーブル２０２ｋは、大当たり状態の終了時又は、天井到達回数に達した場合に参照され、大当たりに当選した大当たり種別又は天井機能に応じて付与される「時短機能」の終了条件がそれぞれ規定されている。

【３１１０】

図１９１で示すように、「通常遊技状態」において大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合、「確率変動状態」として、次回大当たりまで高確時短機能が有効となるように設定される。また、「通常遊技状態」において天井到達回数に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」として、低確時短機能が「１１４０回」まで有効となるように設定される。さらに、すべての遊技状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図低確時間短縮状態」、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」）において、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合、「普図高確時間短縮状態」として、高確時短機能が「１００回」まで有効となるように設定される。また、すべての遊技状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図低確時間短縮状態」、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」）において、大当たり種別「潜確Ａ」に当選した場合、「潜伏確率変動状態」として、時短機能は付与されず、時短回数が「０回」となるように設定される。

【３１１１】

図１７１に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図１７２に図示したカウンタ用バッファ２０３ｃ等のほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ。以下、「Ｉ／Ｏ」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【３１１２】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図１９６参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図１９４参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図２１５参照）が即座に実行される。

【３１１３】

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

【３１１４】

また、入出力ポート２０５の出力側には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、特別図柄表示装置３７、普通図柄表示装置８３、普通図柄保留ランプ８４、可変入

賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイド６５ｂや、普通電役７２の出没板７２ａを駆動するための普通電役ソレノイド（図示せず）、その他ソレノイド２０９が接続されている。ＭＰＵ２０１は、各種スイッチ２０８，５０２，５０３から出力される信号や、設定キー５０１の状態に基づいて各種処理を実行するとともに、各種処理の実行結果の１つとして確率表示装置５０４の表示内容等を設定する。

【３１１５】

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

【３１１６】

払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図２１５参照）が即座に実行される。

【３１１７】

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

【３１１８】

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

【３１１９】

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

【３１２０】

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

【３１２１】

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

れるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、及び、枠ボタン２２などがそれぞれ接続されている。第８実施形態では、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成され、音声ランプ制御装置１１３から主制御装置１１０へコマンド送信ができないように構成されている。一方、音声ランプ制御装置１１３と表示制御装置１１４とは、互いにコマンドの送受信が可能に構成されている。

【３１２２】

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

【３１２３】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出や演出用打ち方指示、「保留変化予告」の表示制御を実行するものである。なお、演出用打ち方指示の詳細については、図２２３～図２２５において後述する。

【３１２４】

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

【３１２５】

停電監視回路２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１及び払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０及び払出制御装置１１１のＮＭＩ端子へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理（図２１５参照）を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理を正常に実行し完了することができる。

【３１２６】

ここで、図１９２を参照して、音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図１９２は、主に音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、ＭＰＵ２２１にて実行される各種制御プログラムの他、固定値データとして、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、停止パターンテーブル２２２ｃ、変動パターンテーブル２２２ｄが少なくとも格納されている。これらのテーブル２２２ａ～２２２ｄは、いずれも主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に設けられた大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、停止パターンテーブル２０２ｄ、変動パターンテーブル２０２ｅと同じも

のである。
【３１２７】
音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳ１の各値と、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、停止パターンテーブル２２２ｃおよび変動パターンテーブル２２２ｄとに基づいて、先読み処理を実行可能に構成されている。
【３１２８】
そして、この先読み処理によって、その先読み処理の対象となった保留中の変動演出が、結果としてどのような演出となるか（大当たりとなるか否か、「リーチ表示」となるか否か等）をその変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定したり、コクピット表示領域Ｄｂ（図１７０参照）に表示される保留図柄の表示態様を変化させる「保留変化予告」の演出内容（及び実行時期（タイミング））を決定したりする制御を実行する。
【３１２９】
ＲＡＭ２２３には、特図１変動開始フラグ２２３ａ、特図２変動開始フラグ２２３ｂ、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄ、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ、第１実行情報格納エリア２２３ｇ、第２実行情報格納エリア２２３ｈ、演出用左打ち指示実施済みフラグ２２３ｉ、演出用右打ち指示実施済みフラグ２２３ｊが少なくとも設けられている。
【３１３０】
特図１変動開始フラグ２２３ａは、オン状態で第１特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図１変動開始フラグ２２３ａは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特図１停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図２１９のＳ１２２５参照）。そして、第３図柄表示装置８１での実行如何を問わず第１特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図２２１のＳ１３０２参照）。
【３１３１】
そして、第８実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、この特図１変動開始フラグ２２３ａがオンされたことを契機として、待機中の第１特別図柄の変動演出が存在する場合であって、遊技状態が「通常遊技状態」の場合（図２２１のＳ１３０６：Ｙｅｓ参照）、即ち、第１特別図柄の変動演出が奨励される遊技状態である場合に、該待機中の第１特別図柄の変動演出を実行させるための第１特別図柄の変動演出の設定処理（図２２１のＳ１３０７～Ｓ１３０９参照）を行う。
【３１３２】
なお、特図１変動開始フラグ２２３ａがオンされている場合であっても、遊技状態が第１特別図柄の変動演出が非奨励である「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」であったときには（図２２１のＳ１３０６：Ｎｏ参照）、後述する第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第１実行情報格納エリア２２３ｇのシフト処理、並びに、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの減算処理は実行するものの（図２２１のＳ１３０３～Ｓ１３０５参照）、第１特別図柄の変動演出の設定処理（図２２１のＳ１３０７～Ｓ１３０９参照）を実行しないように構成されている。このように構成することで、第１特別図柄の変動演出が非奨励である「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、第３図柄表示装置８１で第１特別図柄に関する変動演出および保留球数を実行（表示）せず、奨励される第２特別図柄の変動演出および保留球数のみを実行（表示）することができる。
【３１３３】
特図２変動開始フラグ２２３ｂは、オン状態で第２特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図２変動開始フラグ２２３ｂは、電源投入時に初期値とし

てオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特図２停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図２２０のＳ１２３５参照）。そして、第３図柄表示装置８１での実行如何を問わず第２特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図２２１のＳ１３１１参照）。

【３１３４】

そして、第８実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、この特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンされたことを契機として、待機中の第２特別図柄の変動演出が存在する場合であって、遊技状態が「通常遊技状態」以外の場合（図２２１のＳ１３１５：Ｎｏ参照）、即ち、第２特別図柄の変動演出が奨励される「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」である場合に、該待機中の第２特別図柄の変動演出を実行させるための第２特別図柄の変動演出の設定処理（図２２１のＳ１３１６～Ｓ１３１８参照）を行う。

【３１３５】

なお、特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンされている場合であっても、遊技状態が第１特別図柄の変動演出が奨励される「通常遊技状態」であったときには（図２２１のＳ１３１５：Ｙｅｓ参照）、後述する第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び第２実行情報格納エリア２２３ｈのシフト処理、並びに、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの減算処理は実行するものの（図２２１のＳ１３１２～Ｓ１３１４参照）、第２特別図柄の変動演出の設定処理（図２２１のＳ１３１６～Ｓ１３１８参照）を実行しないように構成されている。このように構成することで、第２特別図柄の変動演出が非奨励である「通常遊技状態」において、第３図柄表示装置８１で第２特別図柄に関する変動演出および保留球数を実行（表示）せず、奨励される第１特別図柄の変動演出および保留球数のみを実行（表示）することができる。

【３１３６】

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

【３１３７】

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

【３１３８】

具体的には、音声ランプ制御装置１１３は、第１始動口６４への入球によって第１特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置１１０において第１保留球数カウンタ２０３ａの値が加算された場合に主制御装置１１０より送信される第１保留球数コマンドを受信すると、その第１保留球数コマンドに含まれる、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの加算後の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（図２１９のＳ１２０７参照）。

【３１３９】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において第１保留球数カウンタ２０３ａの値が減算される場合に主制御装置１１０から送信される第１特別図柄の変動演出に対応する特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第３図柄表示装置８１での実行如何を問わず第１特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算（更新）する（図２２１のＳ１３０５参照）。このように、第１保留球数カウンタ２０３ａの更新にあわせて主制御装置１１０から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置１１３ではサ

ブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新するので、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同期させながら、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新することができる。

【３１４０】

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

【３１４１】

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

【３１４２】

具体的には、音声ランプ制御装置１１３は、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの入球によって第２特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置１１０において第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が加算された場合に主制御装置１１０より送信される第２保留球数コマンドを受信すると、その第２保留球数コマンドに含まれる、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの加算後の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第２特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納する（図２１８のＳ１２１１参照）。

【３１４３】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が減算される場合に主制御装置１１０から送信される第２特別図柄の変動演出に対応する特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第３図柄表示装置８１での実行如何を問わず第２特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を１減算（更新）する（図２２１のＳ１３１４参照）。このように、第２保留球数カウンタ２０３ｂの更新にあわせて主制御装置１１０から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置１１３ではサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新するので、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同期させながら、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新することができる。

【３１４４】

サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値は、各特別図柄の変動演出が奨励される遊技状態において、第３図柄表示装置８１における保留図柄及び実行図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドの受信に応じてそのコマンドにより示される保留球数をサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納したり（図２１８のＳ１２０７又はＳ１２１１参照）、特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンド、又は、特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドの受信に応じて、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新したりするタイミングで（図２２１のＳ１３０５又はＳ１３１４参照）、遊技状態に応じて奨励される特別図柄に対応する格納後もしくは更新後のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用第１保留球数コマンド又は表示用第２保留球数コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する。

【３１４５】

表示制御装置１１４では、この表示用第１保留球数コマンド又は表示用第２保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御

装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値分の保留図柄と、実行中の変動演出を示す実行図柄とを第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図１７０（ｂ）参照）に表示するように、画像の描画を制御する。

【３１４６】

上述したように、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同期しながら、その値が変更され、また、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄは、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図１７０（ｂ）参照）に表示される保留図柄の数も、奨励される特別図柄に関する主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【３１４７】

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

【３１４８】

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

【３１４９】

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

【３１５０】

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

【３１５１】

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

【３１５２】

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

【３１５３】

第２実行情報格納エリア２２３ｈは、少なくとも特別図柄表示装置３７で実行され、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１で実行中の第２特別図柄の変動演出の情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第

２保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値とを格納するためのエリアである。

【３１５４】

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

【３１５５】

演出用左打ち指示実施済みフラグ２２３ｉは、右打ち遊技を行う遊技状態から左打ち遊技を行う遊技状態に移行した場合、即ち、右打ち遊技を行う「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において時短終了条件が成立して左打ち遊技を行う「通常遊技状態」に移行した場合に１度だけ実行される演出用打ち方指示が実施済みか否かを判別するためのフラグである。この演出用左打ち指示実施済みフラグ２２３ｉは、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理において、初期値としてオンに設定される（図２１６のＳ１０５１参照）。このように設定することにより、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理実行後に左打ち遊技を開始する場合、例えば、ホールの営業開始時などに、わざわざ演出用打ち方指示を実行しないようにすることができる。そして、遊技状態が「通常遊技状態」でない場合（即ち、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」又は大当たり状態）であって、演出用右打ち指示実施済みフラグ２２３ｊがオンでない状態において、オフに設定される（図２２２のＳ１４０７参照）。一方、「通常遊技状態」であって、該演出用左打ち指示実施済みフラグ２２３ｉがオンでない場合（即ち、演出用打ち方指示が未実施の場合）において、演出用左打ち指示コマンドを設定後にオンに設定される（図２２０のＳ１４１４参照）。

【３１５６】

第８実施形態のパチンコ機１０では、演出用左打ち指示実施済みフラグ２２３ｉがオンに設定されている場合、即ち、右打ち遊技から左打ち遊技へ移行後、１度でも演出用打ち方指示を実行している場合（又は、立ち上げ処理実行後）は、再び該演出用打ち方指示を実行させないように構成されており、演出用左打ち指示実施済みフラグ２２３ｉを参照することで、右打ち遊技から左打ち遊技へ移行後に実行する演出用打ち方指示を１回に制限することができる。

【３１５７】

演出用右打ち指示実施済みフラグ２２３ｊは、左打ち遊技を行う遊技状態から右打ち遊技を行う遊技状態に移行した場合、即ち、左打ち遊技を行う「通常遊技状態」において大当たりに当選した場合、又は、「通常遊技状態」において天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行した場合、に１度だけ実行される演出用打ち方指示が実施済みか否かを判別するためのフラグである。この演出用右打ち指示実施済みフラグ２２３ｊは、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理において、初期値としてオフに設定される（図２１６のＳ１０５２参照）。そして、遊技状態が「通常遊技状態」でない場合（即ち、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」又は大当たり状態）であって、該演出用右打ち指示実施済みフラグ２２３ｊがオンでない状態（即ち、演出用打ち方指示が未実施の状態）において、演出用右打ち指示コマンドを設定後にオンに設定される（図２２２のＳ１４０７参照）。一方、「通常遊技状態」であって、演出用左打ち指示実施済みフラグ２２３ｉがオンでない場合にオフに設定される（図２２２のＳ１４１５参照）。

【３１５８】

第８実施形態のパチンコ機１０では、演出用右打ち指示実施済みフラグ２２３ｊがオンに設定されている場合、即ち、右打ち遊技へ移行後、１度でも演出用打ち方指示を実行している場合は、再び該演出用打ち方指示を実行させないように構成されており、演出用右

打ち指示実施済みフラグ２２３ｊを参照することで、左打ち遊技から右打ち遊技へ移行後に実行する演出用打ち方指示を１回に制限することができる。

【３１５９】

ここで、図１９３を参照して、第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第１実行情報格納エリア２２３ｇ、並びに、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び第２実行情報格納エリア２２３ｈの詳細について説明する。図１９３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ、第１実行情報格納エリア２２３ｇ及び第２実行情報格納エリア２２３ｈの構成を模式的に示す模式図である。

【３１６０】

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

【３１６１】

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

【３１６２】

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

【３１６３】

また、第２実行情報格納エリア２２３ｈには、現在実行中の第２特別図柄の変動演出に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｈ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｈ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｈ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｈ４とが少なくとも設けられている。

【３１６４】

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

【３１６５】
　また、第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第２エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に２番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第３エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に３番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第４エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に４番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアである。
【３１６６】
　音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第１保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、第１保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置１１３は、抽出した各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値をそれぞれ、対応する第１保留情報格納第１～第４エリアのうち該第１保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｅ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｅ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｅ３、変動種別カウンタ格納エリア２２３ｅ４に格納する。
【３１６７】
　具体的には、第１保留球数コマンドに含まれる保留球数がＸ（１≦Ｘ≦４）であれば、その時点で保留されている第１特別図柄の変動演出の数はＸであり、その第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的にＸ番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第１保留情報格納第Ｘエリアの各カウンタ格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に対応するカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を格納する。このとき、主制御装置１１０では、第１保留球数コマンドに含めた各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第Ｘエリアに格納する。つまり、主制御装置１１０の第１保留第Ｘエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が、第１保留情報格納第Ｘエリアに格納されることになる。
【３１６８】
　また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第２保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、第２保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置１１３は、抽出した各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値をそれぞれ、対応する第３保留情報格納第１～第４エリアのうち該第３保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｆ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｆ３、変動種別カウンタ格納エリア２２３ｆ４に格納する。
【３１６９】
　具体的には、第２保留球数コマンドに含まれる保留球数がＸ（１≦Ｙ≦４）であれば、その時点で保留されている第２特別図柄の変動演出の数はＹであり、その第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的にＹ番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第１保留情報格納第Ｙエリアの各カウンタ格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に対応するカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を格納する。このとき、主制御装置１１０では、第２保留球数コマンドに含めた各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第Ｙエリアに格納する。つまり、主制御装置１１０の第２保留第Ｙエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が、第２留情報格納第Ｙエリアに格納されることになる。
【３１７０】

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

【３１７１】

そして、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を第１実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させた場合は、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させる。

【３１７２】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第２特別図柄の変動演出の開始を意味する特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドを受信すると、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された情報を、第２実行情報格納エリア２２３ｈに対してシフトする処理を実行する。つまり、第２特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された第２特別図柄の変動演出に対応する第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、現在実行中の第２特別図柄の変動演出に対応する第２実行情報格納エリア２２３ｈの各格納エリア２２３ｈ１～２２３ｈ４に移動させる。

【３１７３】

そして、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を第２実行情報格納エリア２２３ｈの各格納エリア２２３ｈ１～２２３ｈ４に移動させた場合は、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に移動させ、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に移動させ、第２保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に移動させる。

【３１７４】

これにより、第１実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の第１保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。また、第２実行情報格納エリア２２３ｈには、主制御装置１１０の第２保留球実行エリア２０３ｇに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。さらに、第１保留情報格納第１～第４エリア及び第２保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリア、及び、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。つまり、音声ラ

ンプ制御装置１１３には、主制御装置１１０にて実行中および保留中の第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１が、第１実行情報格納エリア２２３ｇ及び第２実行情報格納エリア２２３ｈ並びに第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納される。

【３１７５】

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

【３１７６】

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

【３１７７】

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

【３１７８】

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

し、第１保留情報格納第４エリアのデータを第１保留情報格納第３エリアへシフトする。
【３１７９】
一方、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「２」であれば、第１保留情報格納第１エリアのデータを第１実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし、第１保留情報格納第２エリアのデータを第１保留情報格納第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、本実施形態では、変動演出が保留されていない第１保留情報格納第３，第４エリアについては、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。
【３１８０】
なお、データの有無に関わらず、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアの各データを、エリア番号が１小さいエリア（第１実行情報格納エリア２２３ｇ若しくは第２実行情報格納エリア２２３ｈ、又は、第１保留情報格納第１～第３エリア若しくは第２保留情報格納第１～第３エリア）にそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアの各々のエリアについて、データが記憶（保留）されているか否かの判定を不用とするので、プログラムの作成を容易とすることができる。
【３１８１】
図１７１に戻って説明を続ける。ＲＡＭ２２３は、その他、主制御装置１１０より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）などを有している。
【３１８２】
コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ　Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ　Ｏｕｔ）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図２１８参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。
【３１８３】
表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における特別図柄の変動演出や連続予告演出を制御するものである。
【３１８４】
第８実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態毎に第３図柄表示装置８１で行われる変動演出の変動態様が異なるとともに、各遊技状態ごとに奨励される球の発射態様が遊技者に示されるように構成されている。具体的には、例えば、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」では、主表示用右打ち指示８９（図１７０参照）は非表示状態となっており、アラビア数字で構成される各変動図柄が縦スクロールで変動すると共に、主表示領域Ｄｍにおいて１の有効ラインのみ（所謂、シングルライン）を形成するように表示される。また、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」では、主表示用右打ち指示８９が表示状態となり、漢数字で構成される各変動図柄が縦スクロールで変動すると共に、主表示領域Ｄｍにおいて１の有効ライン（所謂、シングルライン）を形成するように表示される。このように、各遊技状態において変動図柄の表示態様を明確に異ならせることで、遊技状態を遊技者に認識させ易くしつつ、奨励される遊技を行うために必要な遊技態様（発射態様）を認識し易くすることができる。
【３１８５】
また、第８実施形態のパチンコ機１０では、主表示用右打ち指示８９に加えて、演出用打ち方指示（演出用右打ち指示８１ｄ。図２２３（ｄ）参照。）を行うことで、遊技者に左打ち遊技か、右打ち遊技かの、いずれの打ち方をすべきかと、その開始タイミングとをより分かりやすくするための表示を行っている。この演出用打ち方指示は、特定のタイミ

ングにおいてのみ打ち方示唆表示を行うもので、左打ち遊技から右打ち遊技へと切り替わるタイミングにおいて右打ち示唆表示を実行したり、逆に、右打ち遊技から左打ち遊技へと切り替わるタイミングにおいて左打ち示唆表示を実行したりする。

【３１８６】

この主表示用右打ち指示８９及び演出用打ち方指示は、遊技者に打ち方を示唆する重要な表示情報であるため、第３図柄表示装置８１において実行されるその他の表示内容（例えば、各図柄列の第３図柄やスーパーリーチ演出など）よりも優先され、最前面に表示されるように構成されている。また、演出用打ち方指示は、上述したように、特定のタイミングにおいてのみ打ち方示唆表示を行うものであるため、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍ内に大きく表示することで、遊技者に打ち方指示がより伝わり易くなるように構成している。

【３１８７】

さらに、詳細は後述するが、第８実施形態のパチンコ機１０では、この演出用打ち方指示を実行する場合に、現在の遊技状態や、第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の実行状態、第３図柄表示装置８１において実行されている特別図柄の種類を参照し、いずれのタイミングにおいて該演出用打ち方指示を実行するのかを決定するように構成されている（図２２２参照）。これにより、第３図柄表示装置８１において特別図柄の変動演出の実行途中で該演出用打ち方指示の実行によって遊技者の興趣を低下させたり、左打ち遊技中に第３図柄表示装置８１で行われる第１特別図柄の変動演出の実行中にも関わらず、演出用の右打ち示唆が出現することで、遊技者が困惑させてしまったりしないようにすることができる。

【３１８８】

また、第８実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態に応じて実行される（奨励される）特別図柄の変動演出が設定され、（非奨励の）他の特別図柄の変動演出が主表示領域Ｄｍにおいて実行されないように構成されている。具体的には、左打ち遊技が奨励されて第１始動口６４に球が入賞し得る「通常遊技状態」では、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出および保留表示のみが実行され得て、第２特別図柄の変動演出および保留表示が主表示領域Ｄｍ及びコクピット表示領域Ｄｂで実行されないように構成されている。また、右打ち遊技が奨励されて上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａに球が入賞し得る「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」では、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動演出および保留表示のみが実行され得て、第１特別図柄の変動演出および保留表示が主表示領域Ｄｍ及びコクピット表示領域Ｄｂで実行されないように構成されている。このように構成することで、遊技結果の主要な表示領域である主表示領域Ｄｍ及びコクピット表示領域Ｄｂで、奨励されていない（変動時間が長時間に亘ることから遊技結果が導出され難い）変動演出が実行されることによる不快感（悪印象）を遊技者に感じさせず、快適な遊技を提供して、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３１８９】

次に、図１９４から図２１５のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では２ミリ秒周期で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがある。

【３１９０】

図１９４は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。

【３１９１】

この立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期値設定処理を実行する（Ｓ１０１）。例えば、ＲＡＭ２０３へのアクセス許可を設定し、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装

置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本実施形態では、「１秒」）を実行する（Ｓ１０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ１０３）。

【３１９２】

その後は、主制御装置１１０に設けたＲＡＭ消去スイッチ５０３（図１７１参照）がオンされているか否かを判別する（Ｓ１０４）。判別の結果、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていなければ（Ｓ１０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１０５）。そして、記憶されていなければ（Ｓ１０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合は、ＲＡＭ２０３の初期化を行うため、処理をＳ１１６へ移行する。

【３１９３】

ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ１０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ１０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ１１６へ移行する。

【３１９４】

なお、図１９６のＳ１５６の処理で後述する通り、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【３１９５】

一方、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされておらず（Ｓ１０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ１０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ１０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ１０８）。次いで、設定キー５０１がオンされているか否かを判別する（Ｓ１０９）。

【３１９６】

Ｓ１０９の処理において、設定キー５０１がオンされていると判別された場合（Ｓ１０９：Ｙｅｓ）、電源投入時においてＲＡＭ消去スイッチ５０３：オフ、かつ、設定キー５０１：オンに操作されているので、立ち上げモードを「設定確認モード」で立ち上げるべく、まず、確率表示装置５０４において確率設定値の表示を開始し（Ｓ１１０）、その後、設定キー５０１がオフされたか否かを判別し（Ｓ１１１）、設定キー５０１がオフされるまで該「設定確認モード」を維持する（Ｓ１１１：Ｎｏ）。一方、設定キー５０１がオフされた場合は（Ｓ１１１：Ｙｅｓ）、確率表示装置５０４における確率設定値の表示を終了して（Ｓ１１２）、「設定確認モード」を終了して、処理をＳ１１３へ移行する。なお、Ｓ１０９の処理において、設定キー５０１がオンされていなければ（Ｓ１０９：Ｎｏ）、立ち上げモードを「通常モード」で立ち上げるべく、Ｓ１１０～Ｓ１１２の処理をスキップして、処理をＳ１１３へ移行する。

【３１９７】

Ｓ１１３の処理では、確率設定値に基づいて設定値コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ１１３）、その後、割込みを許可する（Ｓ１１４）。そして、後述するメイン処理（図１９６参照）に移行する。

【３１９８】

ここで設定された設定値コマンドは、後述するタイマ割込処理の外部出力処理（図１９７のＳ２０１参照）において、音声ランプ制御装置１１３へと送信される。音声ランプ制御装置１１３は、この設定値コマンドを受信すると、ＲＡＭ２２３に設けられた設定値メモリ（図示せず）に該設定値コマンドが示す確率設定値を格納（記憶）するように構成されている。

【３１９９】

一方、Ｓ１０４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていると判別された場合は（Ｓ１０４：Ｙｅｓ）、立ち上げモードを「ＲＡＭクリアモード」か「設定変更モード」のいずれで立ち上げるかを判別すべく、設定キー５０１がオンされているか否かを判別する（Ｓ１１５）。

【３２００】

Ｓ１１５の処理において、設定キー５０１がオンされていないと判別された場合は（Ｓ１１５：Ｎｏ）、立ち上げモードを「ＲＡＭクリアモード」で立ち上げるべく、処理をＳ１１６へ移行する。

【３２０１】

Ｓ１１６の処理では、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１６，Ｓ１１７，Ｓ１７１及びＳ１７２）を実行する。

【３２０２】

上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、設定変更の如何を問わず電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合には、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ５０３が押されていれば、ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１６，Ｓ１１７，Ｓ１７１及びＳ１７２）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合（Ｓ１０５：Ｎｏ）や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合（Ｓ１０７：Ｎｏ）も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１６，Ｓ１１７，Ｓ１７１及びＳ１７２）を実行する。

【３２０３】

ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１６，Ｓ１１７，Ｓ１７１及びＳ１７２）、即ち、「ＲＡＭクリアモード」では、ＲＡＭ２０３の使用領域を「０」クリアし（Ｓ１１６）、その後、ＲＡＭ２０３に初期値（例えば、第１保留球数カウンタ２０３ａの「０」クリア等）を設定する（Ｓ１１７）。さらに、天井設定済みフラグ２０３ｑをオフに設定し（Ｓ１７１）、天井到達計数カウンタ２０３ｐの値を「０」クリアする（Ｓ１７２）。ＲＡＭ２０３の初期化処理の実行後は、Ｓ１１３の処理へ移行する。

【３２０４】

一方、Ｓ１１５の処理において、設定キー５０１がオンされていると判別された場合は（Ｓ１１５：Ｙｅｓ）、立ち上げモードを「設定変更モード」にするべく、設定変更処理を行う（Ｓ１１８）。

【３２０５】

ここで、図１９５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される設定変更処理（Ｓ１１８）について説明する。図１９５は、この設定変更処理（Ｓ１１８）を示すフローチャートである。

【３２０６】

この設定変更処理（Ｓ１１８）は、立ち上げモードが「設定変更モード」である場合に実行される処理であり、ホール関係者等からの確率設定値の変更（更新）を受け付け、確定されるための処理である。

【３２０７】

この設定変更処理（Ｓ１１８）では、まず、確率表示装置５０４において現在の確率設定値の表示の開始を設定し（Ｓ１２１）、処理をＳ１２２へ移行する。この確率設定値の表示の開始設定により、確率表示装置５０４に確率設定値の表示が開始される。

【３２０８】

なお、ここで表示される確率設定値は、電源断前に設定されていた確率設定値ではなく、必ず特定の値に固定されるようにしてもよい。即ち、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、確率表示装置５０４には、必ず特定の確率設定値で表示が開始されるようにしてもよい。特定の確率設定値としては、例えば、確率設定値（「１」～「３」）の最小値である「１」であってもよいし、確率設定値の中間値である「２」であってもよいし、確率設定値の最大値である「３」であってもよい。これにより、電源断される前に

設定されていた確率設定値にかかわらず、ホール関係者等は確率設定値を特定の確率設定値から変更できる。

【３２０９】

一方で、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、確率表示装置５０４には、電源断される前に設定されていた確率設定値をそのままで表示が開始されるようにしてもよい。これにより、ホール関係者等は、電源断される前に設定されていた確率設定値を考慮しながら、確率設定値を変更できる。

【３２１０】

また、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、確率表示装置５０４には、電源断される前に設定されていた確率設定値が「２」以上であれば、確率設定値を「２」として表示を開始し、電源断される前に設定されていた確率設定値が「１」であれば、その電源断される前に設定されていた確率設定値をそのままで表示が開始されるようにしてもよい。例えば、電源断される前に設定された確率設定値が「３」のように高い場合、確率設定値を少しだけ（例えば１だけ）小さくしたい場合が多々生じ得る。このような場合において、確率設定値を、電源断される前に設定された確率設定値そのままで表示を開始すると、次のような問題が生じる。即ち、確率設定値の更新は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンする毎に１ずつ加算され、確率設定値が「３」の場合にＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされた場合には、確率設定値を「１」に戻すことで行われる。よって、例えば、確率設定値を「３」から「２」に変更したい場合、ＲＡＭ消去スイッチ５０３のオンを繰り返しながら、ほぼ確率設定値を１周させなければならない。これに対し、電源断される前に設定された確率設定値が高い場合に、確率設定値を「２」で表示を開始することで、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンする回数を抑えながら、確率設定値の更新を行うことができる。

【３２１１】

次に、Ｓ１２２の処理では、確率設定値が「１」～「３」の範囲にあるか否かを判断し（Ｓ１２２）、所定の範囲内にない、即ち、異常な確率設定値となっている場合は（Ｓ１２２：Ｎｏ）、確率設定値を初期値に変更し（Ｓ１２３）、Ｓ１２４の処理へ移行する。この初期値としては、確率設定値（「１」～「３」）の最小値である「１」であってもよいし、確率設定値の中間値である「２」であってもよいし、確率設定値の最大値である「３」であってもよい。一方、Ｓ１２２の処理の結果、確率設定値が「１」～「３」の範囲内にあると判断される場合は（Ｓ１２２：Ｙｅｓ）、確率設定値は正常な値であるので、Ｓ１２３の処理をスキップして、Ｓ１２４の処理へ移行する。

【３２１２】

Ｓ１２４の処理では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンになったか否かを判断する（Ｓ１２４）。その結果、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンになっていないと判断される場合は（Ｓ１２４：Ｎｏ）、次いで、設定変更スイッチ５０２がオンになったか否かを判断する（Ｓ１２５）。

【３２１３】

Ｓ１２５の結果、設定変更スイッチ５０２がオンされていないと判断されれば（Ｓ１２５：Ｎｏ）、Ｓ１２２の処理へ戻る一方、設定変更スイッチ５０２がオンされたと判断されれば（Ｓ１２５：Ｙｅｓ）、確率設定値を更新して（Ｓ１２６）、Ｓ１２２の処理に戻る。

【３２１４】

Ｓ１２６の処理である確率設定値の更新は、それまでの確率設定値が「１」～「２」である場合は、その確率設定値に１を加算し、それまでの確率設定値が「３」である場合は、確率設定値を「１」に戻すことで行われる。Ｓ１２６の処理により更新された確率設定値は、確率表示装置５０４に表示される。

【３２１５】

Ｓ１２２→Ｓ１２３→Ｓ１２４：Ｎｏ→Ｓ１２５（及びＳ１２６）→Ｓ１２２のループ処理は、Ｓ１２４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンとなったと判断され

るまで（Ｓ１２４：Ｙｅｓ）実行され続ける。そして、Ｓ１２４の処理により、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンとなったと判断される場合は（Ｓ１２４：Ｙｅｓ）、確率表示装置５０４に表示されている確率設定値を、これからの遊技で使用する確率設定値として確定し（Ｓ１２７）、該確率設定値に応じた大当たり乱数テーブル２０２ａを設定する（Ｓ１２８）。

【３２１６】

Ｓ１２８の処理の後、次いで、設定キー５０１がオフ状態となったか否かを判断する（Ｓ１２９）。Ｓ１２９の処理では、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出した場合に、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもいし、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもよい。

【３２１７】

Ｓ１２９の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になっていないと判断される間は（Ｓ１２９：Ｎｏ）、Ｓ１２９の処理を繰り返し実行する。そして、Ｓ１２９の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になったと判断される場合は（Ｓ１２９：Ｙｅｓ）、確率表示装置５０４における確率設定値の表示の終了を設定し（Ｓ１３０）、この設定変更処理（Ｓ１１８）を終了する。

【３２１８】

なお、設定変更処理の終了後は、立ち上げ処理（図１９４参照）に戻り、処理をＳ１１６へ移行し、ＲＡＭ２０３初期化処理を実行（Ｓ１１６，Ｓ１１７，Ｓ１７１及びＳ１７２）し、ＲＡＭ２０３のデータを消去（クリア）する。このように、Ｓ１２４の処理においてホール関係者等にＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンさせて確率設定値を確定させることにより、その後、ＲＡＭ２０３のデータの消去が行われることを、ホール関係者等に強く認識させることができる。

【３２１９】

また、Ｓ１２４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３のオン検出によって確率設定値を確定させていたが、設定キー５０１のオフ検出によって確率設定値を確定するように構成してもよい。

【３２２０】

次に、図１９６を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図１９６は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別してカウンタの更新処理と電源断時処理とが実行される。

【３２２１】

メイン処理では、まず、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１５１）。そして、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１５１：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１５２，Ｓ１５３）。

【３２２２】

まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ１５２）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では「９９９９」、「９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃにそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、後述するタイマ割込処理のＳ２０７（図１９７参照）の処理と同一の方法によって実行し（Ｓ１５３）、Ｓ１５１の処理へ移行する。

【３２２３】

ここで、このメイン処理が実行されている間、後述するタイマ割込処理（図１９７参照）が所定時間間隔（本実施形態では２ミリ秒）で起動され実行される。タイマ割込処理では、遊技の状態に応じて異なる処理が実行される。例えば、大当たり中には、可変入賞装置６５の開閉を制御する処理が行われ、スルーゲート６７への球の通過があれば、普通図柄表示装置８３による普通図柄の表示制御が行われる。また、特別図柄表示装置３７での変動表示を開始する場合に実行される大当たり抽選では、高確率状態か低確率状態かによって、取得した大当たり乱数カウンタＣ１と比較する大当たり乱数値の数が異なってくる。よって、１回のタイマ割込処理の実行にかかる時間は、遊技の状態に応じて変化することになる。従って、一のタイマ割込処理が終了してから次のタイマ割込処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく、その時々の遊技の状態に応じて変化する。

【３２２４】

メイン処理の一処理である上記のＳ１５２，Ｓ１５３の処理は、このタイマ割込処理の残余時間の中で実行されることになる。つまり、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新が繰り返し実行されることになるので、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値、普図当たりカウンタＣ４の初期値）とをランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１についてもランダムに更新することができる。特に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２とをランダムに更新することによって、これらを更新の初期値として使用する大当たり乱数カウンタＣ１及び普図当たりカウンタＣ４の更新に、ランダム性を持たせることができる。

【３２２５】

Ｓ１５１の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１５１：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図２１５において後述するＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１５４以降の電源遮断時の処理が実行される。

【３２２６】

Ｓ１５４の処理では、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１５４）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１５５）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１５６）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１５７）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【３２２７】

なお、Ｓ１５１の処理は、タイマ割込処理（図１９７参照）の残余時間内に行われるＳ１５２とＳ１５３の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。これにより、主制御装置１１０のメイン処理において、タイマ割込処理による各種設定が終了し、また、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新が終わったタイミングで、電源断の発生情報を確認している。よって、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ１５１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ１５１の処理から開始することができる。

【３２２８】

従って、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（Ｓ１０１）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１５１の処理から開始することができる。その結果、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。

【３２２９】

次に、図１９７を参照して、第８実施形態に係るパチンコ機１０の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理について説明する。図１９７は、第８実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【３２３０】

このタイマ割込処理では、まず、外部出力処理を実行する（Ｓ２０１）。タイマ割込処理やメイン処理（図１９６参照）では、各種処理に基づいて、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３、ホールコンピュータ（図示せず）等へ送信すべきコマンド又は信号等を生成し、コマンドが生成された場合はＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦記憶し、信号が生成された場合は該信号に対応する装置（例えば、ホールコンピュータとパチンコ機１０とを接続するための外部出力端子板（図示せず）等）に信号を出力する。Ｓ２０１の外部出力処理では、上記コマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信するとともに、上記信号を各種装置へ出力する。

【３２３１】

Ｓ２０１の処理の後は、次に、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ２０２）、次いで、各特別図柄の当たり時における処理を実行する当たり処理を実行する（Ｓ２０３）。この当たり処理（Ｓ２０３）については、図２０７において後述する。

【３２３２】

Ｓ２０３の後は、次に、普通電役７２の駆動制御処理を実行する普通電役制御処理を実行する（Ｓ２０４）。簡単に説明すると、球がスルーゲート６７を通過したことを条件に普通図柄表示装置８３にて普通図柄の可変表示が実施され、普通図柄の可変表示の結果、普通図柄の当たり図柄（例えば、「○」図柄）が現出して当たり状態となると、普通電役７２を所定時間開放状態とする一方、普通図柄のハズレ図柄（例えば、「×」図柄）が現出した場合は、普通電役７２の閉鎖状態を維持する。この普通電役制御処理については、図２１４を参照して後述する。

【３２３３】

Ｓ２０４の処理の後は、次いで、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ２０５）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチ２０８の状態を読み込むと共に、当該スイッチ２０８の状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。また、入賞検知情報に基づいて払出制御装置１１１に対して送信すべき獲得球数に対応する賞球コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ２０１）によって、所定の賞球コマンドが払出制御装置１１１に向けて送信される。

【３２３４】

次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ２０６）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第８実施形態では、「９９９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第８実施形態では、「９９」）に達した際、「０」にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。

【３２３５】

次いで、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び普図当たりカウンタＣ４の更新を実行する（Ｓ２０７）。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び普図当たりカウンタＣ４をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（第８実施形態では、それぞれ、「９９９９」，「９９」，「９９」，「９」，「９９」）に達した際、それぞれ「０」にクリ

アする。また、大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１又は第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値を当該大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込み、その初期値を大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４に設定する。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。

【３２３６】

次に、第１始動口６４、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの入賞に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ２０８）。なお、この始動入賞処理（Ｓ２０８）の詳細は、図１９８を参照して後述する。

【３２３７】

次いで、スルーゲート６７への球の通過有無を判断するゲート通過処理を実行する（Ｓ２０９）。このゲート通過処理（Ｓ２０９）においてスルーゲート６７を球が通過したと判別された場合に、普図当たりカウンタＣ４の値がカウンタ用バッファ２０３ｃから取得され、その普図当たりカウンタＣ４の値が普図保留球格納エリア２０３ｉ（図１７２参照）に格納されるとともに普通図柄保留ランプ８４に普通図柄の可変表示の保留数が表示等される。なお、このゲート通過処理（Ｓ２０９）の詳細は、図１９９を参照して後述する。

【３２３８】

ゲート通過処理（Ｓ２０９）を実行した後は、上記始動入賞処理（Ｓ２０８）の処理内容に基づいて特別図柄表示装置３７による特別図柄の動的表示を行うための処理や第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特図変動処理を実行する（Ｓ２１０）。なお、特図変動処理（Ｓ２１０）の詳細は、図２００を参照して後述する。

【３２３９】

次いで、上記ゲート通過処理（Ｓ２０９）の処理内容に基づいて、普通図柄の当否判別を行うとともに、該判別結果に基づく普通図柄の可変表示を普通図柄表示装置８３において行うための設定処理である普図変動処理を実行する（Ｓ２１１）。この普図変動処理（Ｓ２１１）では、上述した遊技状態に応じて、普通図柄の当たり確率が、高確率（例えば、９９／１００）か低確率（７０／１００）のいずれかで行われる。そして、当否結果に基づいて普通図柄の可変表示を行うとともに、該当否結果に応じた表示結果を普通図柄表示装置８３に表示する。なお、普図変動処理（Ｓ２１１）の詳細は、図２１３を参照して後述する。

【３２４０】

普図変動処理（Ｓ２１１）を実行した後は、発射制御処理を実行し（Ｓ２１２）、さらに、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ２１３）、このタイマ割込処理を終了する。

【３２４１】

なお、発射制御処理（Ｓ２１２）は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。そして、球の発射がオンである場合、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信するために、その球発射信号の情報を、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用リングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ２０１）によって、球発射信号が払出制御装置１１１を介して発射制御装置１１２へ送信される。

【３２４２】

また、本実施形態では、定期的に実行する処理をタイマ割込処理（図１９７参照）で実行し、メイン処理において、タイマ割込処理の残余時間に各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新を実行する場合について説明したが、タイマ割込処理にて実行していた処理の一部または全部を、メイン処理の中で所定時間（例えば、２ミリ秒）毎に実行するように構成してもよい。例えば、本実施形態においてタイマ割込処理にて実行していた賞球計数信号，払出異常信号読み込み処理（Ｓ２０２）、当たり処理（Ｓ２０３）、普通

電役制御処理（Ｓ２０４）及びスイッチ読み込み処理（Ｓ２０５）の一部または全部を、タイマ割込処理ではなく、メイン処理の中で２ミリ秒毎に実行するように構成してもよい。

【３２４３】

この場合、メイン処理の中で所定時間（２ミリ秒）経過したか否かを判断するステップを設け、所定時間経過したと判断された場合のみ、所定時間毎に実行する処理を実行し、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間の経過の有無にかかわらず実行するようにしてもよい。これにより、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間毎に実行する処理の残余時間に実行されることになるが、所定時間毎に実行する処理は、遊技の状態に応じてその実行にかかる時間が変化するため、このように構成した場合であっても、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１をランダムに更新することができる。

【３２４４】

次に、図１９８のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図１９７参照）の一処理である始動入賞処理（Ｓ２０８）を説明する。図１９８は、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を示すフローチャートである。

【３２４５】

始動入賞処理（Ｓ２０８）は、第１始動口６４、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの球の入賞の有無を判断し、入賞があった場合は、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を入賞した始動口６４，７１，７１ａに対応する第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに格納する（保留する）処理を実行する。また、保留する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置１１３へ送信するための処理を実行する。

【３２４６】

ＭＰＵ２０１は、この始動入賞処理（Ｓ２０８）において、まず、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ３０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図１９７のＳ２０５参照）において読み込んだ、第１始動口６４への入球（入賞）を検出する第１始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第１始動口６４への入球を３回のタイマ割込処理（図１９７参照）にわたって検出する。

【３２４７】

Ｓ３０１の判別の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技が奨励されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ３０２）。判別の結果、「通常遊技状態」でなければ（Ｓ３０２：Ｎｏ）、奨励される右打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）左打ち遊技によって発射された球が第１始動口６４に入賞したということなので、音声出力装置２２６（図１７１参照）から警報音を出力するとともに、第３図柄表示装置８１において「右打ちしてください」という演出用打ち方指示を実行する等の左打ちエラー処理を実行し（Ｓ３０３）、処理をＳ３０５へ移行する。

【３２４８】

このように構成することで、左打ち遊技が奨励されていない「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において第１始動口スイッチ（図示せず）で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行い、左打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に左打ち遊技の実行を敬遠させ（右打ち遊技を促し）、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【３２４９】

なお、Ｓ３０２の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」であると判断された場合は（Ｓ３０２：Ｙｅｓ）、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、Ｓ３０３の処理をスキップし、Ｓ３０３の左打ちエラー処理を行わず、処理をＳ３０５へ移行する。

【３２５０】

Ｓ３０１の処理の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別さ

れると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、次いで、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が上限値（第８実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ３０５）。そして、第１始動口６４への入賞があっても作動保留球数Ｎ１＜４でなければ（Ｓ３０５：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了し、タイマ割込処理（図１９７参照）へ戻る。

【３２５１】

一方、作動保留球数Ｎ１＜４であれば（Ｓ３０５：Ｙｅｓ）、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１加算する（Ｓ３０６）。そして、今回、第１特別図柄に対応する第１始動口６４への入賞であるので、第１保留球格納エリア２０３ｄを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１の格納先として設定し（Ｓ３０７）、処理をＳ３１２へ移行する。

【３２５２】

Ｓ３０１の処理において、球が第１始動口６４へ入賞していないと判別された場合（Ｓ３０１：Ｎｏ）、次いで、球が上側第２始動口７１に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ３０４）。ここでは、第１始動口６４と同様、スイッチ読み込み処理（図１９７のＳ２０５参照）において読み込んだ、上側第２始動口７１への入球（入賞）を検出する上側第２始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、上側第２始動口７１への入球を３回のタイマ割込処理（図１９７参照）に亘って検出する。

【３２５３】

球が上側第２始動口７１に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０４：Ｙｅｓ）、処理をＳ３０９へ移行する。

【３２５４】

なお、Ｓ３０４の処理において、上側第２始動口７１に球が入賞したと判別された場合に（Ｓ３０４：Ｙｅｓ）、遊技状態が「通常遊技状態」か否かを判定し、遊技状態が「通常遊技状態」であると判別された場合、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、通常中右打ちエラー処理を行うように構成してもよい。

【３２５５】

Ｓ３０４の処理において、球が上側第２始動口７１に入賞していないと判別された場合（Ｓ３０４：Ｎｏ）、次いで、球が下側第２始動口７１ａに入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ３０８）。ここでは、第１始動口６４及び上側第２始動口７１と同様、スイッチ読み込み処理（図１９７のＳ２０５参照）において読み込んだ、下側第２始動口７１ａへの入球（入賞）を検出する下側第２始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、下側第２始動口７１ａへの入球を３回のタイマ割込処理（図１９７参照）に亘って検出する。

【３２５６】

球が上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａに入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０４：Ｙｅｓ又はＳ３０８：Ｙｅｓ）、次いで、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が上限値（第８実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ３０９）。そして、上側第２始動口７１及び下側第２始動口７１ａへの入賞がないか（Ｓ３０４：Ｎｏ及びＳ３０８：Ｎｏ）、或いは、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの入賞があっても作動保留球数Ｎ２＜４でなければ（Ｓ３０９：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了して、タイマ割込処理（図１９７参照）へ戻る。

【３２５７】

一方、作動保留球数Ｎ２＜４であれば（Ｓ３０９：Ｙｅｓ）、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１加算する（Ｓ３１０）。そして、今回、第２特別図柄に対応する上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの入賞であるので、第２保留球格納エリア２０３ｅを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１の格納先として設定し（Ｓ３１１）、処理をＳ３１２へ移行する。

【３２５８】
　また、Ｓ３０１及びＳ３０４の処理において、第１始動口６４及び上側第２始動口７１に同時に球が入賞した場合、又はＳ３０１及びＳ３０８の処理において、第１始動口６４及び下側第２始動口７１ａに同時に球が入賞した場合は、第１始動口６４への球の入賞処理を優先的に実行し、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの球の入賞処理を待機し、次のタイマ割込処理（図１９７参照）における始動入賞処理（Ｓ２０８）において、該待機した上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの球の入賞処理を実行するように構成してもよい。
【３２５９】
　Ｓ３１２の処理では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図１７１参照）から読み出し、各保留球格納エリアに格納する。つまり、Ｓ３０７で格納先として設定された第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち、第１保留球数カウンタ２０３ａで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３及び変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４に各々保留（格納）する（Ｓ３１２）。
【３２６０】
　具体的には、例えば、第１始動口６４への入賞に基づくＳ３０７の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄが格納先として設定され、また、Ｓ３０６の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「１」であれば、第１保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。また、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば第１保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「３」であれば第１保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であれば第１保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。
【３２６１】
　また、Ｓ３１１で格納先として設定された第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち、第２保留球数カウンタ２０３ｂで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３及び変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４に各々保留（格納）する（Ｓ３１２）。
【３２６２】
　具体的には、例えば、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの入賞に基づくＳ３１１の処理において第２保留球格納エリア２０３ｅが格納先として設定され、また、Ｓ３１０の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「１」であれば、第２保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。また、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「２」であれば第２保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「３」であれば第２保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「４」であれば第２保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。
【３２６３】
　次に、Ｓ３０６の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３０７の処理により第１保留球格納エリア２０３ｄに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値を含む第１保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第１保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３１３）。また、Ｓ３１０の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３１１の処理により第２保留

球格納エリア２０３ｅに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値を含む第２保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第２保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３１３）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図１９７のＳ２０１参照）によって、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。Ｓ３１３の処理を終えると、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了し、タイマ割込処理（図１９７参照）に戻る。

【３２６４】

なお、Ｓ３１３の処理において第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドに含める各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、Ｓ３１２の処理によりカウンタ用バッファ２０３ｃから読み出した値そのものを用いてもよいし、Ｓ３１２の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。

【３２６５】

次に、図１９９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図１９７参照）の一処理であるゲート通過処理（Ｓ２０９）を説明する。図１９９は、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を示すフローチャートである。ゲート通過処理（Ｓ２０９）は、スルーゲート６７への球の通過（入球）の有無を判断し、球が通過（入球）した場合は、普図当たりカウンタＣ４の値を普図保留球格納エリア２０３ｉに格納する（保留する）処理を実行する。

【３２６６】

このゲート通過処理（Ｓ２０９）では、まず、球がスルーゲート６７を通過したか否かを判別する（Ｓ４０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図１９７のＳ２０５参照）において読み込んだスルーゲート６７への球の通過（入球）を検出するスルーゲートスイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、スルーゲート６７への通過（入球）を３回のタイマ割込処理（図１９７参照）にわたって検出する。

【３２６７】

Ｓ４０１の処理において、スルーゲート６７を球が通過していない場合は（Ｓ４０１：Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了して、タイマ割込処理（図１９７参照）へ戻る。一方、球がスルーゲート６７を通過（入球）したと判別されると（Ｓ４０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技の球の発射が奨励されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ４０２）。判別の結果、「通常遊技状態」であれば（Ｓ４０２：Ｙｅｓ）、奨励される左打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）右打ち遊技によって発射された球がスルーゲート６７を通過したということなので、音声出力装置２２６（図１７１参照）から警報音を出力するとともに、第３図柄表示装置８１において「左打ちに戻してね」という演出用打ち方指示を実行する等の通常時右打ちエラー処理を実行し（Ｓ４０３）、処理をＳ４０４へ移行する。

【３２６８】

このように構成することで、右打ち遊技が推奨されていない「通常遊技状態」においてスルーゲート６７で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行うことで、右打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に右打ち遊技の実行を敬遠させ、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【３２６９】

なお、Ｓ４０２の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」でなければ（Ｓ４０２：Ｎｏ）、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」であるので、Ｓ４０３の通常時右打ちエラー処理を行わず、Ｓ４０３の処理をスキップして、処理をＳ４０４へ移行する。

【３２７０】

Ｓ４０４の処理では、普図保留球数カウンタ２０３ｈの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄の可変表示の作動保留球数ＨＮ）が上限値（第８実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ４０４）。そして、スルーゲート６７への通過（入球）があっても作動保留球数ＨＮ＜４でなければ（Ｓ４０４：Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了して、タイマ割込処理（図１９７参照）へ戻る。

【３２７１】

一方、作動保留球数ＨＮ＜４であれば（Ｓ４０４：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２０３ｈの値（作動保留球数ＨＮ）を１加算する（Ｓ４０５）。そして、普図当たりカウンタＣ４の値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図１７１参照）から読み出し、読み出したデータを、普図保留球格納エリア２０３ｉに設けられた普図保留第１～第４エリアのうち、普図保留球数カウンタ２０３ｈで示される値に対応するエリアに格納する（Ｓ４０６）。

【３２７２】

具体的には、例えば、Ｓ４０５の処理による加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｈの値が「１」であれば、普図保留第１エリアに普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。また、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｈの値が「２」であれば普図保留第２エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｈの値が「３」であれば普図保留第３エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｈの値が「４」であれば普図保留第４エリアに、普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。Ｓ４０６の処理の終了後は、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了し、タイマ割込処理（図１９７参照）に戻る。

【３２７３】

なお、第８実施形態では、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信しないように構成されているが、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信して、普通図柄の可変表示に関する保留図柄等に関する演出（報知）を行うように構成してもよい。この場合に、普図当たりカウンタＣ４の値を普図保留球数コマンドに含めて送信することで、音声ランプ制御装置１１３で普通図柄に関する所謂先読み処理を実行可能に構成し、普通図柄に関する演出のバリエーションを設けるように構成してもよい。

【３２７４】

次に、図２００を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図１９７参照）の一処理である特図変動処理（Ｓ２１０）について説明する。図２００は、この特図変動処理（Ｓ２１０）を示すフローチャートである。

【３２７５】

この特図変動処理（Ｓ２１０）は、第１特別図柄および第２特別図柄に関する特別図柄表示装置３７における動的表示や、第３図柄表示装置８１にて遊技状態に応じて行う変動演出に関する制御を行うものである。

【３２７６】

ＭＰＵ２０１は、この特図変動処理（Ｓ２１０）において、まず、今現在、第１特別図柄又は第２特別図柄のいずれか一方が大当たり中であるか否かを判別する（Ｓ５０１）。大当たり中としては、大当たりの際に第３図柄表示装置８１及び特別図柄表示装置３７で表示される大当たり遊技の最中と、大当たり遊技開始前（即ち、大当たりオープニング）の所定時間の最中と、大当たり遊技終了後（即ち、大当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ５０１における判別の結果、いずれかの特別図柄の大当たり中であれば（Ｓ５０１：Ｙｅｓ）、そのまま特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図１９７参照）に戻る。

【３２７７】

Ｓ５０１の処理において、大当たり中でないと判別された場合は（Ｓ５０１：Ｎｏ）、次に、今現在、第１特別図柄又は第２特別図柄のいずれか一方が小当たり中であるか否かを判別する（Ｓ５５１）。小当たり中としては、小当たりの際に第３図柄表示装置８１及び特別図柄表示装置３７で表示される小当たり遊技の最中と、小当たり遊技開始前（即ち、小当たりオープニング）の所定時間の最中と、小当たり遊技終了後（即ち、小当たりエ

ンディング）の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ５５１における判別の結果、いずれかの特別図柄の小当たり中であれば（Ｓ５５１：Ｙｅｓ）、そのまま特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図１９７参照）に戻る。

【３２７８】

Ｓ５５１の処理において、小当たり中でないと判別された場合は（Ｓ５５１：Ｎｏ）、次に、特別図柄表示装置３７において第１特別図柄（特図１）が動的表示中であるか否かを判別し（Ｓ５０２）、特別図柄表示装置３７において第１特別図柄の動的表示中であれば（Ｓ５０２:Ｙｅｓ）、第１特別図柄の動的表示に関する設定処理を行わないため、Ｓ５０３及びＳ５０４の処理をスキップして、処理をＳ５０５へ移行する。

【３２７９】

Ｓ５０２の処理において、特別図柄表示装置３７において第１特別図柄の動的表示中でなければ（Ｓ５０２：Ｎｏ）、次いで、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄の動的表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する（Ｓ５０３）。その結果、第１特別図柄の動的表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ５０３：Ｎｏ）、処理をＳ５０５へ移行する。これにより、第１特別図柄の動的表示（変動演出）における停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置３７（「通常遊技状態」であれば第３図柄表示装置８１）に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【３２８０】

一方、Ｓ５０３の処理の結果、動的表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ５０３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の動的表示を行うか否か、及び、第１特別図柄の動的表示を行う場合における該動的表示の各種設定処理を行う特図１変動開始処理を行い（Ｓ５０４）、その後、処理をＳ５０５へ移行する。

【３２８１】

ここで、図２０１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（Ｓ２１０）の一処理である特図１変動開始処理（Ｓ５０４）について説明する。図２０１は、この特図１変動開始処理（Ｓ５０４）を示したフローチャートである。

【３２８２】

この特図１変動開始処理（Ｓ５０４）では、上述したように、第１特別図柄の動的表示を行うか否かや、第１特別図柄の動的表示を行う場合における該動的表示の設定処理等を行う。

【３２８３】

この特図１変動開始処理（Ｓ５０４）では、まず、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５００１）。その結果、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」より大きくなければ（Ｓ５００１：Ｎｏ）、実行すべき第１特別図柄の動的表示が存在しないため、この特図１変動開始処理（Ｓ５０４）を終了して、特図変動処理（図２００参照）に戻る。

【３２８４】

なお、Ｓ５００１の処理において、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」であると判別された場合には（Ｓ５００１：Ｎｏ）、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１においてデモ演出を行うように構成されている。このデモ演出は、第１特別図柄の変動演出が第３図柄表示装置８１で実行され得る遊技状態、即ち、「通常遊技状態」において、実行すべき第１特別図柄の変動演出（動的表示）が存在しない場合に実行される。

【３２８５】

具体的には、「通常遊技状態」において、実行すべき第１特別図柄の保留球数が存在しない場合に、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４にデモコマンドを送信し、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」より大きいと判断されるまでの間をデモ中として判別する。

【３２８６】

設定されたデモコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図１９７のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【３２８７】

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

【３２８８】

なお、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示がいずれも実行されていない場合、所定の待機画面を表示し、遊技者が操作ハンドル５１を把持した場合に（例えば、第１遊技状況）、上記待機画面から、デモ演出（例えば、第１演出）を実行する。そして、該デモ演出の実行中に、第１始動口６４又は上側第２始動口７１若しくは下側第２始動口７１ａに球が入賞した場合（例えば、第２遊技状況）には、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示に対応する変動演出（例えば、第２演出）に切り替えて実行するように構成してもよい。この場合に、デモ演出の表示内容から、各変動演出が実行された場合に、該変動演出の開始直後にデモ演出が終了して変動演出が開始されたことを遊技者により分かり易くするように、デモ演出の表示内容と異なる演出（例えば、カットイン演出等。第３演出）を実行し、デモ演出が終了したこと（変動演出が開始されたこと）を遊技者に明確に理解し易いように構成してもよい。この変動演出では、非大当たり状態から大当たり状態に移行する大当たり図柄が現出するか否かを実行する。

【３２８９】

Ｓ５００１の処理において、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」より大きい値であれば（Ｓ５００１：Ｙｅｓ）、第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１減算する（Ｓ５００２）。これは、後述する処理によって、保留されていた第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、第１特別図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【３２９０】

次いで、第１保留球格納エリア２０３ｄに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ５００３）。このデータシフト処理（Ｓ５００３）は、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納されているデータを第１保留球実行エリア２０３ｆへ向けて順にシフトさせる処理であって、第１保留第１エリア→第１保留球実行エリア２０３ｆ、第１保留第２エリア→第１保留第１エリア、第１保留第３エリア→第１保留第２エリア、第１保留第４エリア→第１保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【３２９１】

Ｓ５００３のデータシフト処理の後は、データシフト処理により第１保留球実行エリア２０３ｆに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置３７（「通常遊技状態」であれば第３図柄表示装置８１）において実行される第１特別図柄の動的表示の設定処理を行うべく、まず、遊技状態を判別するために、ＲＡＭ２０３に設けられた確変フラグ２０３ｋがオンされているか否かを判別する（Ｓ５００４）。判別の結果、確変フラグ２０３ｋがオンされていないと判別された場合（Ｓ５００４：Ｎｏ）、遊技状態が「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であり、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であるので、低確率状態用の大当たり乱数テーブル２０２ａを設定し（Ｓ５００５）、処理をＳ５００７へ移行する。一方、確変フラグ２０３ｋがオンされていると判別された場合は（Ｓ５００４：Ｙｅｓ）、遊技状態が「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」であり、特別図柄の大当たり確率が高確率状態であるので、高確率状態用の大当たり乱数テーブル２０２ａを設定し（Ｓ５００６）、処理をＳ５００７へ移行する。

【３２９２】
　Ｓ５００７の処理では、第２特別図柄において大当たりとなる動的表示が実行中か否かを判別する（Ｓ５００７）。判別の結果、第２特別図柄において大当たりとなる動的表示が実行中でない場合（Ｓ５００７：Ｎｏ）、第１保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、Ｓ５００５又はＳ５００６において設定された大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ５００８）。
【３２９３】
　第８実施形態のパチンコ機１０では、大当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル２０２ａを参照して、第１保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値とその時々の遊技状態（モード）との関係に基づいて判別される。上述した通り、パチンコ機１０の取りうる遊技状態（モード）が通常の低確率状態（「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）にある場合には、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たり確率が設定値「１」で３２／１００００、設定値「３」で３６／１００００となるように大当たり乱数値が規定されている。また、パチンコ機１０の取りうる遊技状態（モード）が高確率状態（「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」）にある場合には、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たり確率が設定値「１」で２２１／１００００、設定値「３」で２２５／１００００となるように大当たり乱数値が規定されている。
【３２９４】
　Ｓ５００８の処理では、第１保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。Ｓ５００８の処理の結果、大当たりであると判別された場合（Ｓ５００８：Ｙｅｓ）、第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１（図１７４（ａ）参照）と、第１保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値とに基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５００９）。
【３２９５】
　この処理では、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１によって、第１保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が判別される。即ち、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たりであって、該大当たり後に「時短機能」が特別図柄の動的表示が１００回実行されるまで付与される「普図高確時間短縮状態」へ移行する大当たり種別「時短Ａ」か、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりあって、該大当たり後に次回大当たりまで特別図柄が高確率状態となるとともに、「時短機能」が同じく次回大当たりまで付与される「確率変動状態」へ移行する大当たり種別「確変Ａ」か、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、該大当たり後に次回大当たりまで特別図柄が高確率状態となるとともに、「時短機能」が付与されない「潜伏確率変動状態」へ移行する大当たり種別「潜確Ａ」か、の大当たり種別が判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３７における大当たり時の表示態様（特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様）が設定される。
【３２９６】
　具体的には、第１保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１（図１７４（ａ）参照）から大当たり種別が決定される。
【３２９７】
　次に、大当たり時の変動パターンを決定する（Ｓ５０１０）。具体的には、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、大当たり時の表示態様（停止種別）と、第１保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この大当た

り時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｄ（図１７９及び図１８０参照）を選択する。

【３２９８】

そして、大当たり用に設けられた停止パターンテーブル２０２ｄにおいて、第１保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値に対応付けられた演出態様を選択する。そして、選択された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｅにおいて、第１保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定され、Ｓ５０１６の処理へ移行する。

【３２９９】

一方、Ｓ５００７の処理において、第２特別図柄において大当たりとなる動的表示が実行中であると判別された場合（Ｓ５００７：Ｙｅｓ）、又は、Ｓ５００８の処理において、大当たりでないと判別された場合（Ｓ５００８：Ｎｏ）、第１保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、Ｓ５００５又はＳ５００６において設定された大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて小当たりか否かを判別する小当たり抽選処理を行う（Ｓ５０１１）。

【３３００】

第８実施形態のパチンコ機１０では、小当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル２０２ａを参照して、第１保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて判別される。上述した通り、パチンコ機１０の取りうる遊技状態（モード）及び設定値にかかわらず、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、第１特別図柄の小当たり確率が５０００／１００００となるように小当たり乱数値が規定されている。

【３３０１】

Ｓ５０１１の処理では、第１保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される小当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、小当たりであると判別する。Ｓ５０１１の処理の結果、小当たりであると判別された場合（Ｓ５０１１：Ｙｅｓ）、小当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５０１２）。なお、第８実施形態のパチンコ機１０では、小当たりに関する小当たり種別は１種類のみ設けられているため、小当たり種別テーブル等を参照することなく表示態様が設定される。

【３３０２】

次に、小当たり時の変動パターンを決定する（Ｓ５０１３）。具体的には、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、小当たり時の表示態様（停止種別）と、第１保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この小当たり時の変動パターンの決定では、まず、その小当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｄ（図１７９及び図１８０参照）を選択する。

【３３０３】

そして、小当たり用に設けられた停止パターンテーブル２０２ｄにおいて、第１保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値に対応付けられた演出態様を選択する。また、選択された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｅにおいて、第１保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定され、Ｓ５０１６の処理へ移行する。

【３３０４】

一方、Ｓ５０１１の小当たり抽選処理の結果、小当たりではないと判別された場合（Ｓ５０１１：Ｎｏ）、第１特別図柄の動的表示の結果はハズレであるので、ハズレ時の表示態様を設定するため、処理をＳ５０１４へ移行する。Ｓ５０１４の処理では、特別図柄表

示装置３７の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、第１保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値と第１保留球数カウンタ２０３ａの値と現在の遊技状態とに基づいて、第３図柄表示装置８１において表示させる演出態様として、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様のいずれかを設定する（Ｓ５０１４）。第８実施形態では、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタＣ３の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル２０２ｄが設定されている。

【３３０５】

次に、ハズレ時の変動パターンを決定し（Ｓ５０１５）、Ｓ５０１６の処理へ移行する。Ｓ５０１５の処理では、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、Ｓ５０１４の処理において決定されたハズレ時の表示態様（演出態様）毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｅにおいて、第１保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【３３０６】

このように、大当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、小当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、ハズレ時における演出態様および変動パターンの設定処理とを、同じ乱数値Ｃ３，ＣＳ１を用いて同じ判定プログラムによって判定して決定することで、プログラムを共通化することができ、開発時における開発工数を削減することができる。

【３３０７】

次いで、Ｓ５０１６の処理では、Ｓ５０１０、Ｓ５０１３又はＳ５０１５の処理によって決定された第１特別図柄の動的表示の変動パターンに応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置１１４へ通知する特図１変動パターンコマンドを設定する（Ｓ５０１６）。具体的には、例えば、大当たり抽選に当選し、該大当たりが「確変Ａ」であって、さらに、「２５秒」の「スーパーリーチ」の変動パターンが選択されていた場合は、大当たり・「確変Ａ」・「２５秒」の「スーパーリーチ」を示す特図１変動パターンコマンドが設定される。また、大当たり抽選及び小当たり抽選にハズレて、さらに、「２５秒」の「スーパーリーチ」の変動パターンが選択されていた場合は、ハズレ・「２５秒」の「スーパーリーチ」を示す特図１変動パターンコマンドが設定される。

【３３０８】

そして、Ｓ５０１６の処理の後は、Ｓ５００９、Ｓ５０１２又はＳ５０１４の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４へ通知するための特図１停止種別コマンドを設定し（Ｓ５０１７）、この特図１変動開始処理（Ｓ５０４）を終了して、特図変動処理（図２００参照）に戻る。

【３３０９】

このように、特図１停止種別コマンドに変動演出の当否に基づいた大まかな停止種別を設定することで、音声ランプ制御装置１１３（表示制御装置１１４）は、当否に基づいた第１特別図柄の動的表示の停止種別を把握して、それらの情報を基により詳細は変動演出の停止結果を決定することができる。

【３３１０】

これらの特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図１９７のＳ２０１参照）で、これらのコマンドが音声ランプ制御装置１１３に送信される。音声ランプ制御装置１１３は、特図１変動パターンコマンドや特図１停止種別コマンドを受信すると、それに基づき遊技状態に応じて表示用特図１変動パターンコマンドや表示用特図１種別コマンドを生成して、表示制御装置１１４へ送信する。

【３３１１】
このように、第２特別図柄において大当たりとなる動的表示が実行中の場合、第１特別図柄の動的表示の結果が小当たり又はハズレとなるように構成することで、２の特別図柄の動的表示においてそれぞれ大当たり結果が導出されることを未然に防止することができる。
【３３１２】
また、第８実施形態のパチンコ機１０では、一方の第２特別図柄又は第１特別図柄において大当たりとなる動的表示が実行中の場合、他方の第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の結果が小当たり又はハズレとなるように構成されているが、他方の第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示においても大当たりとなり得るように構成してもよい。
【３３１３】
図２００に戻って、説明を続ける。Ｓ５０５の処理では、特別図柄表示装置３７において第２特別図柄（特図２）が動的表示中であるか否かを判別し（Ｓ５０５）、特別図柄表示装置３７において第２特別図柄の動的表示中であれば（Ｓ５０５：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の動的表示に関する設定処理を行わないため、Ｓ５０６及びＳ５０７の処理をスキップして、処理をＳ５０８へ移行する。
【３３１４】
一方、Ｓ５０５の処理において、特別図柄表示装置３７において第２特別図柄の動的表示中でなければ（Ｓ５０５：Ｎｏ）、次いで、特別図柄表示装置３７における第２特別図柄の動的表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する（Ｓ５０６）。その結果、第２特別図柄の動的表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ５０６：Ｎｏ）、処理をＳ５０８へ移行する。これにより、第２特別図柄の動的表示（変動演出）における停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置３７（「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」であれば第３図柄表示装置８１）に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。
【３３１５】
一方、Ｓ５０６の処理の結果、動的表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ５０６：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の動的表示を行うか否か、及び、第２特別図柄の動的表示を行う場合における該動的表示の各種設定処理を行う特図２変動開始処理を行い（Ｓ５０７）、その後、処理をＳ５０８へ移行する。
【３３１６】
次いで、図２０２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（Ｓ２１０）の一処理である特図２変動開始処理（Ｓ５０７）について説明する。図２０２は、この特図２変動開始処理（Ｓ５０７）を示したフローチャートである。
【３３１７】
この特図２変動開始処理（Ｓ５０７）では、上述したように、第２特別図柄の動的表示を行うか否かや、第２特別図柄の動的表示を行う場合における該動的表示の設定処理等を行う。
【３３１８】
この特図２変動開始処理（Ｓ５０７）では、まず、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５３０１）。その結果、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」より大きくなければ（Ｓ５３０１：Ｎｏ）、実行すべき第２特別図柄の動的表示が存在しないため、この特図２変動開始処理（Ｓ５０７）を終了して、特図変動処理（図２００参照）に戻る。
【３３１９】
なお、Ｓ５３０１の処理において、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」であると判別された場合には（Ｓ５３０１：Ｎｏ）、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１においてデモ演出を行うように構成されている。このデモ演出は、第２特別図柄の変動演出が第３図柄表示装置８１で実行され得る遊技状態、即ち、「確率変

動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、実行すべき第２特別図柄の変動演出（動的表示）が存在しない場合に実行される。

【３３２０】

具体的には、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、実行すべき第２特別図柄の保留球数が存在しない場合に、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４にデモコマンドを送信し、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」より大きいと判断されるまでの間をデモ中として判別する。

【３３２１】

設定されたデモコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図１９７のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【３３２２】

音声ランプ制御装置１１３は、デモコマンドを受信すると、第２特別図柄の変動演出に対応する表示用デモコマンドを表示制御装置１１４へ送信し、表示制御装置１１４は、表示用デモコマンドの受信に基づいて、第３図柄表示装置８１に第２特別図柄の変動演出用のデモ演出を表示するように制御を行う。

【３３２３】

Ｓ５３０１の処理において、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０１：Ｙｅｓ）、第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１減算する（Ｓ５３０２）。これは、後述する処理によって、保留されていた第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、第２特別図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【３３２４】

次いで、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ５３０３）。このデータシフト処理（Ｓ５３０３）は、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアに格納されているデータを第２保留球実行エリア２０３ｇへ向けて順にシフトさせる処理であって、第２保留第１エリア→第２保留球実行エリア２０３ｇ、第２保留第２エリア→第２保留第１エリア、第２保留第３エリア→第２保留第２エリア、第２保留第４エリア→第２保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【３３２５】

Ｓ５３０３のデータシフト処理の後は、データシフト処理により第２保留球実行エリア２０３ｇに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置３７（「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」であれば第３図柄表示装置８１）において実行される第２特別図柄の動的表示の設定処理を行うべく、まず、遊技状態を判別するために、ＲＡＭ２０３に設けられた確変フラグ２０３ｋがオンされているか否かを判別する（Ｓ５３０４）。判別の結果、確変フラグ２０３ｋがオンされていないと判別された場合（Ｓ５３０４：Ｎｏ）、遊技状態が「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であり、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であるので、低確率状態用の大当たり乱数テーブル２０２ａを設定し（Ｓ５３０５）、処理をＳ５３０７へ移行する。一方、確変フラグ２０３ｋがオンされていると判別された場合は（Ｓ５３０４：Ｙｅｓ）、遊技状態が「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」であり、特別図柄の大当たり確率が高確率状態であるので、高確率状態用の大当たり乱数テーブル２０２ａを設定し（Ｓ５３０６）、処理をＳ５３０７へ移行する。

【３３２６】

Ｓ５３０７の処理では、第１特別図柄において大当たりとなる動的表示が実行中か否かを判別する（Ｓ５３０７）。判別の結果、第１特別図柄において大当たりとなる動的表示が実行中でない場合（Ｓ５３０７：Ｎｏ）、第２保留球実行エリア２０３ｇに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、Ｓ５３０５又はＳ５３０６において設定された大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ５３０８）。

【３３２７】

第８実施形態のパチンコ機１０では、大当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル２０２ａを参照して、第２保留球実行エリア２０３ｇに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値とその時々の遊技状態（モード）との関係に基づいて判別される。上述した通り、パチンコ機１０の取りうる遊技状態（モード）が通常の低確率状態（「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）にある場合には、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たり確率が設定値「１」で３２／１００００、設定値「３」で３６／１００００となるように大当たり乱数値が規定されている。また、パチンコ機１０の取りうる遊技状態（モード）が高確率状態（「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」）にある場合には、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たり確率が設定値「１」で２２１／１００００、設定値「３」で２２５／１００００となるように大当たり乱数値が規定されている。

【３３２８】

Ｓ５３０８の処理では、第２保留球実行エリア２０３ｇに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。Ｓ５３０８の処理の結果、大当たりであると判別された場合（Ｓ５３０８：Ｙｅｓ）、第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２（図１７４（ｂ）参照）と、第２保留球実行エリア２０３ｇに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値とに基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５３０９）。

【３３２９】

この処理では、特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２によって、第２保留球実行エリア２０３ｇに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が判別される。即ち、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たりであって、該大当たり後に「時短機能」が特別図柄の動的表示が１００回実行されるまで付与される「普図高確時間短縮状態」へ移行する大当たり種別「時短Ａ」か、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、該大当たり後に次回大当たりまで特別図柄が高確率状態となるとともに、「時短機能」が付与されない「潜伏確率変動状態」へ移行する大当たり種別「潜確Ａ」か、の大当たり種別が判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３７における大当たり時の表示態様（特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様）が設定される。

【３３３０】

具体的には、第２保留球実行エリア２０３ｇに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２（図１７４（ｂ）参照）から大当たり種別が決定される。

【３３３１】

次に、大当たり時の変動パターンを決定する（Ｓ５３１０）。具体的には、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、大当たり時の表示態様（停止種別）と、第２保留球実行エリア２０３ｇに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｄ（図１７９及び図１８０参照）を選択する。

【３３３２】

そして、大当たり用に設けられた停止パターンテーブル２０２ｄにおいて、第２保留球実行エリア２０３ｇに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値に対応付けられた演出態様を選択する。そして、選択された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｅにおいて、第２保留球実行エリア２０３ｇに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定され、Ｓ５３１６の処理へ移行する。

【３３３３】

一方、Ｓ５３０７の処理において、第１特別図柄において大当たりとなる動的表示が実行中であると判別された場合（Ｓ５３０７：Ｙｅｓ）、又は、Ｓ５３０８の処理において、大当たりではないと判別された場合（Ｓ５３０８：Ｎｏ）、第２保留球実行エリア２０３ｇに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、Ｓ５３０５又はＳ５３０６において設定された大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて小当たりか否かを判別する小当たり抽選処理を行う（Ｓ５３１１）。

【３３３４】

第８実施形態のパチンコ機１０では、小当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル２０２ａを参照して、第２保留球実行エリア２０３ｇに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて判別される。上述した通り、パチンコ機１０の取りうる遊技状態（モード）及び設定値にかかわらず、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、第２特別図柄の小当たり確率が７５００／１００００となるように小当たり乱数値が規定されている。

【３３３５】

Ｓ５３１１の処理では、第２保留球実行エリア２０３ｇに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される小当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、小当たりであると判別する。Ｓ５３１１の処理の結果、小当たりであると判別された場合（Ｓ５３１１：Ｙｅｓ）、小当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５３１２）。なお、第８実施形態のパチンコ機１０では、小当たりに関する小当たり種別は１種類のみ設けられているため、小当たり種別テーブル等を参照することなく表示態様が設定される。

【３３３６】

次に、小当たり時の変動パターンを決定する（Ｓ５３１３）。具体的には、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、小当たり時の表示態様（停止種別）と、第２保留球実行エリア２０３ｇに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この小当たり時の変動パターンの決定では、まず、その小当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｄ（図１７９～図１８０参照）を選択する。

【３３３７】

そして、小当たり用に設けられた停止パターンテーブル２０２ｄにおいて、第２保留球実行エリア２０３ｇに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値に対応付けられた演出態様を選択する。また、選択された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｅにおいて、第２保留球実行エリア２０３ｇに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定され、Ｓ５３１６の処理へ移行する。

【３３３８】

一方、Ｓ５３１１の小当たり抽選処理の結果、小当たりではないと判別された場合（Ｓ５３１１：Ｎｏ）、第２特別図柄の動的表示の結果はハズレであるので、ハズレ時の表示態様を設定する（Ｓ５３１４）。Ｓ５３１４の処理では、特別図柄表示装置３７の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、第２保留球実行エリア２０３ｇに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値と第２保留球数カウンタ２０３ｂの値と現在の遊技状態とに基づいて、第３図柄表示装置８１において表示させる演出態様とし

て、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様のいずれかを設定する。第８実施形態では、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタＣ３の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル２０２ｄが設定されている。

【３３３９】

次に、ハズレ時の変動パターンを決定し（Ｓ５３１５）、Ｓ５３１６の処理へ移行する。Ｓ５３１５の処理では、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、Ｓ５３１４の処理において決定されたハズレ時の表示態様（演出態様）毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｅにおいて、第２保留球実行エリア２０３ｇに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【３３４０】

このように、大当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、小当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、ハズレ時における演出態様および変動パターンの設定処理とを、同じ乱数値Ｃ３，ＣＳ１を用いて同じ判定プログラムによって判定して決定することで、プログラムを共通化することができ、開発時における開発工数を削減することができる。また、第１特別図柄と第２特別図柄とを同じ判定プログラムによって判定して決定することで、プログラムを共通化することができ、開発時における開発工数を削減することができる。

【３３４１】

次いで、Ｓ５３１６の処理では、Ｓ５３１０、Ｓ５３１３又はＳ５３１５の処理によって決定された第２特別図柄の動的表示の変動パターンに応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置１１４へ通知する特図２変動パターンコマンドを設定する（Ｓ５３１６）。具体的には、例えば、大当たり抽選に当選し、該大当たりが大当たり種別「確変Ａ」であって、さらに、「２５秒」の「スーパーリーチ」の変動パターンが選択されていた場合は、大当たり・「確変Ａ」・「２５秒」の「スーパーリーチ」を示す特図２変動パターンコマンドが設定される。また、大当たり抽選及び小当たり抽選にハズレて、さらに、「２５秒」の「スーパーリーチ」の変動パターンが選択されていた場合は、ハズレ・「２５秒」の「スーパーリーチ」を示す特図２変動パターンコマンドが設定される。

【３３４２】

そして、Ｓ５３１６の処理の後は、Ｓ５３０９、Ｓ５３１２又はＳ５３１４の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４へ通知するための特図２停止種別コマンドを設定し（Ｓ５３１７）、この特図２変動開始処理（Ｓ５０７）を終了して、特図変動処理（図２００参照）に戻る。

【３３４３】

このように、特図２停止種別コマンドに変動演出の当否に基づいた大まかな停止種別を設定することで、音声ランプ制御装置１１３（表示制御装置１１４）は、当否に基づいた第２特別図柄の動的表示の停止種別を把握して、それらの情報を基により詳細は変動演出の停止結果を決定することができる。

【３３４４】

これらの特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図１９７のＳ２０１参照）で、これらのコマンドが音声ランプ制御装置１１３に送信される。音声ランプ制御装置１１３は、特図２変動パターンコマンドや特図２停止種別コマンドを受信すると、それに基づき遊技状態に応じて表示用特図２変動パターンコマンドや表示用特図２種別コマンドや表示用特図２演出コマンドを生成して、表示制御装置１１４へ送信する。

【３３４５】

図２００に戻って、説明を続ける。Ｓ５０８の処理では、実行中の第１特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否か、及び、実行中の第２特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、判別結果に応じて第１特別図柄の動的表示または第２特別図柄の動的表示をそれぞれ停止させる変動停止処理を行い（Ｓ５０８）、この特図変動処理（Ｓ２１０）を終了して、タイマ割込処理（図１９７参照）に戻る。

【３３４６】

ここで、図２０３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（図２００参照）の一処理である変動停止処理（Ｓ５０８）について説明する。図２０３は、この変動停止処理（Ｓ５０８）を示すフローチャートである。

【３３４７】

この変動停止処理（Ｓ５０８）では、各特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かをそれぞれ判別し、変動時間が経過している場合は、各停止種別に応じた停止結果を特別図柄表示装置３７に表示するとともに、各確定コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。また、変動時間が経過した一方の第１特別図柄が大当たり若しくは小当たりとなる動的表示であって、他方の第２特別図柄の動的表示も並行して実行中の場合、又は、変動時間が経過した一方の第２特別図柄が大当たりとなる動的表示であって、他方の第１特別図柄の動的表示も並行して実行中の場合は、該他方の第２特別図柄又は第１特別図柄の動的表示をハズレとして停止させる処理を行う。さらに、「普図低確時間短縮状態」又は「普図高確時間短縮状態」である場合は、該特別図柄の動的表示の変動回数の計数結果に応じて「時短機能」の時短終了条件が成立したか否かを判別し、「時短機能」の時短終了条件が成立した場合は、「時短機能」を有効から無効に切り替える処理を行う。また、特別図柄の低確率状態である場合は、該特別図柄の動的表示の変動回数が天井到達回数に達したか否かを判別し、天井到達回数に達している場合は、「普図低確時間短縮状態」への移行処理を行う。

【３３４８】

変動停止処理（Ｓ５０８）では、まず、特別図柄表示装置３７の上方ＬＥＤ群３７ｂ１において第１特別図柄の動的表示が実行中であるか否かを判別する（Ｓ５５０１）。判別の結果、特別図柄表示装置３７の上方ＬＥＤ群３７ｂ１において第１特別図柄の動的表示が実行されていないと判別された場合は（Ｓ５５０１：Ｎｏ）、処理をＳ５５０６へ移行する。一方、特別図柄表示装置３７の上方ＬＥＤ群３７ｂ１が第１特別図柄の動的表示中であると判別されると（Ｓ５５０１：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過したか否かを判別する（Ｓ５５０２）。特別図柄表示装置３７における第１特別図柄の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタＣＳ１等により選択された変動パターンに応じて決められており（特図１変動パターンコマンドに応じて決められており）、この第１特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していなければ（Ｓ５５０２：Ｎｏ）、特別図柄表示装置３７の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示を更新し（Ｓ５５０５）、この変動停止処理（Ｓ５０８）を終了して、特図変動処理（図２００参照）に戻る。

【３３４９】

第８実施形態では、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおいて、第１特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、上方ＬＥＤ群３７ｂ１が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定される。

【３３５０】

一方、Ｓ５５０２の処理において、特別図柄表示装置３７の上方ＬＥＤ群３７ｂ１における第１特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していれば（Ｓ５５０２：Ｙｅｓ）、特別図柄表示装置３７の上方ＬＥＤ群３７ｂ１に対して、第１特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した表示態様を停止させる（Ｓ５５０３）。停止図柄は、特図１変動開始処理（図２０１参照）のＳ５００９、Ｓ５０１２又はＳ５０１４の処理によって予め設定される。

【３３５１】

第８実施形態では、第１特別図柄の動的表示の判定結果がハズレである場合には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで上方ＬＥＤ群３７ｂ１が点灯表示され、判定結果が小当たりである場合には、該小当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示される。

【３３５２】

Ｓ５５０３の処理で第１特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した特別図柄表示装置３７の表示態様が設定されると、第３図柄表示装置８１における第１特別図柄の変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置３７における特別ＬＥＤ群３７ｂの表示と同調して確定表示させるために、特図１確定コマンドを設定して（Ｓ５５０４）、処理をＳ５５１１へ移行する。特図１確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。

【３３５３】

音声ランプ制御装置１１３は、この特図１確定コマンドを受信すると、第１特別図柄の変動演出が第３図柄表示装置８１で実行されている場合（即ち、遊技状態が「通常遊技状態」、又は、「通常遊技状態」において第１特別図柄の変動演出が第３図柄表示装置８１で実行されている状態で第２特別図柄の変動演出により天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行した場合）は、表示制御装置１１４に対して表示用特図１確定コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、表示用特図１確定コマンドを受信することによって、第３図柄表示装置８１における第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。なお、第１特別図柄の変動演出が第３図柄表示装置８１で実行されていない「普図高確時間短縮状態」場合は、音声ランプ制御装置１１３は特図１確定コマンドを受信しても表示制御装置１１４に対して表示用特図１確定コマンドを送信しないように構成されている。このように構成することで、実行されていない変動演出に関するコマンドに関する処理を削減し、処理負担を軽減することができる。

【３３５４】

一方、Ｓ５５０１の処理において特別図柄表示装置３７の上方ＬＥＤ群３７ｂ１において第１特別図柄の動的表示が実行されていないと判別された場合は（Ｓ５５０１：Ｎｏ）、次いで、特別図柄表示装置３７の下方ＬＥＤ群３７ｂ２において第２特別図柄の動的表示が実行中であるか否かを判別する（Ｓ５５０６）。判別の結果、特別図柄表示装置３７の下方ＬＥＤ群３７ｂ２において第２特別図柄の動的表示が実行されていないと判別された場合は（Ｓ５５０６：Ｎｏ）、この変動停止処理（Ｓ５０８）を終了して、特図変動処理（図２００参照）に戻る。

【３３５５】

一方、特別図柄表示装置３７の下方ＬＥＤ群３７ｂ２が第２特別図柄の動的表示中であると判別されると（Ｓ５５０６：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過したか否かを判別する（Ｓ５５０７）。特別図柄表示装置３７における第２特別図柄の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタＣＳ１等により選択された変動パターンに応じて決められており（特図２変動パターンコマンドに応じて決められており）、この第２特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していなければ（Ｓ５５０７：Ｎｏ）、特別図柄表示装置３７の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の表示を更新して（Ｓ５５１０）、この変動停止処理（Ｓ５０８）を終了して、特図変動処理（図２００参照）に戻る。

【３３５６】

第８実施形態では、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおいて、第２特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、下方ＬＥＤ群３７ｂ２が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定される。

【３３５７】

一方、Ｓ５５０７の処理において、特別図柄表示装置３７の下方ＬＥＤ群３７ｂ２にお

ける第２特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していれば（Ｓ５５０７：Ｙｅｓ）、特別図柄表示装置３７の下方ＬＥＤ群３７ｂ２に対して、第２特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した表示態様を停止させる（Ｓ５５０８）。停止図柄は、特図２変動開始処理（図２０２参照）のＳ５３０９、Ｓ５３１２又はＳ５３１４の処理によって予め設定される。

【３３５８】

第８実施形態では、第２特別図柄の動的表示の判定結果がハズレである場合には、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで下方ＬＥＤ群３７ｂ２が点灯表示され、判定結果が小当たりである場合には、該小当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示される。

【３３５９】

Ｓ５５０８の処理で第２特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した特別図柄表示装置３７の表示態様が設定されると、第３図柄表示装置８１における第２特別図柄の変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置３７における特別ＬＥＤ群３７ｂの表示と同調して確定表示させるために、特図２確定コマンドを設定して（Ｓ５５０９）、処理をＳ５５１１へ移行する。特図２確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第２特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。

【３３６０】

音声ランプ制御装置１１３は、この特図２確定コマンドを受信すると、第２特別図柄の変動演出が第３図柄表示装置８１で実行されている場合（即ち、遊技状態が「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」若しくは「普図低確時間短縮状態」、又は、「普図高確時間短縮状態」において第２特別図柄の変動演出が第３図柄表示装置８１で実行されている状態で第１特別図柄の変動演出により時短終了条件が成立し、「通常遊技状態」に移行した場合）は、表示制御装置１１４に対して表示用特図２確定コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、表示用特図２確定コマンドを受信することによって、第３図柄表示装置８１における第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。なお、第２特別図柄の変動演出が第３図柄表示装置８１で実行されていない場合は、音声ランプ制御装置１１３は特図２確定コマンドを受信しても表示制御装置１１４に対して表示用特図２確定コマンドを送信しないように構成されている。このように構成することで、実行されていない変動演出に関するコマンドに関する処理を削減し、処理負担を軽減することができる。

【３３６１】

ここで、図２０４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図２０３参照）の一処理である他方停止処理（Ｓ５５１１）について説明する。図２０４は、この他方停止処理（Ｓ５５１１）を示すフローチャートである。

【３３６２】

この他方停止処理（Ｓ５５１１）では、変動時間が経過した一方の第１特別図柄が大当たり若しくは小当たりとなる動的表示であって、他方の第２特別図柄の動的表示も並行して実行中の場合、又は、変動時間が経過した一方の第２特別図柄が大当たりとなる動的表示であって、他方の第１特別図柄の動的表示も並行して実行中の場合は、該他方の第２特別図柄又は第１特別図柄の動的表示をハズレとして停止させる処理を行う。

【３３６３】

この他方停止処理（Ｓ５５１１）では、まず、第１特別図柄の動的表示が停止したか否か（動的表示の変動時間が経過したか否か）を判別する（Ｓ５６０１）。判別の結果、第１特別図柄の動的表示が停止していた（動的表示の変動時間が経過していた）場合（Ｓ５６０１：Ｙｅｓ）、次いで、第２特別図柄の動的表示が実行中か否かを判別する（Ｓ５６０２）。判別の結果、第２特別図柄の動的表示が実行中の場合（Ｓ５６０２：Ｙｅｓ）、さらに、変動時間が経過した第１特別図柄の動的表示が大当たり又は小当たりに当選しているか否かを判別する（Ｓ５６０３）。判別の結果、第１特別図柄の動的表示が大当たり

又は小当たりに当選している場合（Ｓ５６０３：Ｙｅｓ）、実行中となっている第２特別図柄の動的表示をハズレ図柄として停止すべく、下方ＬＥＤ群３７ｂ２に対して、第２特別図柄の動的表示をハズレ図柄に対応した表示態様を停止させ（Ｓ５６０４）、この他方停止処理（Ｓ５５１１）を終了して、変動停止処理（図２０３参照）に戻し、処理をＳ５５１２へ移行する。

【３３６４】

このように構成することで、「通常遊技状態」において実行されている第２特別図柄の動的表示を、第１特別図柄の大当たり又は小当たりとなる動的表示によってハズレ図柄として停止させることができる。その結果、「通常遊技状態」において非推奨となっている右打ち遊技を行い、上側第２始動口７１へ入賞させて第２特別図柄の動的表示を実行させ、小当たりに当選させることで開放状態となる可変入賞装置６５へ入賞させて賞球を獲得するという、遊技仕様上の想定外の賞球を防止することができる。

【３３６５】

一方、Ｓ５６０２の処理において、第２特別図柄の動的表示が実行中でないと判別された場合（Ｓ５６０２：Ｎｏ）、Ｓ５６０３及びＳ５６０４の処理をスキップして、この他方停止処理（Ｓ５５１１）を終了して、変動停止処理（図２０３参照）に戻し、処理をＳ５５１２へ移行する。また、Ｓ５６０３の処理において、第１特別図柄の動的表示が大当たり及び小当たりに当選していないと判別された場合（Ｓ５６０３：Ｎｏ）、この場合もＳ５６０４の処理をスキップして、この他方停止処理（Ｓ５５１１）を終了して、変動停止処理（図２０３参照）に戻し、処理をＳ５５１２へ移行する。

【３３６６】

Ｓ５６０１の処理において、第１特別図柄の動的表示が停止していないと判別された場合（Ｓ５６０１：Ｎｏ）、即ち、第２特別図柄の動的表示が停止している（動的表示の変動時間が経過している）と判別された場合、次いで、第１特別図柄の動的表示が実行中か否かを判別する（Ｓ５６０５）。判別の結果、第１特別図柄の動的表示が実行中の場合（Ｓ５６０５：Ｙｅｓ）、次いで、第２特別図柄の動的表示が大当たりに当選しているか否かを判別する（Ｓ５６０６）。判別の結果、第２特別図柄の動的表示が大当たりに当選している場合（Ｓ５６０６：Ｙｅｓ）、実行中となっている第１特別図柄の動的表示をハズレ図柄として停止すべく、上方ＬＥＤ群３７ｂ１に対して、第１特別図柄の動的表示をハズレ図柄に対応した表示態様を停止させ（Ｓ５６０７）、この他方停止処理（Ｓ５５１１）を終了して、変動停止処理（図２０３参照）に戻し、処理をＳ５５１２へ移行する。

【３３６７】

一方、Ｓ５６０５の処理において、第１特別図柄の動的表示が実行中でないと判別された場合（Ｓ５６０５：Ｎｏ）、Ｓ５６０６及びＳ５６０７の処理をスキップして、この他方停止処理（Ｓ５５１１）を終了して、変動停止処理（図２０３参照）に戻し、処理をＳ５５１２へ移行する。また、Ｓ５６０６の処理において、第２特別図柄の動的表示が大当たりに当選していないと判別された場合（Ｓ５６０６：Ｎｏ）、この場合もＳ５６０７の処理をスキップして、この他方停止処理（Ｓ５５１１）を終了して、変動停止処理（図２０３参照）に戻し、処理をＳ５５１２へ移行する。

【３３６８】

図２０３に戻って、説明を続ける。Ｓ５５１２の処理では、遊技状態が「普図低確時間短縮状態」又は「普図高確時間短縮状態」であるか否かを判別する（Ｓ５５１２）。判別の結果、「普図低確時間短縮状態」及び「普図高確時間短縮状態」でない場合（Ｓ５５１２：Ｎｏ）、時短終了条件が成立し得る遊技状態ではないため、Ｓ５５１３の処理をスキップしてＳ５５１４の処理へ移行する。一方、Ｓ５５１２の処理において遊技状態が「普図低確時間短縮状態」又は「普図高確時間短縮状態」であると判別された場合（Ｓ５５１２：Ｙｅｓ）、「普図低確時間短縮状態」又は「普図高確時間短縮状態」において特別図柄が動的表示を停止したことになるため、該特別図柄の停止により時短終了条件が成立したか否かの判別処理を行う時短計数処理を実行し（Ｓ５５１３）、その後、処理をＳ５５１４へ移行する。

【３３６９】
ここで、図２０５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図２０３参照）の一処理である時短計数処理（Ｓ５５１３）について説明する。図２０５は、この時短計数処理（Ｓ５５１３）を示すフローチャートである。
【３３７０】
この時短計数処理（Ｓ５５１３）では、特別図柄の動的表示の変動回数の計数結果に応じて「時短機能」の時短終了条件が成立したか否かを判別し、「時短機能」の時短終了条件が成立した場合は、「時短機能」を有効から無効に切り替える処理を行う。
【３３７１】
この時短計数処理（Ｓ５５１３）では、まず、時短カウンタ２０３ｏの値を１減算し（Ｓ５７０１）、続いて、減算した時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５７０２）。判別の結果、Ｓ５７０１の処理で減算した時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値でない場合、即ち、時短カウンタ２０３ｏの値が「０」以下である場合は（Ｓ５７０２：Ｎｏ）、時短終了条件が成立しているため、次いで、時短高確フラグ２０３ｍがオンされているか否かを判別し（Ｓ５７０３）、時短高確フラグ２０３ｍがオンされていれば（Ｓ５７０３：Ｙｅｓ）、時短高確フラグ２０３ｍをオフに設定し（Ｓ５７０４）、この時短計数処理（Ｓ５５１３）を終了して、変動停止処理（図２０３参照）に戻る。
【３３７２】
また、Ｓ５７０３の処理において時短高確フラグ２０３ｍがオンされていないと判別された場合（Ｓ５７０３：Ｎｏ）、時短低確フラグ２０３ｎがオンされていると判断して、時短低確フラグ２０３ｎをオフに設定し（Ｓ５７０５）、この時短計数処理（Ｓ５５１３）を終了して、変動停止処理（図２０３参照）に戻る。
【３３７３】
なお、Ｓ５７０２の処理において、Ｓ５７０１の処理で減算した時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値であると判別された場合（Ｓ５７０２：Ｙｅｓ）、時短終了条件が成立していないため、Ｓ５７０３～Ｓ５７０５の処理をスキップして、この時短計数処理（Ｓ５５１３）を終了し、変動停止処理（図２０３参照）に戻る。
【３３７４】
図２０３に戻って、説明を続ける。Ｓ５５１４の処理では、確変フラグ２０３ｋがオンされているか否かを判別する（Ｓ５５１４）。判別の結果、確変フラグ２０３ｋがオンされている場合（Ｓ５５１４：Ｙｅｓ）、特別図柄の高確率状態であって、天井到達し得ない遊技状態であるため、Ｓ５５１５の処理をスキップしてこの変動停止処理（Ｓ５０８）を終了して、特図変動処理（図２００参照）に戻る。一方、確変フラグ２０３ｋがオンされていない場合（Ｓ５５１４：Ｎｏ）、特別図柄の低確率状態であって、天井到達し得る遊技状態であるため、特別図柄の動的表示の実行回数が天井到達回数に達しているか否かを判別し、判別結果によって「普図低確時間短縮状態」に移行させるべく、天井到達計数処理を実行し（Ｓ５５１５）、この変動停止処理（Ｓ５０８）を終了して、特図変動処理（図２００参照）に戻る。
【３３７５】
次いで、図２０６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図２０３参照）の一処理である天井到達計数処理（Ｓ５５１５）について説明する。図２０６は、この天井到達計数処理（Ｓ５５１５）を示すフローチャートである。
【３３７６】
この天井到達計数処理（Ｓ５５１５）では、特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、該計数結果が天井到達回数に達したか否かを判別して、判別結果に応じて「普図低確時間短縮状態」への移行に基づく時短回数の設定処理を行う。
【３３７７】
この天井到達計数処理（Ｓ５５１５）では、まず、天井到達計数カウンタ２０３ｐの値を１加算する（Ｓ５８０１）。続いて、加算した天井到達計数カウンタ２０３ｐの値が「

９００」より小さい値であるか否かを判別する（Ｓ５８０２）。
【３３７８】
Ｓ５８０２の判別の結果、Ｓ５８０１の処理で加算した天井到達計数カウンタ２０３ｐの値が「９００」より小さい値の場合（Ｓ５８０２：Ｙｅｓ）、Ｓ５８０３～Ｓ５８０６の処理をスキップし、この天井到達計数処理（Ｓ５５１５）を終了して、変動停止処理（図２０３参照）に戻る。
【３３７９】
一方、Ｓ５８０２の処理において、Ｓ５８０１の処理で加算した天井到達計数カウンタ２０３ｐの値が「９００」より小さい値でない場合、即ち、天井到達計数カウンタ２０３ｐの値が「９００」以上である場合（Ｓ５８０２：Ｎｏ）、天井到達しているため、次いで、天井設定済みフラグ２０３ｑがオンされているか否かを判別する（Ｓ５８０３）。判別の結果、天井設定済みフラグ２０３ｑがオンされていなければ（Ｓ５８０３：Ｎｏ）、特別図柄が低確率状態になってから未だ「普図低確時間短縮状態」へ移行していない状態であるので、該「普図低確時間短縮状態」に移行するべく、まず、時短カウンタ２０３ｏの値に「１１４０」をセットし（Ｓ５８０４）、「普図低確時間短縮状態」へ移行したことを示すべく天井設定済みフラグ２０３ｑをオンに設定する（Ｓ５８０５）。そして、「普図低確時間短縮状態」に遊技状態を移行するために、時短低確フラグ２０３ｎをオンに設定し（Ｓ５８０６）、この天井到達計数処理（Ｓ５５１５）を終了して、変動停止処理（図２０３参照）に戻る。これにより、天井到達回数に基づく「普図低確時間短縮状態」を発生させることができる。
【３３８０】
一方、Ｓ５８０３の判別の結果、天井設定済みフラグ２０３ｑがオンされていれば（Ｓ５８０３：Ｙｅｓ）、既に「普図低確時間短縮状態」へ一度移行済みであるので、Ｓ５８０４～Ｓ５８０６の処理をスキップし、この天井到達計数処理（Ｓ５５１５）を終了して、変動停止処理（図２０３参照）に戻る。
【３３８１】
次に、図２０７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図１９７参照）の一処理である当たり処理（Ｓ２０３）について説明する。図２０７は、この当たり処理（Ｓ２０３）を示したフローチャートである。
【３３８２】
この当たり処理（Ｓ２０３）は、各特別図柄の大当たりが発生する場合に、大当たりの種類に応じて可変入賞装置６５（大入賞口）の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。そして、大当たり状態（遊技）である場合において、可変入賞装置６５を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（Ｓ６０８）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（Ｓ６１０）を実行する。
【３３８３】
また、この当たり処理（Ｓ２０３）は、各特別図柄の小当たりが発生する場合に、小当たりに応じて可変入賞装置６５の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。そして、小当たり状態（遊技）である場合において、可変入賞装置６５を開放又は閉鎖するための小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）を実行し、小当たり状態が終了するタイミングで、小当たり状態の終了を設定する小当たり終了処理（Ｓ６１８）を実行する。
【３３８４】
当たり処理（Ｓ２０３）では、まず、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ６０１）。判別の結果、大当たりに当選していれば（Ｓ６０１：Ｙｅｓ）、大当たり遊技を行うために、まず、大当たり遊技中の「確変機能」、「時短機能」及び「天井機能」を無効にすべく、確変フラグ２０３ｋ、時短高確フラグ２０３ｍ、時短低確フラグ２０３ｎ及び天井設定済みフラグ２０３ｑをオフに設定し（Ｓ６０２）、さらに、時短カウンタ２０３ｏ及び天井到達計数カウンタ２０３ｐの値を「０」

クリアする（Ｓ６０３）。次いで、大当たり種別に応じたラウンド数をＲＡＭ２０３に設けられたラウンドカウンタ（図示せず）にセットする（Ｓ６０４）。そして、大当たりが開始されることを示す大当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、大当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６０４）、次いで、該大当たり種別に応じたオープニング時間（例えば、「３０秒」又は「１０秒」）を設定して（Ｓ６０６）、処理をＳ６１１へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図１９７のＳ２０１参照）によって、大当たり種別に応じた大当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【３３８５】

なお、上述したラウンドカウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該ラウンドカウンタの値を確認して、ラウンドカウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、大当たり遊技に応じて可変入賞装置６５を開放制御しつつ、該ラウンドカウンタの値を１減算する。そして、ラウンドカウンタの値が「０」になった場合に、実行中の大当たりを終了するように構成されている。

【３３８６】

Ｓ６０１の処理において、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ６０１：Ｎｏ）、次いで、いずれかの特別図柄の動的表示において小当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ６０７）。判別の結果、小当たりに当選していれば（Ｓ６０７：Ｙｅｓ）、小当たり遊技を行うために、開放する入賞口（即ち、可変入賞装置６５）を設定すると共に、小当たり種別（小当たりに当選した特別図柄の種類）に応じた可変入賞装置６５の開放回数をＲＡＭ２０３に設けられた開放カウンタ（図示せず）にセットする（Ｓ６０８）。

【３３８７】

そして、小当たりが開始されることを示す小当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、小当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６０９）、次いで、該小当たりのオープニング時間（例えば、「０．５秒」）を設定し（Ｓ６１０）、処理をＳ６１１へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図１９７のＳ２０１参照）によって、小当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【３３８８】

なお、上述した開放カウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該開放カウンタの値を確認して、開放カウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、小当たり遊技に応じて可変入賞装置６５を開放制御しつつ、該開放カウンタの値を１減算する。そして、開放カウンタの値が「０」になった場合に、実行中の小当たりを終了するように構成されている。

【３３８９】

次いで、Ｓ６１１の処理では、大当たり中か否かを判別する（Ｓ６１１）。判別の結果、大当たり中であると判別された場合は（Ｓ６１１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する大当たり開閉制御処理を実行する（Ｓ６１２）。

【３３９０】

ここで、図２０８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）について説明する。図２０８は、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）を示したフローチャートである。

【３３９１】

この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）では、当たり処理（Ｓ２０３）で設定された可変入賞装置６５の開放回数に基づいて、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する。

【３３９２】

この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）では、まず、当たり処理（Ｓ２０３）のＳ６０

５で設定されたオープニング時間、又は、後述する大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）のＳ６０２０（図２０９参照）で設定されたインターバル時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６００１）。判別の結果、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（Ｓ６００１：Ｎｏ）、可変入賞装置６５の開放タイミングではないため、該可変入賞装置６５を閉鎖し続けるため、Ｓ６００２～Ｓ６００５の処理をスキップして、処理をＳ６００６へ移行する。

【３３９３】

一方、Ｓ６００１の処理において、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（Ｓ６００１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開放タイミングなので、可変入賞装置６５の開放設定を行い（Ｓ６００２）、次いで、入賞カウンタ（図示せず）に「１０」をセットする（Ｓ６００３）。そして、大当たり時おける可変入賞装置６５の最大開放時間（第８実施形態では、「３０秒」）を設定して（Ｓ６００４）、可変入賞装置６５が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６００５）、処理をＳ６００６に移行する。この大入賞口開放コマンドを受信した音声ランプ制御装置１１３は、可変入賞装置６５が開放された旨を第３図柄表示装置８１において実行し、遊技者に可変入賞装置６５が開放されていることを遊技者に開放されている可変入賞装置６５へ球を入賞させることを促すように構成されている。

【３３９４】

Ｓ６００６の処理では、可変入賞装置６５が開放中であるか否かを判別する（Ｓ６００６）。判別の結果、可変入賞装置６５が開放中でなければ（Ｓ６００６：Ｎｏ）、可変入賞装置６５が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、Ｓ６００７の処理をスキップして、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）を終了し、当たり処理（図２０７参照）に戻る。一方、Ｓ６００６の処理において、可変入賞装置６５が開放中であると判別された場合は（Ｓ６００６：Ｙｅｓ）、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件を判別するべく、大入賞口開放中処理を行い（Ｓ６００７）、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）を終了し、当たり処理（図２０７参照）に戻る。

【３３９５】

ここで、図２０９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）の一処理である大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）について説明する。図２０９は、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を示したフローチャートである。

【３３９６】

この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）では、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。

【３３９７】

この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）では、まず、上述した大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）のＳ６００４において設定された可変入賞装置６５の開放時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６０１１）。判別の結果、可変入賞装置６５の開放時間が経過したタイミングであれば（Ｓ６０１１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立し、そのラウンドにおける可変入賞装置６５の閉鎖タイミングであるため、入賞カウンタの値を「０」クリアして（Ｓ６０１２）、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６０１６へ移行する。Ｓ６０１６からの可変入賞装置６５の閉鎖処理については、後述する。

【３３９８】

一方、Ｓ６０１１の処理において、可変入賞装置６５の開放時間が経過したタイミングでなければ（Ｓ６０１１：Ｎｏ）、次いで、大入賞口スイッチ６５ｃがオンされたか否か、即ち、可変入賞装置６５へ球が入賞したか否かを判断する（Ｓ６０１３）。

【３３９９】

Ｓ６０１３の処理において、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出され可変入賞装置６５へ球が入賞していれば（Ｓ６０１３：Ｙｅｓ）、入賞カウンタの値を１減算して（

Ｓ６０１４）、次いで、入賞カウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６０１５）。入賞カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６０１５：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下である場合は、可変入賞装置６５に球が１０個以上入賞して可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立しているので、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６０１６へ移行する。

【３４００】

Ｓ６０１５の処理において、入賞カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ６０１５：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立しておらず、可変入賞装置６５の開放を継続するために、Ｓ６０１６～Ｓ６０２０の処理をスキップして、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了する。この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）の終了後は、大当たり開閉制御処理（図２０８参照）へ戻る。

【３４０１】

次いで、Ｓ６０１６からの可変入賞装置６５の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置６５の閉鎖設定を行い（Ｓ６０１６）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して可変入賞装置６５が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して（Ｓ６０１７）、処理をＳ６０１８へ移行する。なお、Ｓ６０１７の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図１９７のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【３４０２】

次いで、Ｓ６０１８の処理では、可変入賞装置６５の１のラウンドが消化されたことから、ラウンドカウンタの値を１減算し（Ｓ６０１８）、次に、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６０１９）。ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値である場合（Ｓ６０１９：Ｙｅｓ）、該大当たりにおけるラウンド回数（可変入賞装置６５の残り開放回数）が残存している状態であるので、次の可変入賞装置６５を開放させるまでのインターバル時間（例えば、「１秒」）を設定し（Ｓ６０２０）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了し、大当たり開閉制御処理（図２０８参照）に戻る。

【３４０３】

一方、Ｓ６０１９の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６０１９：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了したので、大当たり状態を終了させるために、インターバル時間を設定せず（即ち、Ｓ６０２０をスキップして）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了して、大当たり開閉制御処理（図２０８参照）に戻る。

【３４０４】

図２０７の当たり処理（Ｓ２０３）に戻って、説明を続ける。Ｓ６１２の大当たり開閉制御処理（図２０８参照）の終了後は、次いで、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６１３）。判別の結果、ラウンドカウンタが「０」より大きい値であれば（Ｓ６１３：Ｙｅｓ）、大当たり状態を継続するため、大当たりの終了設定処理であるＳ６１４の処理をスキップして、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【３４０５】

一方、Ｓ６１３の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６１３：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了しているので、大当たり状態を終了させるために、大当たり終了処理を行い（Ｓ６１４）、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【３４０６】

ここで、図２１０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり終了処理（Ｓ６１４）について説明する。

図２１０は、この大当たり終了処理（Ｓ６１０）を示したフローチャートである。
【３４０７】
この大当たり終了処理（Ｓ６１４）では、当選した大当たり種別に基づいて、確変フラグ２０３ｋ、時短高確フラグ２０３ｍ及び時短カウンタ２０３ｏの設定を行う。
【３４０８】
この大当たり終了処理（Ｓ６１４）では、まず、今回の大当たり種別が大当たり種別「確変Ａ」であるかを判別する（Ｓ６１０１）。判別の結果、今回の大当たり種別が大当たり種別「確変Ａ」であれば（Ｓ６１０１：Ｙｅｓ）、該大当たり終了後の遊技状態を「確率変動状態」とするべく、確変フラグ２０３ｋをオンし（Ｓ６１０２）、次いで、時短高確フラグ２０３ｍをオンして（Ｓ６１０３）、処理をＳ６１０８に移行する。
【３４０９】
Ｓ６１０１の処理において、今回の大当たり種別が大当たり種別「確変Ａ」ではないと判別された場合は（Ｓ６１０１：Ｎｏ）、次いで、今回の大当たり種別が大当たり種別「潜確Ａ」であるか否かを判別し（Ｓ６１０４）、今回の大当たり種別が大当たり種別「潜確Ａ」であれば（Ｓ６１０４：Ｙｅｓ）、確変フラグ２０３ｋをオンし（Ｓ６１０５）、処理をＳ６１０８に移行する。
【３４１０】
一方、Ｓ６１０４の処理において、今回の大当たり種別が大当たり種別「潜確Ａ」でないと判別された場合（Ｓ６１０４：Ｎｏ）、今回の大当たり種別が大当たり種別「時短Ａ」であると判断し、時短高確フラグ２０３ｍをオンして（Ｓ６１０６）、時短カウンタ２０３ｏに「１００」をセットして（Ｓ６１０７）、処理をＳ６１０８に移行する。
【３４１１】
Ｓ６１０８の処理では、音声ランプ制御装置１１３に対して大当たりのエンディング演出の開始を示すエンディングコマンドを設定する（Ｓ６１０８）。Ｓ６１０８の処理で設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図１９７のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。
【３４１２】
音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、大当たりのエンディング演出を実行する。
【３４１３】
Ｓ６１０８の処理の終了後は、遊技状態に応じてエンディング時間（例えば、「１０秒」）を設定し（Ｓ６１０９）、該大当たりの終了時の各種処理を実行する大当たり終了設定処理を行い（Ｓ６１１０）、この大当たり終了処理（Ｓ６１４）を終了して、当たり処理（図２０７参照）に戻る。
【３４１４】
図２０７に戻って、説明を続ける。Ｓ６１１の処理において、大当たり中でない場合には（Ｓ６１１：Ｎｏ）、次に、小当たり中か否かを判別する（Ｓ６１５）。判別の結果、小当たり中でなければ（Ｓ６１５：Ｎｏ）、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了して、タイマ割込処理（図１９７参照）へ戻る。一方、小当たり中であれば（Ｓ６１５：Ｙｅｓ）、次いで、各特別図柄の小当たり遊技に応じた可変入賞装置６５の開閉制御を実行する小当たり開閉制御処理を実行する（Ｓ６１６）。
【３４１５】
ここで、図２１１を参照して、第８実施形態において主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）について説明する。図２１１は、第８実施形態の小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）を示したフローチャートである。
【３４１６】
この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）では、当たり処理（Ｓ２０３）で設定された可変入賞装置６５の開放回数に基づいて、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する。

【３４１７】
この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）では、まず、当たり処理（Ｓ２０３）のＳ６０９で設定されたオープニング時間、又は、後述する小当たり開放中処理（Ｓ６３０６）のＳ６３２０（後述する図２１２参照）で設定されたインターバル時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６３０１）。判別の結果、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（Ｓ６３０１：Ｎｏ）、可変入賞装置６５の開放タイミングではないため、該可変入賞装置６５を閉鎖し続けるため、Ｓ６３０２～Ｓ６３０４の処理をスキップして、処理をＳ６３０５へ移行する。
【３４１８】
一方、Ｓ６３０１の処理において、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（Ｓ６３０１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開放タイミングであるため、まず、入賞カウンタ（図示せず）に「１０」をセットし（Ｓ６３０２）、次いで、可変入賞装置６５の開放時間設定を行う（Ｓ６３０３）。そして、可変入賞装置６５が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６３０４）、処理をＳ６３０５へ移行する。
【３４１９】
Ｓ６３０５の処理では、小当たり時において可変入賞装置６５が開放中であるか否かを判別する（Ｓ６３０５）。判別の結果、小当たり時において可変入賞装置６５が開放中でなければ（Ｓ６３０５：Ｎｏ）、小当たり時おいて可変入賞装置６５が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、Ｓ６３０６の処理をスキップして、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）を終了し、当たり処理（図２０７参照）に戻る。一方、Ｓ６３０５の処理において、小当たり時において可変入賞装置６５が開放中であると判別された場合は（Ｓ６３０５：Ｙｅｓ）、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件を判別するべく、小当たり開放中処理を行い（Ｓ６３０６）、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）を終了し、当たり処理（図２０７参照）に戻る。
【３４２０】
ここで、図２１２を参照して、第８実施形態において主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）の一処理である小当たり開放中処理（Ｓ６３０６）について説明する。図２１２は、第８実施形態の小当たり開放中処理（Ｓ６３０６）を示したフローチャートである。
【３４２１】
第８実施形態の小当たり開放中処理（Ｓ６３０６）では、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。
【３４２２】
この小当たり開放中処理（Ｓ６３０６）では、まず、上述した小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）のＳ６３０３において設定された可変入賞装置６５の開放時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６３１１）。判別の結果、可変入賞装置６５の開放時間が経過したタイミングであれば（Ｓ６３１１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立し、そのラウンドにおける可変入賞装置６５の閉鎖タイミングであるため、入賞カウンタの値を「０」クリアして（Ｓ６３１２）、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６３１６へ移行する。
【３４２３】
一方、Ｓ６３１１の処理において、可変入賞装置６５の開放時間が経過したタイミングでなければ（Ｓ６３１１：Ｎｏ）、次いで、大入賞口スイッチ６５ｃ（図１７１参照）がオンされたか否か、即ち、可変入賞装置６５へ球が入賞したか否かを判断する（Ｓ６３１３）。
【３４２４】
Ｓ６３１３の処理において、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出され可変入賞装置６５へ球が入賞していれば（Ｓ６３１３：Ｙｅｓ）、入賞カウンタの値を１減算して（Ｓ６３１４）、次いで、１減算した入賞カウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別

する（Ｓ６３１５）。入賞カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６３１５：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下である場合は、可変入賞装置６５に球が１０個以上入賞して可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立しているので、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６３１６へ移行する。

【３４２５】

Ｓ６３１６からの可変入賞装置６５の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置６５の閉鎖設定を行い（Ｓ６３１６）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して可変入賞装置６５が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して（Ｓ６３１７）、処理をＳ６３１８へ移行する。なお、Ｓ６３１７の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図１９７のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【３４２６】

次いで、Ｓ６３１８の処理では、可変入賞装置６５の１のラウンドが消化されたことから、ラウンドカウンタの値を１減算し（Ｓ６３１８）、処理をＳ６３１９へ移行する。

【３４２７】

Ｓ６３１９の処理では、Ｓ６３１８の処理で１減算したラウンドカウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６３１９）。ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値である場合（Ｓ６３１９：Ｙｅｓ）、該小当たりにおけるラウンド回数（可変入賞装置６５の残り開放回数）が残存している状態であるので、次の可変入賞装置６５を開放させるまでのインターバル時間（例えば、「１秒」）を設定し（Ｓ６３２０）、この小当たり開放中処理（Ｓ６３０６）を終了し、小当たり開閉制御処理（図２１１参照）に戻る。一方、Ｓ６３１９の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下の場合は（Ｓ６３１９：Ｎｏ）、該小当たりにおけるラウンド回数（可変入賞装置６５の残り開放回数）が残存していないため、Ｓ６３２０の処理をスキップしてこの小当たり開放中処理（Ｓ６３０６）を終了し、小当たり開閉制御処理（図２１１参照）に戻る。

【３４２８】

なお、Ｓ６３１３の処理において、可変入賞装置６５へ球が入賞していないと判別された場合（Ｓ６３１３：Ｎｏ）、又は、Ｓ６３１５の処理において、入賞カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ６３１５：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立しておらず、可変入賞装置６５の開放を継続するために、Ｓ６３１６～Ｓ６３２０の処理をスキップして、この小当たり開放中処理（Ｓ６３０６）を終了し、小当たり開閉制御処理（図２１１参照）に戻る。

【３４２９】

また、第８実施形態における各特別図柄の小当たり遊技では、各特別図柄の小当たり当選に基づく大入賞口開閉板６５ａの最大開放時間内に発射された球が１０個も入賞し得ない開放時間（即ち、特図１小当たりが「０．１秒」、特図２小当たりが「１．５秒」）に設定されているため、入賞個数条件に基づく閉鎖条件ではなく、予め設定された可変入賞装置６５の開放時間の経過に基づく可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立し易いように構成されている。

【３４３０】

図２０７の当たり処理（Ｓ２０３）に戻って、説明を続ける。Ｓ６１６の小当たり開閉制御処理（図２１１参照）の終了後は、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６１７）。判別の結果、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ６１７：Ｙｅｓ）、小当たりを継続するため、小当たりの終了設定処理であるＳ６１８の処理をスキップして、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了して、タイマ割込処理（図１９７参照）へ戻る。

【３４３１】

一方、Ｓ６１７の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場

合（Ｓ６１７：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この小当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了しているので、小当たり状態を終了させるために、小当たり終了処理を行い（Ｓ６１８）、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了して、タイマ割込処理（図２０７参照）へ戻る。

【３４３２】

次に、図２１３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図１９７参照）の一処理である普図変動処理（Ｓ２１１）について説明する。図２１３は、この普図変動処理（Ｓ２１１）を示したフローチャートである。

【３４３３】

この普図変動処理（Ｓ２１１）は、スルーゲート６７への球の通過に起因して、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を制御するものである。

【３４３４】

この普図変動処理（Ｓ２１１）では、まず、今現在、普通電役７２が突出中（作動中）か否か、即ち、普通図柄の当たり中であるか否かを判別する（Ｓ７０１）。判別の結果、普通電役７２が突出中であれば（Ｓ７０１：Ｙｅｓ）、普通図柄の当たり中であるので、そのまま普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図１９７参照）へ戻る。

【３４３５】

一方、普通電役７２が突出中でなければ（Ｓ７０１：Ｎｏ）、普通図柄の当たり中ではないため、次いで、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中であるか否かを判別する（Ｓ７０２）。判別の結果、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中でなければ（Ｓ７０２：Ｎｏ）、次いで、普通図柄表示装置８３における可変表示が停止後、所定時間（例えば、「１秒」）経過したか否かを判別する（Ｓ７０３）。その結果、可変表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ７０３：Ｎｏ）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図１９７参照）に戻る。これにより、可変表示における停止図柄が所定時間だけ普通図柄表示装置８３に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【３４３６】

一方、Ｓ７０３の処理の結果、可変表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ７０３：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２０３ｈの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄に関する可変表示の作動保留球数ＨＮ）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ７０４）。

【３４３７】

Ｓ７０４の処理の結果、普図保留球数カウンタ２０３ｈの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きくなければ（Ｓ７０４：Ｎｏ）、実行すべき普通図柄の可変表示の保留球数が存在しないということなので、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図１９７参照）に戻る。一方、普図保留球数カウンタ２０３ｈの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きい値であれば（Ｓ７０４：Ｙｅｓ）、保留されていた普通図柄に関する可変表示の実行開始タイミングであると判断し、まず、普図保留球数カウンタ２０３ｈの値（作動保留球数ＨＮ）を１減算する（Ｓ７０５）。これは、後述する処理（Ｓ７０６～Ｓ７１２）によって、保留されていた普通図柄に関する可変表示のうち１の可変表示の実行が開始されることに伴って、普通図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【３４３８】

次いで、普図保留球格納エリア２０３ｉに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ７０６）。このデータシフト処理は、普図保留球格納エリア２０３ｉの普図保留第１～第４エリアに格納されているデータを普図保留球実行エリア２０３ｊへ向けて順にシフトさせる処理であって、普図保留第１エリア→普図保留球実行エリア２０３ｊ、普図保留第２エリア→普図保留第１エリア、普図保留第３エリア→普図保留第２エリア、普図保留第４エリア→普図保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【３４３９】

Ｓ７０６のデータシフト処理の後は、データシフト処理により普図保留球実行エリア２０３ｊに格納されたデータ（即ち、普図当たりカウンタＣ４の値）に基づいて、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を実行するために、まず、時短低確フラグ２０３ｎ又は時短高確フラグ２０３ｍがオンされているか否かを判別する（Ｓ７０７）。判別の結果、時短低確フラグ２０３ｎ及び時短高確フラグ２０３ｍがオンされていない場合は（Ｓ７０７：Ｎｏ）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」又は「潜伏確率変動状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「１５秒」に設定し（Ｓ７０８）、処理をＳ７１０へ移行する。一方、時短低確フラグ２０３ｎ又は時短高確フラグ２０３ｍがオンされていると判別された場合（Ｓ７０７：Ｙｅｓ）、「時短機能」が有効な「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「０．１秒」に設定して（Ｓ７０９）、処理をＳ７１０へ移行する。

【３４４０】

Ｓ７１０の処理では、時短高確フラグ２０３ｍがオンされているか否かを判別し（Ｓ７１０）、時短高確フラグ２０３ｍがオンされていない場合（Ｓ７１０：Ｎｏ）、即ち、普通図柄の低確率状態では、普図当たり乱数テーブル２０２ｈにおける低確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア２０３ｊに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定する（Ｓ７１１）。また、時短高確フラグ２０３ｍがオンされている場合（Ｓ７１０：Ｙｅｓ）、即ち、普通図柄の高確率状態では、普図当たり乱数テーブル２０２ｈにおける高確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア２０３ｊに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定する（Ｓ７１２）。Ｓ７１１及びＳ７１２の処理の後は、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図１９７参照）に戻る。

【３４４１】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、遊技者が右打ちした場合に、スルーゲート６７を球が通過したとき、普通電役７２が開放し易いか否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役７２が開放し易い状況（即ち、普通図柄の高確率状態）であって下側第２始動口７１ａ側へ流入し易い状況か、普通電役７２が開放し易い状況よりも開放し難い状況（即ち、普通図柄の低確率状態）であって、閉鎖（突出）している普通電役７２の上面を左端から右端まで転動しきり、可変入賞装置６５側へ流入し得る状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【３４４２】

Ｓ７０２の処理において、普通図柄表示装置８３の表示態様が可変表示中であると判別されると（Ｓ７０２：Ｙｅｓ）、可変表示時間が経過したか否かを判別する（Ｓ７１３）。普通図柄表示装置８３の可変表示時間は、Ｓ７０８又はＳ７０９の処理により遊技状態に応じて決定されており、この可変表示時間が経過していなければ（Ｓ７１３：Ｎｏ）、普通図柄表示装置８３の表示を更新して（Ｓ７１４）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図１９７参照）に戻る。

【３４４３】

一方、普通図柄表示装置８３における可変表示の可変表示時間が経過していれば（Ｓ７１３：Ｙｅｓ）、普通図柄表示装置８３に対して、Ｓ７１１又はＳ７１２によって予め設定された停止図柄に対応した表示態様を設定し（Ｓ７１５）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図１９７参照）に戻る。

【３４４４】

これにより、球がスルーゲート６７を通過した場合に、この普図変動処理（Ｓ２１１）に基づいて普通図柄表示装置８３における可変表示が設定され、該普通図柄表示装置８３において可変表示が開始されてから可変表示時間が経過するまでは、「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる。そして、可変表示結果が当たりである場合には「○」の図柄を点灯する一方、ハズレである場合には「×」の図柄を点灯させる。

【３４４５】
次に、図２１４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図１９７参照）の一処理である普通電役制御処理（Ｓ２０４）について説明する。図２１４は、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を示したフローチャートである。
【３４４６】
この普通電役制御処理（Ｓ２０４）は、普通図柄の当たりが発生する場合に、遊技状態に応じて普通電役７２の開閉（突出及び没入）駆動制御を実行する。即ち、遊技状態に応じて普通電役７２の開放（没入）時間を設定すると共に、設定された時間に基づいて該普通電役７２を開放駆動し、設定した突出時間が経過した場合に、開放（没入）中の普通電役７２を閉鎖（突出）させる制御を実行する。
【３４４７】
この普通電役制御処理（Ｓ２０４）では、まず、普通電役７２が開放（没入）中か否か、即ち、普通図柄の当たり中か否かを判別する（Ｓ８０１）。判別の結果、普通電役７２が開放中でないと判別された場合（Ｓ８０１：Ｎｏ）、即ち、普通図柄の当たり中でないと判別された場合は、次に、普通図柄の可変表示が終了したか否かを判別する（Ｓ８０２）。
【３４４８】
Ｓ８０２における判別の結果、普通図柄の可変表示が終了していなければ（Ｓ８０２：Ｎｏ）、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図１９７参照）に戻る一方、普通図柄の可変表示が終了していれば（Ｓ８０２：Ｙｅｓ）、次いで、該可変表示において当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ８０３）。
【３４４９】
Ｓ８０３における判別の結果、可変表示において当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ８０３：Ｎｏ）、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図１９７参照）へ戻る。一方、可変表示において当たりに当選していると判別された場合は（Ｓ８０３：Ｙｅｓ）、当選した当たりに関する制御を実行するために、まず、時短低確フラグ２０３ｎ又は時短高確フラグ２０３ｍがオンされているか否かを判別する（Ｓ８０４）。
【３４５０】
Ｓ８０４における判別の結果、時短低確フラグ２０３ｎ及び時短高確フラグ２０３ｍがオンされていないと判別された場合は（Ｓ８０４：Ｎｏ）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」又は「潜伏確率変動状態」であると判断し、普通電役開放テーブル２０２ｊの規定内容に基づいて当たり状態における普通電役７２の開放時間を「０．１秒」に設定し（Ｓ８０５）、該当たりに基づく普通電役７２の開放回数を１回行うために、電役カウンタ（図示せず）の値に「１」をセットして（Ｓ８０６）、処理をＳ８０９へ移行する。
【３４５１】
一方、Ｓ８０４の処理において、時短低確フラグ２０３ｎ又は時短高確フラグ２０３ｍがオンされていると判別された場合は（Ｓ８０４：Ｙｅｓ）、「時短機能」が有効な「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判断し、普通電役開放テーブル２０２ｊの規定内容に基づいて当たり状態における普通電役７２の開放（没入）時間を「５．８秒」に設定し（Ｓ８０７）、該当たりに基づく普通電役７２の開放回数を１回行うために、電役カウンタ（図示せず）の値に「１」をセットして（Ｓ８０８）、処理をＳ８０９へ移行する。
【３４５２】
Ｓ８０９の処理では、普通電役７２の開放（没入）処理を行い（Ｓ８０９）、閉鎖（突出）状態であった普通電役７２を開放状態に駆動し、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図１９７参照）に戻る。
【３４５３】
これにより、遊技者が右打ちした場合において、スルーゲート６７を通過した球が普通電役７２の配設位置に到達し、該普通電役７２が開放されている時間の長い状態か短い状

態かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を通過した球が下側第２始動口７１ａ側へ誘導され易い状況か、該普通電役７２の閉鎖状態において該普通電役７２の上面を左端から右端まで転動しきって、その球が可変入賞装置６５側へ流下され得る状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【３４５４】

Ｓ８０１の処理において、普通電役７２が開放中であると判別された場合（Ｓ８０１：Ｙｅｓ）、即ち、普通図柄の当たり中であると判別された場合は、次いで、Ｓ８０５又はＳ８０７において設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過しているかを判別する（Ｓ８１０）。判別の結果、設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過していないと判別された場合は（Ｓ８１０：Ｎｏ）、普通電役７２の開放状態を維持するため、Ｓ８１１～Ｓ８１３の処理をスキップして、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図１９７参照）に戻る。

【３４５５】

一方、Ｓ８１０の処理において、設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過していると判別された場合は（Ｓ８１０：Ｙｅｓ）、まず、普通電役７２の閉鎖（突出）処理を行い（Ｓ８１１）、Ｓ８０６又はＳ８０８の処理で設定された電役カウンタの値から「１」を減算する（Ｓ８１２）。そして、減算された電役カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ８１３）。判別の結果、電役カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ８１３：Ｙｅｓ）、該当たりに基づく普通電役７２の開放回数が残存しているため、処理をＳ８０９へ移行し、所定のインターバル処理を行った上で再び普通電役７２の開放処理を行う。一方、電役カウンタの値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ８１３：Ｎｏ）、即ち、電役カウンタの値が「０」以下である場合は、該当たりに基づく普通電役７２の開放がすべて終了したということなので、普通電役７２の再開放を行わず、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図１９７参照）に戻る。

【３４５６】

次いで、図２１５を参照して、停電等の発生した場合に主制御装置１１０において実行されるＮＭＩ割込処理について説明する。図２１５は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。

【３４５７】

このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。ＮＭＩ端子に停電信号ＳＧ１が入力されたＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ９０１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。

【３４５８】

なお、上記のＮＭＩ割込処理は、払出制御装置１１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２１３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から払出制御装置１１１内のＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子に出力され、ＭＰＵ２１１は実行中の制御を中断して、ＮＭＩ割込処理を開始するのである。

【３４５９】

次に、図２１６から図２２２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理（図２１６参照）と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理（図２１７参照）とがある。

【３４６０】
まず、図２１６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図２１６は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。
【３４６１】
立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ１００１）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ１１１６の電源断処理（図２１７参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ１００２）。図２１７を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信すると、Ｓ１１１６の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ１１１６の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。
【３４６２】
電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ１００２：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ１００３）。
【３４６３】
ＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定の領域には、Ｓ１００６の処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｓ１００３：Ｎｏ）、Ｓ１００８へ移行する。
【３４６４】
なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１００４へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｓ１００３：Ｎｏ）、Ｓ１００８へ移行する。
【３４６５】
電源断処理中フラグがオンであれば（Ｓ１００２：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ１１１６の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をＳ１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。
【３４６６】
Ｓ１００４の処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックする（Ｓ１００４

）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込み及び確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「０ＡＡｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域が「０」クリアされる。

【３４６７】

ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ１００５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定する（Ｓ１００６）。この特定領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（Ｓ１００５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ１００７）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭ２２３の異常は、表示ランプ３４により報知される。なお、音声出力装置２２６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【３４６８】

Ｓ１００８の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ１００８）。電源断フラグはＳ１１１６の電源断処理の実行時にオンされる（図２１７のＳ１１１５参照）。つまり、電源断フラグは、Ｓ１１１６の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ１００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ１００８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭ２２３の作業エリアをクリアし（Ｓ１００９）、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１０１０）、演出用左打ち指示実施済みフラグ２２３ｉをオンに設定し（Ｓ１０５１）、演出用右打ち指示実施済みフラグ２２３ｊをオフに設定する（Ｓ１０５２）。次いで、割込み許可を設定して（Ｓ１０１１）、処理をＳ１０１２へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

【３４６９】

一方、電源断フラグがオフされた状態でＳ１００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにＳ１００４からＳ１００６の処理を経由してＳ１００８の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（Ｓ１００８：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の作業領域のクリア処理であるＳ１００９をスキップして、処理をＳ１０１０へ移行し、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１０１０）、演出用左打ち指示実施済みフラグ２２３ｉをオンに設定し（Ｓ１０５１）、演出用右打ち指示実施済みフラグ２２３ｊをオフに設定して（Ｓ１０５２）する。次いで、割込み許可を設定して（Ｓ１０１１）、処理をＳ１０１２へ移行する。

【３４７０】

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

【３４７１】

Ｓ１０１２の処理では、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１０１２）、該設定値コマンドを受信するまでＳ１０１２の処理を繰り返し実行し

て待機する（Ｓ１０１２：Ｎｏ）。そして、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信した場合に（Ｓ１０１２：Ｙｅｓ）、該設定値コマンドが示す確率設定値を設定値メモリ（図示せず）に格納し（Ｓ１０１３）、メイン処理（図２１７参照）へ移行する。

【３４７２】

このように、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理において、主制御装置１１０の立ち上げ処理（図１９４参照）の終盤で生成される設定値コマンドを受信するまでメイン処理（図２１７参照）への移行を待機することで、主制御装置１１０で設定された確率設定値を音声ランプ制御装置１１３側で確実に把握し、該確率設定値に基づいてメイン処理以降の処理を実行できる。また、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信しない場合、主制御装置１１０の立ち上げ処理の終盤まで到達しておらず、主制御装置１１０の立ち上げ処理が正常に終了していないので、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理も正常に終了させず、メイン処理へ移行させない。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側で主制御装置１１０の立ち上げ処理が正常に実行されたか否かを把握することが可能となるとともに、主制御装置１１０が正常に立ち上がっていない状態における音声ランプ制御装置１１３の暴走を未然に防止できる。

【３４７３】

次に、図２１７を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図２１７は、このメイン処理を示したフローチャートである。

【３４７４】

メイン処理が実行されると、まず、前回Ｓ１１０１の処理が実行されてから「１ミリ秒」以上が経過したか否かが判別され（Ｓ１１０１）、「１ミリ秒」以上経過していなければ（Ｓ１１０１：Ｎｏ）、Ｓ１１０２～Ｓ１１０９の処理を行わずにＳ１１１０の処理へ移行する。Ｓ１１０１の処理で、「１ミリ秒」経過したか否かを判別するのは、Ｓ１１０２～Ｓ１１０９が短い周期（「１ミリ秒」以内）で処理する必要がないものであるのに対して、Ｓ１１１０の変動演出処理やＳ１１１１のコマンド判定処理は、短い周期で実行する方が好ましい処理であるからである。Ｓ１１１１の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ１１１０の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【３４７５】

Ｓ１１０１の処理において、前回Ｓ１１０１の処理が実行されてから「１ミリ秒」以上経過していると判断される場合は（Ｓ１１０１：Ｙｅｓ）、Ｓ１１０２の処理へ移行する。なお、Ｓ１１０１の処理が、図２１６に示す立ち上げ処理の後初めて実行された場合は、そのままＳ１１０２の処理へ移行する。

【３４７６】

Ｓ１１０２の処理では、Ｓ１１０３～Ｓ１１１２の処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｓ１１０２）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ１１０７の処理で編集されるランプの点灯態様になるように各ランプの出力を設定し（Ｓ１１０３）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ１１０４）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば、「３０秒」）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ１１０５の処理へ移行する。

【３４７７】

次いで、Ｓ１１０５の処理では、後述するＳ１１１１のコマンド判定処理によって設定される大当たりに関する演出を実行する当たり演出処理を行い（Ｓ１１０５）、Ｓ１１０６の処理へ移行する。なお、第８実施形態では、第１特別図柄及び第２特別図柄による大

当たりに関する可変入賞装置６５の開放中に所定の演出（例えば、可変入賞装置６５が開放されたことを示す演出や右打ち報知演出）を実行するように構成されている。

【３４７８】

次いで、Ｓ１１０６の処理では、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ１１０６）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２の有効期間において、該枠ボタン２２が押されたか否かの入力を監視し、上記有効期間に枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。

【３４７９】

枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ１１０６）が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し（Ｓ１１０７）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ１１０８）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。

【３４８０】

Ｓ１１０８の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し（Ｓ１１０９）、Ｓ１１１０の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動演出に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ１１０７のランプ編集処理が実行され、また、Ｓ１１０８の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動演出に要する時間と同期した時間で実行される。

【３４８１】

Ｓ１１１０の処理では、第３図柄表示装置８１において変動演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド、又は、特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドに基づいて第１特別図柄又は第２特別図柄に対応する変動演出処理を実行し（Ｓ１１１０）、処理をＳ１１５１へ移行する。この変動演出処理（Ｓ１１１０）の詳細については、図２２１を参照して後述する。

【３４８２】

Ｓ１１５１の処理では、第３図柄表示装置８１において主表示用右打ち指示８９及び演出用打ち方指示を表示するために、現在の遊技状態と第３図柄表示装置８１における表示内容を判別し、各打ち方表示のコマンドを設定し、処理をＳ１１１１へ移行する。この打ち方指示表示処理（Ｓ１１５１）の詳細については、図２２２を参照して後述する。

【３４８３】

Ｓ１１１１の処理では、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行い（Ｓ１１１１）、Ｓ１１１２の処理へ移行する。このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）の詳細については、図２１８を参照して後述する。

【３４８４】

Ｓ１１１２では、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた各種カウンタを更新するカウンタ更新処理を実行する（Ｓ１１１２）。例えば、変動演出の詳細な変動パターンを決定するカウンタの更新や、「保留変化予告」を抽選する保留変化カウンタ（図示せず）の更新が、このカウンタ更新処理の中で行われる。該カウンタの更新は、所定の範囲（本実施形態では、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（「９９」）に達した後「０」に戻すことによって行われる。

【３４８５】

Ｓ１１１２の処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１１１３）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ１１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１１１３：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして

（Ｓ１１１５）、電源断処理を実行する（Ｓ１１１６）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ１１１７）、その後、処理を無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【３４８６】

一方、Ｓ１１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１１１３：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ１１１４）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ１１１４：Ｎｏ）、Ｓ１１０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ１１１４：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

【３４８７】

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

【３４８８】

次に、図２１８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）について説明する。図２１８は、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を示したフローチャートである。

【３４８９】

このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図２１７参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０又は表示制御装置１１４から受信したコマンドを判定する。

【３４９０】

コマンド判定処理（Ｓ１１１１）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域に、主制御装置１１０からのコマンドを受信しているか否かを判別する（Ｓ１２０１）。判別の結果、主制御装置１１０からコマンドを受信していれば（Ｓ１２０１：Ｙｅｓ）、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置１１０より第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド、特図１停止種別コマンド又は特図１確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２０２）。そして、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０２：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図１コマンド処理を行い（Ｓ１２０３）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図２１７参照）に戻る。

【３４９１】

ここで、図２１９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）について説明する。図２１９は、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を示したフローチャートである。

【３４９２】

この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、主制御装置１１０から送信された第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。

【３４９３】

特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、まず、主制御装置１１０より特図１変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２２１）。判別の結果、特図１変動パターンコマンドを受信していれば（Ｓ１２２１：Ｙｅｓ）、受信した特図１変動パターンコマンドに含まれる第１特別図柄の変動パターン種別を抽出する（Ｓ１２２２）。

【３４９４】

ここで抽出された第１特別図柄の変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動演出処理（図２２１参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図１変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図２１８参照）に戻る。

【３４９５】

一方、特図１変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２２１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２２３）。そして、特図１停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２２３：Ｙｅｓ）、該特図１停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１２２４）。

【３４９６】

ここで抽出された第１特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動演出処理（図２２１参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図１停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第１特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定して（Ｓ１２２５）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図２１８参照）に戻る。

【３４９７】

なお、特図１停止種別コマンドは、第１特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図１変動パターンコマンドを送信後、その特図１変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第１特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１２２５の処理によって特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図２２１参照）において、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図１変動パターンコマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第１特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図１停止種別コマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、１の第１特別図柄の変動演出において、第１保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図１変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第１保留球数コマンドに基づく停止種別と特図１停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【３４９８】

Ｓ１２２３の処理の結果、特図１停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２２３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２２６）。特図１確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図１確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２２６：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図１確定コマンドを設定し（Ｓ１２２７）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図２１８参照）に戻る。

【３４９９】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用特図１確定コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図１確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されて

いる。
【３５００】
　Ｓ１２２６の処理の結果、特図１確定コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２２６：Ｎｏ）、その他の第１特別図柄の変動演出に関する処理を行い（Ｓ１２２８）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図２１８参照）に戻る。
【３５０１】
　図２１８に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０２の処理において、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０２：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図２変動パターンコマンド、特図２停止種別コマンド又は特図２確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２０４）。そして、第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０４：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図２コマンド処理を行い（Ｓ１２０５）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図２１７参照）に戻る。
【３５０２】
　ここで、図２２０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）について説明する。図２２０は、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を示したフローチャートである。
【３５０３】
　この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、主制御装置１１０から送信された第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。
【３５０４】
　特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、まず、主制御装置１１０より特図２変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２３１）。判別の結果、特図２変動パターンコマンドを受信していれば（Ｓ１２３１：Ｙｅｓ）、受信した特図２変動パターンコマンドに含まれる第２特別図柄の変動パターン種別を抽出する（Ｓ１２３２）。
【３５０５】
　ここで抽出された第２特別図柄の変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動演出処理（図２２１参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第２特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図２変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図２１８参照）に戻る。
【３５０６】
　一方、特図２変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２３１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２３３）。そして、特図２停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２３３：Ｙｅｓ）、該特図２停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１２３４）。
【３５０７】
　ここで抽出された第２特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動演出処理（図２２１参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第２特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図２停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第２特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図２変動開始フラグ２２３ｂをオンに設定して（Ｓ１２３５）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図２１８参照）に戻る。
【３５０８】
　なお、特図２停止種別コマンドは、第２特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図２変動パターンコマンドを送信後、その特図２変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第２特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１２３５の処理によって特図２変動

開始フラグ２２３ｂをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図２２１参照）において、先に第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第２特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図２変動パターンコマンドより抽出した第２特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第２特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図２停止種別コマンドより抽出した第２特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、１の第２特別図柄の変動演出において、第２保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図２変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第２保留球数コマンドに基づく停止種別と特図２停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【３５０９】

Ｓ１２３３の処理の結果、特図２停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２３３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２３６）。特図２確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は該第２特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図２確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２３６：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第２特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図２確定コマンドを設定し（Ｓ１２３７）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図２１８参照）に戻る。

【３５１０】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用特図２確定コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第２特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図２確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【３５１１】

Ｓ１２３６の処理の結果、特図２確定コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２３６：Ｎｏ）、その他の第２特別図柄の変動演出に関する処理を行い（Ｓ１２３８）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図２１８参照）に戻る。

【３５１２】

図２１８に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０４の処理において、第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０４：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第１保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２０６）。そして、第１保留球数コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０６：Ｙｅｓ）、第１保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａ（図１７１参照）の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（Ｓ１２０７）。そして、同じく第１保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、及び、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、Ｓ１２０７で更新されたサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が示す第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１～第４エリアに格納する（Ｓ１２０８）。そして、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第１保留球数コマンドを設定して（Ｓ１２０９）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図２１７参照）に戻る。

【３５１３】
ここで、第１保留球数コマンドは、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ１２０７の処理によって、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を修正し、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。
【３５１４】
また、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第１特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。
【３５１５】
Ｓ１２０６の処理の結果、第１保留球数コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２０６：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第２保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２１０）。そして、第２保留球数コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２１０：Ｙｅｓ）、第２保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂ（図１７１参照）の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第２特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納する（Ｓ１２１１）。そして、同じく第２保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、及び、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、Ｓ１２１１で更新されたサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が示す第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１～第４エリアに格納する（Ｓ１２１２）。そして、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第２保留球数コマンドを設定して（Ｓ１２１３）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図２１７参照）に戻る。
【３５１６】
ここで、第２保留球数コマンドは、球が上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａに入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ１２１１の処理によって、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を修正し、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に合わせることができる。
【３５１７】
また、音声ランプ制御装置１１３は、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第２特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。
【３５１８】
Ｓ１２１０の処理の結果、第２保留球数コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２１０：Ｎｏ）、次いで、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ１２１６）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図２１７参照）に戻る

。ここで、受信したその他のコマンドが、音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行う。例えば、主制御装置１１０より受信したデモコマンドは、このＳ１２１６の処理によって、表示用デモコマンドとして設定され、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。

【３５１９】

次に、図２２１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）について説明する。図２２１は、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を示したフローチャートである。

【３５２０】

この変動演出処理（Ｓ１１１０）は、メイン処理（図２１７参照）の中で実行され、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍ（図１７０参照）において第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出を実行させるための各種処理を実行する。具体的には、遊技状態が、「通常遊技状態」であれば、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を行う一方、第２特別図柄の変動演出に関する表示を行わないように構成される。また、遊技状態が、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」であれば、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を行う一方、第１特別図柄の変動演出に関する表示を行わないように構成される。

【３５２１】

変動演出処理（Ｓ１１１０）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた特図１変動開始フラグ２２３ａがオンか否かを判別する（Ｓ１３０１）。判別の結果、特図１変動開始フラグ２２３ａがオンであると判別された場合（Ｓ１３０１：Ｙｅｓ）、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドをともに受信しているので、第１特別図柄の変動演出を開始すべく、特図１変動開始フラグ２２３ａをオフし（Ｓ１３０２）、次いで、第１保留情報格納エリア２２３ｅに設けられた第１保留情報格納第１エリアに含まれるデータを第１実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし（Ｓ１３０３）、さらに、第１保留情報格納エリア２２３ｅに設けられた第１保留情報格納第２～第４エリアに含まれるデータを第１保留情報格納第１～第３エリアへシフトして（Ｓ１３０４）、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算し（Ｓ１３０５）、処理をＳ１３０６へ移行する。

【３５２２】

つまり、この場合は、保留された第１特別図柄の変動演出が１つ減り、時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された変動演出に対応する第１保留情報第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、実行中の第１特別図柄の変動演出に対応する第１実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させる。また、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させる。

【３５２３】

これにより、第１実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の第１保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになり、第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１～第４エリアには、そ

れぞれ、主制御装置１１０の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。

【３５２４】

Ｓ１３０６の処理では、現在の遊技状態が「通常遊技状態」か否かを判別する（Ｓ１３０６）。判別の結果、「通常遊技状態」でないと判別された場合（Ｓ１３０６：Ｎｏ）、即ち、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判別された場合は、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を行う遊技状態であって、第１特別図柄の変動演出を行わないため、Ｓ１３０７～Ｓ１３０９の処理をスキップして、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図２１７参照）に戻る。

【３５２５】

一方、Ｓ１３０６の処理において、現在の遊技状態が「通常遊技状態」であると判別された場合（Ｓ１３０６：Ｙｅｓ）、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を行う遊技状態であるので、まず、上記Ｓ１３０５の処理で減算したサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値に基づいて表示用第１保留球数コマンドを設定して（Ｓ１３０７）、処理をＳ１３０８へ移行する。

【３５２６】

ここで設定された表示用第１保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図２１７のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用第１保留球数コマンドによって示される第１特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示制御を行う。

【３５２７】

次いで、Ｓ１３０８の処理では、第１実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３０８）、処理をＳ１３０９へ移行する。

【３５２８】

ここで設定された表示用特図１変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図２１７のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特図１変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに第１特別図柄に対応する第３図柄の変動表示が行われるように、その第１特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【３５２９】

次いで、Ｓ１３０９の処理において、第１実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３０９）、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図２１７参照）に戻る。

【３５３０】

ここで設定された表示用特図１停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図２１７のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、Ｓ１３０９の処理により設定された表示用特図１変動パターンコマンドによって実行される第１特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図１停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【３５３１】
Ｓ１３０１の処理において、特図１変動開始フラグ２２３ａがオンでないと判別された場合（Ｓ１３０１：Ｎｏ）、次いで、ＲＡＭ２２３に設けられた特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンか否かを判別する（Ｓ１３１０）。判別の結果、特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンであると判別された場合（Ｓ１３１０：Ｙｅｓ）、特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドをともに受信しているので、第２特別図柄の変動演出を開始すべく、特図２変動開始フラグ２２３ｂをオフし（Ｓ１３１１）、次いで、第２保留情報格納エリア２２３ｆに設けられた第２保留情報格納第１エリアに含まれるデータを第２実行情報格納エリア２２３ｈへシフトし（Ｓ１３１２）、さらに、第２保留情報格納エリア２２３ｆに設けられた第２保留情報格納第２～第４エリアに含まれるデータを第１保留情報格納第１～第３エリアへシフトして（Ｓ１３１３）、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を１減算し（Ｓ１３１４）、処理をＳ１３１５へ移行する。
【３５３２】
つまり、この場合は、保留された第２特別図柄の変動演出が１つ減り、時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された変動演出に対応する第２保留情報第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、実行中の第２特別図柄の変動演出に対応する第２実行情報格納エリア２２３ｈの各格納エリア２２３ｈ１～２２３ｈ４に移動させる。また、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に移動させ、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に移動させ、第２保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に移動させる。
【３５３３】
これにより、第２実行情報格納エリア２２３ｈには、主制御装置１１０の第２保留球実行エリア２０３ｇに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになり、第２保留情報格納エリア２２３ｆの第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第２保留球格納エリア２０３ｅの第１保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。
【３５３４】
Ｓ１３１５の処理では、現在の遊技状態が「通常遊技状態」か否かを判別する（Ｓ１３１５）。判別の結果、「通常遊技状態」である場合は（Ｓ１３１５：Ｙｅｓ）、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を行う遊技状態であって、第２特別図柄の変動演出を行わないため、Ｓ１３１６～Ｓ１３１８の処理をスキップして、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図２１７参照）に戻る。
【３５３５】
一方、Ｓ１３１５の処理において、現在の遊技状態が「通常遊技状態」でないと判別された場合（Ｓ１３１６：Ｎｏ）、即ち、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判別された場合は、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を行う遊技状態であるので、まず、上記Ｓ１３１４の処理で減算したサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値に基づいて表示用第２保留球数コマンドを設定して（Ｓ１３１６）、処理をＳ１３１７へ移行する。
【３５３６】
ここで設定された表示用第２保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図２１７のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、

この表示用第２保留球数コマンドによって示される第２特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示制御を行う。

【３５３７】

次いで、Ｓ１３１７の処理では、第２実行情報格納エリア２２３ｈに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図２変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３１７）、処理をＳ１３１８へ移行する。

【３５３８】

ここで設定された表示用特図２変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図２１７のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特図２変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに第２特別図柄に対応する第３図柄の変動表示が行われるように、その第２特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【３５３９】

次いで、Ｓ１３１８の処理において、第２実行情報格納エリア２２３ｈに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図２停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３１８）、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図２１７参照）に戻る。

【３５４０】

ここで設定された表示用特図２停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図２１７のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、Ｓ１３１７の処理により設定された表示用特図２変動パターンコマンドによって実行される第２特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図２停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【３５４１】

次いで、図２２２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される打ち方指示表示処理（Ｓ１１５１）について説明する。図２２２は、この打ち方指示表示処理（Ｓ１１５１）を示したフローチャートである。

【３５４２】

この打ち方指示表示処理（Ｓ１１５１）では、現在の遊技状態を判別し、右打ち遊技を行う遊技状態であれば、主表示用右打ち指示８９を表示し、該右打ち遊技の開始後、演出用打ち方指示を１度も実行していなければ、該演出用打ち方指示を行う。また、左打ち遊技を行う遊技状態であれば、主表示用右打ち指示８９を消去し、該左打ち遊技の開始後、演出用打ち方指示を１度も実行していなければ、該演出用打ち方指示を行う。

【３５４３】

この打ち方指示表示処理（Ｓ１１５１）では、まず、左打ち遊技を行う「通常遊技状態」中か否かを判別する（Ｓ１４０１）。判別の結果、「通常遊技状態」中でない場合（Ｓ１４０１：Ｎｏ）、即ち、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」中の場合、右打ち遊技を行う遊技状態であるため、主表示用右打ち指示８９を表示済みか否かを判別し（Ｓ１４０２）、主表示用右打ち指示８９を表示済みでなければ（Ｓ１４０２：Ｎｏ）、主表示用右打ち指示表示コマンドを設定し（Ｓ１４０３）、処理をＳ１４０４に移行する。一方、Ｓ１４０２の判別の結果、主表示用右打ち指示８９を表示済みであれば（Ｓ１４０２：Ｙｅｓ）、Ｓ１４０３の処理をスキップして、処理をＳ１４０４に移行する。

【３５４４】
　Ｓ１４０４の処理では、演出用右打ち指示実施済みフラグ２２３ｊがオンされているか否かを判別し（Ｓ１４０４）、演出用右打ち指示実施済みフラグ２２３ｊがオンされていれば（Ｓ１４０４：Ｙｅｓ）、左打ち遊技から右打ち遊技へと遊技状態が移行してから、１度でも演出用打ち方指示を実行済みのため、Ｓ１４０５～Ｓ１４０８の処理をスキップして、この打ち方指示表示処理（Ｓ１１５１）を終了して、メイン処理（図２１７参照）に戻る。
【３５４５】
　一方、Ｓ１４０４の判別の結果、演出用右打ち指示実施済みフラグ２２３ｊがオンされていなければ（Ｓ１４０４：Ｎｏ）、左打ち遊技から右打ち遊技へと遊技状態が移行してから、１度も演出用打ち方指示が実行されていないため、該演出用打ち方指示を実行すべく、第３図柄表示装置８１において、第１特別図柄の変動演出を実行中であるか否かを判別する（Ｓ１４０５）。判別の結果、第３図柄表示装置８１において、第１特別図柄の変動演出を実行中である場合（Ｓ１４０５：Ｙｅｓ）、即ち、左打ち遊技を行う「通常遊技状態」において天井到達し、右打ち遊技を行う「普図低確時間短縮状態」に移行しているものの、左打ち遊技中に第３図柄表示装置８１において実行していた第１特別図柄の変動演出を実行中の状態であるため（図１８５のタイミング５及び図２２４（ｄ）参照）、この状態においては演出用打ち方指示を行わず、Ｓ１４０６～Ｓ１４０８の処理をスキップして、この打ち方指示表示処理（Ｓ１１５１）を終了して、メイン処理（図２１７参照）に戻る。
【３５４６】
　Ｓ１４０５の判別の結果、第３図柄表示装置８１において、第１特別図柄の変動演出を実行中でない場合（Ｓ１４０５：Ｎｏ）、即ち、左打ち遊技を行う「通常遊技状態」において天井到達し、右打ち遊技を行う「普図低確時間短縮状態」に移行しており、かつ、左打ち遊技中に第３図柄表示装置８１において実行していた第１特別図柄の変動演出は終了している状態であるため（図１８５のタイミング６及び図２２５（ｃ）参照）、演出用打ち方指示を行うべく、演出用右打ち指示コマンドを設定し（Ｓ１４０６）、演出用右打ち指示実施済みフラグ２２３ｊをオンに設定し（Ｓ１４０７）、演出用左打ち指示実施済みフラグ２２３ｉをオフに設定して（Ｓ１４０８）、この打ち方指示表示処理（Ｓ１１５１）を終了して、メイン処理（図２１７参照）に戻る。
【３５４７】
　このように構成することで、左打ち遊技から右打ち遊技へと遊技状態が切り替わるタイミングにおいて、左打ち遊技中に第３図柄表示装置８１で実行していた第１特別図柄の変動演出が実行中の場合は、演出用打ち方指示を実行しないようにすることができる。また、左打ち遊技から右打ち遊技へと遊技状態が切り替わるタイミングにおいて、左打ち遊技中に第３図柄表示装置８１において実行していた第１特別図柄の変動演出が実行中でない場合は、１度だけ演出用打ち方指示を実行するようにすることができる。その結果、左打ち遊技を行う「通常遊技状態」において天井到達し、右打ち遊技を行う「普図低確時間短縮状態」に移行するタイミングにおいて、未だ左打ち遊技を実行中の遊技者は、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行中の間は、演出用打ち方指示が表示されることがないため、該第３図柄表示装置８１において実行中の第１特別図柄の変動演出に興趣を高めることができる。さらに、その後、第３図柄表示装置８１で実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了したタイミングにおいて、演出用打ち方指示が表示されることになり、遊技者は違和感なく右打ち遊技を開始することができる。
【３５４８】
　Ｓ１４０１の処理において、「通常遊技状態」中であると判別された場合（Ｓ１４０１：Ｙｅｓ）、主表示用右打ち指示８９を消去済みか否かを判別し（Ｓ１４０９）、主表示用右打ち指示８９を消去済みでなければ（Ｓ１４０９：Ｎｏ）、主表示用右打ち指示消去コマンドを設定し（Ｓ１４１０）、処理をＳ１４１１に移行する。一方、Ｓ１４０９の判別の結果、主表示用右打ち指示８９を消去済みであれば（Ｓ１４０９：Ｙｅｓ）、Ｓ１４

１０の処理をスキップして、処理をＳ１４１１に移行する。

【３５４９】

Ｓ１４１１の処理では、演出用左打ち指示実施済みフラグ２２３ｉがオンされているか否かを判別し（Ｓ１４１１）、演出用左打ち指示実施済みフラグ２２３ｉがオンされていれば（Ｓ１４１１：Ｙｅｓ）、右打ち遊技から左打ち遊技へと遊技状態が移行してから、１度でも演出用打ち方指示を実行済みのため、Ｓ１４１３～Ｓ１４１５の処理をスキップして、この打ち方指示表示処理（Ｓ１１５１）を終了して、メイン処理（図２１７参照）に戻る。

【３５５０】

一方、Ｓ１４１１の判別の結果、演出用左打ち指示実施済みフラグ２２３ｉがオンされていなければ（Ｓ１４１１：Ｎｏ）、右打ち遊技から左打ち遊技へと遊技状態が移行してから、１度も演出用打ち方指示が実行されていないため、該演出用打ち方指示を実行すべく、第３図柄表示装置８１において、第２特別図柄の変動演出を実行中であるか否かを判別する（Ｓ１４１２）。判別の結果、第３図柄表示装置８１において、第２特別図柄の変動演出を実行中である場合（Ｓ１４１２：Ｙｅｓ）、即ち、右打ち遊技を行う「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において時短終了条件が成立し、左打ち遊技を行う「通常遊技状態」へ移行しているものの、右打ち遊技中に第３図柄表示装置８１において実行していた第２特別図柄の変動演出を実行中の状態であるため、この状態においては演出用打ち方指示を行わず、Ｓ１４１３～Ｓ１４１５の処理をスキップして、この打ち方指示表示処理（Ｓ１１５１）を終了して、メイン処理（図２１７参照）に戻る。

【３５５１】

Ｓ１４１２の判別の結果、第３図柄表示装置８１において、第２特別図柄の変動演出を実行中でない場合（Ｓ１４１２：Ｎｏ）、即ち、右打ち遊技を行う「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において時短終了条件が成立し、左打ち遊技を行う「通常遊技状態」へ移行しており、かつ、右打ち遊技中に第３図柄表示装置８１において実行していた第２特別図柄の変動演出は終了している状態であるため、演出用打ち方指示を行うべく、演出用左打ち指示コマンドを設定し（Ｓ１４１３）、演出用左打ち指示実施済みフラグ２２３ｉをオンに設定し（Ｓ１４１４）、演出用右打ち指示実施済みフラグ２２３ｊをオフに設定して（Ｓ１４１５）、この打ち方指示表示処理（Ｓ１１５１）を終了して、メイン処理（図２１７参照）に戻る。

【３５５２】

このように構成することで、右打ち遊技から左打ち遊技へと遊技状態が切り替わるタイミングにおいて、右打ち遊技中に第３図柄表示装置８１で実行していた第２特別図柄の変動演出が実行中の場合は、演出用打ち方指示を実行しないようにすることができる。また、右打ち遊技から左打ち遊技へと遊技状態が切り替わるタイミングにおいて、右打ち遊技中に第３図柄表示装置８１において実行していた第２特別図柄の変動演出が実行中でない場合は、演出用打ち方指示を実行するようにすることができる。その結果、右打ち遊技を行う「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において時短終了条件が成立し、左打ち遊技を行う「通常遊技状態」に移行したタイミングにおいて、未だ右打ち遊技を実行中の遊技者は、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動演出が実行中の間は、演出用打ち方指示が表示されることがないため、該第３図柄表示装置８１において実行中の第２特別図柄の変動演出に興趣を高めることができる。さらに、その後、第３図柄表示装置８１で実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了したタイミングにおいて、左打ち遊技の演出用打ち方指示が表示されることになり、遊技者は違和感なく左打ち遊技を開始することができる。

【３５５３】

なお、上述したように、演出用打ち方指示表示は、遊技状態と第３図柄表示装置８１において実行されている特別図柄の変動演出を判別して表示有無を制御するように構成されているが、主表示用右打ち指示８９は、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃと常に同期して表示を行うように構成されている。このため、例えば、図１８５のタイミ

ング５のように、遊技状態が「普図低確時間短縮状態」に移行しており、主表示用右打ち指示８９を表示済みの状態ではあるものの、第３図柄表示装置８１においては第１特別図柄の変動演出が実行中となっており、演出用打ち方指示が未実施の場合であっても、遊技者は主表示用右打ち指示８９が表示されているのを確認することで右打ち遊技に切り替えることができる。

【３５５４】

また、「通常遊技状態」において、右打ち遊技が行われた場合は、第１特別図柄の変動演出の実行中であったとしても、左打ち遊技の演出用打ち方指示を表示するように構成してもよい。「通常遊技状態」における右打ち遊技は、奨励される発射態様ではないため、仮に、第１特別図柄の変動演出の実行有無を判別した上で「左打ちに戻してください」といった演出用打ち方指示を保留していたのでは、該第１特別図柄の変動演出中、該演出用打ち方指示が表示されなくなってしまう。そのため、遊技者に警告するための演出用打ち方指示は、特別図柄の変動演出の実行有無にかかわらず、直ちに表示するように構成されている。

【３５５５】

次に、図２２３から図２２５を参照して、「通常遊技状態」の天井到達時において第３図柄表示装置８１で行われる変動演出について説明する。図２２３から図２２５は、「通常遊技状態」の天井到達時において第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の実行に基づいて行われる第３図柄表示装置８１での変動演出の推移を示した図である。

【３５５６】

図２２３（ａ）～図２２３（ｄ）は、従来のパチンコ機において、「通常遊技状態」中に第２特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第３図柄表示装置８１での変動演出の推移を示した図であり、図２２３（ａ）は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと２回の状態において、第１特別図柄の変動表示のみが実行中となっている状態を示した図であり、図２２３（ｂ）は、図２２３（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が終了し、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと１回に減少した状態を示した図であり、図２２３（ｃ）は、図２２３（ｂ）の状態から、第１特別図柄の次の変動表示が開始され、主表示領域Ｄｍの中央部分において「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が実行中となっているとともに、第２特別図柄の変動表示も開始された状態を示した図であり、図２２３（ｄ）は、図２２３（ｃ）の状態から、第２特別図柄の変動表示が先に終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示８９及び演出用打ち方指示が表示されている状態を示した図である。

【３５５７】

図２２４（ａ）～図２２５（ｄ）は、第８実施形態のパチンコ機１０において、「通常遊技状態」中に第２特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第３図柄表示装置８１での変動演出の推移を示した図であり、図２２４（ａ）は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと２回の状態において、第１特別図柄の変動表示のみが実行中となっている状態を示した図であり、図２２４（ｂ）は、図２２４（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が終了し、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと１回に減少した状態を示した図であり、図２２４（ｃ）は、図２２４（ｂ）の状態から、第１特別図柄の次の変動表示が開始され、主表示領域Ｄｍにおいて「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が実行中となっており、第２特別図柄の変動表示も開始された状態を示した図であり、図２２４（ｄ）は、図２２４（ｃ）の状態から、第２特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示８９のみが表示され、演出用打ち方指示が実行されていない状態を示した図である。

【３５５８】

図２２５（ａ）は、図２２４（ｄ）の状態から、第１特別図柄の変動表示において実行されている「スーパーリーチ」演出態様の変動演出でハズレとなる演出結果が表示されて

いる状態を示した図であり、図２２５（ｂ）は、図２２５（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示において実行されていた「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が終了し、ハズレとなる第３図柄が主表示領域Ｄｍにおいて表示された状態を示した図であり、図２２５（ｃ）は、図２２５（ｂ）の状態から、主表示領域Ｄｍにおいて、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行したことが報知され、演出用打ち方指示が実行されている状態を示した図であり、図２２５（ｄ）は、図２２５（ｃ）の状態から、「普図低確時間短縮状態」への移行報知及び演出用打ち方指示が終了し、該「普図低確時間短縮状態」において表示される第３図柄が、第１特別図柄から第２特別図柄に切り替わった状態を示した図である。

【３５５９】

図２２３（ａ）は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと２回の状態において、第１特別図柄の変動表示のみが実行中となっている状態を示している。また、図２２３（ａ）は、図１８５のタイミング１と同様の遊技状態となっている。図２２３（ａ）において、第１特別図柄の変動表示が実行中となっているため、主表示領域Ｄｍの左下部分、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、第２特別図柄の変動表示は実行されていないため、主表示領域Ｄｍの右下部分、特図２ミニリール８１ｂにおいて前回の停止図柄である「２６１」が表示されており、第２特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「４」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれの保留数が「４個」及び「０個」である旨が表示されている。また、主表示領域Ｄｍの左上部分、天井到達カウンタ８１ｃには、天井到達まであと「２回」となる旨の表示が行われている。なお、第８実施形態のパチンコ機１０では、天井到達時に移行し得る「普図低確時間短縮状態」のことを「遊タイム」と称する場合がある。

【３５６０】

次いで、図２２３（ｂ）は、図２２３（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が終了し、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと１回に減少した状態を示している。また、図２２３（ｂ）は、図１８５のタイミング２と同様の遊技状態となっている。図２２３（ｂ）では、図２２３（ａ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動表示の実行が終了し、特図１ミニリール８１ａに「８７１」が表示されている。また、該第１特別図柄の変動表示の実行終了により、天井到達カウンタ８１ｃには、天井到達まであと「１回」の表示が行われており、図２２３（ａ）の状態から１減算された状態となっている。さらに、図２２３（ａ）と同様に、第２特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっているため、特図２ミニリール８１ｂには「２６１」が表示されている。

【３５６１】

次いで、図２２３（ｃ）は、図２２３（ｂ）の状態から、第１特別図柄の次の変動表示が開始され、主表示領域Ｄｍの中央部分において「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が実行中となっており、第２特別図柄の変動表示も開始された状態を示している。また、図２２３（ｃ）は、図１８５のタイミング３と同様の遊技状態となっている。図２２３（ｃ）では、図２２３（ｂ）において貯留されていた第１特別図柄の変動表示の保留数の４つのうちの１つが消化されたため、特図１用保留数表示８７ａには「３」が表示されており、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、第１特別図柄の「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が実行中となっている。また、図２２３（ｃ）は「通常遊技状態」であり、左打ち遊技を行う遊技状態であるものの、遊技者が球を発射させるための操作ハンドル５１の操作を誤り、右打ち遊技領域に球が発射され、該右打ち遊技で発射された球が上側第２始動口７１へ入賞したことによって第２特別図柄の変動表示が実行されており、特図２ミニリール８１ｂにおいて、第２特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。

【３５６２】
次いで、図２２３（ｄ）は、図２２３（ｃ）の状態から、第２特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示８９及び演出用打ち方指示が表示されている状態を示している。また、図２２３（ｄ）は、図１８５のタイミング４と同様の遊技状態となっている。図２２３（ｄ）では、図２２３（ｃ）において実行中となっていた第１特別図柄の「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が引き続き実行中となっており、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、第１特別図柄の「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が実行中となっている。また、図２２３（ｃ）において実行を開始した第２特別図柄の変動表示の実行が終了し、特図２ミニリール８１ｂに「５８２」が表示されている。さらに、該第２特別図柄の変動表示の実行終了により、天井到達カウンタ８１ｃには、天井到達まであと「０回」の表示が行われており、図２２３（ｃ）の状態から１減算された状態となり、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行した状態となっている。このため、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示８９が表示され、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第１特別図柄の「スーパーリーチ」演出態様の変動演出の前面に演出用右打ち指示８１ｄが表示されている。
【３５６３】
このように、従来のパチンコ機では、第３図柄表示装置８１における実行内容にかかわらず、「通常遊技状態」から天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行したタイミングで主表示用右打ち指示８９及び演出用打ち方指示が表示されてしまう。このため、遊技者からすると、大当たりの期待度の高い「スーパーリーチ」演出態様の変動演出の実行に興趣を高めている最中に、突然右打ち遊技を示唆する表示が出現することになり、遊技に興覚めしてしまう可能性がある。また、左打ち遊技中に実行を開始した第１特別図柄の大当たり期待度の高い変動演出の実行中にもかかわらず、主表示領域Ｄｍの中央部分に演出用打ち方指示が表示されてしまい、右打ち遊技を開始すべきなのか否か、戸惑ってしまう可能性がある。
【３５６４】
次に、図２２４（ａ）は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと２回の状態において、第１特別図柄の変動表示のみが実行中となっている状態を示している。また、図２２４（ａ）は、図１８５のタイミング１と同様の遊技状態となっている。図２２４（ａ）において、第１特別図柄の変動表示が実行中となっているため、主表示領域Ｄｍの左下部分、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、第２特別図柄の変動表示は実行されていないため、主表示領域Ｄｍの右下部分、特図２ミニリール８１ｂにおいて前回の変動表の停止図柄である「２６１」が表示されており、第２特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「４」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれの保留数が「４個」及び「０個」である旨が表示されている。また、主表示領域Ｄｍの左上部分、天井到達カウンタ８１ｃには、天井到達まであと「２回」となる旨の表示が行われている。
【３５６５】
次いで、図２２４（ｂ）は、図２２４（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が終了し、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと１回に減少した状態を示している。また、図２２４（ｂ）は、図１８５のタイミング２と同様の遊技状態となっている。図２２４（ｂ）では、図２２４（ａ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動表示の実行が終了し、特図１ミニリール８１ａに「８７１」が表示されている。また、該第１特別図柄の変動表示の実行終了により、天井到達カウンタ８１ｃには、天井到達まであと「１回」の表示が行われており、図２２４（ａ）の状態から１減算された状態となっている。さらに、図２２４（ａ）と同様に、第２特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっているため、特図２ミニリール８１ｂには「２６１」が表示されている。

【３５６６】
次いで、図２２４（ｃ）は、図２２４（ｂ）の状態から、第１特別図柄の次の変動表示が開始され、主表示領域Ｄｍの中央部分において「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が実行中となっており、第２特別図柄の変動表示も開始された状態を示している。また、図２２４（ｃ）は、図１８５のタイミング３と同様の遊技状態となっている。図２２４（ｃ）では、図２２４（ｂ）において貯留されていた第１特別図柄の変動表示の保留数の４つのうちの１つが消化されたため、特図１用保留数表示８７ａには「３」が表示されており、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、第１特別図柄の「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が実行中となっている。また、図２２４（ｃ）は「通常遊技状態」であり、左打ち遊技を行う遊技状態であるものの、遊技者が球を発射させるための操作ハンドル５１の操作を誤り、右打ち遊技領域に球が発射され、該右打ち遊技で発射された球が上側第２始動口７１へ入賞したことによって第２特別図柄の変動表示が実行されており、特図２ミニリール８１ｂにおいて、第２特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。

【３５６７】
次いで、図２２４（ｄ）は、図２２４（ｃ）の状態から、第２特別図柄の変動表示が先に終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示８９のみが表示され、演出用打ち方指示は実行されていない状態を示している。また、図２２４（ｄ）は、図１８５のタイミング４と同様の遊技状態となっている。図２２４（ｄ）では、図２２４（ｃ）において実行中となっていた第１特別図柄の「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が引き続き実行中となっており、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、第１特別図柄の「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が実行中となっている。また、図２２４（ｃ）において実行を開始した第２特別図柄の変動表示の実行が終了し、特図２ミニリール８１ｂに「５８２」が表示されている。さらに、該第２特別図柄の変動表示の実行終了により、天井到達カウンタ８１ｃには、天井到達まであと「０回」の表示が行われており、図２２４（ｃ）の状態から１減算された状態となり、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行した状態となっている。このため、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示８９が表示されているものの、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍの中央部分において第１特別図柄の変動表示が実行中となっているため、該主表示領域Ｄｍの中央部分には、図２２３（ｄ）のように演出用右打ち指示８１ｄは表示されていない。

【３５６８】
次いで、図２２５（ａ）は、図２２４（ｄ）の状態から、第１特別図柄の変動表示において実行されている「スーパーリーチ」演出態様の変動演出でハズレとなる演出結果が表示されている状態を示している。また、図２２５（ａ）は、図１８５のタイミング５と同様の遊技状態となっている。図２２５（ａ）では、図２２４（ｄ）において実行中となっていた第１特別図柄の「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が引き続き実行中となっており、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、第１特別図柄の「スーパーリーチ」演出態様の変動演出において、ハズレとなる演出結果が表示されている状態を示している。また、図２２４（ｄ）において実行を終了した第２特別図柄の変動表示は、第２特別図柄の保留数が「０」のため、その後実行されておらず、主表示領域Ｄｍの右下部分、特図２ミニリール８１ｂにおいて「５８２」が表示されており、第２特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっている様子が表示されている。さらに、右打ち遊技することを示唆する主表示用右打ち指示８９が表示されており、図２２５（ａ）では、図２２４（ａ）～図２２４（ｄ）において主表示領域Ｄｍの左上部分に表示されていた天井到達カウンタ８１ｃが消去されている。このように構成することで、遊技者は主表示領域Ｄｍの中央部分で実行されている第１特別図柄の変動演出の興趣を高めることができる。

【３５６９】
次いで、図２２５（ｂ）は、図２２５（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示において実行されていた「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が終了し、ハズレとなる第３図柄が主表示領域Ｄｍにおいて表示された状態を示している。また、図２２５（ｂ）は、図１８５のタイミング６と同様の遊技状態となっている。図２２５（ｂ）では、図２２５（ａ）において実行中となっていた第１特別図柄の「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が終了し、主表示領域Ｄｍの中央部分及び特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が終了して停止したことを示す「４３４」が表示されている。また、第２特別図柄の変動表示は実行されておらず、主表示領域Ｄｍの右下部分、特図２ミニリール８１ｂにおいて「５８２」が表示されており、第２特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっている様子が表示されている。
【３５７０】
次いで、図２２５（ｃ）は、図２２５（ｂ）の状態から、主表示領域Ｄｍにおいて、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行したことが報知され、演出用打ち方指示が実行されている状態を示している。また、図２２５（ｃ）は、図１８５のタイミング６と同様の遊技状態であり、図２２５（ｂ）の直後の状態となっている。図２２５（ｃ）では、図２２５（ｂ）において貯留されていた第１特別図柄の変動表示の保留数の３つのうちの１つが消化されたため、特図１用保留数表示８７ａには「２」が表示されており、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、第２特別図柄の変動表示は実行されておらず、主表示領域Ｄｍの右下部分、特図２ミニリール８１ｂにおいて「５８２」が表示されており、第２特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっている様子が表示されている。一方、図２２４（ａ）～図２２５（ｂ）までとは異なり、図２２５（ｃ）では、第１特別図柄は「普図低確時間短縮状態」への移行後に実行を開始した変動表示であるため、主表示領域Ｄｍの中央部分において、第１特別図柄の変動演出は実行されておらず、天井到達したことを示す「遊タイム突入」の文字メッセージ８１ｅと、右打ち遊技を示唆する演出用右打ち指示８１ｄ及び文字メッセージ８１ｆが表示されている。なお、主表示用右打ち指示８９は、演出用右打ち指示８１ｄ及び文字メッセージ８１ｆが表示された場合も継続して表示される。これにより、演出用右打ち指示８１ｄ及び文字メッセージ８１ｆと主表示用右打ち指示８９とをともに表示し、いずれかの表示で遊技内容を的確に遊技者に示唆することができるとともに、演出用右打ち指示８１ｄ及び文字メッセージ８１ｆの表示如何に関わらず主表示用右打ち指示８９を表示し続けることで、演出用右打ち指示８１ｄ及び文字メッセージ８１ｆの実行によって主表示用右打ち指示８９を消去する等の制御が不要となるので、制御負担を軽減することができる。
【３５７１】
次いで、図２２５（ｄ）は、図２２５（ｃ）の状態から、「普図低確時間短縮状態」への突入報知及び演出用打ち方指示が終了し、主表示領域Ｄｍの中央部分において表示される第３図柄が、第１特別図柄から第２特別図柄に切り替わった状態を示している。また、図２２５（ｄ）は、図１８５のタイミング６と同様の遊技状態であり、図２２５（ｃ）の直後の状態となっている。図２２５（ｄ）では、図２２５（ｃ）において実行を開始した第１特別図柄の変動表示が引き続き実行中となっており、主表示領域Ｄｍの左下部分、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、第２特別図柄の変動表示は実行されていないため、主表示領域Ｄｍの右下部分、特図２ミニリール８１ｂにおいて「５８２」が表示されており、第２特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分において表示される第３図柄が第２特別図柄のものとなっており、右打ち遊技を行う「普図低確時間短縮状態」においては、第２特別図柄の動的表示に対応する変動演出が主表示領域Ｄｍにおいて実行される様子が表示されている。
【３５７２】
以上、説明したように、第８実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」中に天

井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行する場合、該「通常遊技状態」中に実行を開始し、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの中央部分で実行されている第１特別図柄の動的表示が実行中の間は、第２特別図柄の動的表示の実行によって「普図低確時間短縮状態」に移行したとしても、演出用打ち方指示を行わないように構成する。このように構成することで、左打ち遊技を実行中の遊技者は、該第３図柄表示装置８１において実行中の第１特別図柄の変動演出に興趣を高めることができる。さらに、その後、第３図柄表示装置８１で実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了したタイミングにおいて演出用打ち方指示が表示されることにより、遊技者は違和感なく右打ち遊技を開始することができる。

【３５７３】

また、第８実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」において時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行する場合に、該「普図高確時間短縮状態」中に実行を開始し、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの中央部分で実行されている第２特別図柄の動的表示が実行中の間は、第１特別図柄の動的表示の実行によって「通常遊技状態」に移行したとしても演出用打ち方指示（演出用打ち方指示）を行わないように構成する。このように構成することで、右打ち遊技を実行中の遊技者は、該第３図柄表示装置８１において実行中の第２特別図柄の変動演出に興趣を高めることができる。さらに、その後、第３図柄表示装置８１で実行中となっていた第２特別図柄の変動演出が終了したタイミングにおいて演出用打ち方指示が表示されることにより、遊技者は違和感なく左打ち遊技を開始することができる。

【３５７４】

＜第９実施形態＞

次いで、図２２６から図２３５を参照して、本発明を適用した第９実施形態のパチンコ機１０について説明する。第８実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行する場合、天井到達回数である「９００回」の特別図柄の動的表示を実行するまで、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の動的表示の大当たりに当選するか否かの変動演出を行うように構成されている。

【３５７５】

これに対し、第９実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行する場合、天井到達回数である「９００回」のうち、「８９９回」の特別図柄の動的表示を実行するまでは、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の動的表示の大当たりに当選するか否かの変動演出を行い、「９００回目」の第１特別図柄の動的表示では、天井到達することを報知する演出を行うように構成されている。

【３５７６】

以下、第９実施形態のパチンコ機１０について、第８実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第９実施形態のパチンコ機１０の説明において、第８実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第８実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【３５７７】

まず、図２２６を参照して、第９実施形態のパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図２２６は、第９実施形態の音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。第９実施形態の音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図と第８実施形態の音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図との異なる点は、主に、ＲＡＭ２２３内に、天井到達計数カウンタ２２３ｋ及び天井到達報知済みフラグ２２３ｍが追加されている点である。

【３５７８】

天井到達計数カウンタ２２３ｋは、特別図柄の変動表示の実行回数に基づいて「普図低確時間短縮状態」に移行するか否かを計数し、該「普図低確時間短縮状態」に移行することとなる「９００回目」の第１特別図柄の変動表示において、天井到達したことを第３図

柄表示装置８１で報知するためのカウンタである。第９実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の「９００回目」に実行される変動表示、即ち、天井到達計数カウンタ２２３ｋの値が「８９９」に達した次の第１特別図柄の変動表示を実行する場合に、天井到達したことを第３図柄表示装置８１で報知するように構成されている。

【３５７９】

この天井到達計数カウンタ２２３ｋは、電源投入時及び天井計数開始コマンドの受信時に初期値として「０」が設定される（図２１６のＳ１０１０及び図２２８のＳ１２５２参照）。そして、特別図柄の低確率状態、即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、特図１確定コマンド又は特図２確定コマンドを受信した場合に１加算される（図２２９のＳ１２６２又は図２３０のＳ１２７２）。第９実施形態のパチンコ機１０では、この天井到達計数カウンタ２２３ｋの値が「８９９」に達した状態で第１特別図柄の変動表示が実行を開始する場合、即ち、特別図柄の低確率状態における「９００回目」の第１特別図柄の変動表示が実行を開始する場合に、天井到達演出コマンドを設定し（図２３２のＳ１５０３参照）、天井到達したことを第３図柄表示装置８１で報知するように構成されている。

【３５８０】

そして、この「９００回目」の第１特別図柄の変動表示において天井到達したことを報知し、該「９００回目」の変動表示が終了すると、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行するため、演出用打ち方指示が実行される。

【３５８１】

天井到達報知済みフラグ２２３ｍは、特別図柄の低確率状態において天井到達したことを第３図柄表示装置８１において１度報知したか否かを判別するためのフラグである。この天井到達報知済みフラグ２２３ｍは、電源投入時及び天井計数開始コマンドの受信時にオフに設定される（図２１６のＳ１０１０及び図２２８のＳ１２５３参照）。そして、特別図柄の低確率状態における「９００回目」の第１特別図柄の変動表示が実行を開始する場合で、該天井到達報知済みフラグ２２３ｍがオフに設定されている場合に、オンに設定される（図２３２のＳ１５０４参照）。

【３５８２】

第９実施形態のパチンコ機１０では、天井到達報知済みフラグ２２３ｍがオンに設定されている場合、即ち、第１特別図柄の変動表示が特別図柄の低確率状態における「９００回目」以降に実行を開始する状況において、１度でも天井到達したことを第３図柄表示装置８１で報知している場合は（図２３２のＳ１５０２：Ｙｅｓ参照）、再び天井到達報知演出を実行しないように構成されており、天井到達報知済みフラグ２２３ｍを参照することで、天井到達報知演出の実行を１回に制限することができる。

【３５８３】

次に、図２２７のフローチャートを参照して、第９実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（図２０７参照）の一処理である大当たり終了処理（Ｓ６１０）を説明する。図２２７は、第９実施形態における大当たり終了処理（Ｓ６１０）を示すフローチャートである。第９実施形態の大当たり終了処理と第８実施形態の大当たり終了処理との異なる点は、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合に、天井計数開始コマンドを設定する処理が追加されている点である。

【３５８４】

第９実施形態の大当たり終了処理（Ｓ６１０）では、Ｓ６１０４の処理において、今回の大当たり種別が大当たり種別「潜確Ａ」でないと判別された場合（Ｓ６１０４：Ｎｏ）、今回の大当たり種別が大当たり種別「時短Ａ」であると判断し、Ｓ６１０６及びＳ６１０７の処理に次いで、天井計数開始コマンドを設定し（Ｓ６１５１）、Ｓ６１０８へ移行する。Ｓ６１５１の処理で設定された天井計数開始コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図１９７のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信され

る。
【３５８５】
音声ランプ制御装置１１３は、天井計数開始コマンドを受信すると、後述する第９実施形態のコマンド判定処理において天井到達計数カウンタ２２３ｋに「０」をセットし、天井到達報知済みフラグをオフして、特別図柄の変動表示の実行回数のカウント準備を行う（図２２８参照）。
【３５８６】
次に、図２２８から図２３２を参照して、第９実施形態において音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。第９実施形態の各制御処理と第８実施形態の各制御処理との異なる点は、主に、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により特別図柄の変動表示の実行回数のカウント処理が追加されている点と、該特別図柄の変動表示の実行回数に応じて、天井到達したことを第３図柄表示装置８１で報知する天井到達報知処理が追加されている点と、である。
【３５８７】
まず、図２２８のフローチャートを参照して、第９実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）について説明する。図２２８は、第９実施形態のコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を示したフローチャートである。第９実施形態のコマンド判定処理と第８実施形態のコマンド判定処理との異なる点は、天井計数開始コマンドの受信有無を判別し、該天井計数開始コマンドを受信している場合に天井到達計数カウンタ２２３ｋに「０」をセットし、天井到達報知済みフラグをオフする処理が追加されている点である。
【３５８８】
第９実施形態のコマンド判定処理（Ｓ１１１１）では、Ｓ１２１０の処理において、第２保留球数コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２１０：Ｎｏ）、次いで、天井計数開始コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１２５１）、天井計数開始コマンドを受信している場合（Ｓ１２５１：Ｙｅｓ）、特別図柄の低確率状態における特別図柄の変動表示の実行回数のカウントを開始すべく、天井到達計数カウンタ２２３ｋに「０」をセットし（Ｓ１２５２）、天井到達報知済みフラグをオフに設定して（Ｓ１２５３）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図２１７参照）に戻る。
【３５８９】
次いで、図２２９のフローチャートを参照して、第９実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）について説明する。図２２９は、第９実施形態の特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を示したフローチャートである。第９実施形態の特図１コマンド処理と第８実施形態の特図１コマンド処理との異なる点は、特図１確定コマンドの受信時において、天井到達計数カウンタ２２３ｋの加算処理が追加されている点である。
【３５９０】
第９実施形態の特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、Ｓ１２２６の処理において特図１確定コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２２６：Ｙｅｓ）、Ｓ１２２７の処理を実行後、特別図柄の低確率状態か否かを判別する（Ｓ１２６１）。判別の結果、特別図柄の低確率状態であれば（Ｓ１２６１：Ｙｅｓ）、天井到達計数カウンタ２２３ｋに１加算し（Ｓ１２６２）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図２１８参照）に戻る。
【３５９１】
一方、Ｓ１２６１の処理において、特別図柄の低確率状態でないと判別された場合（Ｓ１２６１：Ｎｏ）、Ｓ１２６２の処理は行わず、Ｓ１２２８のその他対応処理を実行し、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図２１８参照）に戻る。
【３５９２】
次いで、図２３０のフローチャートを参照して、第９実施形態における音声ランプ制御

装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）について説明する。図２３０は、第９実施形態の特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を示したフローチャートである。第９実施形態の特図２コマンド処理と第８実施形態の特図２コマンド処理との異なる点は、特図２確定コマンドの受信時において、天井到達計数カウンタ２２３ｋの加算処理が追加されている点である。

【３５９３】

第９実施形態の特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、Ｓ１２３６の処理において特図２確定コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２３６：Ｙｅｓ）、Ｓ１２３７の処理を実行後、特別図柄の低確率状態か否かを判別する（Ｓ１２７１）。判別の結果、特別図柄の低確率状態であれば（Ｓ１２７１：Ｙｅｓ）、天井到達計数カウンタ２２３ｋに１加算し（Ｓ１２７２）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図２１８参照）に戻る。

【３５９４】

一方、Ｓ１２７１の処理において、特別図柄の低確率状態でないと判別された場合（Ｓ１２７１：Ｎｏ）、Ｓ１２７２の処理は行わず、Ｓ１２３８のその他対応処理を実行し、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図２１８参照）に戻る。

【３５９５】

次いで、図２３１のフローチャートを参照して、第９実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）について説明する。図２３１は、第９実施形態の変動演出処理（Ｓ１１１０）を示したフローチャートである。第９実施形態の変動演出処理と第８実施形態の変動演出処理との異なる点は、天井到達することとなる変動（即ち、特別図柄の低確率状態における「９００回目」の変動）において、第３図柄表示装置８１で天井到達したことを報知する演出が追加されている点である。

【３５９６】

第９実施形態の変動演出処理（Ｓ１１１０）では、Ｓ１３０９の処理を終えると、次いで、天井到達までの回転数を判別し、判別結果によって天井到達したことを報知する天井到達報知処理を実行し（Ｓ１３５１）、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図２１７参照）に戻る。

【３５９７】

ここで、図２３２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される天井到達報知処理（Ｓ１３５１）について説明する。図２３２は、この天井到達報知処理（Ｓ１３５１）を示したフローチャートである。

【３５９８】

この天井到達報知処理（Ｓ１３５１）では、天井到達までの回転数を判別し、判別結果によって天井到達したことを報知する天井到達演出コマンドを設定する。

【３５９９】

この天井到達報知処理（Ｓ１３５１）では、まず、天井到達計数カウンタ２２３ｋの値が「８９９」より小さい値か否かを判別し（Ｓ１５０１）、天井到達計数カウンタ２２３ｋの値が「８９９」より小さい値であれば（Ｓ１５０１：Ｙｅｓ）、天井到達報知演出を実行する「９００回目」の変動には達していないため、Ｓ１５０２～Ｓ１５０４の処理をスキップして、この天井到達報知処理（Ｓ１３５１）を終了して、変動演出処理（図２３１参照）に戻る。

【３６００】

一方、Ｓ１５０１の判別の結果、天井到達計数カウンタ２２３ｋの値が「８９９」より小さい値でない場合、即ち、天井到達計数カウンタ２２３ｋの値が「８９９」以上の場合（Ｓ１５０１：Ｎｏ）天井到達報知演出を実行する「９００回目」の変動に達しているため、次いで、天井到達報知済みフラグ２２３ｍがオンされているか否かを判別し（Ｓ１５０２）、天井到達報知済みフラグ２２３ｍがオンされていなければ（Ｓ１５０２：Ｎｏ）

、天井到達することとなる「９００回目」の変動に達してから、１度も天井到達報知演出を実行していないため、天井到達演出コマンドを設定し（Ｓ１５０３）、天井到達報知済みフラグ２２３ｍをオンに設定して（Ｓ１５０４）、この天井到達報知処理（Ｓ１３５１）を終了して、変動演出処理（図２３１参照）に戻る。

【３６０１】

Ｓ１５０２の処理の結果、天井到達報知済みフラグ２２３ｍがオンされていると判別された場合（Ｓ１５０２：Ｙｅｓ）、天井到達することとなる「９００回目」の変動に達してから、１度でも天井到達報知演出を実行しており、該天井到達報知演出を実行する必要がないため、Ｓ１５０３及びＳ１５０４の処理をスキップして、この天井到達報知処理（Ｓ１３５１）を終了して、変動演出処理（図２３１参照）に戻る。

【３６０２】

このように構成することで、特別図柄の低確率状態に移行してから、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行するまでにおける天井到達報知演出の実行を１回に制限することができる。

【３６０３】

なお、第１特別図柄と第２特別図柄との動的表示において、大当たり以外に小当たりに当選し得るように構成し、該小当たり遊技への当選に基づいて開放される小当たり用可変入賞装置を設け、小当たり用可変入賞装置内に球が通過することに起因して大当たり及び「時短機能」が付与される時短領域（所謂、Ｖ領域）を備えたパチンコ機（所謂、１種２種混合機）を用い、「時短機能」の付与回数に基づいて「時間短縮状態」（例えば、第１遊技状態）から「通常遊技状態」（例えば、第２遊技状態）に移行するように構成してもよい。この場合、「時間短縮状態」において、該「時間短縮変動」の終了条件を、第２特別図柄が所定回数変動した場合（例えば、「７回」）に設定し、第２特別図柄の動的表示が上記所定回数に到達した動的表示（以下、「到達動的表示」と称する）が開始された場合に、該到達動的表示の実行中も第２特別図柄の動的表示の始動条件を獲得可能に構成し、「時間短縮状態」の終了条件である第２特別図柄の動的表示の実行回数以上（例えば、第２特別図柄の最大保留球数分。所謂、残保留。以下、第２特別図柄の最大保留球数分の演出を、「残保留演出」と称する場合がある。）に、第２特別図柄の動的表示を実行可能に構成されている場合がある。このような機種においては、「時間短縮状態」における第２特別図柄の到達動的表示に関する変動演出において、到達動的表示に関する演出のみならず、残保留分の第２特別図柄の動的表示分まで延長して残保留演出を実行する場合がある。即ち、第２特別図柄の到達動的表示と、残保留分の第２特別図柄の動的表示とを一連の変動演出（以下、「一連変動演出」と称する場合がある。移行示唆演出。）として実行するように構成されている。ここで、到達動的表示が終了した段階で、大当たり又は小当たり等（例えば、有利状態）に当選しなくても遊技状態が「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に変化（例えば、非導出移行手段）するものの、残保留分の第２特別図柄の動的表示の実行中は、上記一連変動演出を継続するように構成されている（例えば、演出継続手段）。そして、上記一連変動演出が終了したのち、「通常遊技状態」に戻ったことを遊技者に示唆（例えば、「通常遊技状態」の画面レイアウト等。移行後演出。）するとともに、発射態様を「時間短縮状態」の右打ち遊技から左打ち遊技に促す演出（例えば、「左打ちに戻してください」等。矯正演出。）を実行する。このように構成することで、遊技者に理解し易い遊技性を実現することができる。また、上記一連変動演出では、上記「時間短縮状態」中に連続して発生した大当たり回数や獲得した遊技球の総数（例えば、状況演出）を実行することで、「時間短縮状態」において遊技者が獲得した遊技価値や連荘数を把握させることが可能となり、遊技結果を遊技者に認識可能に構成して、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、残保留分の第２特別図柄の動的表示で大当たり（小当たり）に当選した場合には、上記一連変動演出を表示中に演出画面を切り替えたり、キャラクタ図柄等を現出させることで、遊技状態が移行される間際で大当たり又は小当たりに当選したことを突然報知するサプライズ演出を実行するように構成してもよい。このように構成することで、意外性のある遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３６０４】
　また、第１特別図柄の動的表示を契機（例えば、第１条件）として上記一連変動演出を実行するとともに、獲得された第２特別図柄の動的表示（例えば、第２条件）の残保留分（例えば、成立数計数手段）が存在する場合、上記一連変動演出の終了画面（例えば、第１演出）の実行期間を、第２特別図柄の動的表示分、延長させて実行するように構成されている（例えば、実行期間演出手段）。そして、残保留分の第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選している場合には、上記一連変動演出の終了画面の実行中に、突然、所定のキャラクタ等が現出する特別演出（例えば、第３演出）を実行して、大当たりに当選（例えば、遊技状態が移行）したことを遊技者に示唆するように構成されている。このように構成することで、意外性のある遊技を提供して、遊技の興趣の向上を図ることができる。
【３６０５】
　次に、図２３３から図２３５を参照して、第９実施形態の「通常遊技状態」の天井到達時において第３図柄表示装置８１で行われる変動演出について説明する。図２３３から図２３５は、第９実施形態の「通常遊技状態」の天井到達時において、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の実行に基づいて行われる第３図柄表示装置８１での変動演出の推移を示した図である。
【３６０６】
　図２３３（ａ）～図２３３（ｄ）は、従来のパチンコ機において、「通常遊技状態」中に第２特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第３図柄表示装置８１での変動演出の推移を示した図であり、図２３３（ａ）は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと２回の状態において、第１特別図柄の変動表示のみが実行中となっている状態を示した図であり、図２３３（ｂ）は、図２３３（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が終了し、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと１回に減少した状態を示した図であり、図２３３（ｃ）は、図２３３（ｂ）の状態から、第１特別図柄の次の変動表示が開始され、主表示領域Ｄｍの中央部分において天井到達することを報知する演出が実行中となっており、第２特別図柄の変動表示も開始された状態を示した図であり、図２３３（ｄ）は、図２３３（ｃ）の状態から、天井到達報知演出の実行中に第２特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示８９及び演出用打ち方指示が表示されている状態を示した図である。
【３６０７】
　図２３４（ａ）～図２３５（ｄ）は、第９実施形態のパチンコ機１０において、「通常遊技状態」中に第２特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第３図柄表示装置８１での変動演出の推移を示した図であり、図２３４（ａ）は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと２回の状態において、第１特別図柄の変動表示のみが実行中となっている状態を示した図であり、図２３４（ｂ）は、図２３４（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が終了し、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと１回に減少した状態を示した図であり、図２３４（ｃ）は、図２３４（ｂ）の状態から、第１特別図柄の次の変動表示が開始され、主表示領域Ｄｍの中央部分において天井到達することを報知する演出が実行中となっており、第２特別図柄の変動表示も開始された状態を示した図であり、図２３４（ｄ）は、図２３４（ｃ）の状態から、天井到達報知演出の実行中に第２特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示８９のみが表示され、演出用打ち方指示が実行されていない状態を示した図である。
【３６０８】
　図２３５（ａ）は、図２３４（ｄ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動表示における天井到達報知演出が実行中となっており、図２３４（ａ）～図２３４（ｄ）において主表示領域Ｄｍの左上部分に表示されていた天井到達カウンタ８１ｃが消去されている状態を示した図であり、図２３５（ｂ）は、図２３５（ａ）の状態から、第１特別図柄の変

動表示が終了した状態を示した図であり、図２３５（ｃ）は、図２３５（ｂ）の状態から、天井到達報知演出が終了し、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行したことが報知され、演出用打ち方指示が実行されている状態を示した図であり、図２３５（ｄ）は、図２３５（ｃ）の状態から、「普図低確時間短縮状態」への移行報知及び演出用打ち方指示が終了し、該「普図低確時間短縮状態」において表示される第３図柄が、第１特別図柄から第２特別図柄に切り替わった状態を示した図である。

【３６０９】

図２３３（ａ）は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと２回の状態において、第１特別図柄の変動表示のみが実行中となっている状態を示している。また、図２３３（ａ）は、図１８５のタイミング１と同様の遊技状態となっている。図２３３（ａ）では、第１特別図柄の変動表示が実行中となっているため、主表示領域Ｄｍの左下部分、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、第２特別図柄の変動表示は実行されていないため、主表示領域Ｄｍの右下部分、特図２ミニリール８１ｂにおいて「２６１」が表示されており、第２特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「４」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれの保留数が「４個」及び「０個」である旨が表示されている。また、主表示領域Ｄｍの左上部分、天井到達カウンタ８１ｃには、天井到達まであと「２回」となる旨の表示が行われている。

【３６１０】

次いで、図２３３（ｂ）は、図２３３（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が終了し、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと１回に減少した状態を示している。また、図２３３（ｂ）は、図１８５のタイミング２と同様の遊技状態となっている。図２３３（ｂ）では、図２３３（ａ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動表示の実行が終了し、特図１ミニリール８１ａに「８７１」が表示されている。また、該第１特別図柄の変動表示の実行終了により、天井到達カウンタ８１ｃには、天井到達まであと「１回」の表示が行われており、図２３３（ａ）の状態から１減算された状態となっている。さらに、図２３３（ａ）と同様に、第２特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっているため、特図２ミニリール８１ｂには「２６１」が表示されている。

【３６１１】

次いで、図２３３（ｃ）は、図２３３（ｂ）の状態から、第１特別図柄の次の変動表示が開始され、主表示領域Ｄｍの中央部分において天井到達することを報知する演出が実行中となっており、第２特別図柄の変動表示も開始された状態を示している。また、図２３３（ｃ）は、図１８５のタイミング３と同様の遊技状態となっている。図２３３（ｃ）では、図２３３（ｂ）において貯留されていた第１特別図柄の変動表示の保留数の４つのうちの１つが消化されたため、特図１用保留数表示８７ａには「３」が表示されており、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、図２３３（ｃ）は、天井到達まであと「１回」の状態において、第１特別図柄の変動表示が実行を開始しており、この第１特別図柄の変動表示の実行が終了することで天井到達することとなるため、主表示領域Ｄｍの中央部分では天井到達報知演出が実行中となっている。また、図２３３（ｃ）は「通常遊技状態」であり、左打ち遊技を行う遊技状態であるものの、遊技者が球を発射させるための操作ハンドル５１の操作を誤り、右打ち遊技領域に球が発射され、該右打ち遊技で発射された球が上側第２始動口７１へ入賞したことによって第２特別図柄の変動表示が実行されており、特図２ミニリール８１ｂにおいて、第２特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。

【３６１２】

次いで、図２３３（ｄ）は、図２３３（ｃ）の状態から、第２特別図柄の変動表示が先に終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示８９及び演出用打ち方指示が表示されている状態を示している。また、図２３３（ｄ）は、図１

８５のタイミング４と同様の遊技状態となっている。図２３３（ｄ）では、図２３３（ｃ）において実行中となっていた第１特別図柄の天井到達報知演出が引き続き実行中となっており、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、図２３３（ｃ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動表示の実行が終了し、特図２ミニリール８１ｂに「５８２」が表示されている。さらに、該第２特別図柄の変動表示の実行終了により、天井到達カウンタ８１ｃには、天井到達まであと「０回」の表示が行われており、図２３３（ｃ）の状態から１減算された状態となり、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行した状態となっている。このため、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示８９が表示され、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第１特別図柄の変動表示による天井到達報知演出の前面に演出用右打ち指示８１ｄが表示されている。

【３６１３】

このように、従来のパチンコ機では、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおける実行内容にかかわらず、「通常遊技状態」から天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行したタイミングで主表示用右打ち指示８９及び演出用打ち方指示が表示されてしまい、遊技者からすると、天井到達報知演出の実行中に、該天井到達報知演出を中断するような形で突然右打ち遊技を示唆する表示が出現することになり、遊技に興覚めしてしまう可能性がある。

【３６１４】

次に、図２３４（ａ）～図２３５（ｄ）は、第９実施形態のパチンコ機１０において、「通常遊技状態」中に第２特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第３図柄表示装置８１での変動演出の推移を示した図であり、図２３４（ａ）は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと２回の状態において、第１特別図柄の変動表示のみが実行中となっている状態を示している。また、図２３４（ａ）は、図１８５のタイミング１と同様の遊技状態となっている。図２３４（ａ）において、第１特別図柄の変動表示が実行中となっているため、主表示領域Ｄｍの左下部分、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、第２特別図柄の変動表示は実行されていないため、主表示領域Ｄｍの右下部分、特図２ミニリール８１ｂにおいて「２６１」が表示されており、第２特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「４」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれの保留数が「４個」及び「０個」である旨が表示されている。また、主表示領域Ｄｍの左上部分、天井到達カウンタ８１ｃには、天井到達まであと「２回」となる旨の表示が行われている。

【３６１５】

次いで、図２３４（ｂ）は、図２３４（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が終了し、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと１回に減少した状態を示している。また、図２３４（ｂ）は、図１８５のタイミング２と同様の遊技状態となっている。図２３４（ｂ）では、図２３４（ａ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動表示の実行が終了し、特図１ミニリール８１ａに「８７１」が表示されている。また、該第１特別図柄の変動表示の実行終了により、天井到達カウンタ８１ｃには、天井到達まであと「１回」の表示が行われており、図２３４（ａ）の状態から１減算された状態となっている。さらに、図２３４（ａ）と同様に、第２特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっているため、特図２ミニリール８１ｂには「２６１」が表示されている。

【３６１６】

次いで、図２３４（ｃ）は、図２３４（ｂ）の状態から、第１特別図柄の次の変動表示が開始され、主表示領域Ｄｍの中央部分において天井到達することを報知する演出が実行中となっており、第２特別図柄の変動表示も開始された状態を示している。また、図２３４（ｃ）は、図１８５のタイミング３と同様の遊技状態となっている。図２３４（ｃ）では、図２３４（ｂ）において貯留されていた第１特別図柄の変動表示の保留数の４つのう

ちの１つが消化されたため、特図１用保留数表示８７ａには「３」が表示されており、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、図２３４（ｃ）は、天井到達まであと「１回」の状態において、第１特別図柄の変動表示が実行を開始しており、この第１特別図柄の変動表示の実行が終了することで天井到達することとなるため、主表示領域Ｄｍの中央部分では、天井到達報知演出が実行中となっている。また、図２３４（ｃ）は「通常遊技状態」であり、左打ち遊技を行う遊技状態であるものの、遊技者が球を発射させるための操作ハンドル５１の操作を誤り、右打ち遊技領域に球が発射され、該右打ち遊技で発射された球が上側第２始動口７１へ入賞したことによって第２特別図柄の変動表示が実行されており、特図２ミニリール８１ｂにおいて、第２特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。

【３６１７】

次いで、図２３４（ｄ）は、図２３４（ｃ）の状態から、第２特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示８９のみが表示され、演出用打ち方指示は実行されていない状態を示している。また、図２３４（ｄ）は、図１８５のタイミング４と同様の遊技状態となっている。図２３４（ｄ）では、図２３４（ｃ）において実行中となっていた第１特別図柄の天井到達報知演出が引き続き実行中となっており、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、図２３４（ｃ）において実行を開始した第２特別図柄の変動表示の実行が終了し、特図２ミニリール８１ｂに「５８２」が表示されている。さらに、該第２特別図柄の変動表示の実行終了により、天井到達カウンタ８１ｃには、天井到達まであと「０回」の表示が行われており、図２３４（ｃ）の状態から１減算された状態となり、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行した状態となっている。このため、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示８９が表示されているものの、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍの中央部分において、第１特別図柄の変動表示である天井到達報知演出が実行中となっているため、該主表示領域Ｄｍの中央部分には、従来のパチンコ機の例である図２３３（ｄ）のように演出用右打ち指示８１ｄは表示されていない。

【３６１８】

次いで、図２３５（ａ）は、図２３４（ｄ）の状態から、引き続き第１特別図柄の変動表示における天井到達報知演出が実行中となっており、図２３４（ａ）～図２３４（ｄ）において主表示領域Ｄｍの左上部分に表示されていた天井到達カウンタ８１ｃが消去されている状態を示している。また、図２３５（ａ）は、図１８５のタイミング５と同様の遊技状態となっている。図２３５（ａ）では、図２３４（ｄ）において実行中となっていた天井到達報知演出が引き続き実行中となっており、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、図２３４（ｄ）において実行を終了した第２特別図柄の変動表示は、第２特別図柄の保留数が「０」のため、その後実行されておらず、主表示領域Ｄｍの右下部分、特図２ミニリール８１ｂにおいて「５８２」が表示されており、第２特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっている様子が表示されている。さらに、図２３４（ａ）～図２３４（ｄ）において主表示領域Ｄｍの左上部分に表示されていた天井到達カウンタ８１ｃが消去されている。このように、第９実施形態のパチンコ機１０では、従来のパチンコ機の例である図２３３（ｄ）のように、天井到達報知演出の実行中に該天井到達報知演出を中断するような形で演出用右打ち指示８１ｄが表示されることがなく、遊技者は該天井到達報知演出に興趣を高めることができる。

【３６１９】

次いで、図２３５（ｂ）は、図２３５（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が終了した状態を示している。また、図２３５（ｂ）は、図１８５のタイミング６と同様の遊技状態となっている。図２３５（ｂ）では、図２３５（ａ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動表示が終了し、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変

動表示が終了して停止したことを示す「４３４」が表示されている。また、第２特別図柄の変動表示は実行されておらず、主表示領域Ｄｍの右下部分、特図２ミニリール８１ｂにおいて「５８２」が表示されており、第２特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっている様子が表示されている。

【３６２０】

次いで、図２３５（ｃ）は、図２３５（ｂ）の状態から、天井到達報知演出が終了し、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行したことが報知され、演出用打ち方指示が実行されている状態を示している。また、図２３５（ｃ）は、図１８５のタイミング６と同様の遊技状態であり、図２３５（ｂ）の直後の状態となっている。図２３５（ｃ）では、図２３５（ｂ）において貯留されていた第１特別図柄の変動表示の保留数の３つのうちの１つが消化されたため、特図１用保留数表示８７ａには「2」が表示されており、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、第２特別図柄の変動表示は実行されておらず、主表示領域Ｄｍの右下部分、特図２ミニリール８１ｂにおいて「５８２」が表示されており、第２特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっている様子が表示されている。さらに、図２３５（ｂ）において実行中となっていた天井到達報知演出が終了し、天井到達したことを示す「遊タイム突入」の文字メッセージ８１ｅと、右打ち遊技を示唆する演出用右打ち指示８１ｄ及び文字メッセージ８１ｆが表示されている。

【３６２１】

次いで、図２３５（ｄ）は、図２３５（ｃ）の状態から、「普図低確時間短縮状態」への突入報知及び演出用打ち方指示が終了し、主表示領域Ｄｍの中央部分において表示される第３図柄が、第１特別図柄から第２特別図柄に切り替わった状態を示している。また、図２３５（ｄ）は、図１８５のタイミング６と同様の遊技状態であり、図２３５（ｃ）の直後の状態となっている。図２３５（ｄ）では、図２３５（ｃ）において実行を開始した第１特別図柄の変動表示が引き続き実行中となっており、主表示領域Ｄｍの左下部分、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、第２特別図柄の変動表示は実行されていないため、主表示領域Ｄｍの右下部分、特図２ミニリール８１ｂにおいて「５８２」が表示されており、第２特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分において表示される第３図柄が第２特別図柄のものとなっており、右打ち遊技を行う「普図低確時間短縮状態」においては、第２特別図柄の動的表示に対応する変動演出が主表示領域Ｄｍにおいて実行される様子が表示されている。

【３６２２】

ここで、大当たり乱数テーブル２０２ａに時短図柄に当選することとなる乱数値を設けている場合で、図１８５に示す例において、天井到達する第２特別図柄の変動表示が時短図柄に当選している状態を想定する。即ち、「通常遊技状態」（例えば、第１遊技状態）において、第１特別図柄の天井到達することとなる変動表示（例えば、特定状態）における天井到達報知演出（例えば、第１演出）の実行中に、第２特別図柄の変動表示が時短図柄に当選（例えば、特定条件）した場合、天井到達したことによる「普図低確時間短縮状態」（例えば、第２遊技状態）への移行と、時短図柄に当選したことによる「普図低確時間短縮状態」（例えば、第２遊技状態）への移行とが同時に発生することになる。ここでさらに、時短図柄への当選によって付与され得る時短回数を「５００回」とした場合、時短図柄への当選によって付与され得る時短回数よりも、天井到達することによって付与され得る時短回数（「１１４０回」）の方が多くなる。よって、天井到達したことによる「普図低確時間短縮状態」への移行と、時短図柄に当選したことによる「普図低確時間短縮状態」への移行とが同時に発生するような場合は、天井到達したことによる「普図低確時間短縮状態」への移行を優先して実行し、遊技者にとってより有利な状態となるように構成する。このように構成することで、第１特別図柄の天井到達することとなる変動表示（特定状態）における天井到達報知演出（例えば、第１演出）の実行中に、第２特別図柄の変動表示が時短図柄に当選（例えば、特定条件）した場合においても、該第２特別図柄の

変動表示の終了後に、天井到達したことによる「普図低確時間短縮状態」への移行が行われることになるため、第１特別図柄の変動表示における天井到達報知演出を途中で中断させることなく継続して実行することができる。

【３６２３】

以上、説明したように、第９実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」中に天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行する場合、天井到達することとなる第１特別図柄の動的表示、即ち、特別図柄の低確率状態における９００回目となる予定の動的表示において、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍで該天井到達することを報知する演出を行うように構成する。また、該天井到達報知演出の実行中の間（第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの中央部分で実行されている第１特別図柄の動的表示が実行中の間）は、第２特別図柄の動的表示の実行によって天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行したとしても、演出用打ち方指示を行わないように構成する。このように構成することで、第３図柄表示装置８１において実行中の天井到達報知演出が演出用打ち方指示によって中断されることがなくなり、遊技者は該天井到達報知演出に興趣を高めることができる。さらに、その後、第３図柄表示装置８１で実行中となっていた天井到達報知演出が終了したタイミングで演出用打ち方指示が表示されることにより、遊技者は違和感なく右打ち遊技を開始することができる。

【３６２４】

その他、第９実施形態におけるパチンコ機１０は、第８実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【３６２５】

＜第１０実施形態＞

次いで、図２３６から図２４１を参照して、本発明を適用した第１０実施形態のパチンコ機１０について説明する。第９実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行する場合、天井到達回数である「９００回」のうち、「８９９回」の特別図柄の動的表示を実行するまでは、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の動的表示が大当たりするか否かの変動演出を行い、「９００回目」の第１特別図柄の動的表示では、天井到達することを報知する演出を行い、該天井到達報知演出は、「９００回目」の第１特別図柄の動的表示の終了と同時に終了するように構成されている。

【３６２６】

これに対し、第１０実施形態のパチンコ機１０では、「９００回目」の第１特別図柄の動的表示において、第９実施形態のパチンコ機１０と同様に天井到達報知演出を行い、かつ、該天井到達報知演出の実行中に並行して第２特別図柄の動的表示が実行中となっている場合で、該第２特別図柄の動的表示の方が天井到達報知演出を実行している第１特別図柄の動的表示よりも後に終了する場合、実行中となっている第２特別図柄の動的表示が終了するまで該天井到達報知演出の実行時間を延長するように構成されている。

【３６２７】

以下、第１０実施形態のパチンコ機１０について、第８実施形態乃至第９実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第１０実施形態のパチンコ機１０の説明において、第８実施形態乃至第９実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第８実施形態乃至第９実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【３６２８】

まず、図２３６を参照して、「通常遊技状態」において、特別図柄１の変動表示によって天井到達し、「普図低確時間短縮状態」へ移行する場合のタイミングチャートについて説明する。なお、第１０実施形態のパチンコ機１０の「通常遊技状態」におけるスルーゲート６７、第１始動口６４、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの球の入賞態様と、普通図柄の可変表示の経過と、第１特別図柄の変動表示及び第２特別図柄の変動表示の経過と、普通電役７２及び可変入賞装置６５の駆動態様との関係性については、第８実施形態乃至第９実施形態と同様のため、その説明を省略する。

【３６２９】
図２３６は、第１０実施形態における「通常遊技状態」中に、特別図柄１の変動表示によって天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行する場合であって、かつ、天井到達することとなる特別図柄１の変動表示が終了するタイミングにおいて、並行して特別図柄２の変動表示が実行中となっている場合のタイミングチャートである。
【３６３０】
図２３６に示すように、特別図柄の低確率状態における８９９回転目及び９００回転目の変動表示が特別図柄１の変動表示によって実行され、９００回転目の変動表示の終了と同時に天井到達し、「普図低確時間短縮状態」へ移行する（図２３６のタイミング２参照）。
【３６３１】
ここで、第９実施形態のパチンコ機１０において、図２３６に示すタイミングチャートのような各特別図柄の変動表示が実行された場合を想定する。上述したように、第９実施形態のパチンコ機１０では、天井到達することとなる「９００回目」の特別図柄１の変動表示において、天井到達したことを第３図柄表示装置８１で報知するように構成されている。よって、「９００回目」の特別図柄１の変動表示において天井到達報知演出を実行し、該「９００回目」の変動表示の終了と同時に天井到達報知演出も終了する（図２３９（ａ）～（ｂ）参照）。
【３６３２】
そして、「９００回目」の変動表示の終了と同時に天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行するため、該「９００回目」の変動表示の終了タイミング（図２３６のタイミング２参照）で、天井到達報知演出が終了し、続いて主表示用右打ち指示８９及び演出用打ち方指示が実行される（図２３９（ｃ）参照）。また、該演出用打ち方指示の終了後からは、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍの中央部分において表示される第３図柄が、特別図柄１から特別図柄２に切り替わるように構成されている（図２３９（ｄ）参照）。
【３６３３】
さらに、図２３６で示すタイミング２で、主表示領域Ｄｍにおいて実行される特別図柄２の変動表示は、本来であれば「普図低確時間短縮状態」における変動演出（例えば、キャラクタが会話をする予告等）を実行するはずが、図２３６で示すタイミング２において実行中となっている特別図柄２の変動表示は、「通常遊技状態」において実行を開始した変動表示のため、「普図低確時間短縮状態」中に主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を行うための表示用特図２変動パターンコマンド及び表示用特図２停止種別コマンドが設定されておらず（図２３１のＳ１３１５：Ｙｅｓ参照）、主表示領域Ｄｍにおいて「普図低確時間短縮状態」における変動演出を実行できない状態となっている。
【３６３４】
また、このタイミング２の状況において、演出用打ち方指示に基づいて遊技者が右打ち遊技を開始し、右打ち遊技で発射された球が上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａに入賞した場合、特別図柄２は「通常遊技状態」において実行を開始した「２０秒」の変動表示を実行中のため、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの入賞と同時に「普図低確時間短縮状態」における特別図柄２の変動表示を第３図柄表示装置８１において実行することができない。
【３６３５】
このように、図２３６で示すような特別図柄１及び特別図柄２の変動表示の実行状態、即ち、「通常遊技状態」において推奨されていない特別図柄２の変動表示が実行中となっている状況で、特別図柄１の変動表示によって天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行するような状態の場合、第９実施形態のパチンコ機１０の構成で第３図柄表示装置８１における変動演出を実行すると、該「普図低確時間短縮状態」への移行直後の特別図柄２の変動表示が第３図柄表示装置８１においてしかるべき変動演出を行えず、また、該「普図低確時間短縮状態」への移行直後に演出用打ち方指示を実行したために、遊技者が即座に右打ち遊技を開始した場合に、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａに入賞

したとしても、入賞と同時に「普図低確時間短縮状態」における特別図柄２の変動表示を第３図柄表示装置８１において実行することができない。

【３６３６】

そこで、第１０実施形態のパチンコ機１０では、図２３６のような特別図柄１及び特別図柄２の変動表示の実行状態、即ち、「通常遊技状態」において推奨されていない特別図柄２の変動表示が実行中となっている状況で、特別図柄１の変動表示によって天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行するような状態の場合、「９００回目」の特別図柄１の変動表示において実行している天井到達報知演出を、該「９００回目」の特別図柄１の変動表示の終了タイミングで終了させず、並行して実行中となっている特別図柄２の変動表示の終了タイミングまで延長し（図２４０（ａ）～図２４１（ａ）参照）、該特別図柄２の変動表示の終了後に演出用打ち方指示を実行する（図２４１（ｂ）参照）ように構成されている。

【３６３７】

このように構成することで、「普図低確時間短縮状態」への移行時に実行中となっている特別図柄２の変動表示は、第３図柄表示装置８１において実行されず、「普図低確時間短縮状態」への移行後に実行を開始する特別図柄２の変動表示から、該第３図柄表示装置８１において実行されることになる（図２４１（ｃ）参照）。

【３６３８】

また、「普図低確時間短縮状態」への移行時において、特別図柄２の変動表示が実行中の間は天井到達報知演出が実行されており、該、特別図柄２の変動表示が終了したタイミングで該天井到達報知演出が終了して演出用打ち方指示が表示され、この表示に基づいて遊技者は右打ち遊技を開始することになり、右打ち遊技によって上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａに入賞することで、第３図柄表示装置８１において即座に特別図柄２の変動表示が実行可能となる。

【３６３９】

その結果、図２３６のような特別図柄１及び特別図柄２の変動表示の実行状態において天井到達した場合にも、遊技者に違和感を与えることなく、好適に右打ち遊技を開始させることができる。なお、図２３６のような特別図柄１及び特別図柄２の変動表示の実行状態での第３図柄表示装置８１における変動演出の制御内容については、図２３７及び図２３８において詳細を後述する。

【３６４０】

また、図２３６の示す例において、特別図柄１と特別図柄２の関係性を置き換えることは当然に可能である。

【３６４１】

次に、図２３７及び図２３８を参照して、第１０実施形態のパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。

【３６４２】

まず、図２３７のフローチャートを参照して、第１０実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）について説明する。図２３７は、第１０実施形態の特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を示したフローチャートである。第１０実施形態の特図１コマンド処理と第９実施形態の特図１コマンド処理との異なる点は、天井到達報知演出の延長処理が追加されている点である。

【３６４３】

第１０実施形態の特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、Ｓ１２６２の処理が終わると、天井到達報知演出の実行中に特別図柄２の変動表示の実行状態を判別し、判別結果によって該天井到達報知演出の実行時間を延長する天井到達報知延長処理を実行し（Ｓ１２８１）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図２１８参照）に戻る。

【３６４４】

ここで、図２３８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行

される天井到達報知延長処理（Ｓ１２８１）について説明する。図２３８は、この天井到達報知延長処理（Ｓ１２８１）を示したフローチャートである。

【３６４５】

この天井到達報知延長処理（Ｓ１２８１）では、天井到達することとなる特別図柄１の変動表示における天井到達報知演出の実行中に、特別図柄２の変動表示の実行状態を判別し、判別結果によって該天井到達報知演出の実行時間の延長を行う。

【３６４６】

この天井到達報知延長処理（Ｓ１２８１）では、まず、第３図柄表示装置８１において天井到達報知演出を実行中であるか否かを判別し（Ｓ１５５１）、第３図柄表示装置８１において天井到達報知演出を実行中でなければ（Ｓ１５５１：Ｎｏ）、Ｓ１５５２～Ｓ１５５４の処理をスキップして、この天井到達報知延長処理（Ｓ１２８１）を終了して、特図１コマンド処理（図２３７参照）に戻る。

【３６４７】

一方、Ｓ１５５１の処理において、第３図柄表示装置８１で天井到達報知演出を実行中であると判別された場合（Ｓ１５５１：Ｙｅｓ）、次いで、特別図柄２の変動演出が実行中か否かを判別し（Ｓ１５５２）、特別図柄２の変動演出が実行中でなければ（Ｓ１５５２：Ｎｏ）、天井到達報知演出を延長する必要がないため、Ｓ１５５３及びＳ１５５４の処理をスキップして、この天井到達報知延長処理（Ｓ１２８１）を終了して、特図１コマンド処理（図２３７参照）に戻る。

【３６４８】

Ｓ１５５２の判別の結果、特別図柄２の変動演出が実行中の場合（Ｓ１５５２：Ｙｅｓ）、次に、実行中の特別図柄２の変動演出が、天井到達報知演出を実行中の特別図柄１の変動演出よりも後に終了するか否かを判別する（Ｓ１５５３）。判別の結果、特別図柄２の変動演出が特別図柄１の変動演出よりも後に終了しない場合、即ち、特別図柄２の変動演出が特別図柄１の変動演出よりも先に終了する場合（Ｓ１５５３：Ｎｏ）、天井到達報知演出を延長する必要がないため、Ｓ１５５４の処理をスキップして、この天井到達報知延長処理（Ｓ１２８１）を終了して、特図１コマンド処理（図２３７参照）に戻る。

【３６４９】

一方、Ｓ１５５３の処理において、特別図柄２の変動演出が特別図柄１の変動演出よりも後に終了すると判別された場合（Ｓ１５５３：Ｙｅｓ）、特別図柄１の変動演出による天井到達報知演出の終了タイミングにおいて、特別図柄２の変動演出が実行中となってしまうため、該特別図柄２の変動演出の終了タイミングまで天井到達報知演出の実行時間を延長し（Ｓ１５５４）、この天井到達報知延長処理（Ｓ１２８１）を終了して、特図１コマンド処理（図２３７参照）に戻る。

【３６５０】

このように構成することで、「普図低確時間短縮状態」への移行時に特別図柄１の変動表示に基づいて第３図柄表示装置８１において実行される天井到達報知演出の実行中に、特別図柄２の変動演出も実行中となっており、かつ、天井到達報知演出を実行している特別図柄１の変動演出が先に終了する場合に、該天井到達報知演出の実行時間を特別図柄２の変動演出の終了タイミングまで延長することができる。

【３６５１】

その結果、図２３６のような特別図柄１及び特別図柄２の変動表示の実行状態において天井到達した場合、即ち、「通常遊技状態」において推奨されていない特別図柄２の変動表示が実行中となっている状況で、特別図柄１の変動表示によって天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行するような状態の場合にも、遊技者に違和感を与えることなく、好適に右打ち遊技を開始させることができる。

【３６５２】

次に、図２３９から図２４１を参照して、第１０実施形態の「通常遊技状態」の天井到達時において第３図柄表示装置８１で行われる変動演出について説明する。図２３９～図２４１は、第１０実施形態の「通常遊技状態」の天井到達時において第１特別図柄又は第

２特別図柄の動的表示の実行に基づいて行われる第３図柄表示装置８１での変動演出の推移を示した図である。

【３６５３】

図２３９（ａ）～図２３９（ｄ）は、第９実施形態のパチンコ機１０において、「通常遊技状態」での第２特別図柄の変動演出の実行中に、第１特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第３図柄表示装置８１での変動演出の推移を示した図であり、図２３９（ａ）は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと１回の状態において、第１特別図柄及び第２特別図柄の変動表示が並行して実行中となっており、主表示領域Ｄｍにおいて天井到達報知演出が実行されている状態を示した図であり、図２３９（ｂ）は、図２３９（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行した状態を示した図であり、図２３９（ｃ）は、図２３９（ｂ）の状態から、天井到達報知演出が終了して演出用打ち方指示が実行されている状態を示した図であり、図２３９（ｄ）は、図２３９（ｃ）の状態から、演出用打ち方指示が終了して、実行中となっている第２特別図柄の変動表示が主表示領域Ｄｍの中央部分で実行されている状態を示した図である。

【３６５４】

図２４０（ａ）～図２４１（ｃ）は、第１０実施形態のパチンコ機１０において、「通常遊技状態」での第２特別図柄の変動演出の実行中に、第１特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第３図柄表示装置８１での変動演出の推移を示した図であり、図２４０（ａ）は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと１回の状態において、第１特別図柄及び第２特別図柄の変動表示が並行して実行中となっており、主表示領域Ｄｍにおいて天井到達報知演出が実行されている状態を示した図であり、図２４０（ｂ）は、図２４０（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行した状態を示した図であり、図２４０（ｃ）及び図２４０（ｄ）は、図２４０（ｂ）の状態から、第２特別図柄の変動表示が継続して実行中となっており、天井到達報知演出が引き続き実行されている状態を示した図であり、図２４１（ａ）は、図２４０（ｄ）の状態から、第２特別図柄の変動表示が終了した状態を示した図であり、図２４１（ｂ）は、図２４１（ａ）の状態から、天井到達報知演出が終了して演出用打ち方指示が実行されている状態を示した図であり、図２４１（ｃ）は、図２４１（ｂ）の状態から、演出用打ち方指示が終了し、第２特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示した図である。

【３６５５】

図２３９（ａ）は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと１回の状態において、第１特別図柄及び第２特別図柄の変動表示が並行して実行中となっており、主表示領域Ｄｍにおいて天井到達報知演出が実行されている状態を示している。また、図２３９（ａ）は、図２３６のタイミング１と同様の遊技状態となっている。図２３９（ａ）において、第１特別図柄の変動表示が実行中となっているため、主表示領域Ｄｍの左下部分、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、第２特別図柄の変動表示も実行中となっているため、主表示領域Ｄｍの右下部分、特図２ミニリール８１ｂにおいて、第２特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれの保留数がともに「０個」である旨が表示されている。また、主表示領域Ｄｍの左上部分、天井到達カウンタ８１ｃには、天井到達まであと「１回」となる旨の表示が行われている。さらに、図２３９（ａ）は、天井到達まであと「１回」の状態において、第１特別図柄の変動表示が実行を開始しており、この第１特別図柄の変動表示の実行が終了することで天井到達することとなるため、主表示領域Ｄｍの中央部分では、天井到達報知演出が実行中となっている。

【３６５６】

次いで、図２３９（ｂ）は、図２３９（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が先

に終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行した状態を示している。また、図２３９（ｂ）は、図２３６のタイミング２と同様の遊技状態となっている。図２３９（ｂ）では、図２３９（ａ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動表示の実行が終了し、特図１ミニリール８１ａに「１７４」が表示されている。さらに、該第１特別図柄の変動表示の実行終了により、天井到達カウンタ８１ｃには、天井到達まであと「０回」の表示が行われており、図２３９（ａ）の状態から１減算された状態となり、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行した状態となっている。このため、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示８９が表示されているものの、天井到達報知演出が行われているため、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍの中央部分に演出用右打ち指示８１ｄは表示されていない。また、図２３９（ａ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動表示は引き続き実行中となっており、特図２ミニリール８１ｂにおいて、第２特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。

【３６５７】

次いで、図２３９（ｃ）は、図２３９（ｂ）の状態から、天井到達報知演出が終了して演出用打ち方指示が実行されている状態を示している。また、図２３９（ｃ）は、図２３６のタイミング３と同様の遊技状態となっている。図２３９（ｃ）では、図２３９（ｂ）において停止した第１特別図柄の変動表示がそのまま未実行（停止中）となっているため、特図１ミニリール８１ａには「１７４」が表示されている。また、第２特別図柄の変動表示は図２３９（ｂ）から引き続き実行中となっているため、主表示領域Ｄｍの右下部分、特図２ミニリール８１ｂにおいて、第２特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、天井到達報知演出が終了したため、天井到達したことを示す「遊タイム突入」の文字メッセージ８１ｅと、右打ち遊技を示唆する演出用右打ち指示８１ｄ及び文字メッセージ８１ｆが表示されている。

【３６５８】

次いで、図２３９（ｄ）は、図２３９（ｃ）の状態から、演出用打ち方指示が終了して、実行中となっている第２特別図柄の変動表示が主表示領域Ｄｍの中央部分で実行されている状態を示している。また、図２３９（ｄ）は、図２３６のタイミング４と同様の遊技状態となっている。図２３９（ｄ）では、図２３９（ｂ）において停止した第１特別図柄の変動表示がそのまま未実行（停止中）となっているため、特図１ミニリール８１ａには「１７４」が表示されている。また、第２特別図柄の変動表示は図２３９（ｂ）から引き続き実行中となっているため、主表示領域Ｄｍの右下部分、特図２ミニリール８１ｂにおいて、第２特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、演出用打ち方指示が終了し、「普図低確時間短縮状態」において推奨される第２特別図柄の変動表示が実行されている。

【３６５９】

ここで、図２３９（ｄ）の状態（図２３６のタイミング４参照）において実行中となっている第２特別図柄の変動表示は、「通常遊技状態」において実行を開始した変動表示のため、「普図低確時間短縮状態」中に主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を行うための表示用特図２変動パターンコマンド及び表示用特図２停止種別コマンドが設定されておらず（図２３１のＳ１３１５：Ｙｅｓ参照）、主表示領域Ｄｍにおいて「普図低確時間短縮状態」中の変動演出を実行できない状態となっている。このため、「通常遊技状態」において実行を開始した第２特別図柄の変動表示が実行中の間、主表示領域Ｄｍでは、第３図柄が変動している状態のみを表示することになる。

【３６６０】

このように、第９実施形態のパチンコ機１０において、図２３６のような第１特別図柄及び第２特別図柄の変動表示の実行状態の場合、遊技者からすると、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行したことが報知され、連荘し得る状態になったにもかかわらず、しばらくの間、単調な変動演出のみが実行されることになり、興覚めしてしまう可能性がある。

【３６６１】

次に、図２４０（ａ）～図２４１（ｃ）は、第１０実施形態のパチンコ機１０において、「通常遊技状態」での第２特別図柄の変動演出の実行中に、第１特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第３図柄表示装置８１での変動演出の推移を示した図であり、図２４０（ａ）は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと１回の状態において、第１特別図柄及び第２特別図柄の変動表示が並行して実行中となっており、主表示領域Ｄｍにおいて天井到達報知演出が実行されている状態を示している。また、図２４０（ａ）は、図２３６のタイミング１と同様の遊技状態となっている。図２４０（ａ）において、第１特別図柄の変動表示が実行中となっているため、主表示領域Ｄｍの左下部分、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、第２特別図柄の変動表示も実行中となっているため、主表示領域Ｄｍの右下部分、特図２ミニリール８１ｂにおいて、第２特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれの保留数がともに「０個」である旨が表示されている。また、主表示領域Ｄｍの左上部分、天井到達カウンタ８１ｃには、天井到達まであと「１回」となる旨の表示が行われている。さらに、図２４０（ａ）は、天井到達まであと「１回」の状態において、第１特別図柄の変動表示が実行を開始しており、この第１特別図柄の変動表示の実行が終了することで天井到達することとなるため、主表示領域Ｄｍの中央部分では、天井到達報知演出が実行中となっている。

【３６６２】

次いで、図２４０（ｂ）は、図２４０（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が先に終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行した状態を示している。また、図２４０（ｂ）は、図２３６のタイミング２と同様の遊技状態となっている。図２４０（ｂ）では、図２４０（ａ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動表示の実行が終了し、特図１ミニリール８１ａに「１７４」が表示されている。さらに、該第１特別図柄の変動表示の実行終了により、天井到達カウンタ８１ｃには、天井到達まであと「０回」の表示が行われており、図２４０（ａ）の状態から１減算された状態となり、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行した状態となっている。このため、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示８９が表示されているものの、天井到達報知演出が行われているため、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍの中央部分に演出用右打ち指示８１ｄは表示されていない。また、図２４０（ａ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動表示は引き続き実行中となっており、特図２ミニリール８１ｂにおいて、第２特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。

【３６６３】

次いで、図２４０（ｃ）及び図２４０（ｄ）は、図２４０（ｂ）の状態から、第２特別図柄の変動表示が継続して実行中となっており、天井到達報知演出が引き続き実行されている状態を示している。また、図２４０（ｃ）は、図２３６のタイミング３と同様の遊技状態となっており、図２４０（ｄ）は、図２３６のタイミング４と同様の遊技状態となっている。図２４０（ｃ）及び図２４０（ｄ）では、図２４０（ｂ）において停止した第１特別図柄の変動表示がそのまま未実行（停止中）となっているため、特図１ミニリール８１ａには「１７４」が表示されている。また、第２特別図柄の変動表示は図２４０（ｂ）から引き続き実行中となっているため、主表示領域Ｄｍの右下部分、特図２ミニリール８１ｂにおいて、第２特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、引き続き天井到達報知演出が実行中となっている。また、図２４０（ｃ）及び図２４０（ｄ）では、図２４０（ａ）及び図２４０（ｂ）において主表示領域Ｄｍの左上部分に表示されていた天井到達カウンタ８１ｃが消去されている。このように、天井到達報知演出が実行中の場合は、天井到達カウンタ８１ｃに「０回」の表示を行ってからしばらくして消去することで、遊技者は主表示領域Ｄｍの中央部分で実行されている天井到達報知演出に興趣を高めることができる。

【３６６４】

次いで、図２４１（ａ）は、図２４０（ｄ）の状態から、第２特別図柄の変動表示が終了した状態を示している。また、図２４１（ａ）は、図２３６のタイミング５と同様の遊技状態となっている。図２４１（ａ）は、図２４０（ｂ）において停止した第１特別図柄の変動表示がそのまま未実行（停止中）となっているため、特図１ミニリール８１ａには「１７４」が表示されている。また、図２４０（ａ）～（ｄ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動表示の実行が終了し、特図２ミニリール８１ｂに「３３６」が表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、引き続き天井到達報知演出が実行中となっている。

【３６６５】

次いで、図２４１（ｂ）は、図２４１（ａ）の状態から、天井到達報知演出が終了して演出用打ち方指示が実行されている状態を示している。また、図２４１（ｂ）は、図２３６のタイミング５と同様の遊技状態となっており、図２４１（ａ）の直後の状態となっている。図２４１（ｂ）では、図２４０（ｂ）において停止した第１特別図柄の変動表示がそのまま未実行（停止中）となっているため、特図１ミニリール８１ａには「１７４」が表示されている。また、図２４１（ａ）において停止した第２特別図柄の変動表示もそのまま未実行（停止中）となっているため、特図２ミニリール８１ｂには「３３６」が表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、天井到達報知演出が終了したため、天井到達したことを示す「遊タイム突入」の文字メッセージ８１ｅと、右打ち遊技を示唆する演出用右打ち指示８１ｄ及び文字メッセージ８１ｆが表示されている。

【３６６６】

次いで、図２４１（ｃ）は、図２４１（ｂ）の状態から、演出用打ち方指示が終了し、第２特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示している。また、図２４１（ｃ）は、図２３６のタイミング６と同様の遊技状態となっている。図２４１（ｃ）では、図２４０（ｂ）において停止した第１特別図柄の変動表示がそのまま未実行（停止中）となっているため、特図１ミニリール８１ａには「１７４」が表示されている。また、図２４１（ｂ）において演出用打ち方指示が実行され、遊技者が右打ち遊技を開始したことによって球が上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａに入賞し、第２特別図柄の変動表示が実行を開始したため、特図２ミニリール８１ｂにおいて、第２特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、第２特別図柄の変動表示が実行を開始したため、第３図柄が変動を開始した状態を示している。

【３６６７】

以上、説明したように、図２３６のような第１特別図柄及び第２特別図柄の変動表示の実行状態、即ち、「通常遊技状態」において推奨されていない第２特別図柄の変動表示が実行中となっている状況で、第１特別図柄の変動表示によって天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行するような状態の場合、天井到達することとなる「９００回目」の第１特別図柄の変動表示において実行している天井到達報知演出を、該「９００回目」の第１特別図柄の変動表示の終了タイミングで終了させず、並行して実行中となっている第２特別図柄の変動表示の終了タイミングまで延長し、該第２特別図柄の変動表示の終了後に演出用打ち方指示を実行するように構成されている。

【３６６８】

このように構成することで、「普図低確時間短縮状態」への移行時に実行中となっている第２特別図柄の変動表示は、第３図柄表示装置８１において実行されず、代わりに天井到達報知演出が実行される。そして、該第２特別図柄の変動表示の終了タイミングにおいて、天井到達報知演出も終了し、その後、演出用打ち方指示が実行されるため、遊技者は右打ち遊技を開始することになる。さらに、右打ち遊技を開始したことによって上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａに入賞することで、第３図柄表示装置８１において即座に第２特別図柄の変動表示が実行可能となる。

【３６６９】

その結果、図２３６のような第１特別図柄及び第２特別図柄の変動表示の実行状態において天井到達した場合にも、遊技者に違和感を与えることなく、好適に右打ち遊技を開始

させることができる。

【３６７０】

その他、第１０実施形態におけるパチンコ機１０は、第８実施形態乃至第９実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【３６７１】

＜第１１実施形態＞

次いで、図２４２から図２４８を参照して、本発明を適用した第１１実施形態のパチンコ機１０について説明する。第９実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行する場合、天井到達回数である「９００回」のうち、「８９９回」の特別図柄の動的表示を実行するまでは、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の動的表示が大当たりするか否かの変動演出を行い、「９００回目」の第１特別図柄の動的表示では、天井到達することを報知する演出を行い、該天井到達報知演出は、「９００回目」の第１特別図柄の動的表示の終了と同時に終了するように構成されている。

【３６７２】

これに対し、第１１実施形態のパチンコ機１０では、「９００回目」の第１特別図柄の動的表示において、天井到達して「普図低確時間短縮状態」への移行を準備する待機演出を行い、該天井到達待機演出は、第１特別図柄の動的表示の終了時、又は、第２特別図柄の動的表示の終了時の、いずれかの終了タイミングが来た時点で終了するように構成されている。そして、該天井到達待機演出の終了後、「普図低確時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示を即座に第３図柄表示装置８１において実行できるように構成されている。

【３６７３】

以下、第１１実施形態のパチンコ機１０について、第８実施形態乃至第９実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第１１実施形態のパチンコ機１０の説明において、第８実施形態乃至第９実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第８実施形態乃至第９実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【３６７４】

まず、図２４２を参照して、第１１実施形態の「通常遊技状態」において、特別図柄２の変動表示によって天井到達し、「普図低確時間短縮状態」へ移行する場合のタイミングチャートについて説明する。なお、第１１実施形態のパチンコ機１０の「通常遊技状態」におけるスルーゲート６７、第１始動口６４、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの球の入賞態様と、普通図柄の可変表示の経過と、第１特別図柄の変動表示及び第２特別図柄の変動表示の経過と、普通電役７２及び可変入賞装置６５の駆動態様との関係性については、第８実施形態乃至第９実施形態と同様のため、その説明を省略する。

【３６７５】

図２４２は、第１１実施形態の「通常遊技状態」中に、特別図柄２の変動表示によって天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行する場合のタイミングチャートである。図２４２に示すように、特別図柄１の変動表示は、特別図柄の低確率状態における８９８回転目及び８９９回転目の変動表示を実行し、次いで、９００回転目となる予定の変動表示において、「６０秒」のハズレとなる変動表示を実行する（図２４２のタイミング２参照）。

【３６７６】

また、特別図柄１の８９９回転目の変動表示の実行中において、遊技者が球を発射させるための操作ハンドル５１の操作を誤り、右打ち遊技領域に球が発射され、該右打ち遊技で発射された球が上側第２始動口７１へ入賞する。そして、上側第２始動口７１への入賞に基づいて特別図柄２の「２０秒」の小当たりとなる変動表示が実行される。

【３６７７】

この特別図柄２の変動表示は、特別図柄１の８９９回転目の変動表示の終了後であり、特別図柄１の「６０秒」のハズレとなる変動表示の開始後（実行中）に実行を終了する（

図２４２のタイミング３参照）。つまり、この特別図柄２の変動表示が、特別図柄の低確率状態における９００回転目の変動表示となり、該特別図柄の２の変動表示の終了時に天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行する。

【３６７８】

また、図２４２のタイミングチャートでは、「普図低確時間短縮状態」に移行した直後から右打ち遊技が開始されている。即ち、遊技者は「普図低確時間短縮状態」への移行時に表示される主表示用右打ち指示８９を確認し、右打ち遊技を開始する。そして、右打ち遊技で発射された球が上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａに入賞し、「普図低確時間短縮状態」における特別図柄２の変動表示が実行される。一方、「普図低確時間短縮状態」における特別図柄２の変動表示が開始された時点において、特別図柄１では、「６０秒」のハズレとなる変動表示が未だ実行中となっている（図２４２のタイミング４参照）。

【３６７９】

ここで、第９実施形態のパチンコ機１０において、図２４２に示すタイミングチャートのような各特別図柄の変動表示が実行された場合を想定する。上述したように、第９実施形態のパチンコ機１０では、天井到達することとなる「９００回目」の特別図柄１の変動表示において、天井到達したことを第３図柄表示装置８１で報知するように構成されている。図２４２においては、特別図柄１の「６０秒」のハズレとなる変動表示が「９００回目」の予定となる変動表示になるため、該「６０秒」のハズレとなる変動表示において、天井到達報知演出が実行される。

【３６８０】

そして、第３図柄表示装置８１において天井到達報知演出が実行中となっている間に、特別図柄２の変動表示によって天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行する（図２４２のタイミング３参照）。さらに、遊技者は「普図低確時間短縮状態」への移行時に表示される主表示用右打ち指示８９を確認して右打ち遊技を開始し、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａに入賞して特別図柄２の変動表示が実行される。

【３６８１】

上述したように、「普図低確時間短縮状態」においては、特別図柄２の小当たりとなる変動表示は一律「２秒」の「非リーチ」演出態様が選択されるように構成されているため（図１７８～図１８２参照）、右打ち遊技によって立て続けに特別図柄２の変動表示が実行されることになる。

【３６８２】

即ち、第９実施形態のパチンコ機１０において第３図柄表示装置８１が実行される場合、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行してから、特別図柄１の「６０秒」の変動表示が終了するまでの間、右打ち遊技時に推奨される特別図柄２の変動表示が複数回実行されているにもかかわらず、第３図柄表示装置８１においては特別図柄１の変動表示に基づく天井到達報知演出が実行されていることになる。

【３６８３】

このように、図２４２のような特別図柄１及び特別図柄２の変動表示の実行状態の場合、即ち、特別図柄１において、天井到達報知演出を実行することとなる変動表示が長時間（「６０秒」）の変動表示となる場合で、かつ、該天井到達報知演出の実行中に特別図柄２の変動表示によって天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行し、遊技者が即座に右打ち遊技を開始した場合に、「連荘」状態となり得る「普図低確時間短縮状態」において推奨される特別図柄２の変動表示が実行されているにもかかわらず、第３図柄表示装置８１においては天井到達報知演出が実行されていることになる。

【３６８４】

この場合、遊技者が「連荘」状態となり得る右打ち遊技を開始しているにもかかわらず、第３図柄表示装置８１において天井到達報知演出が実行中の間は、特別図柄２の変動表示が開始されず、興覚めしてしまう可能性がある。

【３６８５】

そこで、第１１実施形態のパチンコ機１０では、図２４２のような特別図柄１及び特別図柄２の変動表示の実行状態の場合、特別図柄１における「９００回目」となる予定の変動表示が実行を開始する場合は、天井到達することを報知する演出ではなく、天井到達して「普図低確時間短縮状態」への移行を準備するための待機演出を実行し、特別図柄１又は特別図柄２の変動表示の終了時に該待機演出を終了し、「普図低確時間短縮状態」に移行したことを報知して、即座に「普図低確時間短縮状態」における特別図柄２の変動演出を第３図柄表示装置８１において実行できるように構成する。

【３６８６】

このように構成することで、「普図低確時間短縮状態」への移行直後から右打ち遊技を開始した場合にも、即座に「普図低確時間短縮状態」における特別図柄２の変動演出を第３図柄表示装置８１において実行できるため、遊技者の興趣を高めることができる。なお、図２４２のような特別図柄１及び特別図柄２の変動表示の実行状態での第３図柄表示装置８１における変動演出の制御内容については、図２４３～図２４６において詳細を後述する。

【３６８７】

また、図２４２の示す例において、特別図柄１と特別図柄２の関係性を置き換えることは当然に可能である。

【３６８８】

次に、図２４３から図２４６を参照して、第１１実施形態のパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。

【３６８９】

まず、図２４３のフローチャートを参照して、第１１実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）について説明する。図２４３は、第１１実施形態の変動演出処理（Ｓ１１１０）を示したフローチャートである。第１１実施形態の変動演出処理と第９実施形態の変動演出処理との異なる点は、第１特別図柄の変動表示において、天井到達したことを報知する天井到達報知処理は行わず、天井到達して「普図低確時間短縮状態」へ移行するための準備演出となる、天井到達待機処理を行うように変更されている点である。

【３６９０】

第１１実施形態の変動演出処理（Ｓ１１１０）では、Ｓ１３０９の処理が終わると、天井到達するか否かを判別し、判別結果によって天井到達するまで待機処理を行う天井到達待機処理を実行し（Ｓ１３７１）、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図２１７参照）に戻る。

【３６９１】

ここで、図２４４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される天井到達待機処理（Ｓ１３７１）について説明する。図２４４は、この天井到達待機処理（Ｓ１３７１）を示したフローチャートである。

【３６９２】

この天井到達待機処理（Ｓ１３７１）では、天井到達までの回転数を判別し、判別結果によって、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行するまでの間、待機演出を実行する天井到達待機コマンドを設定する。

【３６９３】

この天井到達待機処理（Ｓ１３７１）では、まず、天井到達計数カウンタ２２３ｋの値が「８９９」より小さい値か否かを判別し（Ｓ１５７１）、天井到達計数カウンタ２２３ｋの値が「８９９」より小さい値であれば（Ｓ１５７１：Ｙｅｓ）、天井待機演出を実行する「９００回目」の変動には達していないため、Ｓ１５７２～Ｓ１５７４の処理をスキップして、この天井到達待機処理（Ｓ１３７１）を終了して、変動演出処理（図２４３参照）に戻る。

【３６９４】

一方、Ｓ１５７１の判別の結果、天井到達計数カウンタ２２３ｋの値が「８９９」より

小さい値でない場合、即ち、天井到達計数カウンタ２２３ｋの値が「８９９」以上の場合（Ｓ１５７１：Ｎｏ）、天井待機演出を実行する「９００回目」の変動に達しているため、次いで、天井到達報知済みフラグ２２３ｍがオンされているか否かを判別し（Ｓ１５７２）、天井到達報知済みフラグ２２３ｍがオンされていなければ（Ｓ１５７２：Ｎｏ）、天井待機演出を実行する「９００回目」の変動に達してから、１度も天井待機演出を実行していないため、天井到達待機コマンドを設定し（Ｓ１５７３）、天井到達報知済みフラグ２２３ｍをオンに設定して（Ｓ１５７４）、この天井到達待機処理（Ｓ１３７１）を終了して、変動演出処理（図２４３参照）に戻る。

【３６９５】

また、Ｓ１５７２の処理の結果、天井到達報知済みフラグ２２３ｍがオンされていると判別された場合（Ｓ１５７２：Ｙｅｓ）、天井待機演出を実行する「９００回目」の変動に達してから、１度でも天井待機演出を実行しており、該天井待機演出を実行する必要がないため、Ｓ１５７３及びＳ１５７４の処理をスキップして、この天井到達待機処理（Ｓ１３７１）を終了して、変動演出処理（図２４３参照）に戻る。

【３６９６】

このように構成することで、特別図柄の低確率状態に移行してから、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行するまでにおける天井待機演出の実行を１回に制限することができる。

【３６９７】

次に、図２４５のフローチャートを参照して、第１１実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）について説明する。図２４５は、第１１実施形態の特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を示したフローチャートである。第１１実施形態の特図１コマンド処理と第９実施形態の特図１コマンド処理との異なる点は、特図１確定コマンド受信時において、天井到達待機演出を実行中か否かを判別し、判別結果によって該天井到達待機演出を終了し、天井演出開始コマンドを設定する処理が追加されている点である。

【３６９８】

第１１実施形態の特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、Ｓ１２６２の処理が終わると、上述した天井到達待機処理（図２４４参照）において実行される天井到達待機演出を実行中か否かを判別する（Ｓ１２９１）。判別の結果、天井到達待機演出を実行中でなければ（Ｓ１２９１：Ｎｏ）、Ｓ１２９２及びＳ１２９３の処理をスキップして、その他対応処理を実行し（Ｓ１２２８）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図２２８参照）に戻る。

【３６９９】

一方、Ｓ１２９１の処理において、天井到達待機演出を実行中であると判別された場合（Ｓ１２９１：Ｙｅｓ）、天井到達待機演出を終了し（Ｓ１２９２）、天井演出開始コマンドを設定して（Ｓ１２９３）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図２２８参照）に戻る。

【３７００】

次に、図２４６のフローチャートを参照して、第１１実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）について説明する。図２４６は、第１１実施形態の特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を示したフローチャートである。第１１実施形態の特図２コマンド処理と第９実施形態の特図２コマンド処理との異なる点は、特図２確定コマンド受信時において、天井到達待機演出を実行中か否かを判別し、判別結果によって該天井到達待機演出を終了し、天井演出開始コマンドを設定する処理が追加されている点である。

【３７０１】

第１１実施形態の特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、Ｓ１２７２の処理が終わると、上述した天井到達待機処理（図２４４参照）において実行される天井到達待機演出を実行中か否かを判別する（Ｓ１２９５）。判別の結果、天井到達待機演出を実行中でなけ

れば（Ｓ１２９５：Ｎｏ）、Ｓ１２９６及びＳ１２９７の処理をスキップして、その他対応処理を実行し（Ｓ１２３８）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図２２８参照）に戻る。

【３７０２】

一方、Ｓ１２９５の処理において、天井到達待機演出を実行中であると判別された場合（Ｓ１２９５：Ｙｅｓ）、天井到達待機演出を終了し（Ｓ１２９６）、天井演出開始コマンドを設定して（Ｓ１２９７）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図２２８参照）に戻る。

【３７０３】

このように構成することで、特別図柄の低確率状態における「９００回目」の第１特別図柄の変動表示の開始時に実行された天井到達待機演出を、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の実行終了時、即ち、「普図低確時間短縮状態」への移行時に終了させ、この後に実行される第２特別図柄の動的表示の実行開始時から第３図柄表示装置８１において変動演出を実行することができる。

【３７０４】

次に、図２４７から図２４８を参照して、第１１実施形態の「通常遊技状態」の天井到達時において第３図柄表示装置８１で行われる変動演出について説明する。図２４７から図２４８は、第１１実施形態の「通常遊技状態」の天井到達時において第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の実行に基づいて行われる第３図柄表示装置８１での変動演出の推移を示した図であり、図２４７（ａ）は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと２回の状態において、第１特別図柄及び第２特別図柄の変動表示が並行して実行中となっている状態を示した図であり、図２４７（ｂ）は、図２４７（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示のみが終了して、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと１回に減少した状態を示した図であり、図２４７（ｃ）は、図２４７（ｂ）の状態から、第１特別図柄の次の変動表示が開始され、天井到達待機演出が実行されている状態を示した図であり、図２４７（ｄ）は、図２４７（ｃ）の状態から、第２特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示８９が表示されている状態を示した図である。

【３７０５】

また、図２４８（ａ）は、図２４７（ｄ）の状態から、天井到達待機演出が終了し、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行したことが報知され、演出用打ち方指示が実行されている状態を示した図であり、図２４８（ｂ）は、図２４８（ａ）の状態から、「普図低確時間短縮状態」への移行報知及び演出用打ち方指示が終了し、該「普図低確時間短縮状態」中に主表示領域Ｄｍの中央部分で表示される第３図柄が、第１特別図柄から第２特別図柄に切り替わった状態を示した図であり、図２４８（ｃ）は、図２４８（ｂ）の状態から、第２特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示した図である。

【３７０６】

図２４７（ａ）は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと２回の状態において、第１特別図柄及び第２特別図柄の変動表示が並行して実行中となっている状態を示している。また、図２４７（ａ）は、図２４２のタイミング１と同様の遊技状態となっている。図２４７（ａ）において、第１特別図柄の変動表示が実行中となっているため、主表示領域Ｄｍの左下部分、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、第２特別図柄の変動表示も実行中となっているため、主表示領域Ｄｍの右下部分、特図２ミニリール８１ｂにおいて、第２特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「１」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄の保留数が「１個」、第２特別図柄の保留数が「０個」である旨が表示されている。また、主表示領域Ｄｍの左上部分、天井到達カウンタ８１ｃには、天井到達まであと「２回」となる旨の表示が行われている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、第３図柄として、第１特別図柄の変動表

示が実行中となっている。
【３７０７】
次いで、図２４７（ｂ）は、図２４７（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示のみが終了して、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと１回に減少した状態を示している。また、図２４７（ｂ）は、図２４２のタイミング２と同様の遊技状態となっている。図２４７（ｂ）では、図２４７（ａ）において実行中となっていた第１特別図柄の変動表示の実行が終了し、特図１ミニリール８１ａに「５１７」が表示されている。さらに、該第１特別図柄の変動表示の実行終了により、天井到達カウンタ８１ｃには、天井到達まであと「１回」の表示が行われており、図２４７（ａ）の状態から１減算された状態となっている。また、図２４７（ａ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動表示は引き続き実行中となっており、特図２ミニリール８１ｂにおいて、第２特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。
【３７０８】
次いで、図２４７（ｃ）は、図２４７（ｂ）の状態から、第１特別図柄の次の変動表示の実行が開始され、天井到達待機演出が実行されている状態を示している。また、図２４７（ｃ）は、図２４２のタイミング２と同様の遊技状態となっており、図２４７（ｂ）の直後の状態となっている。図２４７（ｃ）では、図２４７（ｂ）において貯留されていた第１特別図柄の変動表示の保留数の残りの１つが消化されたため、特図１用保留数表示８７ａには「０」が表示されており、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、この第１特別図柄の変動表示は、天井到達まであと「１回」の状態において実行を開始した変動表示であり、即ち、該変動表示の実行終了によって天井到達することになる変動表示である。よって、主表示領域Ｄｍの中央部分では天井到達待機演出が実行されており、「遊タイム待機中」の文字が表示されている。さらに、図２４７（ｂ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動表示は引き続き実行中となっており、特図２ミニリール８１ｂにおいて、第２特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。
【３７０９】
次いで、図２４７（ｄ）は、図２４７（ｃ）の状態から、第２特別図柄の変動表示が先に終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示８９が表示されている状態を示している。また、図２４７（ｄ）は、図２４２のタイミング３と同様の遊技状態となっている。図２４７（ｄ）では、図２４７（ｃ）において実行を開始した第１特別図柄の変動表示が引き続き実行中となっており、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、図２４７（ｃ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動表示の実行が終了し、特図２ミニリール８１ｂに「５８２」が表示されている。さらに、該第２特別図柄の変動表示の実行終了により天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行した状態となっている。このため、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示８９が表示されている。
【３７１０】
次いで、図２４８（ａ）は、図２４７（ｄ）の状態から、主表示領域Ｄｍにおいて、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行したことが報知され、演出用打ち方指示が実行されている状態を示している。また、図２４８（ａ）は、図２４２のタイミング３と同様の遊技状態となっており、図２４７（ｄ）の直後の状態となっている。図２４８（ａ）では、図２４７（ｃ）において実行を開始した第１特別図柄の変動表示が引き続き実行中となっており、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、第２特別図柄の変動表示は実行されていないため、主表示領域Ｄｍの右下部分、特図２ミニリール８１ｂにおいて「５８２」が表示されており、第２特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、天井到達したことを示す「遊タイム突入」の文字メッセージ８１ｅと、右打ち遊技を示唆する演出用右打ち指示８１ｄ及び文字メッセージ８１ｆが表示されている。

【３７１１】
次いで、図２４８（ｂ）は、図２４７（ａ）の状態から、「普図低確時間短縮状態」への移行報知及び演出用打ち方指示が終了し、該「普図低確時間短縮状態」中に主表示領域Ｄｍの中央部分で表示される第３図柄が、第１特別図柄から第２特別図柄に切り替わった状態を示している。また、図２４８（ｂ）は、図２４２のタイミング３と同様の遊技状態となっており、図２４８（ａ）の直後の状態となっている。図２４８（ｂ）では、図２４７（ｃ）において実行を開始した第１特別図柄の変動表示が引き続き実行中となっており、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、第２特別図柄の変動表示は実行されていないため、主表示領域Ｄｍの右下部分、特図２ミニリール８１ｂにおいて「５８２」が表示されており、第２特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「普図低確時間短縮状態」への移行報知及び演出用打ち方指示が終了し、該「普図低確時間短縮状態」において表示される第３図柄が、第１特別図柄から第２特別図柄に切り替わった状態を示している。
【３７１２】
次いで、図２４８（ｃ）は、図２４８（ｂ）の状態から、第２特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示している。また、図２４８（ｃ）は、図２４２のタイミング４と同様の遊技状態となっている。図２４８（ｃ）では、図２４７（ｃ）において実行を開始した第１特別図柄の変動表示が引き続き実行中となっており、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、右打ち遊技によって第２特別図柄の変動表示の実行が開始され、主表示領域Ｄｍの右下部分、特図２ミニリール８１ｂにおいて第２特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分では、第２特別図柄の変動表示が実行を開始した様子が表示されており、右打ち遊技の開始と同時に、主表示領域Ｄｍの中央部分において第３図柄の変動表示が実行されている様子が表示されている。
【３７１３】
以上、説明したように、図２４２のような第１特別図柄及び第２特別図柄の動的表示の実行状態の場合、即ち、特別図柄の低確率状態における９００回目となる予定の第１特別図柄の動的表示が長時間（「６０秒」）の動的表示となる場合で、かつ、該第１特別図柄の動的表示の実行中に、第２特別図柄の動的表示によって天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行し、遊技者が即座に右打ち遊技を開始した場合に、第１特別図柄における「９００回目」となる予定の動的表示では、天井到達して「普図低確時間短縮状態」への移行を準備するための待機演出を実行し、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の終了時に該待機演出を終了し、「普図低確時間短縮状態」に移行したことを報知して、即座に「普図低確時間短縮状態」における第２特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１において実行できるように構成する。
【３７１４】
このように構成することで、「普図低確時間短縮状態」への移行直後から右打ち遊技を開始した場合にも、即座に「普図低確時間短縮状態」における第２特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１において実行できるため、遊技者の興趣を高めることができる。
【３７１５】
その他、第１１実施形態におけるパチンコ機１０は、第８実施形態乃至第９実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。
【３７１６】
＜第１２実施形態＞
次いで、図２４９から図２５３を参照して、本発明を適用した第１２実施形態のパチンコ機１０について説明する。第９実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行する場合、天井到達回数である「９００回」のうち、「８９９回」の特別図柄の動的表示を実行するまでは、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の動的表示が大当たりするか否かの変動演出を行い、「９００

回目」の第１特別図柄の動的表示では、天井到達することを報知する演出を行い、該天井到達報知演出は、「９００回目」の第１特別図柄の動的表示の終了と同時に終了するように構成されている。

【３７１７】

これに対し、第１２実施形態のパチンコ機１０では、「９００回目」の第１特別図柄の動的表示において、天井到達報知演出を行い、該天井到達報知演出は、第１特別図柄の動的表示の終了時、又は、第２特別図柄の大当たりとなる動的表示の開始時に終了するように構成されている。

【３７１８】

以下、第１２実施形態のパチンコ機１０について、第８実施形態乃至第９実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第１２実施形態のパチンコ機１０の説明において、第８実施形態乃至第９実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第８実施形態乃至第９実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【３７１９】

まず、図２４９を参照して、「通常遊技状態」において、特別図柄１の変動表示によって天井到達し、「普図低確時間短縮状態」へ移行する場合のタイミングチャートについて説明する。なお、第１２実施形態のパチンコ機１０の「通常遊技状態」におけるスルーゲート６７、第１始動口６４、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの球の入賞態様と、普通図柄の可変表示の経過と、第１特別図柄の変動表示及び第２特別図柄の変動表示の経過と、普通電役７２及び可変入賞装置６５の駆動態様との関係性については、第８実施形態乃至第９実施形態と同様のため、その説明を省略する。

【３７２０】

図２４９は、「通常遊技状態」中に、特別図柄１の変動表示によって天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行するものの、該特別図柄１の変動表示の実行中に、特別図柄２の変動表示において大当たりする場合のタイミングチャートである。図２４９に示すように、特別図柄１の変動表示は、特別図柄の低確率状態における８９９回転目の変動表示を実行し、次いで、９００回転目となる変動表示において、「１５秒」のハズレとなる変動表示を実行する（図２４９のタイミング１参照）。

【３７２１】

また、特別図柄１の９００回転目の変動表示の実行中において、遊技者が球を発射させるための操作ハンドル５１の操作を誤り、右打ち遊技領域に球が発射され、該右打ち遊技で発射された球が上側第２始動口７１へ入賞する。そして、上側第２始動口７１への入賞に基づいて特別図柄２の「７０秒」の大当たりとなる変動表示が実行される。

【３７２２】

ここで、上述したように、第１２実施形態のパチンコ機１０では、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行した場合、１１４０回の時短回数が付与されるように構成されている（図１９１参照）。また、特別図柄２の変動表示に基づく大当たり種別が、大当たり種別「時短Ａ」であった場合、１００回の時短回数が付与されるように構成されている（図１９１参照）。

【３７２３】

即ち、図２４９のような特別図柄１及び特別図柄２の変動表示の実行状態において、特別図柄２の大当たり種別が大当たり種別「時短Ａ」であった場合、特別図柄１の９００回転目の変動表示の終了時に天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して１１４０回の時短回数が付与されることになるが、天井到達した直後に特別図柄２の変動表示において大当たり種別「時短Ａ」の大当たりに当選したため、該大当たり終了後に付与される時短回数は１００回となる。

【３７２４】

ここで、第９実施形態のパチンコ機１０において、図２４９に示すタイミングチャートのような各特別図柄の変動表示が実行された場合を想定する。上述したように、第９実施形態のパチンコ機１０では、天井到達することとなる「９００回目」の特別図柄１の変動

表示において、天井到達したことを第３図柄表示装置８１で報知するように構成されている。よって、「９００回目」の特別図柄１の変動表示において天井到達報知演出を実行し、該「９００回目」の変動表示の終了と同時に天井到達報知演出も終了する。

【３７２５】

よって、遊技者は「９００回目」の特別図柄１の変動表示において実行される天井到達報知演出を確認した時点において、仮に天井到達時に付与され得る時短回数を把握していれば、１１４０回の時短回数が付与されることを認識することになる。しかしながら、この直後に発生する特別図柄２の変動表示において大当たり種別「時短Ａ」に当選することにより、該大当たり後に付与され得る時短回数が１００回になるため、大当たり種別「時短Ａ」に当選したことによる出玉の獲得こそできるものの、遊技者によっては、付与され得る時短回数が大幅に減ったように感じ、連荘の期待度が低下したように感じて、興覚めしてしまう可能性がある。

【３７２６】

そこで、第１２実施形態のパチンコ機１０では、図２４９のような特別図柄１及び特別図柄２の変動表示の実行状態、即ち、「９００回目」の特別図柄１の変動表示において、天井到達報知演出を実行中に、特別図柄２の変動表示が大当たりに当選した場合、該特別図柄２の変動表示の開始と同時に、天井到達報知演出を中断し、特別図柄２の変動表示において大当たりしたことを報知するように構成されている。

【３７２７】

このように構成することで、天井到達報知演出の実行時間が減少し、遊技者が天井到達したことを認識する時間も減少し、より早期に特別図柄２の変動表示における大当たりを報知することができる。また、天井到達報知演出を特別図柄１の変動演出の終了まで継続せず、途中で中断することにより、遊技者は天井到達する途中において、何か別の事象が発生したことを認識できるため、第９実施形態のパチンコ機１０のように、天井到達時に付与され得る１１４０回の時短回数から、大当たり種別「時短Ａ」に基づいて付与される１００回の時短回数に減ってしまったという感覚も軽減することができる。なお、図２４９のような特別図柄１及び特別図柄２の変動表示の実行状態での第３図柄表示装置８１における変動演出の制御内容については、図２５０及び図２５１において詳細を後述する。

【３７２８】

また、図２４９の示す例において、特別図柄１と特別図柄２の関係性を置き換えることは当然に可能である。

【３７２９】

次に、図２５０及び図２５１を参照して、第１２実施形態のパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。

【３７３０】

まず、図２５０のフローチャートを参照して、第１２実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）について説明する。図２５０は、第１２実施形態の変動演出処理（Ｓ１１１０）を示したフローチャートである。第１２実施形態の変動演出処理と第９実施形態の変動演出処理との異なる点は、「通常遊技状態」における第２特別図柄の変動演出の開始時に、該第２特別図柄の変動演出の当否及び天井到達報知演出が実行中か否かを判別し、判別結果によって天井到達報知演出の切替を行う処理が追加されている点である。

【３７３１】

第１２実施形態の変動演出処理（Ｓ１１１０）では、Ｓ１３１５の処理において、「通常遊技状態」であると判別された場合（Ｓ１３１５：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の変動演出の当否及び天井到達報知演出が実行中か否かを判別し、判別結果によって天井到達報知演出の切替を行う天井到達演出切替処理を実行し（Ｓ１３９１）、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図２１７参照）に戻る。

【３７３２】

ここで、図２５１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行

される天井到達演出切替処理（Ｓ１３９１）について説明する。図２５１は、この天井到達演出切替処理（Ｓ１３９１）を示したフローチャートである。

【３７３３】

この天井到達演出切替処理（Ｓ１３９１）では、第２特別図柄の変動演出の当否及び天井到達報知演出が実行中か否かを判別し、判別結果によって天井到達報知演出の切替を行う。

【３７３４】

この天井到達演出切替処理（Ｓ１３９１）では、まず、第２特別図柄の変動表示が大当たりに当選しているか否かを判別し（Ｓ１５９１）、第２特別図柄の変動表示が大当たりに当選していなければ（Ｓ１５９１：Ｎｏ）、Ｓ１５９２及びＳ１５９３の処理をスキップして、この天井到達演出切替処理（Ｓ１３９１）を終了して、変動演出処理（図２５０参照）に戻る。

【３７３５】

一方、Ｓ１５９１の判別の結果、第２特別図柄の変動表示が大当たりに当選している場合（Ｓ１５９１：Ｙｅｓ）、次いで、第３図柄表示装置８１において天井到達報知演出を実行中であるか否かを判別し（Ｓ１５９２）、第３図柄表示装置８１において天井到達報知演出を実行中でなければ（Ｓ１５９２：Ｎｏ）、Ｓ１５９３の処理をスキップして、この天井到達演出切替処理（Ｓ１３９１）を終了して、変動演出処理（図２５０参照）に戻る。

【３７３６】

また、Ｓ１５９２の判別の結果、第３図柄表示装置８１において天井到達報知演出を実行中であった場合（Ｓ１５９２：Ｙｅｓ）、天井到達報知演出を中断し、第２特別図柄の変動表示が大当たりに当選したことを報知する天井到達演出切替コマンドを設定し（Ｓ１５９３）、この天井到達演出切替処理（Ｓ１３９１）を終了して、変動演出処理（図２５０参照）に戻る。

【３７３７】

このように構成することで、第３図柄表示装置８１における天井到達報知演出の実行中に第２特別図柄の変動表示が大当たりに当選した場合に、該天井到達報知演出を中断させ、第２特別図柄の変動表示において大当たりに当選したことを報知することができる。その結果、天井到達報知演出の実行時間が減少し、遊技者が天井到達したことを認識する時間も減少する。また、天井到達報知演出を特別図柄１の変動演出の終了まで継続せず、途中で中断することにより、遊技者は天井到達する途中において、何か別の事象が発生したことを認識できるため、第９実施形態のパチンコ機１０のように、天井到達時に付与され得る１１４０回の時短回数から、大当たり種別「時短Ａ」に基づいて付与される１００回の時短回数に減ってしまったという感覚も軽減することができる。

【３７３８】

次に、図２５２及び図２５３を参照して、第１２実施形態の「通常遊技状態」の天井到達時において第３図柄表示装置８１で行われる変動演出について説明する。図２５２及び図２５３は、第１２実施形態の「通常遊技状態」の天井到達時において第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の実行に基づいて行われる第３図柄表示装置８１での変動演出の推移を示した図であり、図２５２（ａ）は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと１回の状態において、第１特別図柄及び第２特別図柄の変動表示がいずれも停止中となっている状態を示した図であり、図２５２（ｂ）は、図２５２（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が開始され、天井到達報知演出が実行されている状態を示した図であり、図２５２（ｃ）は、図２５２（ｂ）の状態から、第２特別図柄の大当たりに当選することとなる変動表示が開始され、天井到達報知演出が中断された状態を示した図であり、図２５２（ｄ）は、図２５２（ｃ）の状態から、第２特別図柄の大当たりとなる変動表示が停止した状態を示した図である。

【３７３９】

また、図２５３（ａ）は、図２５２（ｄ）の状態から、第２特別図柄の変動表示で大当

たりしたことにより移行した「普図高確時間短縮状態」において、特別図柄の変動表示の実行回数が９９回となっている状態を示した図であり、図２５３（ｂ）は、図２５３（ａ）の状態から、第２特別図柄の変動表示が停止し、時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行した状態を示した図であり、図２５３（ｃ）は、図２５３（ｂ）の状態から、主表示領域Ｄｍの中央部分において表示される第３図柄が、第２特別図柄から第１特別図柄に切り替わった状態を示した図である。

【３７４０】

図２５２（ａ）は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと１回の状態において、第１特別図柄及び第２特別図柄の変動表示がいずれも停止中となっている状態を示している。また、図２５２（ａ）は、図２４９のタイミング１と同様の遊技状態となっている。図２５２（ａ）では、第１特別図柄の変動表示がちょうど停止した状態となっており、主表示領域Ｄｍの左下部分、特図１ミニリール８１ａにおいて、「８７１」が表示されている。また、第２特別図柄の変動表示は実行されていないため、主表示領域Ｄｍの右下部分、特図２ミニリール８１ｂにおいて「１９３」が表示されており、第２特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「１」が、特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれの保留数が「１個」及び「０個」である旨が表示されている。また、主表示領域Ｄｍの左上部分、天井到達カウンタ８１ｃには、天井到達まであと「１回」となる旨の表示が行われている。

【３７４１】

次いで、図２５２（ｂ）は、図２５２（ａ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が開始され、天井到達報知演出が実行されている状態を示している。また、図２５２（ｂ）は、図２４９のタイミング１と同様の遊技状態となっており、図２５２（ａ）の直後の状態となっている。図２５２（ｂ）では、図２５３（ａ）において貯留されていた第１特別図柄の変動表示の保留数の残りの１つが消化されたため、特図１用保留数表示８７ａには「０」が表示されており、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、図２５２（ｂ）は、天井到達まであと「１回」の状態において、第１特別図柄の変動表示が実行を開始しており、この第１特別図柄の変動表示の実行が終了することで天井到達することとなるため、主表示領域Ｄｍの中央部分では、天井到達報知演出が実行中となっている。また、図２５２（ｂ）は、図２５２（ａ）と同様に、第２特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっているため、特図２ミニリール８１ｂには「１９３」が表示されている。

【３７４２】

次いで、図２５２（ｃ）は、図２５２（ｂ）の状態から、第２特別図柄の大当たりに当選することとなる変動表示が開始され、天井到達報知演出が中断された状態を示している。また、図２５２（ｃ）は、図２４９のタイミング２と同様の遊技状態となっている。図２５２（ｃ）では、図２５２（ｂ）において実行を開始した、天井到達報知演出を実行していた第１特別図柄の変動表示が引き続き実行中となっており、特図１ミニリール８１ａにおいて、第１特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、図２５２（ｃ）は「通常遊技状態」であり、左打ち遊技を行う遊技状態であるものの、遊技者が球を発射させるための操作ハンドル５１の操作を誤り、右打ち遊技領域に球が発射され、該右打ち遊技で発射された球が上側第２始動口７１へ入賞したことによって第２特別図柄の変動表示が実行されており、特図２ミニリール８１ｂにおいて、第２特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、該第２特別図柄は大当たりとなる変動表示となっているため、主表示領域Ｄｍの中央部分では、該第２特別図柄の大当たりとなる変動表示の開始に基づき、図２５２（ｂ）において開始された天井到達報知演出が画面暗転演出によって中断された状態となっている。

【３７４３】

次いで、図２５２（ｄ）は、図２５２（ｃ）の状態から、第２特別図柄の大当たりとな

る変動表示が停止した状態を示している。また、図２５２（ｄ）は、図２４９のタイミング３と同様の遊技状態となっている。図２５２（ｄ）では、図２５２（ｂ）において実行を開始した第１特別図柄の変動表示の実行が終了しており、特図１ミニリール８１ａに「５６２」が表示されている。また、該第１特別図柄の変動表示の実行終了によって天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行しているため、主表示用右打ち指示８９が表示された状態となっている。さらに、図２５２（ｃ）において実行を開始した第２特別図柄の大当たりとなる変動表示が終了し、特図２ミニリール８１ｂ及び主表示領域Ｄｍの中央部分に「６６６」が表示されている。

【３７４４】

次いで、図２５３（ａ）は、図２５２（ｄ）の状態から、第２特別図柄の変動表示で大当たりしたことにより移行した「普図高確時間短縮状態」において、特別図柄の変動表示の実行回数が９９回となっている状態を示している。図２５３（ａ）は、図２５２（ｃ）の状態において実行を開始した第２特別図柄の大当たりとなる変動表示によって「普図高確時間短縮状態」に移行し、該「普図高確時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が９９回実行された状態となっているため、主表示領域Ｄｍの左上部分、時短カウンタ８１ｇには、残り時短回数があと「１回」となる旨の表示が行われている。また、第１特別図柄の変動表示は実行されていないため、主表示領域Ｄｍの左下部分、特図１ミニリール８１ａにおいて「１４５」が表示されており、第１特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっている様子が表示されている。さらに、第２特別図柄の変動表示が実行中となっているため、主表示領域Ｄｍの右下部分、特図２ミニリール８１ｂにおいて第２特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「０」が、特図２用保留数表示８８ａには「４」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれの保留数が「０個」及び「４個」である旨が表示されている。さらに、右打ち遊技を行う「普図高確時間短縮状態」であるため、主表示用右打ち指示８９及び文字メッセージ８１ｆが表示されている。

【３７４５】

次いで、図２５３（ｂ）は、図２５３（ａ）の状態から、第２特別図柄の変動表示が停止し、時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行した状態を示している。図２５３（ｂ）では、「普図高確時間短縮状態」において１００回目の実行となる第２特別図柄の変動表示の実行が終了したため、主表示領域Ｄｍの右下部分、特図２ミニリール８１ｂには「５８２」が表示されている。また、該第２特別図柄の変動表示の停止により、時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行したため、主表示領域Ｄｍの左上部分、時短カウンタ８１ｇには、残り時短回数があと「０回」となる旨の表示が行われており、図２５３（ａ）において表示されていた主表示用右打ち指示８９及び文字メッセージ８１ｆが消去されている。

【３７４６】

次いで、図２５３（ｃ）は、図２５３（ｂ）の状態から、主表示領域Ｄｍの中央部分において表示される第３図柄が、第２特別図柄から第１特別図柄に切り替わった状態を示している。図２５３（ｃ）では、右打ち遊技を行う「普図高確時間短縮状態」から左打ち遊技を行う「通常遊技状態」に移行したため、主表示領域Ｄｍの中央部分において演出用左打ち指示８１ｈが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの中央部分において表示される第３図柄が第１特別図柄のものとなっており、左打ち遊技を行う「通常遊技状態」においては、第１特別図柄の動的表示に対応する変動演出が主表示領域Ｄｍにおいて実行される様子が表示されている。

【３７４７】

以上、説明したように、第１２実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の低確率状態における「９００回目」の特別図柄１の変動表示において、天井到達報知演出を実行中に、特別図柄２の変動表示が大当たりに当選した場合、該特別図柄２の変動表示の開始と同時に、天井到達報知演出を中断し、特別図柄２の変動表示において大当たりしたことを報知するように構成されている。

【３７４８】
このように構成することで、天井到達報知演出の実行時間が減少し、遊技者が天井到達したことを認識する時間も減少し、より早期に特別図柄２の変動表示における大当たりを報知することができる。また、天井到達報知演出を特別図柄１の変動演出の終了まで継続せず、途中で中断することにより、遊技者は天井到達する途中において、何か別の事象が発生したことを認識できるため、第９実施形態のパチンコ機１０のように、天井到達時に付与され得る１１４０回の時短回数から、大当たり種別「時短Ａ」に基づいて付与される１００回の時短回数に減ってしまったという感覚も軽減することができる。さらに、天井到達時におけるレアケースとして第２特別図柄の動的表示が実行された場合には、直ちに天井到達報知演出を終了させ、演出内容の辻褄を併せることで、演出内容に齟齬が生じないように構成し、遊技者に理解し易い演出を提供することができる。
【３７４９】
その他、第１２実施形態におけるパチンコ機１０は、第８実施形態乃至第９実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。
【３７５０】
＜第１３実施形態＞
次いで、図２５４及び図２５５を参照して、本発明を適用した第１３実施形態のパチンコ機１０について説明する。第８実施形態乃至第１２実施形態のパチンコ機１０では、左打ち遊技において、第１始動口６４へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａに球が入球し難い若しくは入球しないように構成されており、該左打ち遊技において、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの入賞に基づいて第２特別図柄の動的表示は実行され難い又は実行されないように構成されている。また、第８実施形態乃至第１２実施形態のパチンコ機１０では、普通図柄の低確率状態において該普通図柄に当選した場合の普通電役７２の開放時間が短時間（即ち、「０．１秒」）となっており、下側第２始動口７１ａへ入賞し難いように構成されている。
【３７５１】
これに対し、第１３実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口６４の下方に普通電役７２ｂが配設されており、左打ち遊技において、該普通電役７２ｂが開放状態となることで下側第２始動口７１ａへ入賞可能となるように構成されている。また、第１３実施形態のパチンコ機１０では、普通図柄の低確率状態において該普通図柄に当選した場合の普通電役７２ｂの開放時間が、第８実施形態における普通電役７２の開放時間よりも長時間（即ち、「１．０秒」）となっており、左打ち遊技を行う「通常遊技状態」においても下側第２始動口７１ａへ入賞し得るように構成されている。
【３７５２】
以下、第１３実施形態のパチンコ機１０について、第８実施形態乃至第１２実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第１３実施形態のパチンコ機１０の説明において、第８実施形態乃至第１２実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第８実施形態乃至第１２実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。
【３７５３】
まず、図２５４を参照して、第１３実施形態のパチンコ機１０における遊技盤１３の具体的構成について説明する。図２５４は第１３実施形態のパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図である。第８実施形態乃至第１２実施形態の遊技盤１３と第１３実施形態の遊技盤１３との異なる点は、開放状態となることで下側第２始動口７１ａへ入賞可能となる普通電役７２ｂが、第１始動口６４の下方に配設されている点である。
【３７５４】
第１３実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口６４の下方に、普通電役７２ｂが開放状態である場合にのみ球が入球し得る下側第２始動口７１ａが配設されている。この下側第２始動口７１ａへは、左打ち遊技を行う「通常遊技状態」において普通電役７２ｂが開放状態である場合、該左打ち遊技で発射された球が１分間に約２個程度入賞するように

遊技釘が周辺に植設されている。なお、下側第２始動口７１ａは、球が入球すると１個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【３７５５】

第１始動口６４の正面視下方には、下側第２始動口７１ａへ球が入球する開口部を覆う２枚の羽根部材を開閉することによって、下側第２始動口７１ａを開放状態（拡大状態）又は閉鎖状態（縮小状態）に変位可能な普通電役７２ｂが設けられている。普通電役７２ｂは、通常時において羽根が閉じた（羽根が上方に起立した）閉鎖状態となっており、球が下側第２始動口７１ａへ入球できない、または、入球し難い状態となっている。

【３７５６】

一方、普通図柄表示装置８３における可変表示が「○」の図柄で停止すると、普通電役７２ｂが所定時間だけ作動される。普通電役７２ｂが作動されている間、普通電役７２ｂの羽根が上方に起立した状態から。略Ｖ字形（逆ハの字形）に可動した状態となり、普通電役７２ｂが開放状態となる。普通電役７２ｂが開放状態になると、球が下側第２始動口７１ａへ入球し得る状態、または、閉鎖状態より球が入球し易い状態となる。つまり、普通図柄表示装置８３における可変表示の結果として「○」の図柄で停止して当たりとなり、普通電役７２ｂが開放状態となった場合に、第１始動口６４への入球のみならず、下側第２始動口７１ａへ球を入球させて、大当たり抽選が多く行える状態とすることができる。

【３７５７】

また、詳細は後述するが、第１３実施形態のパチンコ機１０では、普通図柄の低確率状態における普通図柄の当たり確率は、７０／１００となり（図２５５参照）、普通図柄の可変表示において当たりが導出され易いように設定されている。さらに、普通図柄の低確率状態において普通図柄に当選した場合の普通電役７２ｂの開放時間は「１．０秒」となり（図２５５参照）、「通常遊技状態」において、左打ち遊技によって発射された球が下側第２始動口７１ａへと入賞し得るように構成されている。

【３７５８】

このため、第１３実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において、第１始動口６４への入賞に基づいて実行される第１特別図柄の動的表示、及び、下側第２始動口７１ａへの入賞に基づいて実行される第２特別図柄の動的表示の双方が実行され得るように構成されている。

【３７５９】

従って、第８実施形態乃至第１２実施形態において上述したような、天井到達時における第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の実行状況（図１８５、図２３６、図２４２及び図２４９参照）、即ち、「通常遊技状態」において第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示が並行して実行される状況が、第１３実施形態のパチンコ機１０においては通常の遊技を行っていた場合でも発生し易くなっており、その結果、第８実施形態乃至第１２実施形態のパチンコ機１０のような天井到達間際に非奨励の右打ち遊技を行った場合というレアケースより、天井到達時に第３図柄表示装置８１で実行される各動的表示の変動演出及び演出用打ち方指示の制御内容がより有効に機能し易いことになる。

【３７６０】

次に、図２５５（ａ）から図２５５（ｃ）を参照して、第１３実施形態の普図当たり乱数テーブル２０２ｈ、普図変動テーブル２０２ｉ及び普通電役開放テーブル２０２ｊの詳細について説明する。まず、図２５５（ａ）は、第１３実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される普図当たり乱数テーブル２０２ｈの一例を模式的に示した模式図であるが、ここについては第８実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される普図当たり乱数テーブル２０２ｈと同様のため、説明を省略する。

【３７６１】

次いで、図２５５（ｂ）は、第１３実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される普図変動テーブル２０２ｉの一例を模式的に示した模式図であるが、ここについては第８実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される普図変動テーブル２０２ｉと同様のため、説明を省略する。

【３７６２】
次いで、図２５５（ｃ）は、第１３実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される普通電役開放テーブル２０２ｊの一例を模式的に示した模式図である。第１３実施形態の普通電役開放テーブル２０２ｊと第８実施形態の普通電役開放テーブル２０２ｊとの異なる点は、普通図柄の低確率状態における普通電役７２及び普通電役７２ｂの開放時間が異なる点である。
【３７６３】
第１３実施形態の普通電役開放テーブル２０２ｊは、普通図柄の当たり時に参照され、普通図柄の当たりが発生したタイミングにおける遊技状態に基づいて、普通電役７２ｂの開放（没入）時間および開放回数が規定されている。
【３７６４】
第１３実施形態の普通電役開放テーブル２０２ｊは、普通図柄が抽選された遊技状態に基づいてグループ毎に区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」及び「潜伏確率変動状態」で参照される「通常遊技状態・潜伏確率変動状態」用と、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「普図高確時間短縮状態」で参照される「確率変動状態・低確時間短縮状態・時間短縮状態」用とで、普通電役７２ｂの開放態様（開放時間）が変更される。
【３７６５】
図２５５（ｃ）で示すように、第１３実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」及び「潜伏確率変動状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役７２ｂの開放回数は１回であり、その開放時間は「１．０秒」となるように普通電役開放テーブル２０２ｊで規定されている。つまり、「通常遊技状態」及び「潜伏確率変動状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役７２ｂは、「１．０秒」×１回＝「１．０秒」の間、開放されるように設定されている。
【３７６６】
また、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役７２ｂの開放時間は「５．８秒」、かつ、開放回数が１回となるように普通電役開放テーブル２０２ｊで規定されている。つまり、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「普図高確時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役７２ｂは、「５．８秒」×１回＝「５．８秒」の間、開放されるように構成される。
【３７６７】
これにより、遊技状態に応じて普通電役７２ｂの開放態様を変更することで、普通電役７２ｂが開放している期間の長短の違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役７２ｂが開放している期間が長いことによって下側第２始動口７１ａへ入賞し易い状況か、普通電役７２ｂが開放している期間が長い状況よりも短いことによって球が下側第２始動口７１ａへ入賞可能な状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。
【３７６８】
特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」においては、普通図柄の高確率状態となり、可変表示時間が短時間で、普通電役７２ｂの開放期間が長くなって、右打ち遊技により発射された球が下側第２始動口７１ａへと入賞し易いように構成されている。
【３７６９】
また、左打ち遊技が推奨される「通常遊技状態」においては、普通図柄の低確率状態であるものの、一定程度（７０／１００）当たりが導出され易いように設定されており、普通電役７２ｂの開放期間が一定程度（「１．０秒」）となっているため、左打ち遊技により発射された球が下側第２始動口７１ａへと入賞し得るように構成されている。
【３７７０】
よって、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」及び「普図高確時間短縮状態」で右打ちされた球は、下側第２始動口７１ａへ入賞し易く、第２特別図柄の動的表示の保

留球数が溜まり易いため、変動短縮機能が作動し易く、第２特別図柄の動的表示が効率良く実行され易いように構成されている。

【３７７１】

また、「通常遊技状態」で左打ちされた球は、第１始動口６４及び下側第２始動口７１ａへと入賞し得る（それぞれ１分間に約６個及び約２個程度入賞）ことによって、第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の双方が実行され得るように構成されている。

【３７７２】

従って、第８実施形態乃至第１２実施形態において上述したような、天井到達時における第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の実行状況（図１８５、図２３６、図２４２及び図２４９参照）、即ち、「通常遊技状態」において第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示が並行して実行される状況が、第１３実施形態のパチンコ機１０においては発生し易くなっており、その結果、第８実施形態乃至第１２実施形態のパチンコ機１０において、天井到達時に第３図柄表示装置８１で実行される各動的表示の変動演出及び演出用打ち方指示の制御内容がより有効に機能し易いことになる。

【３７７３】

なお、普通図柄の可変表示の当たり確率や可変表示の可変表示時間は、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、「通常遊技状態」等より「確率変動状態」等の方が普通図柄に当選し易い確率であれば如何様な割合でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の当たり確率を１／１００程度として当たり難くなるように構成してもよいし、「確率変動状態」における普通図柄の当たり確率を５０／１００＝１／２程度としてもよいし、普通図柄の低確率状態において当たりに当選しないように構成してもよい。また、「通常遊技状態」より「確率変動状態」等の方が可変表示時間が短ければ如何様な時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の可変表示時間を「３０秒」以上の長い時間（例えば、「１００秒」）としてもよいし、「１０秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。

【３７７４】

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

【３７７５】

以上、説明したように、第１３実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口６４の下方に、普通電役７２ｂが開放状態である場合にのみ球が入球し得る下側第２始動口７１ａが配設されている。また、普通図柄の低確率状態における普通図柄の当たり確率は、７０／１００となり（図２５５参照）、普通図柄の可変表示において当たりが導出され易いように設定されており、該普通図柄の低確率状態において普通図柄に当選した場合の普通電役７２ｂの開放時間が「１．０秒」となっている。このため、「通常遊技状態」において、左打ち遊技によって発射された球が下側第２始動口７１ａへと入賞し得るように構成されている。その結果、「通常遊技状態」で左打ちされた球は、第１始動口６４及び下側第２始動口７１ａへと入賞し得る（それぞれ１分間に約６個及び約２個程度入賞）ことによって、第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の双方が実行され得るように構成されている。

【３７７６】

従って、第８実施形態乃至第１２実施形態において上述したような、天井到達時におけ

る第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の実行状況（図１８５、図２３６、図２４２及び図２４９参照）、即ち、「通常遊技状態」において第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示が並行して実行される状況が、第１３実施形態のパチンコ機１０においては発生し易くなっており、その結果、第８実施形態乃至第１２実施形態のパチンコ機１０において、天井到達時に第３図柄表示装置８１で実行される各動的表示の変動演出及び演出用打ち方指示の制御内容がより有効に機能し易いことになる。

【３７７７】

その他、第１３実施形態におけるパチンコ機１０は、第８実施形態至第１２実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【３７７８】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。例えば、各実施形態は、それぞれ、他の実施形態が有する構成の一部または複数部分を、その実施形態に追加し或いはその実施形態の構成の一部または複数部分と交換等することにより、その実施形態を変形して構成するようにしても良い。また、上記実施形態で挙げた数値は一例であり、他の数値を採用することは当然可能である。

【３７７９】

＜変形例１＞

上記実施形態では、右打ち遊技において発射された球が入賞し得る入賞口として上側第２始動口７１と下側第２始動口７１ａと可変入賞装置６５を第３図柄表示装置８１の正面視右側に配置している。これに対し、右打ち遊技において発射された球が入賞し得る入賞口として、第３図柄表示装置８１の正面視右側に一般入賞口６３を配置し、右打ち遊技で遊技が行われる遊技状態において該一般入賞口６３に球が一定程度（例えば、１００発中１０個）入賞し得るように構成し、右打ち遊技において上側第２始動口７１、下側第２始動口７１ａ又は可変入賞装置６５以外にも遊技者に賞球を払い出し得るように構成する。このように構成することで、右打ち遊技時に遊技者の持ち球の消費を抑えつつ遊技を行わせることができる。特に、入賞補助機能が作動しない「潜伏確率変動状態」において一般入賞口６３への入賞に基づく賞球を払い出し得ることで、遊技者の持ち球の消費を抑えることが可能となる。

【３７８０】

＜変形例２＞

上記実施形態では、一方の第１特別図柄又は第２特別図柄が大当たりとなる動的表示を実行中に、他方の第２特別図柄又は第１特別図柄の動的表示が実行を開始する場合、他方の第２特別図柄又は第１特別図柄の動的表示の抽選は、大当たり以外の乱数値（即ち、ハズレとなる乱数値）からのみ抽選するように構成している。これに対し、一方の第１特別図柄又は第２特別図柄が大当たりとなる動的表示を実行中に、他方の第２特別図柄又は第１特別図柄の動的表示が実行を開始する場合、他方の第２特別図柄又は第１特別図柄の動的表示においても大当たりに当選し得るように構成してもよい。この場合、一方の特別図柄のハズレの変動表示中に、他方の特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、該大当たりの変動表示の終了時に、ハズレの動的表示の変動を一旦停止させ、該大当たり遊技の終了時に、該ハズレの変動表示を再開するように構成してもよい。

【３７８１】

＜変形例３＞

上記実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とを使用して、「確率変動状態」が発生し得るパチンコ機１０で構成している。これに対し、第１特別図柄および第２特別図柄に大当たり以外に小当たりに当選し得るように構成し、該小当たり遊技への当選に基づいて開放される小当たり用可変入賞装置を設ける。そして、小当たり用可変入賞装置内に球が通過することに起因して大当たり及び「時短機能」が付与される時短領域（所謂、Ｖ領域）を備えたパチンコ機（所謂、１種２種混合機）を用い、「時短機能」の付与回数に応

じて、該「時短機能」が付与されるか否かを異ならせるように構成する。このように構成することで、「時短機能」が付与される遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３７８２】

＜変形例４＞

上記実施形態では、「確率変動状態」の終了条件を、特別図柄の動的表示の実行回数（所謂、ＳＴタイプ）や、次の大当たりへの当選（所謂、ループタイプ）によって終了するように構成している。これに対し、特別図柄の動的表示において大当たり以外の所定の抽選結果が導出された場合に「確率変動状態」が終了（所謂、転落機能）するパチンコ機（所謂、転落タイプ）を用いてもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。この場合、「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」（例えば、第１遊技状態）において、上記転落抽選に該当（例えば、非導出移行手段）して「時間短縮状態」又は「通常遊技状態」（例えば、第２遊技状態）に移行した場合であっても、直ちに「時間短縮状態」又は「通常遊技状態」の演出には移行せず、「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」における演出（例えば、第１演出）を継続して行う（例えば、演出継続手段）。そして、所定条件の成立（例えば、「時短機能」の終了時や演出変化抽選に当選等）によって、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態」に対応する画面（例えば、第２演出）を実行するように構成する。このように構成することで、「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」において転落抽選に該当した場合であっても、転落したか否かを遊技者に認識し難くして、遊技の興趣を向上することができるとともに、所定条件が成立した場合には、遊技者に遊技状態（遊技結果）を明確に認識させることが可能となり、遊技者に理解し易い遊技仕様および演出を実行することができる。なお、「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」において、転落抽選に該当した場合に、その旨を遊技者に示唆可能な演出を実行するように構成してもよい。

【３７８３】

＜変形例５＞

上記実施形態では、「確変機能」が付与されることとなる大当たり種別が選定されることで特別図柄の高確率状態が発生するように構成されている。これに対し、所定の「確変機能」の付与回数ごとに、「確変機能」が発生しない大当たり種別が選定される所謂確変リミッタ機能を設けるように構成してもよい。また、所定の大当たり回数ごとに、普通図柄の高確率状態が発生しない大当たり種別が選定される所謂時短リミッタ機能を設けるように構成してもよい。このように構成することで、遊技者に連続的に過度な遊技価値の付与を抑制することができるとともに、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３７８４】

＜変形例６＞

上記実施形態では、普通電役７２及び可変入賞装置６５は、普通図柄又は特別図柄への当選に基づいて開放され得るように構成されている。これに対し、球が通過することによって他の入賞口を閉塞している可動役物（所謂、非電動役物）を開放させる通過口を搭載したパチンコ機を用いてもよい。

【３７８５】

＜変形例７＞

上記実施形態では、大当たりに当選した場合に、該大当たり終了後に「時短機能」が付与される遊技状態が発生するように構成されている。これに対し、特別図柄の動的表示において大当たり（小当たり）以外の所定図柄（例えば、時短図柄）が導出された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される状態に遷移するように構成してもよい。このように構成することで、一方の特別図柄の動的表示中に、「時短機能」によって実行され易くなる他方の特別図柄の動的表示に基づく天井到達の現象が発生し得るため、「時短機能」が付与されるバリエーションを豊富にしつつ、第３図柄表示装置８１で実行中となっていた第１特別図柄の変動演出が終了したタイミングにおいて演出用打ち方指示が表

示されることにより、遊技者は違和感なく右打ち遊技を開始することができる。
【３７８６】
＜変形例８＞
上記実施形態では、特別図柄の低確率状態における第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の合計実行回数が、大当たりに当選せずに所定回数（例えば、「１０００回」）実行された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される（所謂、天井機能）ように構成されている。これに対し、第１特別図柄の動的表示の積算実行回数と第２特別図柄の動的表示の積算実行回数とでそれぞれ個別に上記所定回数を計数してもよい。また、第１特別図柄と第２特別図柄とでそれぞれ上記所定回数が異なるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【３７８７】
＜変形例９＞
上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを同時並行的に実行可能に構成している。これに対し、第２特別図柄の動的表示を第１特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図２優先変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよい。具体的には、第２特別図柄の動的表示（例えば、遊技結果示唆演出）の実行中に、第１特別図柄の動的表示（例えば、特定演出）の実行契機が得られた場合、該第２特別図柄の動的表示の実行中は、第１特別図柄の動的表示の開始を保留するように構成してもよい。また、第１特別図柄の動的表示を第２特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図１優先変動）するように構成してもよい。具体的には、大当たり遊技の発生有無を示唆する第１特別図柄の動的表示（例えば、遊技結果示唆）の実行中に、大当たり遊技の発生有無を示唆する第２特別図柄の動的表示（例えば、特定演出）の実行契機（例えば、発生条件）が得られた場合でも第１特別図柄の動的表示は引き続き継続させ（例えば、継続手段）、該第１特別図柄の動的表示の実行中は、第２特別図柄の動的表示の開始を保留（例えば、特定演出待機手段）させ、第１特別図柄の動的表示が終了した場合に、保留されていた第２特別図柄の動的表示を開始（例えば、特定演出実行手段）するように構成してもよい。この場合、第２特別図柄の動的表示が保留されていることを示す保留表示（例えば、関連演出）を表示するように構成する（例えば、関連演出実行手段）。さらに、入賞した順に動的表示を実行（所謂、入賞順変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、保留されていた第２特別図柄又は第１特別図柄の動的表示（変動演出）を実行する場合、第３図柄表示装置８１において、対応する保留図柄を引き続き継続して実行保留図柄として表示し続け（例えば、関連継続手段）、該変動演出の終了時、若しくは、該変動演出の適宜タイミング（例えば、「スーパーリーチ」の変動要素の開始時）等に上記実行保留図柄を消去するように構成してもよい。
【３７８８】
＜変形例１０＞
上記実施形態では、「時短機能」の終了条件として、特別図柄の動的表示の所定実行回数や、大当たりへの当選に基づいて終了するように構成している。これに対し、小当たり遊技への当選回数や、大当たりと異なる時短終了図柄の導出に基づいて「時短機能」が終了するように構成してもよい。このように構成することで、入賞補助状態の終了条件を多様化して、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。また、「時短機能」の有効時に、特別図柄の保留球数が所定数（例えば、保留満タン（即ち、４個）や、保留満タンに対して一定数の保留貯留（例えば、２個））貯留されたことを契機として、「時短機能」を終了するように構成してもよい。
【３７８９】
＜変形例１１＞
上記実施形態では、「通常遊技状態」における各特別図柄の動的表示の実行終了時において、第３図柄表示装置８１に表示している天井到達カウンタ８１ｃの値を更新するよう

に構成している。これに対し、各特別図柄の動的表示の実行開始時に更新するように構成してもよい。

【３７９０】

＜変形例１２＞

上記実施形態では、「通常遊技状態」において天井到達する場合に選択され得る変動パターンは、天井到達前に選択され得る変動パターンと同様に、多様な変動時間が選択され得るように構成されている。これに対し、天井到達時に選択され得る変動パターンが一定となるように構成してもよい。このように構成することで、天井到達時の変動時間が固定化され、天井到達報知演出を一定時間で実行できるようになる。また、第１特別図柄の動的表示において長時間となるハズレ又は小当たり変動を実行中に、第２特別図柄の動的表示によって天井到達した場合のように、天井到達しているにもかかわらず、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出を長時間に亘って実行し続けるような状態を回避できる。

【３７９１】

＜変形例１３＞

上記実施形態では、普通図柄の低確率状態において７０／１００で当たりに当選し、普通電役７２が可動し得るように構成している。これに対し、普通図柄の低確率状態においては当たりに当選せず、普通図柄の高確率状態でのみ当たりに当選（例えば、１００％当選）するように構成してもよい。このように構成することで、普通図柄の低確率状態で普通電役７２が可動して下側第２始動口７１ａに球が入賞することを確実に防止することができる。その結果、遊技仕様通りの遊技性を確実に実現することが可能となる。

【３７９２】

＜変形例１４＞

上記実施形態では、大当たり遊技において、１の可変入賞装置６５を開放するように構成している。これに対し、大当たり遊技において開放し得る入賞口を複数設け、大当たり種別又は小当たり種別に応じて、該複数の入賞口を開放するように構成してもよい。このように構成することで、一方の可変入賞装置の閉鎖後、直ちに他方の可変入賞装置を開放させることで、インターバル時間を極力少なくして大当たり遊技の時間短縮に寄与することができる。

【３７９３】

＜変形例１５＞

上記実施形態では、普通図柄の可変表示時間を、遊技状態に応じてそれぞれ１種類ずつ設けている。これに対し、普通図柄の可変表示時間を、遊技状態に応じて、複数種類の可変表示時間の中から抽選で選定するように構成してもよい。具体的には、「通常遊技状態」において、普通図柄の可変表示時間を、「１秒」、「３秒」、「５秒」、「１０秒」又は「３０秒」の中から抽選により決定する。このように構成することで、右打ち遊技が奨励されていない「通常遊技状態」において、右打ち遊技してスルーゲート６７に球を通過させて普通図柄の可変表示を行い、その導出タイミングに応じて開放され得る普通電役７２に向けて球を発射しても、下側第２始動口７１ａの開放タイミングが複数になることで、下側第２始動口７１ａへの入賞を抑制することができる。

【３７９４】

＜変形例１６＞

上記実施形態では、第１特別図柄の抽選において大当たり（、小当たり）又はハズレの中から当選役を選定するとともに、第２特別図柄の抽選においても大当たり（、小当たり）又はハズレの中から当選役を選定するように構成している。これに対し、第１特別図柄の抽選のみにおいて小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、第２特別図柄の抽選においてのみ小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選において小当たりを設けず、大当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選において小当たりを設け、大当たり

、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよい。
【３７９５】
＜変形例１７＞
上記実施形態では、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の実行回数に応じて遊技状態を変更（例えば、「確率変動状態」から「通常遊技状態」）に移行するように構成している。これに対し、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示以外の所定演出（例えば、「リーチ表示」や特定役当選に基づく特定演出等）の実行回数に応じて遊技状態を変更可能に構成してもよい。
【３７９６】
＜変形例１８＞
上記実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とでそれぞれ保留球数を計数し、それぞれの保留球数ごとに各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成している。これに対し、第１特別図柄と第２特別図柄との合計保留球数に応じて各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成してもよい。
【３７９７】
＜変形例１９＞
上記実施形態では、天井到達報知演出を、「普図低確時間短縮状態」に到達し得る1回前の特別図柄の変動演出で行うように構成している。これに対し、天井到達報知演出を、「普図低確時間短縮状態」に到達し得る複数回前の特別図柄の変動演出から、複数の特別図柄の変動演出に亘って継続的に実行するように構成してもよい。
【３７９８】
上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は、第２特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、それぞれ１種類で構成している。これに代えて、第１特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は／及び、第２特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、複数種類設けるように構成してもよい。さらに、小当たり種別に応じて「時短機能」を終了するか否かを異ならせるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【３７９９】
上記実施形態では、遊技状態ごとに奨励される特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて実行し、奨励されていない特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍで実行しないように構成している。これに代えて、奨励されていない特別図柄の変動演出を、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて所定態様で実行するように構成してもよい。具体的には、例えば、奨励されている特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで目立つように（中央部分、大部分、奨励されていない特別図柄の変動演出より大きい領域、図柄表示態様を濃く実行等）実行する一方、奨励されていない特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで、奨励されている特別図柄の変動演出より目立たないように（隅部、小部分、奨励されている特別図柄の変動演出より小さい領域、図柄表示態様を薄く等）実行するように構成する。このように構成することで、第３図柄表示装置８１によって複数の特別図柄の変動演出の実行態様を把握することが可能となる。
【３８００】
上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第１特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成するとともに、第２特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第２特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成している。換言すると、第１特別図柄の動的表示の保留球数は第１特別図柄の動的表示にのみ影響し、第２特別図柄の動的表示の保留球数は第２特別図柄の動的表示にのみ影響するように構成している。これに代えて、一方の特別図柄の動的表示の保留球数が、他方の特別図柄の動的表示の変動時間に影響するように構成してもよい。具体的には、第１特別図柄の動的表示の変動時間を、第１特別図柄の動的表示の保留球数と第２特別図柄の動的表示の保留球数との合計保留球数に応じて変化するように構成する。このように構成することで、第１特別図柄の

動的表示の保留球数と第２特別図柄の動的表示の保留球数とが混在する状態において、特異な変動時間を選択し得るように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３８０１】

上記実施形態では、確率設定値を「１」～「６」の６段階で変更可能として、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更可能としたが、確率設定値が変更可能な段階は６段階に限らず、任意の段階に変更可能としてもよい。

【３８０２】

上記実施形態では、確率設定値を変更することにより、大当たり確率を変更する場合について説明したが、普通図柄の当たり確率や、小当たりの当選確率を変更するようにしてもよい。

【３８０３】

また、立ち上げ処理の中で確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合に、「１」～「６」の範囲の中から特定の確率設定値（例えば「１」）を確率設定値として強制的に設定するようにしてもよい。なお、遊技途中で（例えば、タイマ割込処理の中で）確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合は、確率設定値を強制的に特定の確率設定値に設定しないほうがよい。これは、遊技途中で大当たり確率が突然変更さえることにより、遊技者が何らかの不利益を被ることを抑制するためである。

【３８０４】

上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含める場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を除いてもよい。この場合、ＲＡＭ判定値が正常か否かの判定を行う前に、確率設定値が正常の範囲にあるか否かを判定し、正常の範囲内になければ、強制的に設定変更処理を実行してホール関係者等に確率設定値の変更を行わせたり、ホール関係者等にパチンコ機１０を設定変更モードで再立ち上げさせるように促したり、確率設定値として正常範囲内の特定の確率設定値を強制的に設定してもよい。

【３８０５】

上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含めない場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を含めてもよい。

【３８０６】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、又は、設定変更スイッチをオンすることによって、確率設定値を更新する場合について説明したが、これを設定キー５０１にて行えるようにしてもよい。具体的には、設定キー５０１を、オン状態から更にオフ側とは反対方向に設けた設定変更位置まで回動可能にし、設定変更位置まで設定キー５０１が回されると、自動でオン状態に設定キー５０１が戻るように付勢して構成する。そして、設定キー５０１をオン状態から設定変更位置まで回動させる度に、確率設定値が更新されるようにする。これによっても、確率設定値の変更を容易に行うことができる。

【３８０７】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、設定キー５０１をオフ状態にすることによって、又は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、確率設定値を確定する場合について説明したが、これを別に設けたスイッチ、例えば、設定確定スイッチが操作されることで行えるようにしてもよい。この設定確定スイッチは、例えば、「設定変更モード」中に操作されることにより、確率設定値を確定するためのスイッチであり、基板ボックス１００に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス１００を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能にしてもよい。これによっても、確率設定値の確定を容易に行うことができる。

【３８０８】

上記実施形態では、パチンコ機１０の電源オン時に「設定変更モード」又は「設定確認モード」で立ち上げる場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様

に応じて、立ち上げモードを設定していた。これに対し、少なくとも内枠１２の開放を必須条件とし、その他、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定するように構成してもよい。また、内枠１２の開放を設定変更又は設定確認の条件とするか否かをホールが選択可能に設定できるように構成してもよい。

【３８０９】

上記各実施形態では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を主制御装置１１０に搭載していた。これに対し、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を電源装置１１５や払出制御装置１１１に搭載するように構成してもよい。

【３８１０】

上記各実施形態では、設定キー５０１により、大当たり確率等を変更可能に構成していた。これに対し、設定キー５０１により、１の入賞口に入賞した場合に払い出される賞球数（例えば、３個→５個への変更）や、入賞口への入賞を補助する可動役物の駆動時間（３秒→５秒への変更）や駆動幅（例えば、２０ｍｍ→３０ｍｍへの変更）、或いは、球の流下態様に影響を与える部材（例えば、球が転動可能なステージやクルーン）の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）、パチンコ機１０自体の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）等、遊技者に対する有利度合いに関する設定を複数段階に変更可能に構成してもよい。

【３８１１】

上記各実施形態では、設定キー５０１の鍵孔をパチンコ機１０の裏面側に向くように構成していた。これに対し、設定キー５０１の鍵孔の向きを、パチンコ機１０の横方向（左方向又は右方向）や、パチンコ機１０の斜め方向、或いは、パチンコ機１０の前面側を向くように構成してもよい。

【３８１２】

上記実施形態において、大当たり乱数値同士、小当たり乱数値同士、及び、ハズレ乱数値同士を連続的な値とし、大当たりか否かや、小当たりか否かを範囲判定（例えば、「０」以上「４９」以下か否か）可能に構成し、主制御装置１１０の制御負担を軽減するように構成していた。これに対し、遊技価値を付与する各乱数値（即ち、大当たり乱数値および小当たり乱数値）を連続的な配置ではなく、分散（散逸）して配置するように構成してもよい。具体的には、例えば、「０～９９９」で更新される大当たり乱数カウンタＣ１の場合に、大当たり乱数値として「７，３４１，５５５，７７７，８３１」とし、小当たり乱数値として「７７，１７５，２２３，３１５，４１５，５２６，６３４，７１７，８４５」としてもよい。

【３８１３】

ここで、パチンコ機１０の状況にかかわらず大当たり乱数値となる値（例えば、低確率状態および高確率状態において、「０～５０」であれば大当たり）が連続的に存在していた場合、その値が外部から予測され得る可能性があり、不正に大当たりを引き当てられる可能性が高くなるおそれがある。よって、上記変形例のように構成することで、遊技価値を付与する各乱数値を外部から予測困難にし、不正に対する抑制効果を高め、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。

【３８１４】

また、上述した変形例において、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている低確率状態用の大当たり乱数値と、高確率状態用の大当たり乱数値とで、重複した値とならないように、それぞれ大当たり乱数値を設定してもよい。このように構成することで、状況に応じて（即ち、パチンコ機１０が高確率状態か低確率状態か、に応じて）、大当たりとなる乱数の値を変えることで、大当たりとなる乱数の値が予測され難くすることができるので、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。

【３８１５】

上記実施形態では、タイマ割込処理等のソフトウェアの処理で大当たり乱数カウンタＣ１や大当たり種別カウンタＣ２等を更新するように構成していた（所謂、ソフト乱数）。これに対し、更新周期が上記ソフト乱数より速い乱数生成ＩＣによって大当たり乱数カウ

ンタＣ１等を更新するように構成してもよい（所謂、ハード乱数）。このように構成することで、外部から更新中の乱数値の把握を困難にし、セキュリティ性能を向上することができる。

【３８１６】

上記実施形態では、設定値が増加するごとに均等に大当たり乱数値が増加するように構成していた。これに対し、設定値が増加するごとに不均等又は所定割合で大当たり乱数値（又は小当たり乱数値）を増加するように構成してもよい。具体的には、例えば、設定値「１」から「３」までは、大当たり乱数値を「２」ずつ増加させる一方、設定値「４」から「６」までは、大当たり乱数値を「５」ずつ増加させる。このように構成することで、設定差によって付与され得る遊技価値が大きく変化し、設定差による抑揚（メリハリ）のある遊技を提供可能に構成し、遊技の興趣を向上することができる。

【３８１７】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数カウンタＣ１の値における対応役を変化するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり種別カウンタＣ２又は小当たりの内容を決定する小当たり種別カウンタ（図示せず）の値に対応する大当たり種別を変化させ、大当たり種別又は小当たり種別の選択割合が変化することによる設定差が生じるように構成してもよい。

【３８１８】

上記実施形態では、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（即ち、大当たり乱数値）を変更して、その変更分を遊技価値を付与しない乱数値（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成していた。これに対し、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（例えば、大当たり乱数値）を変更した場合に、その変更分を、他の遊技価値を付与する乱数値（例えば、小当たり乱数値）から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定毎に付与され得る遊技価値に差を設け、設定毎に抑揚（メリハリ）のある遊技を提供し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３８１９】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲（以下、「再大当たり乱数値の範囲」と称する）」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。ここで、「再大当たり乱数値の範囲」として、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分が対応するように構成する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、設定変更によっても変化しない大当たり乱数値と小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、当否判定の制御プログラムにおいて、固定的な乱数値の基本的な当否判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【３８２０】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、乱数値の個数が多い順（又は少ない順）に各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。

【３８２１】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、設定変更に伴い増加される「大当たり乱数値の範囲」を、設定変更に伴い減少される乱数値（即ち、「ハズレ乱数値の範囲」）と隣接（隣

り合う）ように大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）するように構成してもよい。具体的には、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、小当たりの当否判定の制御プログラムにおいて、小当たり乱数値の判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【３８２２】

上記実施形態では、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合、特別図柄の大当たり確率が向上（２倍以上アップ）するように構成されていた。これに対し、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合に、特別図柄の小当たり確率を向上するように構成してもよい。また、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合に、特別図柄の大当たり確率の上昇度合いを２倍以上（例えば、１０倍）に設定してもよい。さらに、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合に、大当たり確率と小当たり確率とを共に向上（例えば、大当たり確率を５倍、小当たり確率も５倍）に設定してもよい。

【３８２３】

上記実施形態では、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率と、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率とが同等となるように構成されていた。これに対し、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率より高くなるように構成してもよいし、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率より低くなるように構成してもよい。

【３８２４】

上記実施形態では、特別図柄の低確率状態および高確率状態とにおいて、いずれの状態でも大当たり確率において設定差が生じるように構成していた。これに対し、いずれか一方の状態（低確率状態又は高確率状態）における大当たり確率の設定差を無くし、他方の状態（高確率状態又は低確率状態）における大当たり確率に設定差を設けるように構成してもよい。

【３８２５】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させて、その大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させ、その大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数及びハズレ乱数値から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定変更に基づく大当たり乱数値の個数の変更分を、小当たり乱数値及びハズレ乱数値のそれぞれから補填することが可能となり、大当たり乱数値の変更分を固定的な１の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の個数を、大当たり乱数値の変更分、１の所定乱数値から確保する必要性がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３８２６】

上記実施形態では、下側第２始動口７１ａに対して普通電役７２を配設し、該普通電役７２の開閉態様に応じて下側第２始動口７１ａへの球の流入態様が異なるように構成している。これに対し、上側第２始動口７１に対して普通電役７２を配設し、該普通電役７２の開閉態様に応じて上側第２始動口７１への球の流入態様が異なるように構成してもよいし、第１始動口６４に対して普通電役７２を配設し、該普通電役７２の開閉態様に応じて第１始動口６４への球の流入態様が異なるように構成してもよい。

【３８２７】

上記実施形態では、突出状態と没入状態とに変位する普通電役７２を用い、普通電役７

２の没入タイミングと没入時間とを各遊技状態で変更することで本発明の遊技性を実現するように構成されている。これに対し、回動式の羽根部材を用い、羽根部材の作動タイミングと作動時間とを各遊技状態で変更することで、本発明の遊技性を実現するように構成してもよい。具体的には、例えば、下側第２始動口７１ａの左右両側に羽根部材を配置し、羽根部材が非作動状態（例えば、直立状態）では、球が羽根部材の外側（非転動側）に衝突し、そのまま下流側へ流下するように構成する。一方、羽根部材が回動した作動状態（直立状態から右側へ１２０度傾倒状態）では、球が羽根部材の内側（転動側）に衝突し、該羽根部材の内側を下側第２始動口７１ａ側に向けて転動するように構成する。このように構成することで、羽根部材の回動態様は、普通電役７２の出没による駆動態様より、羽根部材自体が作動する領域が大きく駆動されたか否かを認識し易いため、普通図柄の可変表示で当選したか否かを遊技者に認識し易くすることができる。

【３８２８】

特図１用第４図柄表示領域８７と特図２用第４図柄表示領域８８との表示態様及び表示位置を、主表示領域Ｄｍで変動演出している第１特別図柄又は第２特別図柄に応じて変更するように構成してもよい。具体的には、例えば、主表示領域Ｄｍで実行されている特別図柄に対応して、実行されている方の第４図柄表示領域８７，８８を上側に位置させたりアラビア数字で表示したり赤色で表示し、実行されていない方の第４図柄表示領域８８，８７を下側に位置させたり上記アラビア数字と異なる表記（例えば、漢数字やローマ数字）で表示したり赤色とは異なる色（例えば、青色）で表示するように構成する。このように構成することで、実行されている変動演出を識別して表示しつつ、いずれの特別図柄が実行されているかを認識し難く構成し、現在滞在している遊技状態を遊技者に認識し難く構成することで、遊技状態を推測する遊技性が生まれ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３８２９】

警報音に関し、左打ち遊技が推奨される遊技状態においてスルーゲート６７を球が通過した場合にもれなく出力するのではなく、さらに特定の条件が成立した場合に警報音を出力するように構成してもよい。具体的には、例えば、このように構成することで、意図的に遊技仕様より多くの出玉を得ようとする悪意ある遊技者の行為に対してのみ警報音を出力し、不慣れな遊技者や操作ミスによる善意の右打ち遊技に対しては警報音を出力しないことで、不正遊技を抑制しつつ、遊技者の遊技意欲の低下も抑制して、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３８３０】

普通図柄の当たり確率において、いずれの遊技状態でも同等程度となるように構成してもよい。具体的には、例えば、特別図柄の大当たり確率が低い「通常遊技状態」又は「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の当たり確率を５０／１００にするとともに、特別図柄の大当たり確率が高い「確率変動状態」や「潜伏確率変動状態」では、普通図柄の当たり確率を５０／１００や５１／１００等、「通常遊技状態」等における普通図柄の当たり確率と同一又は同等程度となるように構成する。このように構成することで、普通図柄の当たりに基づく普通電役７２の開放に関し、普通図柄の可変表示時間と普通電役７２の開放時間とを考慮し、普通図柄の当たり確率を考慮せずに出玉率等を算出することが可能となることで、各遊技状態における遊技仕様の設計を容易化可能となる。

【３８３１】

大当たりに当選した大当たり図柄ごとに、該大当たり以降に選択される特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「確率変動状態」を発生させ得る大当たり図柄である１図柄、３図柄、５図柄、７図柄のうち、１図柄で当選した場合には「確率変動状態」において第１特別図柄および第２特別図柄がともに比較的長めの変動時間が選択され易い「両ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、３図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い一方、第２特別図柄は比較的短い変動時間が選択され易い「特１ロング特２ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。さら

に、５図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄および第２特別図柄がともに比較的短めの変動時間が選択され易い「両ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、７図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄は比較的短めの変動時間が選択され易い一方、第２特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い「特１ショート特２ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。このように構成することで、大当たりした図柄の種類によって、大当たり後の遊技状態において、先に導出され得る特別図柄を異ならせることができ、例えば、いずれの特別図柄が先に停止するか否かによって、遊技状態毎に大当たりが先に現出させる確率を異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３８３２】

特別図柄の変動回数に基づいて、該特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「潜伏確率変動状態」において、大当たり終了後１回目～１０回目の特別図柄の変動演出に関しては、比較的長めの変動時間が選択され易いように構成し、１１回目以降の特別図柄の変動演出に関しては、比較的短めの変動時間が選択され易いように構成する。このように構成することで、遊技にメリハリを設けつつ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３８３３】

普通図柄の当たり種別を複数種類設けてもよい。具体的には、例えば、普通電役７２が１回開放される１回開放当たりと、出没板７２ａが３回開放される３回開放当たりと、普通電役７２が３回かつ長く開放される３回ロング開放当たりとを設ける。このように構成することで、「確率変動状態」や「普図高確時間短縮状態」において遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３８３４】

上記実施形態では、「通常遊技状態」→「普図高確時間短縮状態」→「普図低確時間短縮状態」→「確率変動状態」→「潜伏確率変動状態」の順で遊技者にとって有利な遊技状態としていた。これに対し、「通常遊技状態」より遊技者にとって不利な遊技状態として、「普図高確時間短縮状態」や「潜伏確率変動状態」、「確率変動状態」が位置づけられるように遊技仕様を設定してもよい。具体的には、例えば、第１特別図柄の始動口を、普通電役７２が付属した第２特別図柄の始動口の上流側に設け、「通常遊技状態」では、普通電役７２が作動し難いことによって、第２特別図柄より遊技者にとって有利な第１特別図柄の抽選契機を受け易い一方、「普図高確時間短縮状態」では、普通電役７２が作動し易いことによって、第１特別図柄より遊技者にとって不利な第２特別図柄の抽選契機を受け易いように構成する。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３８３５】

右打ち遊技を示唆する右打ち示唆表示が現出される場合に、第４図柄表示領域８７，８８の表示位置を変更するように構成してもよい。具体的には、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」等では、副表示領域Ｄｓの右小領域Ｄｓ３に第４図柄表示領域８７，８８を表示する一方、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」等では、右打ち示唆表示を右小領域Ｄｓ３に表示する一方、第４図柄表示領域８７，８８を左小領域Ｄｓ１に表示する。このように構成することで、遊技状態に応じた遊技仕様を遊技者に認識させ易くすることができる。

【３８３６】

上記実施形態では、同時に実行され得る複数の特別図柄の動的表示に関し、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで行い、非奨励の特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで行わないように構成している。これに対し、同時に実行され得る複数の図柄（例えば、特別図柄と普通図柄）の演出に関し、遊技状態、遊技仕様、付与される遊技価値、或いは、実行頻度等によって、実行すべき演出の優先順を予め設け、該優先順に応じた演出を優先的に実行し、優先順が低い演出に関しては、演出規模を小さくし

たり、演出自体を実行しない等、優先順位が高い演出に比べて遊技者が認識し難くなるように構成してもよい。具体的には、第１特別図柄の変動演出が主表示領域Ｄｍで実行されている場合は、第１特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第３図柄表示装置８１や音声出力装置２２６で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示したり、第２特別図柄の変動演出が主表示領域Ｄｍで実行されている場合は、第２特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第３図柄表示装置８１や音声出力装置２２６で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示してもよい。このように構成することで、遊技を行う上で遊技者に認識させたい演出を優先的に実行しつつ、優先順位が低い演出規模を小さく（なくす）ことで、遊技者が煩わしさを感じない演出を実行することができる。

【３８３７】

上記実施形態では、主制御装置１１０から各コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信され、その音声ランプ制御装置１１３から表示制御装置１１４に対して表示の指示がなされるよう構成したが、主制御装置１１０から表示制御装置１１４に直接コマンドを送信するものとしてもよい。また、表示制御装置に音声ランプ制御装置を接続して、表示制御装置から各音声の出力とランプの点灯を指示するコマンドを音声ランプ制御装置に送信するよう構成してもよい。さらに、音声ランプ制御装置と表示制御装置とを１の制御装置として構成するものとしてもよい。これらを１つの制御装置とすることで、部品点数が削減でき、パチンコ機のコスト増加を抑制することができる。

【３８３８】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３にて実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）において、いずれかの停止種別コマンドを受信すれば必ず対応する変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定する場合について説明したが、各変動パターンコマンドの受信があった上で対応する停止種別コマンドを受信した場合に、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定してもよい。これにより、各変動パターンコマンドの受信がなく、いずれかの停止種別コマンドを受信したような場合に、おかしな変動演出が実行されることを抑制できる。

【３８３９】

また、各変動パターンコマンドを受信したタイミングで、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定してもよい。この場合、音声ランプ制御装置１１３にて実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）では、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂがオンされたことに基づいて、各変動パターンコマンドにより抽出した変動パターンを表示制御装置１１４へ通知する各表示用変動パターンコマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３にて各停止種別コマンドの受信を待つことなく、表示制御装置１１４に対して、この各表示用変動パターンコマンドに基づき、各変動演出を第３図柄表示装置８１に実行させることができる。なお、この場合、音声ランプ制御装置１１３では、各停止種別コマンドを受信したタイミングで、該停止種別コマンドより抽出された停止種別を表示制御装置１１４へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。そして、表示制御装置１１４では、この表示用停止種別コマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１に実行させた変動演出の停止図柄を決定してもよい。

【３８４０】

上記実施形態において、デモ演出は、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄からなる第３図柄を停止表示させてもよい。また、数字の付された主図柄または数字の付されていない主図柄からなる第３図柄を、半透明状態で停止表示させてもよい。また、第３図柄を表示させずに背面画像だけを変化させるものであってもよい。また、変動表示で用いられる第３図柄や背面画像とは全く異なるキャラクタや背面画像を表示させてもよい。

【３８４１】

上記実施形態において、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１にて連続予告演出を実行してもよいし、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置を設け、第３図柄表

示装置８１で実行される変動演出と合わせて、第４図柄表示装置に第４図柄を表示させることによって、連続予告演出を実行してもよい。この場合、第４図柄表示装置の制御を表示制御装置１１４で行ってもよいし、音声ランプ制御装置１１３で行ってもよい。また、各種演出に応じて作動する役物をパチンコ機１０に設け、その役物を変動演出と合わせて所定の態様で作動させることによって、連続予告演出を実行してもよい。また、音声ランプ制御装置１１３の制御により、パチンコ機１０の音声出力装置２２６から連続予告演出用の音声を出力させることによって、連続予告演出を実行してもよいし、パチンコ機１０の電飾部２９～３３を変動演出と合わせて点灯または点滅させることによって、連続予告演出を実行してもよい。

【３８４２】

これにより、第３図柄表示装置８１（および特別図柄表示装置３７）において変動演出が行われる度に、連続して第４図柄表示装置に図柄が表示されたり、役物が所定の態様で作動したり、音声出力装置２２６から音声が出力されたり、若しくは、電飾部２９～３３が点灯または点滅することによって、遊技者に対して大当たりの期待感を持たせることができる。また、遊技者は、通常、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１を注視して遊技を継続して行うが、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、若しくは電飾部２９～３３の点灯・点滅によって連続予告演出が行われるで、遊技者に対して、通常とは異なる演出が行われたことを容易に認識させることができる。また、連続予告演出を、第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、または電飾部２９～３３の点灯・点滅といった簡単な制御で容易に連続予告演出を行わせることができる。

【３８４３】

また、連続予告演出を音声出力装置２２６からの音声出力や、電飾部２９～３３の点灯または点滅によって行えば、その連続予告演出の制御は音声ランプ制御装置１１３によって行われるので、始動入賞時における当否判定や変動開始時の抽選処理を主制御装置１１０に行わせ、連続予告演出を音声ランプ制御装置１１３に行わせ、変動演出を表示制御装置１１４に行わせることで、パチンコ機１０により連続予告演出を行う場合、それぞれの制御装置に各処理を分担させることができる。よって、１つの制御装置に負荷が集中するのを防ぐことができるので、各制御装置のＭＰＵに求められる性能を低く抑えることができる。

【３８４４】

尚、第３図柄表示装置８１における連続予告演出用の図柄の表示、第４図柄表示装置における連続予告演出用の図柄の表示、役物の所定の態様での作動、音声出力装置２２６からの音声出力、及び、電飾部２９～３３の点灯または点滅のうち、少なくとも２以上を組み合わせ、それぞれを連動させて制御することにより、連続予告演出を実行してもよい。これにより、より多彩な連続予告演出を実行させることができる。また、連続予告演出の実行方法（第３図柄表示装置８１による表示、第４図柄表示装置による表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、電飾部２９～３３の点灯または点滅、又は、それらの組み合わせ）を変えることで、連続予告演出終了後の遊技状態に応じて選定される連続予告演出態様を複数用意してもよい。

【３８４５】

また、連続予告演出が行われる場合に、変動演出とは別の連続予告演出用の画像が第３図柄表示装置８１に表示させてもよいし、連続予告演出を、変動演出が終了したときに表示される停止図柄として、所定の図柄の組み合わせである、所謂「チャンス目」を表示させることによって行ってもよい。この場合、表示制御装置１１４のＭＰＵで実行されるコマンド判定処理にて連続予告コマンドの受信を判断すると、チャンス目に対応する停止図柄判別フラグをオンにすると共に、その他の停止図柄判別フラグをオフに設定するようにしてもよい。コマンド判定処理では、停止識別コマンド処理の後にその他コマンド処理の中で連続予告コマンドに対応する処理を実行するので、表示用停止識別コマンドの受信によって設定された停止図柄に代えて、チャンス目が停止図柄として設定される。よって、

変動停止時にチャンス目を確定表示させることができる。そして、第３図柄表示装置８１において、変動演出ごとに停止図柄としてチャンス目が連続して表示されれば、遊技者に対して、最終的に大当たりが得られる期待感を持たせることができる。

【３８４６】

上記実施形態において、主制御装置１１０は、第１始動口６４、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの入賞（始動入賞）があった場合に、「１」加算された保留球数を音声ランプ制御装置１１３へ通知する保留球数コマンドに対して、該始動入賞に伴いカウンタ用バッファより取得された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１をそのまま含めて、音声ランプ制御装置１１３へ送信する場合について説明したが、保留球数コマンドに含めるカウンタの種類は、カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の一部であってもよいし、その他のカウンタの値を含めてもよい。また、主制御装置１１０より音声ランプ制御装置１１３に対して始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を通知する場合に、これらの各カウンタの値を示す情報を保留球数コマンドに含めて通知するのではなく、保留球数コマンドとは別のコマンドに各カウンタの値を示す情報を含めて、これらの値を音声ランプ制御装置１１３に対して通知してもよい。別のコマンドとしては、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する専用のコマンドであってもよいし、変動パターンコマンドや停止図柄コマンド等、別の情報を音声ランプ制御装置１１３へ通知するためのコマンドに、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値が加えられてもよい。別のコマンドとして、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する場合、該コマンドに、その通知する各カウンタの値が、いずれの保留回数に対応する変動演出に係るものであるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３は、該コマンドに含まれる保留回数に関する情報に基づいて、その保留回数に対応する先読み情報第１～第４エリアのいずれかのエリアに、該コマンドに含まれる各カウンタの値を格納することができる。

【３８４７】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３において、保留球数コマンドを受信した場合に、該保留球数コマンドにて示される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値そのものをＲＡＭ２２３に格納してもよいし、保留球数コマンド（又は、各カウンタの値が示されるコマンド）を受信した場合に、該コマンドにて示される各カウンタの値に基づいて、大当たりか否か、大当たりの場合の大当たり種別、外れの場合の外れ種別等の一部または全部を判定し、これらの判定結果を、該コマンドにて示される各カウンタの値に代えて、または、該カウンタの値の一部または全部とあわせて、ＲＡＭ２２３に格納してもよい。

【３８４８】

上記実施形態においては、第１始動口６４、上側第２始動口７１若しくは下側第２始動口７１ａへの入賞およびスルーゲート６７の通過は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定してもよい。また、第１始動口６４、上側第２始動口７１若しくは下側第２始動口７１ａへの入賞に対し、始動口によって別箇に最大保留球数を設定するようにしてもよく、各々の始動口における最大保留球数は「４」以外の任意の数であってもよい。また、各始動口における最大保留球数は必ずしも同一の値とする必要はなく、異なる値であってもよい。また、第１始動口６４、上側第２始動口７１若しくは下側第２始動口７１ａへの入賞に基づく変動表示の保留球数を、第３図柄表示装置８１の一部において、数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、特別図柄表示装置３７とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

【３８４９】

また、上記実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第３図柄表示装置８１の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、横方向あるいはＬ字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであっても

よい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、１又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、１又は複数のキャラクタが、第３図柄として用いられる。

【３８５０】

上記各実施形態では、変動演出を実行する場合に、全図柄Ｚ１～Ｚ３を遊技者が視認不可な程度に高速にスクロールする高速変動を表示させる場合について説明したが、この高速変動の表示に代えて、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ視認不可な程度に縮小して表示したり、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ多数の白い点がランダムに表示されるスノーノイズ状の画像として表示してもよい。

【３８５１】

本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【３８５２】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【３８５３】

スロットマシンでは、所定期間中に払い出された遊技媒体（コイン、メダル）の総数に対する、ボーナス（役物）により払い出された遊技媒体の数の比率が役物比率となる。そこで、各役が成立した場合に払い出される遊技媒体の数を、賞球数テーブルに代えて主制御装置のＲＯＭに格納しておき、役物比率管理チップ又は役物比率管理チップと同等の機能を実行する制御装置にて、非ボーナスゲーム期間（通常期間）において成立した（有効ライン上に図柄が揃った）役の数、ボーナスゲーム期間中において成立した役の数、ＡＴ期間中において成立した役の数を計数して、役物比率や連続役物比率を管理してもよい。

【３８５４】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機と

スロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【３８５５】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。なお、以下に示す各種発明の概念は、それぞれ、他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分を、その発明の概念に追加し或いはその他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分と交換等することにより、その発明の概念を変形して構成するようにしても良い。

【３８５６】

＜Ａ群：遊技結果示唆演出途中に特定演出を行わない＞

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【３８５７】

この遊技機では、少なくとも、所定の第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態より遊技者にとって有利な第２遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第２遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第２遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【３８５８】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上のため、遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【３８５９】

Ａ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【３８６０】

所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理（Ｓ２０８））と、

前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、

表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）において所定演出（例えば、第３図柄表示装置８１において行われる各種表示映像）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、音声ランプ制御装置１１３又は表示制御装置１１４）と、を備えた遊技機において、

前記所定演出実行手段は、

遊技結果を遊技者に示唆可能な遊技結果示唆演出（例えば、特別図柄の変動演出）を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記遊技結果示唆演出と発生条件が異なる特定演出（例えば、演出用右打ち指示８１ｄ（文字メッセージ８１ｆ））を実行可能な特定演出実行手段と、

前記遊技結果示唆演出の実行中に前記特定演出を開始させ得る発生条件が成立した場合に、前記遊技結果示唆演出を継続する継続手段（例えば、特別図柄の変動演出を継続）と、

前記遊技結果示唆演出の実行中に前記特定演出を開始させ得る発生条件が成立した場合に、少なくとも、前記遊技結果示唆演出の実行中は前記特定演出の開始を待機させる特定演出待機手段（例えば、特別図柄の変動演出中は演出用右打ち指示８１ｄ（文字メッセージ８１ｆ）を待機）と、を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記特定演出待機手段によって開始が待機されている前記特定演出を、少なくとも、前記遊技結果示唆演出が終了したことを条件に実行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ａ０。

【３８６１】

遊技機Ａ０によれば、所定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により

取得された前記所定情報を判定可能な判定手段と、表示手段において所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備えた遊技機であって、前記所定演出実行手段は、遊技結果を遊技者に示唆可能な遊技結果示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、前記遊技結果示唆演出と発生条件が異なる特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、前記遊技結果示唆演出の実行中に前記特定演出を開始させ得る発生条件が成立した場合に、前記遊技結果示唆演出を継続する継続手段と、前記遊技結果示唆演出の実行中に前記特定演出を開始させ得る発生条件が成立した場合に、少なくとも、前記遊技結果示唆演出の実行中は前記特定演出の開始を待機させる特定演出待機手段と、を備え、前記特定演出実行手段は、前記特定演出待機手段によって開始が待機されている前記特定演出を、少なくとも、前記遊技結果示唆演出が終了したことを条件に実行可能に構成される。これにより、遊技結果示唆演出の実行中に特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該特定演出の開始を待機させることができ、遊技者は実行中の遊技結果示唆演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該遊技結果示唆演出の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。また、遊技結果演出の実行が終了した場合に特定演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく特定演出の内容を認識することができ、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

【３８６２】

遊技機Ａ０において、

前記特定演出待機手段によって前記特定演出の開始が待機されている場合に、前記特定演出と関連する遊技状況を遊技者に示唆可能な関連演出（例えば、右打ち報知ランプ３７ｃ又は主表示用右打ち指示８９）を実行する関連演出実行手段、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ａ１。

【３８６３】

遊技機Ａ１によれば、遊技機Ａ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定演出待機手段によって前記特定演出の開始が待機されている場合に、前記特定演出と関連する遊技状況を遊技者に示唆可能な関連演出を実行する関連演出実行手段、を備えている。これにより、遊技結果示唆演出の実行中に、特定演出の発生条件が成立して該特定演出が待機されている場合でも、関連演出によって、特定演出と関連する遊技状況を遊技者に示唆することが可能となる。よって、遊技結果示唆演出の実行中に特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該特定演出の開始を待機（保留）させることができ、遊技者は実行中の遊技結果示唆演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、かつ、関連演出により特定演出の開始が待機されている旨を遊技者に認識させることが可能となり、遊技者に特定演出が待機されていることを認識させつつ、該遊技結果示唆演出の実行が終了した場合に特定演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく特定演出の内容を認識することができる、という効果がある。

【３８６４】

遊技機Ａ０又はＡ１において、

前記特定演出は、

遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な演出である

ことを特徴とする遊技機Ａ２。

【３８６５】

遊技機Ａ２によれば、遊技機Ａ０又はＡ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定演出は、遊技状態が移行することを遊技者に示唆可能な演出である。これにより、遊技結果示唆演出の実行中は、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆することを待機可能に構成することで、実行中の遊技結果示唆演出に遊技者が注目し易くして遊技結果示唆演出による興趣向上を図るとともに、その後に特定演出によって遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能にして、遊技の内容を遊技者に的確に認識させることができる、という効果がある。

【３８６６】

遊技機Ａ１又はＡ２において、

前記関連演出実行手段は、
前記表示手段における前記特定演出の表示領域より小さな表示領域で前記関連演出を実行する
ことを特徴とする遊技機Ａ３。
【３８６７】
遊技機Ａ３によれば、遊技機Ａ１又はＡ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記関連演出実行手段は、前記表示手段における前記特定演出の表示領域より小さな表示領域で前記関連演出を実行する。これにより、遊技結果示唆演出の実行中に、特定演出の発生条件が成立して該特定演出が待機されている場合でも、関連演出によって特定演出と関連する遊技状況を遊技者に示唆することが可能となる。よって、遊技結果示唆演出の実行中に特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、直ちに該特定演出を行わない一方、該特定演出よりは目立たないように関連演出を実行して、遊技者は実行中の遊技結果示唆演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となる。また、特定演出の表示領域より小さな表示領域で目立たないように関連演出を実行して、特定演出の開始が待機されている旨を遊技者に認識させることが可能となり、遊技者に特定演出が待機されていることを認識させ、遊技の内容を遊技者に的確に認識させることができる、という効果がある。
【３８６８】
遊技機Ａ１からＡ３のいずれかにおいて、
前記関連演出実行手段は、
前記特定演出の実行中も前記関連演出を継続して実行可能な関連継続手段（例えば、演出用右打ち指示８１ｄ（文字メッセージ８１ｆ）と主表示用右打ち指示８９とを第３図柄表示装置８１に同時に表示）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ａ４。
【３８６９】
遊技機Ａ４によれば、遊技機Ａ１からＡ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記関連演出実行手段は、前記特定演出の実行中も前記関連演出を継続して実行可能な関連継続手段、を備えている。これにより、特定演出の実行中も関連演出を継続して実行可能にすることで、特定演出と関連演出とで遊技の内容を遊技者に的確に認識させることができる、という効果がある。また、特定演出の実行如何に関わらず、関連演出を表示し続けることで、特定演出の実行有無に応じて関連演出を実行するか否かの制御が不要となり、制御負担を軽減することができる、という効果がある。
【３８７０】
遊技機Ａ０からＡ４において、
第１条件が成立することにより第１抽選（例えば、第１特別図柄の動的表示）を実行可能な第１抽選実行手段（例えば、第１始動口６４への入賞）と、
前記第１条件と異なる第２条件が成立することにより第２抽選（例えば、第２特別図柄の動的表示）を実行可能な第２抽選実行手段（例えば、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの入賞）と、
前記第１抽選と前記第２抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段（例えば、特図１特図２同時変動）と、を備え、
前記示唆演出実行手段は、
前記第１抽選又は前記第２抽選の結果を前記遊技結果示唆演出において遊技者に示唆可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ａ５。
【３８７１】
遊技機Ａ５によれば、遊技機Ａ０からＡ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１条件が成立することにより第１抽選を実行可能な第１抽選実行手段と、前記第１条件と異なる第２条件が成立することにより第２抽選を実行可能な第２抽選実行手段と、前記第１抽選と前記第２抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段と、を備え、前記示

唆演出実行手段は、前記第１抽選又は前記第２抽選の結果を前記遊技結果示唆演出において遊技者に示唆可能に構成される。これにより、第１抽選又は第２抽選が成立したことに基づいて実行されている遊技結果示唆演出中に、特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該特定演出の開始を保留させることができ、遊技者は実行中の遊技結果示唆演出として第１抽選又は第２抽選の結果が如何様になるかの注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該遊技結果示唆演出の興趣の向上を図ることができるとともに、該遊技結果示唆演出の実行が終了した場合に特定演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく特定演出の内容を認識することができる、という効果がある。

【３８７２】

遊技機Ａ０からＡ５のいずれかにおいて、

少なくとも、遊技状態を、第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態と異なる第２遊技状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）とに変化可能な遊技状態移行手段（例えば、時短低確フラグ２０３ｎ）と、

遊技媒体を、第１発射態様（例えば、左打ち遊技）と、該第１発射態様と異なる第２発射態様（例えば、右打ち遊技）とで発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記特定演出として、前記第１発射態様又は前記第２発射態様から、前記第２発射態様又は前記第１発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する

ことを特徴とする遊技機Ａ６。

【３８７３】

遊技機Ａ６によれば、遊技機Ａ０からＡ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、遊技状態を、第１遊技状態と、該第１遊技状態と異なる第２遊技状態とに変化可能な遊技状態移行手段と、遊技媒体を、第１発射態様と、該第１発射態様と異なる第２発射態様とで発射可能な発射手段と、を備え、前記特定演出実行手段は、前記特定演出として、前記第１発射態様又は前記第２発射態様から、前記第２発射態様又は前記第１発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する。これにより、遊技結果示唆演出の実行中に発射手段による発射態様を切り替えることを遊技者に示唆可能な特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該特定演出の開始を保留させることができ、遊技者は実行中の遊技結果示唆演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、かつ、該遊技結果示唆演出の実行が終了した場合に発射態様の切り替えを遊技者に示唆することで、遊技者は違和感なく発射態様の切り替えをすることができる、という効果がある。

【３８７４】

遊技機Ａ６において、

前記第１遊技状態において、前記第２発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段（例えば、「左打ちに戻してください」）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ａ７。

【３８７５】

遊技機Ａ７によれば、遊技機Ａ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１遊技状態において、前記第２発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段、を備えている。これにより、第１遊技状態において第２発射態様で遊技媒体が発射された場合に、第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行することで、例えば、第１遊技状態で第２発射態様が非推奨であることを遊技者に直ちに認識させることができ、遊技仕様通りの遊技を遊技者に実行させ易くすることができる、という効果がある。

【３８７６】

遊技機Ａ６又はＡ７において、

前記第１抽選又は／及び前記第２抽選の実行回数を計数可能な計数手段（例えば、天井到達計数カウンタ２０３ｐ）、を備え、
前記遊技状態移行手段は、
前記第１遊技状態において、前記計数手段により所定回数（例えば、「９００回」）が計数された場合に、前記第２遊技状態に移行可能な第２遊技移行手段（例えば、時短低確フラグ２０３ｎのオン）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ａ８。
【３８７７】
遊技機Ａ８によれば、遊技機Ａ６又はＡ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１抽選又は／及び前記第２抽選の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記第１遊技状態において、前記計数手段により所定回数が計数された場合に、前記第２遊技状態に移行可能な第２遊技移行手段、を備えている。これにより、第１遊技状態において、第１抽選又は第２抽選が成立したことに基づいて実行される遊技結果示唆演出中に、例えば、他方の第２抽選又は第１抽選によって計数手段の計数結果が所定回数に到達したとしても、第２遊技状態が移行されることを遊技者に示唆可能な特定演出の開始を待機（保留）させることができ、遊技者は実行中の遊技結果示唆演出として第１抽選又は第２抽選の結果が如何様になるかの注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該遊技結果示唆演出の興趣を高めることができるとともに、該遊技結果示唆演出の実行が終了した場合に特定演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく第２遊技状態へ移行したことを認識することができる、という効果がある。
【３８７８】
＜Ｂ群：遊技の状況を示唆する示唆表示の途中に特定演出を行わない＞
従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。
【３８７９】
この遊技機では、少なくとも、所定の第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態より遊技者にとって有利な第２遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第２遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第２遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【３８８０】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上のため、遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【３８８１】
Ｂ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【３８８２】
所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理（Ｓ２０８））と、
前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、
表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）において所定演出（例えば、第３図柄表示装置８１において行われる各種表示映像）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、音声ランプ制御装置１１３又は表示制御装置１１４）と、を備えた遊技機において、
前記所定演出実行手段は、
遊技の状況を遊技者に示唆可能な示唆表示（例えば、特別図柄の変動演出）を表示可能な示唆表示実行手段と、
前記示唆表示と表示条件が異なる特定演出（例えば、演出用右打ち指示８１ｄ（文字メッセージ８１ｆ））を表示可能な特定演出実行手段と、
前記示唆表示を、少なくとも所定期間の間、表示可能な所定期間表示手段（例えば、変

動パターンコマンド）と、
　前記所定期間経過後に前記示唆表示を終了させる示唆表示終了手段（例えば、確定コマンド）と、
　前記所定期間内に前記特定演出を開始させ得る表示条件が成立した場合に、少なくとも、前記所定期間の間、前記特定演出を開始させない特定演出非開始手段（例えば、第１特別図柄の変動演出中は、演出用右打ち指示８１ｄ（文字メッセージ８１ｆ）を開始しない）と、を備え、
　前記特定演出実行手段は、
　前記示唆表示終了手段によって前記示唆表示が終了された場合に、前記特定演出の実行条件が成立している場合、前記特定演出を実行可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｂ０。
【３８８３】
　遊技機Ｂ０によれば、所定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段と、表示手段において所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備えた遊技機であって、前記所定演出実行手段は、遊技の状況を遊技者に示唆可能な示唆表示を表示可能な示唆表示実行手段と、前記示唆表示と表示条件が異なる特定演出を表示可能な特定演出実行手段と、前記示唆表示を、少なくとも所定期間の間、表示可能な所定期間表示手段と、前記所定期間経過後に前記示唆表示を終了させる示唆表示終了手段と、前記所定期間内に前記特定演出を開始させ得る表示条件が成立した場合に、少なくとも、前記所定期間の間、前記特定演出を開始させない特定演出非開始手段と、を備え、前記特定演出実行手段は、前記示唆表示終了手段によって前記示唆表示が終了された場合に、前記特定演出の実行条件が成立している場合、前記特定演出を実行可能に構成される。これにより、示唆表示の実行中に特定演出を開始する実行条件が成立した場合にも、該特定演出を開始させないようにすることができ、遊技者は表示中の示唆表示の内容を明確に認識することができ、遊技の内容を明確に把握することができる、という効果がある。また、示唆表示が終了した場合に特定演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく特定演出の内容を認識することができ、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。
【３８８４】
　遊技機Ｂ０において、
　前記示唆表示実行手段は、
　前記実行条件と異なる所定条件が成立した場合に、実行時間が固定的（例えば、「６０秒」）な前記示唆表示を実行可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｂ１。
【３８８５】
　遊技機Ｂ１によれば、遊技機Ｂ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記示唆表示実行手段は、前記実行条件と異なる所定条件が成立した場合に、実行時間が固定的な前記示唆表示を実行可能に構成される。これにより、特定演出の実行条件と異なる所定条件が成立した場合に実行される示唆表示の実行時間を固定的にし、該固定的な実行時間で実行される示唆表示が実行されている間に、特定演出の実行条件が成立した場合に、該特定演出を開始させないようにすることができ、表示中の示唆表示の内容を固定的な実行時間で遊技者に明確に認識させることができ、遊技の内容を明確に把握させることができる、という効果がある。また、固定的な実行時間である示唆表示が終了した場合に特定演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく特定演出の内容を認識することができ、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。
【３８８６】
　遊技機Ｂ０又はＢ１において、
　前記特定演出非開始手段によって前記特定演出が開始されていない状況において、前記特定演出を関連する遊技状況を遊技者に示唆可能な関連演出（例えば、主表示用右打ち指示８９）を実行可能な関連演出実行手段、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｂ２。
【３８８７】
遊技機Ｂ２によれば、遊技機Ｂ０又はＢ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定演出非開始手段によって前記特定演出が開始されていない状況において、前記特定演出を関連する遊技状況を遊技者に示唆可能な関連演出を実行可能な関連演出実行手段、を備えている。これにより、示唆表示の表示中に、特定演出の表示条件が成立して該特定演出が開始されていない場合でも、関連演出によって、特定演出と関連する遊技状況を遊技者に示唆することが可能となる。よって、示唆表示の表示中に特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該特定演出の開始を待機（保留）させることができ、遊技者は表示中の示唆表示への注目が損なわれることなく内容を明確に認識することが可能となり、かつ、関連演出により特定演出の開始が待機されている旨を遊技者に認識させることが可能となり、遊技者に特定演出が待機されていることを認識させつつ、該示唆表示の表示が終了した場合に特定演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく特定演出の内容を認識することができる、という効果がある。
【３８８８】
遊技機Ｂ０からＢ２のいずれかにおいて、
前記特定演出は、
遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な演出である
ことを特徴とする遊技機Ｂ３。
【３８８９】
遊技機Ｂ３によれば、遊技機Ｂ０からＢ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定演出は、遊技状態が移行することを遊技者に示唆可能な演出である。これにより、示唆表示の表示中は、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆することを待機可能に構成することで、表示中の示唆表示に遊技者が注目し易くして示唆表示の内容を遊技者に明確に認識させることができるとともに、その後に特定演出によって遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能にして、遊技の内容を遊技者に的確に認識させることができる、という効果がある。
【３８９０】
遊技機Ｂ２又はＢ３において、
前記関連演出実行手段は、
前記表示手段における前記特定演出の表示領域より小さな表示領域で前記関連演出を実行する
ことを特徴とする遊技機Ｂ４。
【３８９１】
遊技機Ｂ４によれば、遊技機Ｂ２又はＢ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記関連演出実行手段は、前記表示手段における前記特定演出の表示領域より小さな表示領域で前記関連演出を実行する。これにより、遊技結果示唆演出の実行中に、特定演出の発生条件が成立して該特定演出が待機されている場合でも、関連演出によって特定演出と関連する遊技状況を遊技者に示唆することが可能となる。よって、示唆表示の表示中に特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、直ちに該特定演出を行わない一方、該特定演出よりは目立たないように関連演出を実行して、遊技者は表示中の示唆表示の表示内容が阻害されることなく認識させることが可能となる。また、特定演出の表示領域より小さな表示領域で目立たないように関連演出を実行して、特定演出の開始が待機されている旨を遊技者に認識させることが可能となり、遊技者に特定演出が待機されていることを認識させ、遊技の内容を遊技者に的確に認識させることができる、という効果がある。
【３８９２】
遊技機Ｂ２からＢ４のいずれかにおいて、
前記関連演出実行手段は、
前記特定演出の実行中も前記関連演出を継続して実行可能な関連継続手段（例えば、演出用右打ち指示８１ｄ（文字メッセージ８１ｆ）と主表示用右打ち指示８９とを第３図柄

表示装置８１に同時に表示）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｂ５。
【３８９３】
遊技機Ｂ５によれば、遊技機Ｂ２からＢ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記関連演出実行手段は、前記特定演出の実行中も前記関連演出を継続して実行可能な関連継続手段、を備えている。これにより、特定演出の実行中も関連演出を継続して実行可能にすることで、特定演出と関連演出とで遊技の内容を遊技者に的確に認識させることができる、という効果がある。また、特定演出の実行如何に関わらず、関連演出を表示し続けることで、特定演出の実行有無に応じて関連演出を実行するか否かの制御が不要となり、制御負担を軽減することができる、という効果がある。
【３８９４】
遊技機Ｂ０からＢ５において、
第１条件が成立することにより第１抽選（例えば、第１特別図柄の動的表示）を実行可能な第１抽選実行手段（例えば、第１始動口６４への入賞）と、
前記第１条件と異なる第２条件が成立することにより第２抽選（例えば、第２特別図柄の動的表示）を実行可能な第２抽選実行手段（例えば、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの入賞）と、
前記第１抽選と前記第２抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段（例えば、特図１特図２同時変動）と、を備え、
前記示唆表示実行手段は、
前記第１抽選又は前記第２抽選の結果を前記示唆表示において遊技者に示唆可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｂ６。
【３８９５】
遊技機Ｂ６によれば、遊技機Ｂ０からＢＡ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１条件が成立することにより第１抽選を実行可能な第１抽選実行手段と、前記第１条件と異なる第２条件が成立することにより第２抽選を実行可能な第２抽選実行手段と、前記第１抽選と前記第２抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段と、を備え、前記示唆表示実行手段は、前記第１抽選又は前記第２抽選の結果を前記示唆表示において遊技者に示唆可能に構成される。これにより、第１抽選又は第２抽選が成立したことに基づいて実行されている示唆表示中に、特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該特定演出の開始を保留させることができ、遊技者は実行中の示唆表示として第１抽選又は第２抽選の結果が如何様になるかの注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該示唆表示の興趣の向上を図ることができるとともに、該示唆表示の実行が終了した場合に特定演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく特定演出の内容を認識することができる、という効果がある。
【３８９６】
遊技機Ｂ０からＢ６において、
少なくとも、遊技状態を、第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態と異なる第２遊技状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）とに変化可能な遊技状態移行手段（例えば、時短低確フラグ２０３ｎ）と、
遊技媒体を、第１発射態様（例えば、左打ち遊技）と、該第１発射態様と異なる第２発射態様（例えば、右打ち遊技）とで発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、を備え、
前記特定演出実行手段は、
前記特定演出として、前記第１発射態様又は前記第２発射態様から、前記第２発射態様又は前記第１発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する
ことを特徴とする遊技機Ｂ７。
【３８９７】
遊技機Ｂ７によれば、遊技機Ｂ０からＢ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即

ち、少なくとも、遊技状態を、第１遊技状態と、該第１遊技状態と異なる第２遊技状態とに変化可能な遊技状態移行手段と、遊技媒体を、第１発射態様と、該第１発射態様と異なる第２発射態様とで発射可能な発射手段と、を備え、前記特定演出実行手段は、前記特定演出として、前記第１発射態様又は前記第２発射態様から、前記第２発射態様又は前記第１発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する。これにより、示唆表示の表示中に発射手段による発射態様を切り替えることを遊技者に示唆可能な特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該特定演出の開始を保留させることができ、遊技者は実行中の示唆表示への注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、かつ、該示唆表示の実行が終了した場合に発射態様の切り替えを遊技者に示唆することで、遊技者は違和感なく発射態様の切り替えをすることができる、という効果がある。

【３８９８】

遊技機Ｂ７において、

前記第１遊技状態において、前記第２発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段（例えば、「左打ちに戻してください」）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｂ８。

【３８９９】

遊技機Ｂ８によれば、遊技機Ｂ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１遊技状態において、前記第２発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段、を備えている。これにより、第１遊技状態において第２発射態様で遊技媒体が発射された場合に、第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行することで、例えば、第１遊技状態で第２発射態様が非推奨であることを遊技者に直ちに認識させることができ、遊技仕様通りの遊技を遊技者に実行させ易くすることができる、という効果がある。

【３９００】

遊技機Ｂ７又はＢ８において、

前記第１抽選又は／及び前記第２抽選の実行回数を計数可能な計数手段（例えば、天井到達計数カウンタ２０３ｐ）、を備え、

前記遊技状態移行手段は、

前記第１遊技状態において、前記計数手段により所定回数（例えば、「９００回」）が計数された場合に、前記第２遊技状態に移行可能な第２遊技移行手段（例えば、時短低確フラグ２０３ｎのオン）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｂ９。

【３９０１】

遊技機Ｂ９によれば、遊技機Ｂ７又はＢ８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１抽選又は／及び前記第２抽選の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記第１遊技状態において、前記計数手段により所定回数が計数された場合に、前記第２遊技状態に移行可能な第２遊技移行手段、を備えている。これにより、第１遊技状態において、第１抽選又は第２抽選が成立したことに基づいて実行される示唆表示中に、例えば、他方の第２抽選又は第１抽選によって計数手段の計数結果が所定回数に到達したとしても、第２遊技状態が移行されることを遊技者に示唆可能な特定演出の開始を保留させることができ、遊技者は実行中の示唆表示として第１抽選又は第２抽選の結果が如何様になるかの注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該示唆表示の興趣を高めることができるとともに、該示唆表示の実行が終了した場合に特定演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく第２遊技状態へ移行したことを認識することができる、という効果がある。

【３９０２】

＜Ｃ群：遊技結果示唆演出途中に特定演出を行わない＞

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たり

に当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【３９０３】

この遊技機では、少なくとも、所定の第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態より遊技者にとって有利な第２遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第２遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第２遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【３９０４】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上のため、遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【３９０５】

Ｃ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【３９０６】

所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理（Ｓ２０８））と、

前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、

表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）において所定演出（例えば、第３図柄表示装置８１において行われる各種表示映像）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、表示制御装置１１４）と、を備えた遊技機において、

前記所定演出実行手段は、

少なくとも、所定事象の実行契機（例えば、確定コマンドの受信）まで遊技結果を遊技者に示唆可能な遊技結果示唆演出を継続する演出継続手段（例えば、変動パターンコマンドに応じた変動演出を実行）と、

所定遊技状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）の発生を遊技者に示唆可能な特定演出（例えば、演出用右打ち指示８１ｄ（文字メッセージ８１ｆ））を実行可能な特定演出実行手段と、

前記遊技結果示唆演出の実行中に、前記特定演出が発生することを遊技者に示唆可能な発生条件（例えば、天井到達）が成立している場合でも、前記遊技結果示唆演出の実行中は前記特定演出を開始させない演出非開始手段（例えば、第１特別図柄の変動演出中は、演出用右打ち指示８１ｄ（文字メッセージ８１ｆ）を開始しない）と、を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記所定事象の実行契機が到来した場合に、前記遊技結果示唆演出から前記特定演出に切り替える切替手段（例えば、特別図柄の変動演出画面から演出用右打ち指示８１ｄ（文字メッセージ８１ｆ）に切り替え）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｃ０。

【３９０７】

遊技機Ｃ０によれば、所定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段と、表示手段において所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備えた遊技機であって、前記所定演出実行手段は、少なくとも、所定事象の実行契機まで遊技結果を遊技者に示唆可能な遊技結果示唆演出を継続する演出継続手段と、所定遊技状態の発生を遊技者に示唆可能な特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、前記遊技結果示唆演出の実行中に、前記特定演出が発生することを遊技者に示唆可能な発生条件が成立している場合でも、前記遊技結果示唆演出の実行中は前記特定演出を開始させない演出非開始手段と、を備え、前記特定演出実行手段は、前記所定事象の実行契機が到来した場合に、前記遊技結果示唆演出から前記特定演出に切り替える切替手段、を備えている。これにより、遊技結果示唆演出の実行中に特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該特定演出を開始させないようにすることができ、遊技者は実行中の遊技結果示唆演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該遊

技結果示唆演出の興趣の向上を図ることができるとともに、所定事象の実行契機が到来した後は、特定演出に切り替えて実行することができるので、遊技者は違和感なく特定演出の内容を認識することができる、という効果がある。

【３９０８】

遊技機Ｃ０において、

前記所定遊技状態と異なる通常遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）を発生可能な遊技状態手段、を備え、

前記所定遊技状態は、

前記通常遊技状態より遊技者にとって有利な遊技状態である

ことを特徴とする遊技機Ｃ１。

【３９０９】

遊技機Ｃ１によれば、遊技機Ｃ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定遊技状態と異なる通常遊技状態を発生可能な遊技状態手段、を備え、前記所定遊技状態は、前記通常遊技状態より遊技者にとって有利な遊技状態である。これにより、遊技結果示唆演出の実行中に、通常遊技状態より遊技者にとって有利な遊技状態である所定遊技状態が発生することを遊技者に示唆可能な特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該特定演出を開始させないようにすることができ、遊技者は実行中の遊技結果示唆演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該遊技結果示唆演出の興趣の向上を図ることができるとともに、所定事象の実行契機が到来した後は、特定演出に切り替えて実行することで、遊技者にとって有利な所定遊技状態の発生を遊技者に示唆することができるので、遊技者は違和感なく所定遊技状態の発生を認識することができる、という効果がある。

【３９１０】

遊技機Ｃ０又はＣ１において、

所定領域を通過する遊技媒体を検出可能な検出手段（例えば、第１始動口スイッチ）、を備え、

前記所定事象は、

前記検出手段によって遊技媒体が検出されたことを契機として生じる事象である

ことを特徴とする遊技機Ｃ２。

【３９１１】

遊技機Ｃ２によれば、遊技機Ｃ０又はＣ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定領域を通過する遊技媒体を検出可能な検出手段、を備え、前記所定事象は、前記検出手段によって遊技媒体が検出されたことを契機として生じる事象である。これにより、遊技結果示唆演出の実行中に特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該特定演出を開始させないようにすることができ、遊技者は実行中の遊技結果示唆演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該遊技結果示唆演出の興趣の向上を図ることができるとともに、所定領域を通過する遊技媒体が検出手段によって検出されたことを契機として生じる事象が到来した後は、特定演出に切り替えて実行することができるので、遊技者は違和感なく特定演出の内容を認識することができる、という効果がある。

【３９１２】

遊技機Ｃ０からＣ２のいずれかにおいて、

前記演出非開始手段によって前記特定演出が開始されていない場合に、前記特定演出と関連する遊技状況を遊技者に示唆可能な関連演出（例えば、右打ち報知ランプ３７ｃ又は主表示用右打ち指示８９）を実行する関連演出実行手段、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｃ３。

【３９１３】

遊技機Ｃ３によれば、遊技機Ｃ０からＣ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記演出非開始手段によって前記特定演出が開始されていない場合に、前記特定演出と関連する遊技状況を遊技者に示唆可能な関連演出を実行する関連演出実行手段、を備えている。これにより、遊技結果示唆演出の実行中に、特定演出の発生条件が成立して該特

定演出が開始されていない場合でも、関連演出によって、特定演出と関連する遊技状況を遊技者に示唆することが可能となる。よって、遊技結果示唆演出の実行中に特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該特定演出を開始させないことができ、遊技者は実行中の遊技結果示唆演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、かつ、関連演出により特定演出の開始が待機されている旨を遊技者に認識させることが可能となり、遊技者に特定演出が待機されていることを認識させつつ、該遊技結果示唆演出の実行が終了した場合に特定演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく特定演出の内容を認識することができる、という効果がある。

【３９１４】

遊技機Ｃ０からＣ３のいずれかにおいて、

前記特定演出は、

遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な演出である

ことを特徴とする遊技機Ｃ４。

【３９１５】

遊技機Ｃ４によれば、遊技機Ｃ０からＣ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定演出は、遊技状態が移行することを遊技者に示唆可能な演出である。これにより、遊技結果示唆演出の実行中は、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆することを待機可能に構成することで、実行中の遊技結果示唆演出に遊技者が注目し易くして遊技結果示唆演出による興趣向上を図るとともに、その後に特定演出によって遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能にして、遊技の内容を遊技者に的確に認識させることができる、という効果がある。

【３９１６】

遊技機Ｃ３又はＣ４において、

前記関連演出実行手段は、

前記表示手段における前記特定演出の表示領域より小さな表示領域で前記関連演出を実行する

ことを特徴とする遊技機Ｃ５。

【３９１７】

遊技機Ｃ５によれば、遊技機Ｃ３又はＣ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記関連演出実行手段は、前記表示手段における前記特定演出の表示領域より小さな表示領域で前記関連演出を実行する。これにより、遊技結果示唆演出の実行中に、特定演出の発生条件が成立して該特定演出が待機されている場合でも、関連演出によって特定演出と関連する遊技状況を遊技者に示唆することが可能となる。よって、遊技結果示唆演出の実行中に特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、直ちに該特定演出を行わない一方、該特定演出よりは目立たないように関連演出を実行して、遊技者は実行中の遊技結果示唆演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となる。また、特定演出の表示領域より小さな表示領域で目立たないように関連演出を実行して、特定演出の開始が待機されている旨を遊技者に認識させることが可能となり、遊技者に特定演出が待機されていることを認識させ、遊技の内容を遊技者に的確に認識させることができる、という効果がある。

【３９１８】

遊技機Ｃ３からＣ５のいずれかにおいて、

前記関連演出実行手段は、

前記特定演出の実行中も前記関連演出を継続して実行可能な関連継続手段（例えば、演出用右打ち指示８１ｄ（文字メッセージ８１ｆ）と主表示用右打ち指示８９とを第３図柄表示装置８１に同時に表示）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｃ６。

【３９１９】

遊技機Ｃ６によれば、遊技機Ｃ３からＣ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記関連演出実行手段は、前記特定演出の実行中も前記関連演出を継続して実行可能

な関連継続手段、を備えている。これにより、特定演出の実行中も関連演出を継続して実行可能にすることで、特定演出と関連演出とで遊技の内容を遊技者に的確に認識させることができる、という効果がある。また、特定演出の実行如何に関わらず、関連演出を表示し続けることで、特定演出の実行有無に応じて関連演出を実行するか否かの制御が不要となり、制御負担を軽減することができる、という効果がある。

【３９２０】

遊技機Ｃ０からＣ６のいずれかにおいて、

第１条件が成立することにより第１抽選（例えば、第１特別図柄の動的表示）を実行可能な第１抽選実行手段（例えば、第１始動口６４への入賞）と、

前記第１条件と異なる第２条件が成立することにより第２抽選（例えば、第２特別図柄の動的表示）を実行可能な第２抽選実行手段（例えば、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの入賞）と、

前記第１抽選と前記第２抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段（例えば、特図１特図２同時変動）と、を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記第１抽選又は前記第２抽選の結果を前記遊技結果示唆演出において遊技者に示唆可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｃ７。

【３９２１】

遊技機Ｃ７によれば、遊技機Ｃ０からＣ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１条件が成立することにより第１抽選を実行可能な第１抽選実行手段と、前記第１条件と異なる第２条件が成立することにより第２抽選を実行可能な第２抽選実行手段と、前記第１抽選と前記第２抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段と、を備え、前記示唆演出実行手段は、前記第１抽選又は前記第２抽選の結果を前記遊技結果示唆演出において遊技者に示唆可能に構成される。これにより、第１抽選又は第２抽選が成立したことに基づいて実行されている遊技結果示唆演出中に、特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該特定演出の開始を保留させることができ、遊技者は実行中の遊技結果示唆演出として第１抽選又は第２抽選の結果が如何様になるかの注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該遊技結果示唆演出の興趣の向上を図ることができるとともに、該遊技結果示唆演出の実行が終了した場合に特定演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく特定演出の内容を認識することができる、という効果がある。

【３９２２】

遊技機Ｃ０からＣ７のいずれかにおいて、

少なくとも、遊技状態を、第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態と異なる第２遊技状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）とに変化可能な遊技状態移行手段（例えば、時短低確フラグ２０３ｎ）と、

遊技媒体を、第１発射態様（例えば、左打ち遊技）と、該第１発射態様と異なる第２発射態様（例えば、右打ち遊技）とで発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記特定演出として、前記第１発射態様又は前記第２発射態様から、前記第２発射態様又は前記第１発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する

ことを特徴とする遊技機Ｃ８。

【３９２３】

遊技機Ｃ８によれば、遊技機Ｃ０からＣ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、遊技状態を、第１遊技状態と、該第１遊技状態と異なる第２遊技状態とに変化可能な遊技状態移行手段と、遊技媒体を、第１発射態様と、該第１発射態様と異なる第２発射態様とで発射可能な発射手段と、を備え、前記特定演出実行手段は、前記特定演出として、前記第１発射態様又は前記第２発射態様から、前記第２発射態様又は前記第１発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する。これにより、遊技結

果示唆演出の実行中に発射手段による発射態様を切り替えることを遊技者に示唆可能な特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該特定演出の開始を保留させることができ、遊技者は実行中の遊技結果示唆演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、かつ、該遊技結果示唆演出の実行が終了した場合に発射態様の切り替えを遊技者に示唆することで、遊技者は違和感なく発射態様の切り替えをすることができる、という効果がある。

【３９２４】

遊技機Ｃ８において、

前記第１遊技状態において、前記第２発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段（例えば、「左打ちに戻してください」）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｃ９。

【３９２５】

遊技機Ｃ９によれば、遊技機Ｃ８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１遊技状態において、前記第２発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段、を備えている。これにより、第１遊技状態において第２発射態様で遊技媒体が発射された場合に、第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行することで、例えば、第１遊技状態で第２発射態様が非推奨であることを遊技者に直ちに認識させることができ、遊技仕様通りの遊技を遊技者に実行させ易くすることができる、という効果がある。

【３９２６】

遊技機Ｃ８又はＣ９において、

前記第１抽選又は／及び前記第２抽選の実行回数を計数可能な計数手段（例えば、天井到達計数カウンタ２０３ｐ）、を備え、

前記遊技状態移行手段は、

前記第１遊技状態において、前記計数手段により所定回数（例えば、「９００回」）が計数された場合に、前記第２遊技状態に移行可能な第２遊技移行手段（例えば、時短低確フラグ２０３ｎのオン）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｃ１０。

【３９２７】

遊技機Ｃ１０によれば、遊技機Ｃ８又はＣ９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１抽選又は／及び前記第２抽選の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記第１遊技状態において、前記計数手段により所定回数が計数された場合に、前記第２遊技状態に移行可能な第２遊技移行手段、を備えている。これにより、第１遊技状態において、第１抽選又は第２抽選が成立したことに基づいて実行される遊技結果示唆演出中に、例えば、他方の第２抽選又は第１抽選によって計数手段の計数結果が所定回数に到達したとしても、第２遊技状態が移行されることを遊技者に示唆可能な特定演出の開始を待機（保留）させることができ、遊技者は実行中の遊技結果示唆演出として第１抽選又は第２抽選の結果が如何様になるかの注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該遊技結果示唆演出の興趣を高めることができるとともに、該遊技結果示唆演出の実行が終了した場合に特定演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく第２遊技状態へ移行したことを認識することができる、という効果がある。

【３９２８】

＜Ｄ群：移行示唆演出の実行中に遊技状態が移行しても、移行示唆演出を継続＞

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【３９２９】

この遊技機では、少なくとも、所定の第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）

と、該第１遊技状態より遊技者にとって有利な第２遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第２遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第２遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【３９３０】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上のため、遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【３９３１】

Ｄ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【３９３２】

所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理（Ｓ２０８））と、

前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、

表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）において所定演出（例えば、第３図柄表示装置８１において行われる各種表示映像）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、表示制御装置１１４）と、を備えた遊技機において、

第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）において第１事象（例えば、特別図柄の変動演出）が第１回数（例えば、「９００回」）実行された場合に、該第１遊技状態と異なる第２遊技状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）に移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短低確フラグ２０３ｎ）と、

前記第１遊技状態から前記第２遊技状態に移行し得る前に行われる移行示唆演出（例えば、天井到達報知演出）を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記移行示唆演出の実行中に、遊技状態移行手段により前記第１遊技状態から前記第２遊技状態に移行された後も、前記移行示唆演出を継続可能な演出継続手段（例えば、天井到達報知演出の実行中に、天井到達した場合でも、実行中の天井到達報知演出を継続）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｄ０。

【３９３３】

遊技機Ｄ０によれば、定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段と、表示手段において所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備えた遊技機において、第１遊技状態において第１事象が第１回数実行された場合に、該第１遊技状態と異なる第２遊技状態に移行可能な遊技状態移行手段と、前記第１遊技状態から前記第２遊技状態に移行し得る前に行われる移行示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、前記移行示唆演出の実行中に、遊技状態移行手段により前記第１遊技状態から前記第２遊技状態に移行された後も、前記移行示唆演出を継続可能な演出継続手段と、を備えている。これにより、移行示唆演出の実行中に、遊技状態移行手段により第１遊技状態から第２遊技状態に移行された後も、移行示唆演出を継続させることができる。よって、遊技者は、実行中の移行示唆演出への注目が損なわれることなく演出内容を認識することが可能となり、遊技の状況を的確に認識し易くして遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【３９３４】

遊技機Ｄ０において、

前記移行示唆演出の実行後に行われる移行後演出（例えば、演出用右打ち指示８１ｄ（文字メッセージ８１ｆ））を実行可能な移行後演出実行手段、を備え、

前記移行後演出は、

前記遊技状態移行手段により遊技状態が前記第２遊技状態に移行していることを遊技者に示唆可能に構成され、

前記移行後演出実行手段は、前記移行示唆演出が終了していることを条件に前記移行後演出を実行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｄ１。
【３９３５】
遊技機Ｄ１によれば、遊技機Ｄ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記移行示唆演出の実行後に行われる移行後演出を実行可能な移行後演出実行手段、を備え、前記移行後演出は、前記遊技状態移行手段により遊技状態が前記第２遊技状態に移行していることを遊技者に示唆可能に構成され、前記移行後演出実行手段は、前記移行示唆演出が終了していることを条件に前記移行後演出を実行可能に構成される。これにより、移行示唆演出の実行中に、遊技状態移行手段により第１遊技状態から第２遊技状態に移行された後も、移行示唆演出を継続させ、該移行示唆演出の実行後に、第２遊技状態へ移行されたことを移行後演出によって遊技者に認識させることができる。よって、遊技者は実行中の移行示唆演出への注目が損なわれることなく演出内容を認識することが可能となるとともに、移行後演出によって遊技状態が第２遊技状態へ移行されたことを認識することができ、遊技の状況を的確に認識し易くして遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。
【３９３６】
遊技機Ｄ０又はＤ１において、
前記移行示唆演出は、
遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な演出である
ことを特徴とする遊技機Ｄ２。
【３９３７】
遊技機Ｄ２によれば、遊技機Ｄ０又はＤ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記移行示唆演出は、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な演出である。これにより、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な移行示唆演出の実行中に、遊技状態移行手段により第１遊技状態から第２遊技状態に移行された後も、移行示唆演出を継続させることができる。よって、遊技者は実行中の移行示唆演出への注目が損なわれることなく遊技状態が移行し得ることを認識することが可能となり、遊技の状況を的確に認識し易くして遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。
【３９３８】
遊技機Ｄ０からＤ２のいずれかにおいて、
前記移行示唆演出は、
前記第１遊技状態における遊技状況を遊技者に示唆可能な状況演出である
ことを特徴とする遊技機Ｄ３。
【３９３９】
遊技機Ｄ３によれば、遊技機Ｄ０からＤ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記移行示唆演出は、前記第１遊技状態における遊技状況を遊技者に示唆可能な状況演出である。これにより、第１遊技状態における遊技状況を遊技者に示唆可能な状況演出である移行示唆演出の実行中に、遊技状態移行手段により第１遊技状態から第２遊技状態に移行された後も、移行示唆演出を継続させることができる。よって、遊技者は実行中の移行示唆演出への注目が損なわれることなく第１遊技状態における遊技状況を認識することが可能となり、遊技の状況を的確に認識し易くして遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。
【３９４０】
遊技機Ｄ０からＤ３のいずれかにおいて、
前記所定演出において特定結果（例えば、大当たり図柄）が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な有利状態（例えば、大当たり遊技）を発生可能な有利状態手段、を備え、
前記遊技状態移行手段は、
前記特定結果を導出せずに遊技状態を移行可能な非導出移行手段（例えば、天井到達による「普図低確時間短縮状態」へ移行）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｄ４。

【３９４１】
遊技機Ｄ４によれば、遊技機Ｄ０からＤ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出において特定結果が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な有利状態を発生可能な有利状態手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記特定結果を導出せずに遊技状態を移行可能な非導出移行手段、を備えている。これにより、有利状態を経ずに遊技状態を移行することが可能となり、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。また、特定結果が導出されずに遊技状態が変化し得る場合に、その内容を遊技者に的確に示唆することができる、という効果がある。
【３９４２】
遊技機Ｄ０からＤ４のいずれかにおいて、
第１条件が成立することにより第１抽選（例えば、第１特別図柄の動的表示）を実行可能な第１抽選実行手段（例えば、第１始動口６４への入賞）と、
前記第１条件と異なる第２条件が成立することにより第２抽選（例えば、第２特別図柄の動的表示）を実行可能な第２抽選実行手段（例えば、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの入賞）と、
前記第１抽選と前記第２抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段（例えば、特図１特図２同時変動）と、を備え、
前記示唆演出実行手段は、
前記第１抽選又は前記第２抽選の結果を前記移行示唆演出において遊技者に示唆可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｄ５。
【３９４３】
遊技機Ｄ５によれば、遊技機Ｄ０からＤ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１条件が成立することにより第１抽選を実行可能な第１抽選実行手段と、前記第１条件と異なる第２条件が成立することにより第２抽選を実行可能な第２抽選実行手段と、前記第１抽選と前記第２抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段と、を備え、前記示唆演出実行手段は、前記第１抽選又は前記第２抽選の結果を前記移行示唆演出において遊技者に示唆可能に構成される。これにより、第１抽選又は第２抽選が成立したことに基づいて実行されている移行示唆演出中に、移行後演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該移行後演出の開始を保留させることができ、遊技者は実行中の移行示唆演出として第１抽選又は第２抽選の結果が如何様になるかの注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該移行示唆演出の興趣の向上を図ることができるとともに、該移行示唆演出の実行が終了した場合に移行後演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく移行後演出の内容を認識することができる、という効果がある。
【３９４４】
遊技機Ｄ１からＤ５のいずれかにおいて、
遊技媒体を、第１発射態様（例えば、左打ち遊技）と、該第１発射態様と異なる第２発射態様（例えば、右打ち遊技）とで発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）、を備え、
前記移行後演出実行手段は、
前記移行後演出として、前記第１発射態様又は前記第２発射態様から、前記第２発射態様又は前記第１発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する
ことを特徴とする遊技機Ｄ６。
【３９４５】
遊技機Ｄ６によれば、遊技機Ｄ１からＤ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技媒体を、第１発射態様と、該第１発射態様と異なる第２発射態様とで発射可能な発射手段、を備え、前記移行後演出実行手段は、前記移行後演出として、前記第１発射態様又は前記第２発射態様から、前記第２発射態様又は前記第１発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する。これにより、移行示唆演出の実行中に発射手段に

よる発射態様を切り替えることを遊技者に示唆可能な移行後演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該移行後演出の開始を保留させることができ、遊技者は実行中の移行示唆演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、かつ、該移行示唆演出の実行が終了した場合に発射態様の切り替えを遊技者に示唆することで、遊技者は違和感なく発射態様の切り替えをすることができる、という効果がある。

【３９４６】

遊技機Ｄ６において、

前記第１遊技状態において、前記第２発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段（例えば、「左打ちに戻してください」）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｄ７。

【３９４７】

遊技機Ｄ７によれば、遊技機Ｄ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１遊技状態において、前記第２発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段、を備えている。これにより、第１遊技状態において第２発射態様で遊技媒体が発射された場合に、第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行することで、例えば、第１遊技状態で第２発射態様が非推奨であることを遊技者に直ちに認識させることができ、遊技仕様通りの遊技を遊技者に実行させ易くすることができる、という効果がある。

【３９４８】

遊技機Ｄ５からＤ７のいずれかにおいて、

前記第１抽選又は／及び前記第２抽選の実行回数を計数可能な計数手段（例えば、天井到達計数カウンタ２０３ｐ）、を備え、

前記遊技状態移行手段は、

前記第１遊技状態において、前記計数手段により所定回数（例えば、「９００回」）が計数された場合に、前記第２遊技状態に移行可能な第２遊技移行手段（例えば、時短低確フラグ２０３ｎのオン）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｄ８。

【３９４９】

遊技機Ｄ８によれば、遊技機Ｄ５からＤ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１抽選又は／及び前記第２抽選の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記第１遊技状態において、前記計数手段により所定回数が計数された場合に、前記第２遊技状態に移行可能な第２遊技移行手段、を備えている。これにより、第１遊技状態において、第１抽選又は第２抽選が成立したことに基づいて実行される移行示唆演出中に、例えば、他方の第２抽選又は第１抽選によって計数手段の計数結果が所定回数に到達したとしても、第２遊技状態が移行されることを遊技者に示唆可能な移行後演出の開始を保留させることができ、遊技者は実行中の移行示唆演出として第１抽選又は第２抽選の結果が如何様になるかの注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該移行示唆演出の興趣を高めることができるとともに、該移行示唆演出の実行が終了した場合に移行後演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく第２遊技状態へ移行したことを認識することができる、という効果がある。

【３９５０】

＜Ｅ群：第１演出の実行中に遊技状態の移行条件が成立しても、途中で第１演出を終わらせない＞

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【３９５１】

この遊技機では、少なくとも、所定の第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）

と、該第１遊技状態より遊技者にとって有利な第２遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第２遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第２遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【３９５２】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上のため、遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【３９５３】

Ｅ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【３９５４】

所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理（Ｓ２０８））と、

前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、

表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）において所定演出（例えば、第３図柄表示装置８１において行われる各種表示映像）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、表示制御装置１１４）と、を備えた遊技機において、

第１遊技状態において、該第１遊技状態で発生し得る第１事象が発生した場合に、遊技者に所定の遊技価値が付与され得る状況を発生可能な第２遊技状態に移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短低確フラグ２０３ｎ）と、

前記第１遊技状態であることを条件に開始され得る第１演出（例えば、天井到達報知演出）を実行可能な第１演出実行手段と、

前記第１演出の実行中に、前記遊技状態移行手段により前記第２遊技状態に移行された場合に、前記第１演出を継続可能な演出継続手段（例えば、天井到達報知演出の実行中に、天井到達した場合でも、実行中の天井到達報知演出を継続）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｅ０。

【３９５５】

遊技機Ｅ０によれば、所定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段と、表示手段において所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備えた遊技機において、第１遊技状態において、該第１遊技状態で発生し得る第１事象が発生した場合に、遊技者に所定の遊技価値が付与され得る状況を発生可能な第２遊技状態に移行可能な遊技状態移行手段と、前記第１遊技状態であることを条件に開始され得る第１演出を実行可能な第１演出実行手段と、前記第１演出の実行中に、前記遊技状態移行手段により前記第２遊技状態に移行された場合に、前記第１演出を継続可能な演出継続手段と、を備えている。これにより、第１遊技状態であることを条件に開始され得る第１演出の実行中に、遊技状態移行手段により第１遊技状態から第２遊技状態に移行された後も、第１演出を継続させることができる。よって、遊技者は、実行中の第１演出への注目が損なわれることなく演出内容を認識することが可能となり、遊技の状況を的確に認識し易くして遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【３９５６】

遊技機Ｅ０において、

前記第１演出と異なる演出であって、前記遊技状態移行手段により遊技状態が移行していることを遊技者に示唆可能な第２演出（例えば、主表示用右打ち指示８９）を実行可能な第２演出実行手段、を備え、

前記第２演出実行手段は、

前記第１演出が実行されている状況において前記第２演出を実行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｅ１。

【３９５７】

遊技機Ｅ１によれば、遊技機Ｅ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１演出と異なる演出であって、前記遊技状態移行手段により遊技状態が移行しているこ

とを遊技者に示唆可能な第２演出を実行可能な第２演出実行手段、を備え、前記第２演出実行手段は、前記第１演出が実行されている状況において前記第２演出を実行可能に構成される。これにより、第１遊技状態であることを条件に開始され得る第１演出の実行中に、遊技状態移行手段により第１遊技状態から第２遊技状態に移行された後も、第１演出を継続させることができるとともに、第１演出が実行されている状況において第２演出を実行することができる。よって、遊技者は、実行中の第１演出への注目が損なわれることなく演出内容を認識することが可能となり、また、第１演出が実行されている状況において、第２演出を実行可能に構成して該第２演出による示唆を行うことで、遊技の状況を的確に認識し易くして遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【３９５８】

遊技機Ｅ０又はＥ１において、

前記第１演出は、

前記第１遊技状態から前記第２遊技状態へ移行し得ることを遊技者に示唆可能な移行示唆演出（例えば、天井到達報知演出において「通常遊技状態」から「普図低確時間短縮状態」に移行することを示唆する演出）を実行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｅ２。

【３９５９】

遊技機Ｅ２によれば、遊技機Ｅ０又はＥ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１演出は、前記第１遊技状態から前記第２遊技状態へ移行し得ることを遊技者に示唆可能な移行示唆演出を実行可能に構成される。これにより、第１遊技状態であることを条件に開始され得る第１演出の実行中に、遊技状態移行手段により第１遊技状態から第２遊技状態に移行された後も、第１遊技状態から第２遊技状態に移行し得ることを遊技者に示唆可能な移行示唆演出である第１演出を継続させることができるとともに、第１演出が実行されている状況において第２演出を実行することができる。よって、遊技者は、実行中の第１演出への注目が損なわれることなく演出内容を認識することが可能となり、また、第１演出が実行されている状況において、第２演出を実行可能に構成して該第２演出による示唆を行うことで、遊技の状況を的確に認識し易くして遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【３９６０】

遊技機Ｅ０からＥ２のいずれかにおいて、

前記所定演出において特定結果（例えば、大当たり図柄）が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な有利状態（例えば、大当たり遊技）を発生可能な有利状態手段、を備え、

前記遊技状態移行手段は、

前記特定結果を導出せずに遊技状態を移行可能な非導出移行手段（例えば、天井到達による「普図低確時間短縮状態」へ移行）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｅ３。

【３９６１】

遊技機Ｅ３によれば、遊技機Ｅ０からＥ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出において特定結果が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な有利状態を発生可能な有利状態手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記特定結果を導出せずに遊技状態を移行可能な非導出移行手段、を備えている。これにより、有利状態を経ずに遊技状態を移行することが可能となり、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。また、特定結果が導出されずに遊技状態が変化し得る場合に、その内容を遊技者に的確に示唆することができる、という効果がある。

【３９６２】

遊技機Ｅ０からＥ３のいずれかにおいて、

前記演出継続手段によって前記第１演出が継続されている間に、前記第２演出と関連する遊技状況を遊技者に示唆可能な関連演出（例えば、右打ち報知ランプ３７ｃ又は主表示

用右打ち指示８９）を実行する関連演出実行手段、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｅ４。
【３９６３】
遊技機Ｅ４によれば、遊技機Ｅ０からＥ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記演出継続手段によって前記第１演出が継続されている間に、前記第２演出と関連する遊技状況を遊技者に示唆可能な関連演出を実行する関連演出実行手段、を備えている。これにより、第１演出の実行中に、第２演出の発生条件が成立して該第２演出が開始されていない場合でも、関連演出によって、第２演出と関連する遊技状況を遊技者に示唆することが可能となる。よって、第１演出の実行中に第２演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該第２演出を開始させないことができ、遊技者は実行中の第１演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、かつ、関連演出により第２演出の開始が待機されている旨を遊技者に認識させることが可能となり、遊技者に第２演出が待機されていることを認識させつつ、該第１演出の実行が終了した場合に第２演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく特定演出の内容を認識することができる、という効果がある。
【３９６４】
遊技機Ｅ４において、
前記関連演出実行手段は、
前記表示手段における前記第２演出の表示領域より小さな表示領域で前記関連演出を実行する
ことを特徴とする遊技機Ｅ５。
【３９６５】
遊技機Ｅ５によれば、遊技機Ｅ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記関連演出実行手段は、前記表示手段における前記第２演出の表示領域より小さな表示領域で前記関連演出を実行する。これにより、第１演出の実行中に、第２演出の発生条件が成立して該第２演出が待機されている場合でも、関連演出によって第２演出と関連する遊技状況を遊技者に示唆することが可能となる。よって、第１演出の実行中に第２演出を開始する発生条件が成立した場合にも、直ちに該第２演出を行わない一方、該第２演出よりは目立たないように関連演出を実行して、遊技者は実行中の第１演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となる。また、第２演出の表示領域より小さな表示領域で目立たないように関連演出を実行して、第２演出の開始が待機されている旨を遊技者に認識させることが可能となり、遊技者に第２演出が待機されていることを認識させ、遊技の内容を遊技者に的確に認識させることができる、という効果がある。
【３９６６】
遊技機Ｅ４又はＥ５において、
前記関連演出実行手段は、
前記第２演出の実行中も前記関連演出を継続して実行可能な関連継続手段（例えば、演出用右打ち指示８１ｄ（文字メッセージ８１ｆ）と主表示用右打ち指示８９とを第３図柄表示装置８１に同時に表示）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｅ６。
【３９６７】
遊技機Ｅ６によれば、遊技機Ｅ４又はＥ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記関連演出実行手段は、前記第２演出の実行中も前記関連演出を継続して実行可能な関連継続手段、を備えている。これにより、第２演出の実行中も関連演出を継続して実行可能にすることで、第２演出と関連演出とで遊技の内容を遊技者に的確に認識させることができる、という効果がある。また、第２演出の実行如何に関わらず、関連演出を表示し続けることで、第２演出の実行有無に応じて関連演出を実行するか否かの制御が不要となり、制御負担を軽減することができる、という効果がある。
【３９６８】
遊技機Ｅ０からＥ６のいずれかにおいて、

第１条件が成立することにより第１抽選（例えば、第１特別図柄の動的表示）を実行可能な第１抽選実行手段（例えば、第１始動口６４への入賞）と、
前記第１条件と異なる第２条件が成立することにより第２抽選（例えば、第２特別図柄の動的表示）を実行可能な第２抽選実行手段（例えば、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの入賞）と、
前記第１抽選と前記第２抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段（例えば、特図１特図２同時変動）と、を備え、
前記示唆演出実行手段は、
前記第１抽選又は前記第２抽選の結果を前記第１演出において遊技者に示唆可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｅ７。
【３９６９】
遊技機Ｅ７によれば、遊技機Ｅ０からＥ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１条件が成立することにより第１抽選を実行可能な第１抽選実行手段と、前記第１条件と異なる第２条件が成立することにより第２抽選を実行可能な第２抽選実行手段と、前記第１抽選と前記第２抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段と、を備え、前記示唆演出実行手段は、前記第１抽選又は前記第２抽選の結果を前記第１演出において遊技者に示唆可能に構成される。これにより、第１抽選又は第２抽選が成立したことに基づいて実行されている第１演出中に、第２演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該第２演出の開始を保留させることができ、遊技者は実行中の第１演出として第１抽選又は第２抽選の結果が如何様になるかの注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該第１演出の興趣の向上を図ることができるとともに、該第１演出の実行が終了した場合に第２演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく第２演出の内容を認識することができる、という効果がある。
【３９７０】
遊技機Ｅ１からＥ７のいずれかにおいて、
遊技媒体を、第１発射態様（例えば、左打ち遊技）と、該第１発射態様と異なる第２発射態様（例えば、右打ち遊技）とで発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）、を備え、
前記第２演出実行手段は、
前記第２演出として、前記第１発射態様又は前記第２発射態様から、前記第２発射態様又は前記第１発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する
ことを特徴とする遊技機Ｅ８。
【３９７１】
遊技機Ｅ８によれば、遊技機Ｅ１からＥ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技媒体を、第１発射態様と、該第１発射態様と異なる第２発射態様とで発射可能な発射手段、を備え、前記第２演出実行手段は、前記第２演出として、前記第１発射態様又は前記第２発射態様から、前記第２発射態様又は前記第１発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する。これにより、第１演出の実行中に発射手段による発射態様を切り替えることを遊技者に示唆可能な第２演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該第２演出の開始を保留させることができ、遊技者は実行中の第１演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、かつ、該第１演出の実行が終了した場合に発射態様の切り替えを遊技者に示唆することで、遊技者は違和感なく発射態様の切り替えをすることができる、という効果がある。
【３９７２】
遊技機Ｅ８において、
前記第１遊技状態において、前記第２発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段（例えば、「左打ちに戻してください」）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｅ９。

【３９７３】
遊技機Ｅ９によれば、遊技機Ｅ８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１遊技状態において、前記第２発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段、を備えている。これにより、第１遊技状態において第２発射態様で遊技媒体が発射された場合に、第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行することで、例えば、第１遊技状態で第２発射態様が非推奨であることを遊技者に直ちに認識させることができ、遊技仕様通りの遊技を遊技者に実行させ易くすることができる、という効果がある。
【３９７４】
遊技機Ｅ８又はＥ９において、
前記第１抽選又は／及び前記第２抽選の実行回数を計数可能な計数手段（例えば、天井到達計数カウンタ２０３ｐ）、を備え、
前記遊技状態移行手段は、
前記第１遊技状態において、前記計数手段により所定回数（例えば、「９００回」）が計数された場合に、前記第２遊技状態に移行可能な第２遊技移行手段（例えば、時短低確フラグ２０３ｎのオン）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｅ１０。
【３９７５】
遊技機Ｅ１０によれば、遊技機Ｅ８又はＥ９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１抽選又は／及び前記第２抽選の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記第１遊技状態において、前記計数手段により所定回数が計数された場合に、前記第２遊技状態に移行可能な第２遊技移行手段、を備えている。これにより、第１遊技状態において、第１抽選又は第２抽選が成立したことに基づいて実行される第１演出中に、例えば、他方の第２抽選又は第１抽選によって計数手段の計数結果が所定回数に到達したとしても、第２遊技状態が移行されることを遊技者に示唆可能な第２演出の開始を待機（保留）させることができ、遊技者は実行中の第１演出として第１抽選又は第２抽選の結果が如何様になるかの注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該第１演出の興趣を高めることができるとともに、該第１演出の実行が終了した場合に第２演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく第２遊技状態へ移行したことを認識することができる、という効果がある。
【３９７６】
＜Ｆ群：一方の特図の天井到達演出を他方の特図変動が終了するまで延長続＞
従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。
【３９７７】
この遊技機では、少なくとも、所定の第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態より遊技者にとって有利な第２遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第２遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第２遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【３９７８】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上のため、遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【３９７９】
Ｆ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【３９８０】
所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理（Ｓ２０８））と、

前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、
表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）において所定演出（例えば、第３図柄表示装置８１において行われる各種表示映像）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、表示制御装置１１４）と、を備えた遊技機において、
第１条件を取得可能な第１条件取得手段（例えば、第１始動口６４）と、
前記第１条件と異なる第２条件を取得可能な第２条件取得手段（例えば、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａ）と、
前記第１条件が成立することにより、第１演出（例えば、天井到達報知演出）を実行可能な第１演出実行手段（例えば、特図１変動開始フラグ２２３ａ）と、
前記第１演出の実行時間を、前記第２条件が成立していることに基づいて延長可能な実行期間延長手段（例えば、天井到達報知演出の実行期間を、第２特別図柄の動的表示分延長）と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｆ０。
【３９８１】
遊技機Ｆ０によれば、所定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段と、表示手段において所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備えた遊技機であって、第１条件を取得可能な第１条件取得手段と、前記第１条件と異なる第２条件を取得可能な第２条件取得手段と、前記第１条件が成立することにより、第１演出を実行可能な第１演出実行手段と、前記第１演出の実行時間を、前記第２条件が成立していることに基づいて延長可能な実行期間延長手段と、を備えている。これにより、第１演出の実行期間を、第２条件が成立している場合には延長させることが可能となるので、例えば、第２条件が成立することに基づいて第１演出が途中で終わってしまったり、第２条件が成立することに基づいて第１演出の内容が阻害されることなく、遊技者に第１演出の内容を明確に認識させることができる。よって、分かり易い演出を提供して、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。
【３９８２】
遊技機Ｆ０において、
前記第１演出は、
遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な演出である
ことを特徴とする遊技機Ｆ１。
【３９８３】
遊技機Ｆ１によれば、遊技機Ｆ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１演出は、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な演出である。これにより、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な第１演出の実行期間を、第２条件が成立している場合には延長させることが可能となるので、例えば、遊技状態が移行するか否かを遊技者に示唆可能な第１演出が第２条件が成立することに基づいて途中で終わってしまったり、第２条件が成立することに基づいて第１演出の内容が阻害されることなく、遊技者に遊技状態が移行するか否かを明確に認識させることができる。よって、分かり易い演出を提供して、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。
【３９８４】
遊技機Ｆ０又はＦ１において、
前記第２条件の成立数を計数可能な成立数計数手段（例えば、第２保留球格納エリア２０３ｅ）、を備え、
前記実行期間延長手段は、
前記成立数計数手段に計数されている前記第２条件の成立数に応じて前記第１演出の実行期間を延長可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｆ２。
【３９８５】
遊技機Ｆ２によれば、遊技機Ｆ０又はＦ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即

ち、前記第２条件の成立数を計数可能な成立数計数手段、を備え、前記実行期間延長手段は、前記成立数計数手段に計数されている前記第２条件の成立数に応じて前記第１演出の実行期間を延長可能に構成される。これにより、第１演出の実行期間を、第２条件の成立数に応じて延長させることが可能となるので、例えば、第２条件の成立数によって第１演出が途中で終わってしまったり、第２条件が成立することに基づいて第１演出の内容が阻害されることなく、遊技者に第１演出の内容を明確に認識させることができる。よって、分かり易い演出を提供して、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【３９８６】

遊技機Ｆ０からＦ２のいずれかにおいて、

前記第２条件が成立することにより、前記第１演出と異なる第２演出（例えば、演出用右打ち指示８１ｄ）を実行可能な第２演出実行手段、を備え、

前記第２演出は、

遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な演出である

ことを特徴とする遊技機Ｆ３。

【３９８７】

遊技機Ｆ３によれば、遊技機Ｆ０からＦ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第２条件が成立することにより、前記第１演出と異なる第２演出を実行可能な第２演出実行手段、を備え、前記第２演出は、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な演出である。これにより、第２条件が成立することにより実行され得て遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な第２演出が実行される場合に、第１演出の実行期間を延長させることが可能となるので、例えば、先に実行されていた第１演出より先に第２演出によって遊技状態が移行されることを示唆することを抑制したり、先に実行されていた第１演出の内容が第２演出によって阻害されることなく、遊技者に第１演出の内容を明確に認識させることができる。よって、分かり易い演出を提供して、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【３９８８】

遊技機Ｆ０からＦ３のいずれかにおいて、

前記第１演出が実行されている間に、前記第２条件が成立することにより遊技状態が移行（例えば、第２特別図柄で大当たりに当選）し得る場合に、前記第１演出又は前記第２演出と異なる第３演出（例えば、大当たり変動）を実行可能な第３演出実行手段、を備え、

前記第３演出は、

遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な演出である

ことを特徴とする遊技機Ｆ４。

【３９８９】

遊技機Ｆ４によれば、遊技機Ｆ０からＦ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１演出が実行されている間に、前記第２条件が成立することにより遊技状態が移行し得る場合に、前記第１演出又は前記第２演出と異なる第３演出を実行可能な第３演出実行手段、を備え、前記第３演出は、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な演出である。これにより、第１演出が実行されている間に、第２条件が成立することで遊技状態が移行し得る場合に、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な第３演出を実行して、第１演出の実行中であっても遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆することが可能となる。よって、遊技状態が移行され得ることを迅速に遊技者に示唆し、分かり易い演出を提供して、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【３９９０】

遊技機Ｆ０からＦ４のいずれかにおいて、

前記第１条件が成立することにより第１抽選（例えば、第１特別図柄の動的表示）を実行可能な第１抽選実行手段（例えば、第１始動口６４への入賞）と、

前記第２条件が成立することにより第２抽選（例えば、第２特別図柄の動的表示）を実行可能な第２抽選実行手段（例えば、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの入賞）と、

前記第１抽選と前記第２抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段（例えば、特図１特図２同時変動）と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｆ５。
【３９９１】
遊技機Ｆ５によれば、遊技機Ｆ０からＦ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１条件が成立することにより第１抽選を実行可能な第１抽選実行手段と、前記第２条件が成立することにより第２抽選を実行可能な第２抽選実行手段と、前記第１抽選と前記第２抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段と、を備えている。これにより、第１抽選と第２抽選とを同時期に実行可能に構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。
【３９９２】
遊技機Ｆ３からＦ５のいずれかにおいて、
少なくとも、遊技状態を、第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態と異なる第２遊技状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）とに変化可能な遊技状態移行手段（例えば、時短低確フラグ２０３ｎ）と、
遊技媒体を、第１発射態様（例えば、左打ち遊技）と、該第１発射態様と異なる第２発射態様（例えば、右打ち遊技）とで発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、を備え、
前記第２演出実行手段は、
前記第２演出として、前記第１発射態様又は前記第２発射態様から、前記第２発射態様又は前記第１発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する
ことを特徴とする遊技機Ｆ６。
【３９９３】
遊技機Ｆ６によれば、遊技機Ｆ３からＦ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、遊技状態を、第１遊技状態と、該第１遊技状態と異なる第２遊技状態とに変化可能な遊技状態移行手段と、遊技媒体を、第１発射態様と、該第１発射態様と異なる第２発射態様とで発射可能な発射手段と、を備え、前記第２演出実行手段は、前記第２演出として、前記第１発射態様又は前記第２発射態様から、前記第２発射態様又は前記第１発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する。これにより、第１演出の実行中に発射手段による発射態様を切り替えることを遊技者に示唆可能な第２演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該第２演出の開始を保留させることができ、遊技者は実行中の第１演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、かつ、該第１演出の実行が終了した場合に発射態様の切り替えを遊技者に示唆することで、遊技者は違和感なく発射態様の切り替えをすることができる、という効果がある。
【３９９４】
遊技機Ｆ６において、
前記第１遊技状態において、前記第２発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段（例えば、「左打ちに戻してください」）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｆ７。
【３９９５】
遊技機Ｆ７によれば、遊技機Ｆ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１遊技状態において、前記第２発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段、を備えている。これにより、第１遊技状態において第２発射態様で遊技媒体が発射された場合に、第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行することで、例えば、第１遊技状態で第２発射態様が非推奨であることを遊技者に直ちに認識させることができ、遊技仕様通りの遊技を遊技者に実行させ易くすることができる、という効果がある。
【３９９６】

遊技機Ｆ６又はＦ７において、
前記第１抽選又は／及び前記第２抽選の実行回数を計数可能な計数手段（例えば、天井到達計数カウンタ２０３ｐ）、を備え、
前記遊技状態移行手段は、
前記第１遊技状態において、前記計数手段により所定回数（例えば、「９００回」）が計数された場合に、前記第２遊技状態に移行可能な第２遊技移行手段（例えば、時短低確フラグ２０３ｎのオン）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｆ８。
【３９９７】
遊技機Ｆ８によれば、遊技機Ｆ６又はＦ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１抽選又は／及び前記第２抽選の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記第１遊技状態において、前記計数手段により所定回数が計数された場合に、前記第２遊技状態に移行可能な第２遊技移行手段、を備えている。これにより、第１遊技状態において、第１抽選又は第２抽選が成立したことに基づいて実行される第１演出中に、例えば、他方の第２抽選又は第１抽選によって計数手段の計数結果が所定回数に到達したとしても、第２遊技状態が移行されることを遊技者に示唆可能な第２演出の開始を保留させることができ、遊技者は実行中の第１演出として第１抽選又は第２抽選の結果が如何様になるかの注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該第１演出の興趣を高めることができるとともに、該第１演出の実行が終了した場合に第２演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく第２遊技状態へ移行したことを認識することができる、という効果がある。
【３９９８】
＜Ｇ群：液晶での特図１変動演出を、天井到達する特図２の変動終了を契機に終了させる＞
従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。
【３９９９】
この遊技機では、少なくとも、所定の第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態より遊技者にとって有利な第２遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第２遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第２遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【４０００】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上のため、遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【４００１】
Ｇ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【４００２】
所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理（Ｓ２０８））と、
前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、
表示装置（例えば、第３図柄表示装置８１）において所定演出（例えば、特別図柄の変動演出）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、表示制御装置１１４）と、を備えた遊技機において、
第１事象（例えば、第１特別図柄の動的表示）の回数を計数可能な計数手段（例えば、天井到達計数カウンタ２０３ｐ）と、
第２事象が発生した場合に、遊技者に遊技状況を示唆可能な第１演出（例えば、天井到達直前に行われる天井到達報知演出）を実行可能な第１演出実行手段と、

前記第１演出の実行中に、前記計数手段の計数結果に基づく第３事象（例えば、第２特別図柄の動的表示に基づく天井到達）が発生した場合に、該第１演出を終了させる演出終了手段（例えば、天井到達報知演出中に第２特別図柄の動的表示が終了したタイミングで天井到達報知演出を終了）と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｇ０。
【４００３】
遊技機Ｄ０によれば、所定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段と、表示装置において所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備えた遊技機であって、第１事象の回数を計数可能な計数手段と、第２事象が発生した場合に、遊技者に遊技状況を示唆可能な第１演出を実行可能な第１演出実行手段と、前記第１演出の実行中に、前記計数手段の計数結果に基づく第３事象が発生した場合に、該第１演出を終了させる演出終了手段と、を備えている。これにより、第１演出の実行中に、計数手段の計数結果に基づく第３事象が発生することにより実行中の第１演出を終了させることができるので、例えば、第３事象が発生して演出内容の変化や遊技状況の変化が発生し得る場合に、直ちに第１演出を終了させて第３事象に基づく遊技に移行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。
【４００４】
遊技機Ｇ０において、
前記第１演出と異なる第２演出（例えば、「普図低確時間短縮状態」における各種演出）を実行可能な第２演出実行手段、を備え、
前記第２演出実行手段は、
前記演出終了手段により前記第１演出が終了した場合に、前記第２演出を実行可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｇ１。
【４００５】
遊技機Ｇ１によれば、遊技機Ｇ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１演出と異なる第２演出を実行可能な第２演出実行手段、を備え、前記第２演出実行手段は、前記演出終了手段により前記第１演出が終了した場合に、前記第２演出を実行可能に構成される。これにより、第１演出の実行中に、第３事象が発生することにより実行中の第１演出を終了させ、該第１演出が終了した場合に第２演出を実行することができるので、例えば、演出内容の変化や遊技状況の変化が発生し得る場合に、直ちに第１演出を終了させて第２演出を実行することが可能となる。よって、第２演出による遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。
【４００６】
遊技機Ｇ１において、
前記第２演出は、
遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｇ２。
【４００７】
遊技機Ｇ２によれば、遊技機Ｇ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第２演出は、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能に構成される。これにより、第１演出の実行中に、第３事象が発生することにより実行中の第１演出を終了させ、該第１演出が終了した場合に遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な第２演出を実行することができるので、遊技状態を移行し得る場合に、直ちに第１演出を終了させて、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な第２演出を実行することが可能となる。よって、直ちに第２演出によって遊技状態が移行され得ることを遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。
【４００８】

遊技機Ｇ１又はＧ２において、
前記第２演出実行手段は、
前記第２条件の成立に基づいて前記第２演出を実行可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｇ３。
【４００９】
遊技機Ｇ３によれば、遊技機Ｇ１又はＧ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第２演出実行手段は、前記第２条件の成立に基づいて前記第２演出を実行可能に構成される。これにより、第１演出の実行中に、第３事象が発生することにより実行中の第１演出を終了させることができるので、例えば、第３事象が発生して演出内容の変化や遊技状況の変化が発生し得る場合に、直ちに第１演出を終了させて第３事象に基づく第２演出を実行させることができる。よって、第３事象が成立した場合に、直ちに第２演出を実行させ、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。
【４０１０】
遊技機Ｇ０からＧ３のいずれかにおいて、
前記第１演出の実行可能期間を設定可能な期間設定手段（例えば、天井到達報知演出の実行時間を設定）、を備え、
前記演出終了手段は、
前記期間設定手段によって設定された前記第１演出の実行可能期間が経過するよりも先に前記第３事象が発生することにより、前記第１演出を終了可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｇ４。
【４０１１】
遊技機Ｇ４によれば、遊技機Ｇ０からＧ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１演出の実行可能期間を設定可能な期間設定手段、を備え、前記演出終了手段は、前記期間設定手段によって設定された前記第１演出の実行可能期間が経過するよりも先に前記第３事象が発生することにより、前記第１演出を終了可能に構成される。これにより、第１演出の実行可能期間が経過するよりも先に第３事象が発生することで、第１演出を終了させることができるので、例えば、第３事象が発生して演出内容の変化や遊技状況の変化が発生し得る場合に、未だ継続され得た第１演出を終了させて、上記実行可能期間が経過するよりも先に成立した第３事象の発生に基づく遊技に移行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。
【４０１２】
遊技機Ｇ０からＧ４のいずれかにおいて、
前記第１事象に基づく第１抽選（例えば、第１特別図柄の動的表示）を実行可能な第１抽選実行手段（例えば、第１始動口６４への入賞）と、
前記第３事象に基づく第２抽選（例えば、第２特別図柄の動的表示）を実行可能な第２抽選実行手段（例えば、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの入賞）と、
前記第１抽選と前記第２抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段（例えば、特図１特図２同時変動）と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｇ５。
【４０１３】
遊技機Ｇ５によれば、遊技機Ｇ０からＧ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１事象に基づく第１抽選を実行可能な第１抽選実行手段と、前記第３事象に基づく第２抽選を実行可能な第２抽選実行手段と、前記第１抽選と前記第２抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段と、を備えている。これにより、第１抽選と第２抽選とを同時期に実行可能に構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。
【４０１４】
遊技機Ｇ０からＧ５のいずれかにおいて、

少なくとも、遊技状態を、第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態と異なる第２遊技状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）とに変化可能な遊技状態移行手段（例えば、時短低確フラグ２０３ｎ）と、
遊技媒体を、第１発射態様（例えば、左打ち遊技）と、該第１発射態様と異なる第２発射態様（例えば、右打ち遊技）とで発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、を備え、
前記第２演出実行手段は、
前記第２演出として、前記第１発射態様又は前記第２発射態様から、前記第２発射態様又は前記第１発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する
ことを特徴とする遊技機Ｇ６。

【４０１５】
遊技機Ｇ６によれば、遊技機Ｇ０からＧ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、遊技状態を、第１遊技状態と、該第１遊技状態と異なる第２遊技状態とに変化可能な遊技状態移行手段と、遊技媒体を、第１発射態様と、該第１発射態様と異なる第２発射態様とで発射可能な発射手段と、を備え、前記第２演出実行手段は、前記第２演出として、前記第１発射態様又は前記第２発射態様から、前記第２発射態様又は前記第１発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する。これにより、第１演出の実行中に発射手段による発射態様を切り替えることを遊技者に示唆可能な第２演出を開始する発生条件が成立した場合にも、直ちに第１演出を終了させて、発射態様の変更を遊技者に示唆可能な第２演出を実行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【４０１６】
遊技機Ｇ６において、
前記第１遊技状態において、前記第２発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段（例えば、「左打ちに戻してください」）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｇ７。

【４０１７】
遊技機Ｇ７によれば、遊技機Ｇ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１遊技状態において、前記第２発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段、を備えている。これにより、第１遊技状態において第２発射態様で遊技媒体が発射された場合に、第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行することで、例えば、第１遊技状態で第２発射態様が非推奨であることを遊技者に直ちに認識させることができ、遊技仕様通りの遊技を遊技者に実行させ易くすることができる、という効果がある。

【４０１８】
遊技機Ｇ６又はＧ７において、
前記遊技状態移行手段は、
前記第１遊技状態において、前記計数手段により所定回数（例えば、「９００回」）が計数された場合に、前記第２遊技状態に移行可能な第２遊技移行手段（例えば、時短低確フラグ２０３ｎのオン）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｇ８。

【４０１９】
遊技機Ｇ８によれば、遊技機Ｇ６又はＧ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態移行手段は、前記第１遊技状態において、前記計数手段により所定回数が計数された場合に、前記第２遊技状態に移行可能な第２遊技移行手段、を備えている。これにより、第１遊技状態において、第１抽選又は第２抽選が成立したことに基づいて実行される第１演出中に、例えば、他方の第２抽選又は第１抽選によって計数手段の計数結

果が所定回数に到達したとしても、第２遊技状態が移行されることを遊技者に示唆可能な第２演出を開始させ、直ちに第１演出を終了させて、発射態様の変更を遊技者に示唆可能な第２演出を実行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【４０２０】

＜Ｈ群：一方の特図の天井到達演出中に他方の特図で大当たりした場合に、途中で天井到達演出を終わらせる＞

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【４０２１】

この遊技機では、少なくとも、所定の第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態より遊技者にとって有利な第２遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第２遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第２遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【４０２２】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上のため、遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【４０２３】

Ｈ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【４０２４】

所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理（Ｓ２０８））と、

前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、

表示装置（例えば、第３図柄表示装置８１）において所定演出（例えば、第３図柄表示装置８１において行われる各種表示映像）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、表示制御装置１１４）と、を備えた遊技機において、

少なくとも、第１条件（例えば、特別図柄の変動演出）が成立したことを算定可能な算定手段（例えば、天井到達計数カウンタ２０３ｐ）と、

前記第１条件が成立したことにより、遊技者に遊技状況を示唆可能な第１演出（例えば、天井到達報知演出）を実行可能な第１演出実行手段と、

前記算定手段の算定結果に基づく前記第１演出の実行中に、第２条件が成立することにより前記第１演出を終了させる演出終了手段（例えば、天井到達報知演出中に第２特別図柄の動的表示が終了したタイミングで天井到達報知演出を終了）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｈ０。

【４０２５】

遊技機Ｈ０によれば、所定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段と、表示装置において所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備えた遊技機において、少なくとも、第１条件が成立したことを算定可能な算定手段と、前記第１条件が成立したことにより、遊技者に遊技状況を示唆可能な第１演出を実行可能な第１演出実行手段と、前記算定手段の算定結果に基づく前記第１演出の実行中に、第２条件が成立することにより前記第１演出を終了させる演出終了手段と、を備えている。これにより、算定手段の算定結果に基づく第１演出の実行中に、第２条件が成立することにより、実行中の第１演出を終了させることができるので、例えば、第２条件が成立して演出内容の変化や遊技状況の変化が発生し得る場合に、直ちに第１演出を終了させて第２条件に基づく遊技状況に移行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【４０２６】
遊技機Ｈ０において、
前記第２条件は、
前記第１条件より成立し難く構成される
ことを特徴とする遊技機Ｈ１。
【４０２７】
遊技機Ｈ１によれば、遊技機Ｈ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第２条件は、前記第１条件より成立し難く構成される。これにより、算定手段の算定結果に基づく第１演出の実行中に、第１条件より成立し難い第２条件が成立することにより、実行中の第１演出を終了させることができるので、例えば、第１条件より発生し難い第２条件が成立して演出内容の変化や遊技状況の変化が発生し得る場合に、該レアケースに応じて直ちに第１演出を終了させて第２条件に基づく遊技状況に移行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。
【４０２８】
遊技機Ｈ０又はＨ１において、
少なくとも、前記第１条件の成立により前記表示手段で識別情報の動的表示を実行可能な動的表示実行手段、を備え、
前記第１演出実行手段は、
前記第１演出を、複数の前記動的表示に亘って実行可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｈ２。
【４０２９】
遊技機Ｈ２によれば、遊技機Ｈ０又はＨ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、前記第１条件の成立により前記表示手段で識別情報の動的表示を実行可能な動的表示実行手段、を備え、前記第１演出実行手段は、前記第１演出を、複数の前記動的表示に亘って実行可能に構成される。これにより、複数の動的表示に亘って実行される第１演出の実行中に、第２条件が成立することにより、実行中の第１演出を終了させることができるので、例えば、複数の動的表示に亘って第１演出が実行されている状況において第２条件が成立して演出内容の変化や遊技状況の変化が発生し得る場合に、直ちに第１演出を終了させて第２条件に基づく遊技状況に移行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。
【４０３０】
遊技機Ｈ０からＨ２のいずれかにおいて、
前記第１演出と異なる第２演出（例えば、「普図低確時間短縮状態」における各種演出）を実行可能な第２演出実行手段、を備え、
前記第２演出実行手段は、
前記演出終了手段により前記第１演出が終了した場合に、前記第２演出を実行可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｈ３。
【４０３１】
遊技機Ｈ３によれば、遊技機Ｈ０からＨ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１演出と異なる第２演出を実行可能な第２演出実行手段、を備え、前記第２演出実行手段は、前記演出終了手段により前記第１演出が終了した場合に、前記第２演出を実行可能に構成される。これにより、算定手段の算定結果に基づく第１演出の実行中に、第２条件が成立することにより、実行中の第１演出を終了させることができ、第２条件が成立して演出内容の変化や遊技状況の変化が発生し得る場合に、直ちに第１演出を終了させて第２条件に基づく第２演出を実行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【４０３２】
遊技機Ｈ３において、
前記第２演出は、
遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｈ４。
【４０３３】
遊技機Ｈ４によれば、遊技機Ｈ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第２演出は、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能に構成される。これにより、算定手段の算定結果に基づく第１演出の実行中に、第２条件が成立することにより、実行中の第１演出を終了させることができ、第２条件が成立した場合に、直ちに第１演出を終了させて、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な第２演出を実行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。
【４０３４】
遊技機Ｈ３又はＨ４において、
前記第２演出実行手段は、
前記第２条件の成立に基づいて前記第２演出を実行可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｈ５。
【４０３５】
遊技機Ｈ５によれば、遊技機Ｈ３又はＨ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第２演出実行手段は、前記第２条件の成立に基づいて前記第２演出を実行可能に構成される。これにより、算定手段の算定結果に基づく第１演出の実行中に、第２演出を実行し得る第２条件が成立することにより、実行中の第１演出を終了させることができ、第２条件が成立した場合に、直ちに第１演出を終了させて、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な第２演出を実行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。
【４０３６】
遊技機Ｈ０からＨ５のいずれかにおいて、
前記第１演出の実行可能期間を設定可能な期間設定手段（例えば、天井到達報知演出の実行時間を設定）、を備え、
前記演出終了手段は、
前記期間設定手段によって設定された前記第１演出の実行可能期間が経過するよりも先に前記第２条件が成立することにより、前記第１演出を終了可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｈ６。
【４０３７】
遊技機Ｈ６によれば、遊技機Ｈ０からＨ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１演出の実行可能期間を設定可能な期間設定手段、を備え、前記演出終了手段は、前記期間設定手段によって設定された前記第１演出の実行可能期間が経過するよりも先に前記第２条件が成立することにより、前記第１演出を終了可能に構成される。これにより、第１演出の実行可能期間が経過するよりも先に第２条件が成立することで、第１演出を終了させることができるので、例えば、第２条件が成立して演出内容の変化や遊技状況の変化が発生し得る場合に、未だ継続され得た第１演出を終了させて、上記実行可能期間が経過するよりも先に成立した第２条件の成立に基づく遊技に移行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。
【４０３８】
遊技機Ｈ０からＨ６のいずれかにおいて、
前記第１条件に基づく第１抽選（例えば、第１特別図柄の動的表示）を実行可能な第１抽選実行手段（例えば、第１始動口６４への入賞）と、

前記第２条件に基づく第２抽選（例えば、第２特別図柄の動的表示）を実行可能な第２抽選実行手段（例えば、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの入賞）と、
前記第１抽選と前記第２抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段（例えば、特図１特図２同時変動）と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｈ７。
【４０３９】
遊技機Ｈ７によれば、遊技機Ｈ０からＨ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１条件に基づく第１抽選を実行可能な第１抽選実行手段と、前記第２条件に基づく第２抽選を実行可能な第２抽選実行手段と、前記第１抽選と前記第２抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段と、を備えている。これにより、第１抽選と第２抽選とを同時期に実行可能に構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。
【４０４０】
遊技機Ｈ１からＨ７のいずれかにおいて、
少なくとも、遊技状態を、第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態と異なる第２遊技状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）とに変化可能な遊技状態移行手段（例えば、時短低確フラグ２０３ｎ）と、
遊技媒体を、第１発射態様（例えば、左打ち遊技）と、該第１発射態様と異なる第２発射態様（例えば、右打ち遊技）とで発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、を備え、
前記第２演出実行手段は、
前記第２演出として、前記第１発射態様又は前記第２発射態様から、前記第２発射態様又は前記第１発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する
ことを特徴とする遊技機Ｈ８。
【４０４１】
遊技機Ｈ８によれば、遊技機Ｈ１からＨ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、遊技状態を、第１遊技状態と、該第１遊技状態と異なる第２遊技状態とに変化可能な遊技状態移行手段と、遊技媒体を、第１発射態様と、該第１発射態様と異なる第２発射態様とで発射可能な発射手段と、を備え、前記第２演出実行手段は、前記第２演出として、前記第１発射態様又は前記第２発射態様から、前記第２発射態様又は前記第１発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する。これにより、第１演出の実行中に発射手段による発射態様を切り替えることを遊技者に示唆可能な第２演出を開始する発生条件が成立した場合にも、直ちに第１演出を終了させて、発射態様の変更を遊技者に示唆可能な第２演出を実行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。
【４０４２】
遊技機Ｈ８において、
前記第１遊技状態において、前記第２発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段（例えば、「左打ちに戻してください」）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｈ９。
【４０４３】
遊技機Ｈ９によれば、遊技機Ｈ８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１遊技状態において、前記第２発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段、を備えている。これにより、第１遊技状態において第２発射態様で遊技媒体が発射された場合に、第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行することで、例えば、第１遊技状態で第２発射態様が非推奨であることを遊技者に直ちに認識させることができ、遊技仕様通りの遊技を遊技者に実行させ易くすることができる、という効

果がある。
【４０４４】
遊技機Ｈ８又はＨ９において、
前記遊技状態移行手段は、
前記第１遊技状態において、前記算定手段により所定回数（例えば、「９００回」）が算定された場合に、前記第２遊技状態に移行可能な第２遊技移行手段（例えば、時短低確フラグ２０３ｎのオン）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｈ１０。
【４０４５】
遊技機Ｈ１０によれば、遊技機Ｈ８又はＨ９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態移行手段は、前記第１遊技状態において、前記算定手段により所定回数が算定された場合に、前記第２遊技状態に移行可能な第２遊技移行手段、を備えている。これにより、第１遊技状態において、第１抽選又は第２抽選が成立したことに基づいて実行される第１演出中に、例えば、他方の第２抽選又は第１抽選によって算定手段の算定結果が所定回数に到達したとしても、第２遊技状態が移行されることを遊技者に示唆可能な第２演出を開始させ、直ちに第１演出を終了させて、発射態様の変更を遊技者に示唆可能な第２演出を実行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。
【４０４６】
＜Ｉ群：液晶での特図１変動演出を、天井到達する特図２の変動終了を契機に終了させる＞
従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。
【４０４７】
この遊技機では、少なくとも、所定の第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態より遊技者にとって有利な第２遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第２遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第２遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【４０４８】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上のため、遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【４０４９】
Ｉ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【４０５０】
所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理（Ｓ２０８））と、
前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、
表示装置（例えば、第３図柄表示装置８１）において所定演出（例えば、第３図柄表示装置８１において行われる各種表示映像）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、表示制御装置１１４）と、を備えた遊技機において、
遊技状態が移行するか否かを判定可能な移行条件判定手段（例えば、天井到達計数カウンタ２０３ｐ）と、
遊技状態が移行する場合に、遊技者に遊技状況を示唆可能な第１演出（例えば、天井到達報知演出）を実行可能な第１演出実行手段と、
所定領域へ遊技媒体が入球するか否かを検出可能な入球検出手段（例えば、第２始動口スイッチ）と、
前記第１演出の実行中に、前記入球検出手段への入球に起因して前記第１演出を終了さ

せる演出終了手段（例えば、天井到達報知演出中に、第２特別図柄の変動が終了したタイミングで天井到達報知演出を終了）と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｉ０。
【４０５１】
遊技機Ｉ０によれば、所定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段と、表示装置において所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備えた遊技機において、遊技状態が移行するか否かを判定可能な移行条件判定手段と、遊技状態が移行する場合に、遊技者に遊技状況を示唆可能な第１演出を実行可能な第１演出実行手段と、所定領域へ遊技媒体が入球するか否かを検出可能な入球検出手段と、前記第１演出の実行中に、前記入球検出手段への入球に起因して前記第１演出を終了させる演出終了手段と、を備えている。これにより、遊技者に遊技状況を示唆可能な第１演出の実行中に、入球検出手段の入球に起因して実行中の第１演出を終了させることができるので、例えば、遊技者の意思に応じて入球検出手段に入球させることで、遊技者所望のタイミングで第１演出を終了させることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。
【４０５２】
遊技機Ｉ０において、
前記第１演出と異なる第２演出（例えば、「普図低確時間短縮状態」用の演出）を実行可能な第２演出実行手段、を備え、
前記第２演出実行手段は、
前記演出終了手段により前記第１演出が終了した場合に、前記第２演出を実行可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｉ１。
【４０５３】
遊技機Ｉ０によれば、遊技機Ｉ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１演出と異なる第２演出を実行可能な第２演出実行手段、を備え、前記第２演出実行手段は、前記演出終了手段により前記第１演出が終了した場合に、前記第２演出を実行可能に構成される。これにより、遊技者に遊技状況を示唆可能な第１演出の実行中に、入球検出手段の入球に起因して実行中の第１演出を終了させる、直ちに第２演出を実行させることができる。よって、例えば、遊技者の意思に応じて入球検出手段に入球させることで、遊技者所望のタイミングで第１演出を終了させて第２演出を実行することができるので、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。
【４０５４】
遊技機Ｉ１において、
前記第２演出は、
遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｉ２。
【４０５５】
遊技機Ｉ２によれば、遊技機Ｉ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第２演出は、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能に構成される。これにより、遊技者に遊技状況を示唆可能な第１演出の実行中に、入球検出手段の入球に起因して実行中の第１演出を終了させ、直ちに遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な第２演出を実行させることができる。よって、例えば、遊技者の意思に応じて入球検出手段に入球させることで、遊技者所望のタイミングで第１演出を終了させて、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な第２演出を実行することができるので、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。
【４０５６】
遊技機Ｉ１又はＩ２において、

前記第２演出実行手段は、
前記入球検出手段の検出に基づいて前記第２演出を実行可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｉ３。
【４０５７】
遊技機Ｉ３によれば、遊技機Ｉ１又はＩ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第２演出実行手段は、前記入球検出手段の検出に基づいて前記第２演出を実行可能に構成される。これにより、遊技者に遊技状況を示唆可能な第１演出の実行中に、入球検出手段の入球に起因して実行中の第１演出を終了させ、該入球検出手段の入球に基づいて直ちに遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な第２演出を実行させることができる。よって、例えば、遊技者の意思に応じて入球検出手段に入球させることで、遊技者所望のタイミングで第１演出を終了させて、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な第２演出を実行することができるので、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。
【４０５８】
遊技機Ｉ０からＩ３のいずれかにおいて、
前記第１演出の実行可能期間を設定可能な期間設定手段（例えば、天井到達報知演出の実行時間を設定）、を備え、
前記演出終了手段は、
前記期間設定手段によって設定された前記第１演出の実行可能期間が経過するよりも先に前記入球検出手段へ入球することにより、前記第１演出を終了可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｉ４。
【４０５９】
遊技機Ｉ４によれば、遊技機Ｉ０からＩ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１演出の実行可能期間を設定可能な期間設定手段、を備え、前記演出終了手段は、前記期間設定手段によって設定された前記第１演出の実行可能期間が経過するよりも先に前記入球検出手段へ入球することにより、前記第１演出を終了可能に構成される。これにより、第１演出の実行可能期間が経過するよりも先に入球検出手段に入球させることで、第１演出を終了させることができるので、例えば、入球検出手段に入球することで遊技状況の変化が発生し得る場合に、未だ継続され得た第１演出を終了させて、上記実行可能期間が経過するよりも先に成立した入球検出手段への入球に基づく遊技に移行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。
【４０６０】
遊技機Ｉ０からＩ４のいずれかにおいて、
前記第１条件に基づく第１抽選（例えば、第１特別図柄の動的表示）を実行可能な第１抽選実行手段（例えば、第１始動口６４への入賞）と、
前記第２条件に基づく第２抽選（例えば、第２特別図柄の動的表示）を実行可能な第２抽選実行手段（例えば、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの入賞）と、
前記第１抽選と前記第２抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段（例えば、特図１特図２同時変動）と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｉ５。
【４０６１】
遊技機Ｉ５によれば、遊技機Ｉ０からＩ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１条件に基づく第１抽選を実行可能な第１抽選実行手段と、前記第２条件に基づく第２抽選を実行可能な第２抽選実行手段と、前記第１抽選と前記第２抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段と、を備えている。これにより、第１抽選と第２抽選とを同時期に実行可能に構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。
【４０６２】
遊技機Ｉ１からＩ５のいずれかにおいて、

少なくとも、遊技状態を、第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態と異なる第２遊技状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）とに変化可能な遊技状態移行手段（例えば、時短低確フラグ２０３ｎ）と、
遊技媒体を、第１発射態様（例えば、左打ち遊技）と、該第１発射態様と異なる第２発射態様（例えば、右打ち遊技）とで発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、を備え、
前記第２演出実行手段は、
前記第２演出として、前記第１発射態様又は前記第２発射態様から、前記第２発射態様又は前記第１発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する
ことを特徴とする遊技機Ｉ６。

【４０６３】
遊技機Ｉ６によれば、遊技機Ｉ１からＩ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、遊技状態を、第１遊技状態と、該第１遊技状態と異なる第２遊技状態とに変化可能な遊技状態移行手段と、遊技媒体を、第１発射態様と、該第１発射態様と異なる第２発射態様とで発射可能な発射手段と、を備え、前記第２演出実行手段は、前記第２演出として、前記第１発射態様又は前記第２発射態様から、前記第２発射態様又は前記第１発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する。これにより、第１演出の実行中に発射手段による発射態様を切り替えることを遊技者に示唆可能な第２演出を開始する発生条件が成立した場合にも、直ちに第１演出を終了させて、発射態様の変更を遊技者に示唆可能な第２演出を実行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【４０６４】
遊技機Ｉ６において、
前記第１遊技状態において、前記第２発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段（例えば、「左打ちに戻してください」）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｉ７。

【４０６５】
遊技機Ｉ７によれば、遊技機Ｉ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１遊技状態において、前記第２発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段、を備えている。これにより、第１遊技状態において第２発射態様で遊技媒体が発射された場合に、第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行することで、例えば、第１遊技状態で第２発射態様が非推奨であることを遊技者に直ちに認識させることができ、遊技仕様通りの遊技を遊技者に実行させ易くすることができる、という効果がある。

【４０６６】
遊技機Ｉ６又はＩ７において、
前記遊技状態移行手段は、
前記第１遊技状態において、前記算定手段により所定回数（例えば、「９００回」）が算定された場合に、前記第２遊技状態に移行可能な第２遊技移行手段（例えば、時短低確フラグ２０３ｎのオン）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｉ８。

【４０６７】
遊技機Ｉ８によれば、遊技機Ｉ６又はＩ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態移行手段は、前記第１遊技状態において、前記算定手段により所定回数が算定された場合に、前記第２遊技状態に移行可能な第２遊技移行手段、を備えている。これにより、第１遊技状態において、第１抽選又は第２抽選が成立したことに基づいて実行される第１演出中に、例えば、他方の第２抽選又は第１抽選によって算定手段の算定結

果が所定回数に到達したとしても、第２遊技状態が移行されることを遊技者に示唆可能な第２演出を開始させ、直ちに第１演出を終了させて、発射態様の変更を遊技者に示唆可能な第２演出を実行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【４０６８】

＜Ｊ群：一方の特図の天井到達演出中に他方の特図で大当たりした場合に、そのタイミングで変動演出を一方の特図変動演出から他方の特図変動演出に切り替える＞

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【４０６９】

この遊技機では、少なくとも、所定の第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態より遊技者にとって有利な第２遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第２遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第２遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【４０７０】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上のため、遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【４０７１】

Ｊ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【４０７２】

所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理（Ｓ２０８））と、

前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、

表示装置（例えば、第３図柄表示装置８１）において所定演出（例えば、第３図柄表示装置８１において行われる各種表示映像）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、表示制御装置１１４）と、を備えた遊技機において、

遊技者の所定操作による遊技に基づく第１遊技状況（例えば、一方の特別図柄の天井到達１変動前）を遊技者に示唆可能な第１演出（例えば、天井到達報知演出）を実行可能な第１演出実行手段と、

前記第１演出と異なる演出であって、前記第１遊技状況と異なる第２遊技状況（例えば、大当たり遊技に当選した変動演出の開始時）を遊技者に示唆可能な第２演出（例えば、大当たり当選変動演出）を実行可能な第２演出実行手段と、

前記第１演出の実行中に、第２遊技状況となることで、前記第１演出から前記第２演出に切り替える切替手段（例えば、天井到達報知演出中に第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、該大当たりに対応する変動演出に切り替え）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｊ０。

【４０７３】

遊技機Ｅ０によれば、所定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段と、表示装置において所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備えた遊技機において、遊技者の所定操作による遊技に基づく第１遊技状況を遊技者に示唆可能な第１演出を実行可能な第１演出実行手段と、前記第１演出と異なる演出であって、前記第１遊技状況と異なる第２遊技状況を遊技者に示唆可能な第２演出を実行可能な第２演出実行手段と、前記第１演出の実行中に、第２遊技状況となることで、前記第１演出から前記第２演出に切り替える切替手段と、を備えている。これにより、第１演出の実行中に、第２演出が実行され得る場合に、実行中の第１演出から第２演出に切り替えることができるので、例えば、それ以前の遊技状況から変化し得る場合に、直ちに第１演出から第２演出に切り替えてその状況を遊技者に的確に示唆できる遊

技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。
【４０７４】
遊技機Ｊ０において、
前記第１演出は、
前記第２演出が開始される前の遊技状況を遊技者に示唆可能な演出である
ことを特徴とする遊技機Ｊ１。
【４０７５】
遊技機Ｊ１によれば、遊技機Ｊ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１演出は、前記第２演出が開始される前の遊技状況を遊技者に示唆可能な演出である。これにより、第２演出が開始される前の遊技状況を遊技者に示唆可能な第１演出の実行中に、第２条件が成立することにより実行中の第１演出から第２演出に切り替えることができるので、例えば、それ以前の遊技状況から変化し得る場合に、直ちに第１演出から第２演出に切り替えてその状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。
【４０７６】
遊技機Ｊ０又はＪ１において、
前記切替手段は、
前記第１演出の実行中であっても、該第１演出を強制的に打ち切る第３演出（例えば、画面暗転演出）を行い、該第３演出後に前記第２演出を実行可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｊ２。
【４０７７】
遊技機Ｊ２によれば、遊技機Ｊ０又はＪ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記切替手段は、前記第１演出の実行中であっても、該第１演出を強制的に打ち切る第３演出を行い、該第３演出後に前記第２演出を実行可能に構成される。これにより、第１演出の実行中に、遊技状況が変化し得る場合に、実行中の第１演出から第３演出を経由して第２演出に切り替えることができるので、例えば、それ以前の遊技状況から変化し得る場合に、直ちに第１演出を終了させ、第３演出を経由してから第２演出を行うことができる。よって、演出内容の切り替わりを明確に遊技者に認識させ、その状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。
【４０７８】
遊技機Ｊ０からＪ２のいずれかにおいて、
前記第２演出は、
遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｊ３。
【４０７９】
遊技機Ｊ３によれば、遊技機Ｊ０からＪ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第２演出は、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能に構成される。これにより、第１演出の実行中に、第２条件が成立することにより実行中の第１演出から、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な第２演出に切り替えることができるので、例えば、それ以前の遊技状況から変化し得る場合に、直ちに第１演出から第２演出に切り替えてその状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。
【４０８０】
遊技機Ｊ０からＪ３のいずれかにおいて、
遊技状態を、少なくとも、第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態と異なる第２遊技状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）とに変更可能な遊技状態移行手段（例えば、時短低確フラグ２０３ｎ）と、
前記所定演出において特定結果（例えば、大当たり図柄）が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な有利状態（例えば、大当たり遊技）を発生可能な有利状態

手段と、を備え、
前記遊技状態移行手段は、
前記特定結果を導出せずに遊技状態を移行可能な非導出移行手段（例えば、天井到達による「普図低確時間短縮状態」へ移行）、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｊ４。
【４０８１】
遊技機Ｊ４によれば、遊技機Ｊ０からＪ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技状態を、少なくとも、第１遊技状態と、該第１遊技状態と異なる第２遊技状態とに変更可能な遊技状態移行手段と、前記所定演出において特定結果が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な有利状態を発生可能な有利状態手段と、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記特定結果を導出せずに遊技状態を移行可能な非導出移行手段、を備えている。これにより、有利状態を経ずに遊技状態を移行することが可能となり、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。
【４０８２】
遊技機Ｊ０からＪ４のいずれかにおいて、
第１条件が成立することにより第１抽選（例えば、第１特別図柄の動的表示）を実行可能な第１抽選実行手段（例えば、第１始動口６４への入賞）と、
前記第１条件と異なる第２条件が成立することにより第２抽選（例えば、第２特別図柄の動的表示）を実行可能な第２抽選実行手段（例えば、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの入賞）と、
前記第１抽選と前記第２抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段（例えば、特図１特図２同時変動）と、を備え、
前記第１演出手段は、
前記第１抽選又は前記第２抽選の結果を前記第１演出において遊技者に示唆可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｊ５。
【４０８３】
遊技機Ｊ５によれば、遊技機Ｊ０からＪ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１条件が成立することにより第１抽選を実行可能な第１抽選実行手段と、前記第１条件と異なる第２条件が成立することにより第２抽選を実行可能な第２抽選実行手段と、前記第１抽選と前記第２抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段と、を備え、前記第１演出手段は、前記第１抽選又は前記第２抽選の結果を前記第１演出において遊技者に示唆可能に構成される。これにより、第１抽選又は第２抽選が成立したことに基づいて実行されている第１演出中に、遊技状況が変化し得る場合に、実行中の第１演出を終了させることができるので、例えば、演出内容の変化や遊技状況の変化が発生し得る場合に、直ちに第１演出を終了させて第２条件に基づく遊技状況に移行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。
【４０８４】
遊技機Ｊ０からＪ５のいずれかにおいて、
遊技媒体を、第１発射態様（例えば、左打ち遊技）と、該第１発射態様と異なる第２発射態様（例えば、右打ち遊技）とで発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）、を備え、
前記第２演出実行手段は、
前記第２演出として、前記第１発射態様又は前記第２発射態様から、前記第２発射態様又は前記第１発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する
ことを特徴とする遊技機Ｊ６。
【４０８５】
遊技機Ｊ６によれば、遊技機Ｊ０からＪ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即

ち、遊技媒体を、第１発射態様と、該第１発射態様と異なる第２発射態様とで発射可能な発射手段、を備え、前記第２演出実行手段は、前記第２演出として、前記第１発射態様又は前記第２発射態様から、前記第２発射態様又は前記第１発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する。これにより、第１演出の実行中に発射手段による発射態様を切り替えることを遊技者に示唆可能な第２演出を開始する発生条件が成立した場合にも、直ちに第１演出を終了させて、発射態様の変更を遊技者に示唆可能な第２演出を実行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【４０８６】

遊技機Ｊ６において、

前記第１遊技状態において、前記第２発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段（例えば、「左打ちに戻してください」）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｊ７。

【４０８７】

遊技機Ｊ７によれば、遊技機Ｊ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１遊技状態において、前記第２発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段、を備えている。これにより、第１遊技状態において第２発射態様で遊技媒体が発射された場合に、第１発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行することで、例えば、第１遊技状態で第２発射態様が非推奨であることを遊技者に直ちに認識させることができ、遊技仕様通りの遊技を遊技者に実行させ易くすることができる、という効果がある。

【４０８８】

遊技機Ｊ５からＪ７のいずれかにおいて、

前記第１抽選又は／及び前記第２抽選の実行回数を計数可能な計数手段（例えば、天井到達計数カウンタ２０３ｐ）、を備え、

前記遊技状態移行手段は、

前記第１遊技状態において、前記計数手段により所定回数（例えば、「９００回」）が計数された場合に、前記第２遊技状態に移行可能な第２遊技移行手段（例えば、時短低確フラグ２０３ｎのオン）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｊ８。

【４０８９】

遊技機Ｊ８によれば、遊技機Ｊ５からＪ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１抽選又は／及び前記第２抽選の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記第１遊技状態において、前記計数手段により所定回数が計数された場合に、前記第２遊技状態に移行可能な第２遊技移行手段、を備えている。これにより、第１遊技状態において、第１抽選又は第２抽選が成立したことに基づいて実行される第１演出中に、例えば、他方の第２抽選又は第１抽選によって算定手段の算定結果が所定回数に到達したとしても、第２遊技状態が移行されることを遊技者に示唆可能な第２演出を開始させ、直ちに第１演出を終了させて、発射態様の変更を遊技者に示唆可能な第２演出を実行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【４０９０】

なお、上記遊技機Ａ０～Ａ８のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ｂ０～Ｂ９，Ｃ０～Ｃ１０，Ｄ０～Ｄ８，Ｅ０～Ｅ１０，Ｆ０～Ｆ８，Ｇ０～Ｇ８，Ｈ０～Ｈ１０，Ｉ０～Ｉ８，Ｊ０～Ｊ８のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【４０９１】

なお、上記遊技機Ｂ０～Ｂ９のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ８，Ｃ０～Ｃ１０，Ｄ０～Ｄ８，Ｅ０～Ｅ１０，Ｆ０～Ｆ８，Ｇ０～Ｇ８，Ｈ０～Ｈ１０，Ｉ０～

Ｉ８，Ｊ０～Ｊ８のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【４０９２】
なお、上記遊技機Ｃ０～Ｃ１０のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ８，Ｂ０～Ｂ９，Ｄ０～Ｄ８，Ｅ０～Ｅ１０，Ｆ０～Ｆ８，Ｇ０～Ｇ８，Ｈ０～Ｈ１０，Ｉ０～Ｉ８，Ｊ０～Ｊ８のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【４０９３】
なお、上記遊技機Ｄ０～Ｄ８のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ８，Ｂ０～Ｂ９，Ｃ０～Ｃ１０，Ｅ０～Ｅ１０，Ｆ０～Ｆ８，Ｇ０～Ｇ８，Ｈ０～Ｈ１０，Ｉ０～Ｉ８，Ｊ０～Ｊ８のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【４０９４】
なお、上記遊技機Ｅ０～Ｅ１０のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ８，Ｂ０～Ｂ９，Ｃ０～Ｃ１０，Ｄ０～Ｄ８，Ｆ０～Ｆ８，Ｇ０～Ｇ８，Ｈ０～Ｈ１０，Ｉ０～Ｉ８，Ｊ０～Ｊ８のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【４０９５】
なお、上記遊技機Ｆ０～Ｆ８のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ８，Ｂ０～Ｂ９，Ｃ０～Ｃ１０，Ｄ０～Ｄ８，Ｅ０～Ｅ１０，Ｇ０～Ｇ８，Ｈ０～Ｈ１０，Ｉ０～Ｉ８，Ｊ０～Ｊ８のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【４０９６】
なお、上記遊技機Ｇ０～Ｇ８のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ８，Ｂ０～Ｂ９，Ｃ０～Ｃ１０，Ｄ０～Ｄ８，Ｅ０～Ｅ１０，Ｆ０～Ｆ８，Ｈ０～Ｈ１０，Ｉ０～Ｉ８，Ｊ０～Ｊ８のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【４０９７】
なお、上記遊技機Ｈ０～Ｈ１０のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ８，Ｂ０～Ｂ９，Ｃ０～Ｃ１０，Ｄ０～Ｄ８，Ｅ０～Ｅ１０，Ｆ０～Ｆ８，Ｇ０～Ｇ８，Ｉ０～Ｉ８，Ｊ０～Ｊ８のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【４０９８】
なお、上記遊技機Ｉ０～Ｉ８のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ８，Ｂ０～Ｂ９，Ｃ０～Ｃ１０，Ｄ０～Ｄ８，Ｅ０～Ｅ１０，Ｆ０～Ｆ８，Ｇ０～Ｇ８，Ｈ０～Ｈ１０，Ｊ０～Ｊ８のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【４０９９】
なお、上記遊技機Ｊ０～Ｊ８のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ０～Ａ８，Ｂ０～Ｂ９，Ｃ０～Ｃ１０，Ｄ０～Ｄ８，Ｅ０～Ｅ１０，Ｆ０～Ｆ８，Ｇ０～Ｇ８，Ｈ０～Ｈ１０，Ｉ０～Ｉ８のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【４１００】
これらの場合、各構成を適用したことによるさらなる効果を奏することができる。
【４１０１】
遊技機Ａ０からＡ８，Ｂ０からＢ９，Ｃ０からＣ１０，Ｄ０からＤ８，Ｅ０からＥ１０，Ｆ０からＦ８，Ｇ０からＧ８，Ｈ０からＨ１０，Ｉ０からＩ８，Ｊ０からＪ８のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機Ｘ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。
【４１０２】
遊技機Ａ０からＡ８，Ｂ０からＢ９，Ｃ０からＣ１０，Ｄ０からＤ８，Ｅ０からＥ１０，Ｆ０からＦ８，Ｇ０からＧ８，Ｈ０からＨ１０，Ｉ０からＩ８，Ｊ０からＪ８のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機Ｘ２。中でも、

パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（大入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【４１０３】

遊技機Ａ０からＡ８，Ｂ０からＢ９，Ｃ０からＣ１０，Ｄ０からＤ８，Ｅ０からＥ１０，Ｆ０からＦ８，Ｇ０からＧ８，Ｈ０からＨ１０，Ｉ０からＩ８，Ｊ０からＪ８のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機Ｘ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【４１０４】

＜第１４実施形態＞

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図２５６～図３０３を参照し、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）１０に適用した場合の第１４実施形態について説明する。図２５６は、第１４実施形態におけるパチンコ機１０の正面図であり、図２５７はパチンコ機１０の背面図であり、図２５８はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図である。

【４１０５】

パチンコ機１０は、図２５６に示すように、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２とを備えている。外枠１１には、内枠１２を支持するために正面視（図２５６参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、そのヒンジ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠１２が正面手前側へ開閉可能に支持されている。

【４１０６】

内枠１２には、多数の釘や入賞口（入球口）６３，６４，７１等を有する遊技盤１３（図２５８参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の前面を球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、球を遊技盤１３の前面領域に発射する球発射ユニット１１２ａ（図２６０参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された球を遊技盤１３の前面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。なお、遊技盤１３の詳細については、図２５８において後述する。

【４１０７】

内枠１２の前面側には、その前面上側を覆う前面枠１４と、その下側を覆う下皿ユニット１５とが設けられている。前面枠１４及び下皿ユニット１５を支持するために正面視（図２５６参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１９が取り付けられ、そのヒンジ１９が設けられた側を開閉の軸として前面枠１４及び下皿ユニット１５が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠１２の施錠と前面枠１４の施錠とは、シリンダ錠２０の鍵穴２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。

【４１０８】

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

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

【４１０９】

前面枠１４には、球を貯留する上皿１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図２５６参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａ（図２６０参照）へと案内される。また、上皿１７の上面の正面視左側には、枠ボタン２２が設けられている。

【４１１０】

枠ボタン２２は、例えば、後述する第３図柄表示装置８１（図２５８参照）で表示される演出のステージを変更する場合に、遊技者により押下操作されるボタンである。また、枠ボタン２２は、第３図柄の変動表示（以下、第３図柄の変動表示を「変動演出」という。）において実行される予告表示での演出内容を遊技者に選択させるための操作ボタンとしても使用される。

【４１１１】

また、変動演出とは、後述する第３図柄表示装置８１（図２５８参照）にて表示される演出であり、後述の通り、遊技盤１３の前面領域に発射された球が特定の入賞口（例えば、後述の第１始動口６４又は第２始動口７１（図２５８参照））へ入賞したことを契機として実行され、図柄（後述の第３図柄）が所定時間変動された後、停止表示された図柄の組み合わせによって、当該入賞に対して行われる抽選の結果（大当たりか否か）を遊技者に提示する演出である。

【４１１２】

さらに、ステージとは、後述する第３図柄表示装置８１（図２５８参照）に表示される各種演出に統一性を持たせた演出モードのことで、本パチンコ機１０では「街中ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」の３つのステージが設けられている。上述の変動演出や、変動演出中に実行される「リーチ表示」などの各種演出は、それぞれのステージに与えられたテーマに合わせて行われるように設計されている。

【４１１３】

また、「リーチ表示」とは、後述する第３図柄表示装置８１（図２５８参照）において実行される変動演出において、大当たりが発生することを示す「大当たり表示」の一歩手前の表示のことをいう。具体的には、後述する左図柄列Ｚ１及び右図柄列Ｚ３（図２５９参照）の第３図柄が同一図柄で停止し、中図柄列Ｚ２（図２５９参照）が未だ停止せず変動を継続している状態のことをいう。

【４１１４】

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

【４１１５】

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

【４１１６】

また、後述する第３図柄表示装置８１（図２５８参照）にて行われる変動演出において

「ノーマルリーチ」の変動要素が開始された場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素から「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するときは、「ノーマルリーチ」の変動要素中に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素の選択画面が第３図柄表示装置８１に表示されるように構成してもよい。

【４１１７】

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

【４１１８】

なお、第１４実施形態では、枠ボタン２２を押下操作されるボタンとして構成したが、枠ボタン２２に代えて、遊技者によりパチンコ機１０に対して所定方向（例えば、パチンコ機１０に対して、前方、後方、右方および左方）に傾倒操作可能な、操作レバーにより構成してもよい。そして、操作レバーが傾倒操作された方向に基づいて、演出ステージが選択変更されたり、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素が決定されたりしてもよい。

【４１１９】

また、枠ボタン２２を上皿１７の側面視正面側に配置するように構成しているが、枠ボタン２２の配置位置は、遊技者が押下操作可能な位置であれば如何様な配置位置でも良く、例えば、上皿１７の上面側に配置してもよいし、後述する下皿５０の近傍（上面又は側面）に配置してもよい。さらに、本発明では、第１始動口６４又は第２始動口７１への入球に対する事象である変動演出の実行回数を計数可能に構成しているが、第１始動口６４又は第２始動口７１への入球に対する事象であるすべての入球回数を計数可能に構成してもよいし、第１始動口６４又は第２始動口７１への入球に対する事象である変動演出が実行され得る有効入球回数（即ち、保留球数）を計数可能に構成してもよい。

【４１２０】

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

【４１２１】

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

【４１２２】

右側の電飾部３２下側には、前面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤１３前面の貼着スペースＫ１（図２５８参照）に貼付される証紙等はパチンコ機１０の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周りの領域にクロムメッキを施したアクリロニトリル・ブタジエン・スチレン（Ａｃｒｙｌｏｎｉｔｒｉｌｅ　Ｂｕｔａｄｉｅｎｅ　Ｓｔｙｒｅｎｅ。以下、「ＡＢＳ」と略す。）樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。

【４１２３】
窓部１４ｃの下方には、貸球操作部４０が配設されている。貸球操作部４０には、度数表示部４１と、球貸しボタン４２と、返却ボタン４３とが設けられている。パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット。図示せず。）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿１７に供給される。返却ボタン４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。
【４１２４】
なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。
【４１２５】
上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その中央部に上皿１７に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿５０が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿５０の右側には、球を遊技盤１３の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル５１が配設され、かかる操作ハンドル５１の内部には球発射ユニット１１２ａ（図２６０参照）の駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する押しボタン式の打ち止めスイッチ５１ｂと、操作ハンドル５１の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）とが内蔵されている。
【４１２６】
操作ハンドル５１が遊技者によって右回りに回転操作されると、タッチセンサ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が操作量に対応して変化し、操作ハンドル５１の回動操作量に応じて変化する可変抵抗器の抵抗値に対応した強さで球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤１３の前面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ５１ａおよび打ち止めスイッチ５１ｂがオフとなっている。
【４１２７】
なお、第３図柄表示装置８１でのデモ演出が実行中の状態において、タッチセンサ５１ａがオフからオンの状態になった場合に、「がんばりましょう」などの音声を出力したり、パチンコ機１０の世界観に合わせた音声を出力したり、可動役物を可動させたり、ランプを点灯させたりするように構成してもよい。
【４１２８】
また、本発明の球が入賞することで遊技者に遊技価値を付与し易い遊技状態から、球が入賞し難いことで遊技者に遊技価値を付与し難い遊技状態へ移行される場合に、球が入賞することで遊技者に遊技価値を付与し易い遊技状態でのみ行われる演出が実行された後において実行される演出において遊技状態の移行に関する示唆情報を遊技者に示唆可能な示唆表示として、特別図柄の変動演出の実行回数と天井到達回数とを表示する救済カウンタ表示８９を例に説明するが、普通図柄の可変表示回数で遊技状態が移行する場合における普通図柄の可変表示の実行回数と天井到達回数とを表示する回数表示でもよいし、大当たり回数に基づいて移行する遊技状態が変化（即ち、リミッタ機能）する場合における大当たり回数とリミッタ回数とを表示する大当たり回数表示／リミッタ到達回数表示でもよいし、大当たりの発生に基づいて遊技状態が移行する場合における大当たりエンディング演出中において保留されている特別図柄の変動演出で大当たりが発生することを遊技者に示唆する大当たりエンディング中保留連（大当たり確定。例えば、「Ｖ獲得！」等。）表示でもよい。
【４１２９】

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

【４１３０】

次に、図２５７に示すように、パチンコ機１０の背面側には、制御基板ユニット９０，９１と、裏パックユニット９４とが主に備えられている。制御基板ユニット９０は、主基板（主制御装置１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置１１３）と表示制御基板（表示制御装置１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット９１は、払出制御基板（払出制御装置１１１）と発射制御基板（発射制御装置１１２）と電源基板（電源装置１１５）とカードユニット接続基板１１６とが搭載されてユニット化されている。

【４１３１】

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

【４１３２】

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

【４１３３】

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

【４１３４】

払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図２６０参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。

【４１３５】

また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１

２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ５０３が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図２６０参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ５０３は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【４１３６】

次に、図２５８を参照して遊技盤１３の具体的構成について説明する。まず、図２５８に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる第２始動口７１、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで第２始動口７１へ球が入球可能となる普通電役７２、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。

【４１３７】

一般入賞口６３、第１始動口６４、可変入賞装置６５、スルーゲート６７、第２始動口７１、普通電役７２、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図２５６参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図２５８を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【４１３８】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図２５６参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【４１３９】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図２６０参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図２５８の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図２５８の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第１４実施形態では、左打ち遊技において、第１始動口６４へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第２始動口７１、可変入賞装置６５、スルーゲート６７に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、第２始動口７１、可変入賞装置６５、スルーゲート６７へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【４１４０】

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

【４１４１】

遊技領域の正面視右側上部（図２５８の右側上部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図２６０参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。

【４１４２】

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

【４１４３】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置６５を開閉する大入賞口開閉板６５ａが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第１４実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉板６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板６５ａの開放中に球が１０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【４１４４】

また、大当たり遊技状態（小当たり遊技状態）におけるラウンドにおいて、１回の可変入賞装置６５の開放を１ラウンドとして説明するが、１ラウンドにおいて複数回可変入賞装置６５が開放するように構成してもよい。

【４１４５】

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

【４１４６】

具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第１４実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第１４実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【４１４７】

また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた第２始動口７１への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第１４実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第１４実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【４１４８】

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

【４１４９】

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

【４１５０】

第１４実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に基づいて、「４ラウンド時短大当たり（以下、大当たり種別「時短Ａ」と称する場合がある）」、「６ラウンド時短大当たり（以下、大当たり種別「時短Ｂ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、大当たり種別「確変Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図２６３（ａ）参照）。また、第２始動口７１への入賞に基づいて、「確変Ａ」、「４ラウンド確変大当たり（以下、大当たり種別「確変Ｂ」と称する場合がある）」、「６ラウンド確変大当たり（以下、大当たり種別「確変Ｃ」と称する場合がある）」が用意されている（図２６３（ｂ）参照）。

【４１５１】

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

【４１５２】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、第２始動口７１へ球が入賞し易い遊技状態（以下、第２始動口７１へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。本発明の球が入賞することで遊技者に遊技価値を付与し易い遊技状態でのみ行われる変動演出が実行された後において実行される演出として、「普図高確時間短縮状態」でのみ行われる特別図柄の変動演出が実行された後において実行される「通常遊技状態」において行われる背景、キャラクタ図柄、演出パターン等の特別図柄の変動演出を例に説明するが、「確率変動状態」においてのみ行われる特別図柄の変動演出が行われた後において実行される「通常遊技状態」において行われる背景、キャラクタ図柄、演出パターン等の特別図柄の変動演出でもよいし、「普図低確時間短縮状態」においてのみ行われる特別図柄の変動演出が行われた後において実行される「通常遊技状態」において行われる背景、キャラクタ図柄、演出パターン等の特別図柄の変動演出でもよいし、大当たり遊技状態においてのみ行われる大当たりラウンド演出が行われた後において実行される大当たりエンディングにおいて行われる背景、キャラクタ図柄、演出パターン等の大当たりエンディング演出でもよいし、小当たり遊技状態においてのみ行われる小当たりラウンド演出が行われた後において実行される小当たりエンディングにおいてのみ行われる背景、キャラクタ図柄、演出パターン等の小当たりエ

ンディング演出でもよい。

【４１５３】

また、第１４実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数（第１４実施形態では、「２５０回」）連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役７２の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能（所謂、天井機能）が搭載されている（以下、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において「２５０回」連続して大当たりに当選せずに「普図低確時間短縮状態」に突入することを、「救済条件成立」と称し、また、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に「救済条件成立」となる回数を「救済条件成立回数」と称する場合がある）。救済条件が成立した場合には、「普図低確時間短縮状態」に移行することを示す専用の演出（例えば、「天井到達！」等の文字表示や、遊技状態が移行することを示唆可能な特殊演出等）を表示可能に構成されている。

【４１５４】

なお、本発明の可動物が動作することで球が入賞し易い入賞口として、普通電役７２が付随した第２始動口７１を例に説明するが、可動物が動作することで球が入賞し易い入賞口としては、例えば、小当たりに当選したことに基づいて作動する小入賞口開閉板が付随した小入賞口（図示せず）や、他の入賞口への入賞を起因に作動する非電動式役物（図示せず）が付随した一般入賞口６３若しくは始動口や、大当たりに当選したことに基づいて作動する大入賞口開閉板６５ａが付随した可変入賞装置６５等でも良い。

【４１５５】

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

【４１５６】

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

【４１５７】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」は、該「普図高確時間短縮状態」が開始されてから予め定められた規定回数（第１４実施形態では、「５０回」）の特別図柄の動的表示が実行されるまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。そして、上記規定回数の特別図柄の動的表示が実行された後は、「普図高確時間短縮状態」から上記「通常遊技状態」に移行するように構成されている。本発明の球が入賞することで遊技者に遊技価値を付与し易い遊技状態でのみ行われる変動演出として、「普図高確時間短縮状態」においてのみ行われる背景、キャラクタ図柄、演出パターン等の特別図柄の変動演出を例に説明するが、「確率変動状態」においてのみ行われる背景、キャラクタ図柄、演出パターン等の特別図柄の変動演出でもよいし、「普図低確時間短縮状態」においてのみ行われる背景、キャラクタ図柄、演出パターン等の特別図柄の変動演出でもよいし、大当たり遊技状態においてのみ行われる背景、キャラクタ図柄、演出パターン等の大当たり演出でもよいし、小当たり遊技状態においてのみ行われる背景、キャラクタ

図柄、演出パターン等の小当たり演出でもよい。

【４１５８】

なお、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は後述する「確率変動状態」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第１始動口６４への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「確率変動状態」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。また、本発明の球が入賞することで遊技者に遊技価値を付与し易い遊技状態として、普通電役７２が付随する第２始動口７１に球が入賞し易い「普図高確時間短縮状態」を例に説明するが、例えば、普通電役７２を第１始動口６４に付随させて該第１始動口６４に球が入賞し易い「普図高確時間短縮状態」を設けても良いし、小入賞口開閉板が付随する小入賞口に球が入賞し易い小当たり遊技状態や、大入賞口開閉板６５ａが付随する可変入賞装置６５に球が入賞し易い大当たり遊技状態等でも良い。

【４１５９】

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

【４１６０】

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

【４１６１】

この「普図低確時間短縮状態」は、大当たり終了後、特別図柄の低確率状態において連続して「２５０回」大当たりに当選しなかった場合、即ち、特別図柄の低確率状態において「２５０回」の動的表示が行われる間、ハズレが抽出し続けた場合に、該「普図低確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【４１６２】

また、「普図低確時間短縮状態」は、該「普図低確時間短縮状態」が開始されてから予め定められた規定回数（第１４実施形態では、「３７９回」）の特別図柄の動的表示が実行されるまでの間、普通図柄の可変表示時間が短縮し、普通電役７２の開放時間が長時間となる。そして、上記規定回数の特別図柄の動的表示が実行された後は、「普図低確時間短縮状態」から上記「通常遊技状態」に移行するように構成されている。

【４１６３】

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

時間短縮状態」に移行し得るように構成してもよい。本発明の球が入賞することで遊技者に遊技価値を付与し易い遊技状態の終了条件が成立した場合において、球が入賞し難いことで遊技者に遊技価値を付与し難い遊技状態へ移行する例として、「普図高確時間短縮状態」の終了条件が成立した場合に「通常遊技状態」へ移行する場合について説明したが、例えば、「確率変動状態」の終了条件が成立した場合に「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」に移行する場合でもよいし、大当たり遊技状態の終了条件が成立した場合に「通常遊技状態」、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」に移行する場合でもよいし、小当たり遊技状態の終了条件が成立した場合に「通常遊技状態」、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」に移行する場合でもよい。

【４１６４】

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

【４１６５】

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

【４１６６】

なお、本発明の遊技者にとって有利な有利状態として、普通図柄の高確率状態、即ち、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」を例に説明するが、例えば、特別図柄の高確率状態、即ち、「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」でもよいし、大当たり状態でもよいし、小当たり状態でもよい。また、有利状態より不利な不利状態として、普通図柄の低確率状態、即ち、「通常遊技状態」を例に説明するが、例えば、「普図低確時間短縮状態」でもよいし、「普図高確時間短縮状態」でもよいし、「潜伏確率変動状態」でもよいし、小当たり遊技状態でもよい。

【４１６７】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「時短Ａ」とは、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から４ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１４実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ａ」が選択され得て、該大当たり種別「時短Ａ」の大当たり終了後に「普図高確時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【４１６８】

次いで、大当たり種別「時短Ｂ」とは、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から６ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１４実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ｂ」が選択され得て、該大当たり種別「時短Ｂ」の大当たり終了後に「普図高確時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【４１６９】

次いで、大当たり種別「確変Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１４実施形態では、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示においてこの大当たり種別「確変Ａ」が選択され得て、該大当たり種別「確変Ａ」の大当たりの終了後に、「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【４１７０】

次いで、大当たり種別「確変Ｂ」とは、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から４ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１４実施形態では、第２特別図柄の動的表示においてこの「確変Ｂ」の大当たり種別が選択され得て、該大当たり種別「確変Ｂ」の大当たりの終了後に、「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【４１７１】

次いで、大当たり種別「確変Ｃ」とは、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から６ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１４実施形態では、第２特別図柄の動的表示においてこの大当たり種別「確変Ｃ」が選択され得て、該大当たり種別「確変Ｃ」の大当たりの終了後に、「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【４１７２】

ここで、各大当たり種別の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「時短Ａ」に対応する表示パターンは２１種類、大当たり種別「時短Ｂ」に対応する表示パターンは２１種類、大当たり種別「確変Ａ」に対応する表示パターンは２１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」及び「確変Ａ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【４１７３】

また、第２特別図柄用の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「確変Ａ」に対応する表示パターンは２１種類、大当たり種別「確変Ｂ」に対応する表示パターンは２１種類、大当たり種別「確変Ｃ」に対応する表示パターンは２１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、上方ＬＥＤ群３７ｂ１と同様、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が下方ＬＥＤ群３７ｂ２の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」又は「確変Ｃ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【４１７４】

このように構成することで、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの停止表示において各大当たり種別を表示した場合であっても、各停止表示に対応する大当たり種別を全て把握していなければ、当選した大当たり種別を遊技者が認識することが困難となる。このため、変動演出の表示結果のみではいずれの大当たり種別かを識別困難にし、遊技者にいずれの大当たり種別であるかを推測させる遊技性が生まれ、遊技の興趣を向上することができる。

【４１７５】

特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ３７ｃは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」若しくは「普図低確時間短縮状態」、又は、大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ３７ｃや第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。本発明の当たり結果が導出されることにより移行し得る状態にて所定条件が成立した場合に移行し得る状態として、「普図高確時間短縮状態」において特別図柄の変動演出が規定回数実行されることにより移行される「通常遊技状態」を例に説明するが、例えば、「確率変動状態」において特別図柄の変動演出が規定回数実行されることにより移行される「通常遊技状態」又は「普図高確

時間短縮状態」でもよいし、「普図低確時間短縮状態」において特別図柄の変動演出が規定回数実行されることにより移行される「通常遊技状態」でもよいし、大当たり待機状態においてスルーゲートを球が通過することにより移行される大当たり遊技状態でもよいし、小当たり待機状態においてスルーゲートを球が通過することにより移行される小当たり遊技状態でもよい。

【４１７６】

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

【４１７７】

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

【４１７８】

第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置１１４（図２６０参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図２５９参照）が表示される。

【４１７９】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図２５９参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変的に表示されるようになっている。第１４実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【４１８０】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第２特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図２優先変動）可能に構成されている。即ち、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示の実行中に、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、第２始動口７１に始動入賞した場合に、先に入賞していた第１特別図柄の動的表示より、後に入賞した第２特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【４１８１】

ここで、図２５９を参照して、第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。図２５９は、第３図柄表示装置８１の表示画面を説明するための図面であり、図２５９（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図２５９（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。

【４１８２】

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

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

【４１８３】

また、第１４実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図２６０参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合は、主に、「２」，「４」，「６」，「８」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり種別「時短Ａ」より大当たりラウンド数が多い大当たり種別「時短Ｂ」に当選した場合は、主に、「１」，「３」，「５」，「９」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合は、主に、「７」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。

【４１８４】

なお、第１４実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合に、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合であっても、「２」や「８」の数字を付した同一の主図柄が揃う変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ないように構成し、大当たり中における昇格演出等を行うことで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４１８５】

また、本発明の球が入賞し難いことで遊技者に遊技価値を付与し難い遊技状態として、入球を容易化する可動物等が付随していない第１始動口６４へ球が入賞し難く、かつ、普通電役７２が付随した第２始動口７１へも該普通電役７２が作動し難い若しくは作動しないことで、「普図高確遊技状態」より遊技者に遊技価値を付与し難い遊技状態である「通常遊技状態」を例に説明するが、例えば、小入賞口開閉板が付随した小入賞口へ該小入賞口開閉板が作動し難い若しくは作動しないことで、小当たり遊技状態より遊技者に遊技価値を付与し難い小当たり遊技状態後の遊技状態（即ち、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」、又は、「通常遊技状態」等）でも良いし、大入賞口開閉板６５ａが付随した可変入賞装置６５へ該大入賞口開閉板６５ａが作動し難い若しくは作動しないことで、大当たり遊技状態より遊技者に遊技価値を付与し難い大当たり遊技状態後の遊技状態（即ち、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」、又は、「通常遊技状態」等）でも良い。

【４１８６】

図２５９（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、大きくは上下方向に３分割され、下側の２／３が第３図柄を変動演出する主表示領域Ｄｍと保留球数などを表示するコクピット表示領域Ｄｂとで構成され、それ以外の上側の１／３が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Ｄｓとなっている。

【４１８７】

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

【４１８８】

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

び右図柄列Ｚ３においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列してもよい。
【４１８９】
　また、主表示領域Ｄｍには、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に上・中・下の３段に第３図柄が表示される。この主表示領域Ｄｍの中段部が有効ラインＬ１として設定されており、各遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄に対応する変動演出に際して、左図柄列Ｚ１→右図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に、有効ラインＬ１上に第３図柄が停止表示される。その第３図柄の停止時に有効ラインＬ１上に大当たり図柄の組合せ（同一の主図柄の組合せ）で揃えば、遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄の大当たりとして大当たり動画が表示される。
【４１９０】
　副表示領域Ｄｓは、主表示領域Ｄｍよりも上方に横長に設けられており、更に左右方向に３つの小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３に等区分されている。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３は、それぞれ、キャラクタや予告演出画像を表示する領域である。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３のそれぞれに表示される画像によって、主表示領域Ｄｍにて行われる変動表示の結果として大当たりとなる期待感を遊技者に与えている。
【４１９１】
　コクピット表示領域Ｄｂは、各遊技状態ごとに設定されている特別図柄に対応する第１始動口６４又は第２始動口７１に入球された球のうち変動表示（変動演出）が未実行である球（保留球）の数である保留球数を表示する領域である。
【４１９２】
　副表示領域Ｄｓの左の小領域Ｄｓ１には、「通常遊技状態」において、救済条件成立回数、及び、前回の大当たり若しくは初期状態からの特別図柄の低確率状態における特別図柄の動的表示の実行回数を示す救済カウンタ表示８９が表示可能に構成されている。救済カウンタ表示８９は、救済条件成立回数（第１４実施形態では「２５０回」）を示す表示用救済カウンタ分母８９ａと、初期状態又は特別図柄の大当たり後から現在までに実行された特別図柄の低確率状態における実行回数（図２５９の例では「５８回」）を示す表示用救済カウンタ分子８９ｂと、で構成されている。
【４１９３】
　図２５９に示す例では、救済条件成立回数が「２５０回」となっており、初期状態又は特別図柄の大当たり後から現在までに実行された特別図柄の低確率状態における実行回数が「５８回」となっていることから、特別図柄の動的表示を残り「１９２回」実行させることにより、救済条件が成立して「普図低確時間短縮状態」へ移行する状態であることを示している。
【４１９４】
　この救済カウンタ表示８９の表示により、遊技者は救済条件が成立するまでの特別図柄の残りの実行回数を把握することができるため、「通常遊技状態」において左打ち遊技を継続しているにもかかわらず、大当たりに当選しない状況（所謂、ハマり）が続いた場合でも、該救済カウンタ表示８９を確認することにより、安心して遊技を継続することができる。
【４１９５】
　なお、第１４実施形態のパチンコ機１０では、救済条件が成立して「普図低確時間短縮状態」に移行した後、規定回数（第１４実施形態では、「３７９回」）の特別図柄の動的表示の実行によって大当たりに当選することなく、再び「通常遊技状態」に移行した場合、その後の「通常遊技状態」からは再度「普図低確時間短縮状態」には移行し得ないように構成されている。このため、「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した場合は、救済カウンタ表示８９を表示しないように構成されている。
【４１９６】
　また、詳細は後述するが、第１４実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の大当たり後に移行する「確率変動状態」中、又は、「普図高確時間短縮状態」中における停電等の発生による電源遮断時にも、該「確率変動状態」又は該「普図高確時間短縮状態」の終了

後に移行する「通常遊技状態」の開始時から救済カウンタ表示８９の表示が可能となるように構成されている。

【４１９７】

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

【４１９８】

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

【４１９９】

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

【４２００】

即ち、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第１特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示されるすべての遊技状態において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ１の保留球数の内容と一致するように表示される。なお、変動演出に関する事象の回数報知態様である特図１用保留数表示８７ａ（後述する特図２用保留数表示８８ａも同様）は、ほぼすべての遊技状態（大当たり遊技状態や小当たり遊技状態では表示しないように構成してもよい）で同一の態様で表示し、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」、又は、「確率変動状態」では、コクピット表示領域Ｄｂに表示される保留図柄より小さい大きさの態様で表示される。

【４２０１】

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

【４２０２】

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

【４２０３】

特図２用第４図柄表示領域８８は、第２特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する

特図２用保留数表示８８ａと、第２特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図２用変動領域８８ｂとで構成されている。

【４２０４】

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

【４２０５】

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

【４２０６】

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

【４２０７】

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

【４２０８】

第３図柄表示装置８１の実際の表示画面では、図２５９（ｂ）に示すように、例えば、「通常遊技状態」では、主表示領域Ｄｍに第３図柄の主図柄が合計３個表示される。副表示領域Ｄｓにおいては、左の小領域Ｄｓ１、右の小領域Ｄｓ３に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域Ｄｓ２では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

【４２０９】

ここで、本実施形態のパチンコ機１０では、第１入球口６４への入球（始動入賞）に伴って第３図柄表示装置８１にて行われる変動演出の一態様として、１の変動表示の中で第３図柄の擬似変動が複数回連続して行われる、いわゆる「擬似連」が行われ得るように構成されている。「擬似連」は、その「擬似連」が実行される変動表示の結果として大当たりと　なる期待度を示唆する予告演出の一種であり、１の変動表示中に、第３図柄の「擬似停止」と「擬似変動」の変動要素とが１回以上行われる態様によって変動演出が行われ

る。
【４２１０】
「擬似連」では、この１の変動表示中に行われる「擬似停止」及び「疑似変動」の変動要素の繰り返し回数（即ち、「擬似変動」の変動要素が連続して行われる回数）が多くなる程、その変動表示後に大当たりが付　与される期待感が高まるように、その繰り返し回数が決定される。これにより、１の変動表示中に「擬似変動」の変動要素が繰り返し行われれば行われる程、遊技者は大当たりとなる可能性が高まっていく感覚を覚えることができる。よって、「擬似連」による変動演出を行うことにより、遊技者に対し遊技への興趣を高めることができる。
【４２１１】
従って、本実施形態のパチンコ機１０では、「擬似連」が実行される場合に、この「擬似」の変動要素が行われた回数を第３図柄表示装置８１において「×３（「擬似変動」の変動要素が３回行われた場合）」のように表示し、遊技者に期待度が認識し易いように構成されている。
【４２１２】
音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信された後述する変動パターンコマンドに基づいて「擬似連」を実行するか否かを抽選または判別（例えば、遊技状態判別手段）し、「擬似連」の実行を決定する。また、「擬似連」を実行し得る遊技状態（例えば、特定遊技状態）のうち、該「擬似連」を実行する１の変動表示において、「擬似変動」の変動要素が実行される都度、該「擬似変動」の変動要素の回数を加算していき（例えば、所定演出回数計数手段）、この加算結果を第３図柄表示装置８１において表示する。そして、主制御装置１１０から後述する確定コマンド（例えば、特定コマンド）を受信した場合に、擬似変動の回数を「０」クリアして、第３図柄表示装置８１に表示していた「擬似変動」の変動要素の回数を消去する。
【４２１３】
第１４実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第１始動口６４へ入球した場合、又は、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第２始動口７１へ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大４回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置３７により示されると共に、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａ若しくは特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａにおいても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域Ｄｂの保留図柄表示領域Ｄｂ１の第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいても示される。
【４２１４】
第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄには、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球１球（保留球数１回）につき１つの保留図柄（通常の表示態様では「○」図柄（白丸図柄））がそれぞれ表示され、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに表示された保留図柄の表示数に応じて、遊技状態に応じて表示設定（優先表示）されている第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の保留球数が表示される。
【４２１５】
即ち、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいて、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに１つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が１回であることを示し、第１・第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ，Ｄｂ１ｂにそれぞれ１つずつ計２つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が２回であることを示し、第１～第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｃにそれぞれ１つずつ計３つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている

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

【４２１６】

なお、第１４実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の第２抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第２特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第１特別図柄の変動演出と第２特別図柄の変動演出とを第３図柄表示装置８１において同時に表示（実行）可能に構成してもよい。

【４２１７】

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

【４２１８】

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

【４２１９】

なお、第１４実施形態においては、第１始動口６４又は第２始動口７１への入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、それぞれ３回以下、又は、それぞれ５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、コクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置８１に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット８０に、保留球数を示す保留ランプを第１特別図柄および第２特別図柄の最大保留数分の４つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【４２２０】

図２５８に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側には、スルーゲート６７が設けられている。このスルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫

通孔に設けられた普通図柄スイッチ（図示せず）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【４２２１】

また、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合に、該大当たりする動的表示の終了後にスルーゲート６７に球を通過させることで大当たり遊技が開始されるように構成してもよい。

【４２２２】

このように構成した場合、すべての遊技状態（例えば、第１遊技状態）での大当たりとなる動的表示において、第３図柄表示装置８１で大当たりに当選したことを報知する演出を行い、該大当たりとなる動的表示の終了後に「スルーゲートを狙ってください」などのメッセージを第３図柄表示装置８１において表示し（例えば、第１演出）、スルーゲート６７に球が通過することで大当たり状態（例えば、第２遊技状態）へ移行し、大当たり演出（例えば、特定演出）が開始される。

【４２２３】

このように構成することで、大当たりとなる動的表示の終了後、スルーゲート６７に球を通過させるまでは大当たり状態へ移行せず、可変入賞装置６５の開放も開始されないため、遊技者は大当たりとなる動的表示の終了後、スルーゲート６７に球を通過させる前に遊技球の発射を止めて、一時的に遊技を休止（例えば、トイレ休憩等）することができる。

【４２２４】

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

【４２２５】

第１４実施形態の主制御装置１１０（図２６０参照）は、通常時、普通電役７２の出没板７２ａを突出状態に維持して、第２始動口７１の正面視上方側を覆うことで、第２始動口７１への球の流入を防止している。そして、普通図柄の可変表示で当たりに当選した場合に、上記普通電役ソレノイド（図示せず）を所定時間駆動し、普通電役７２の出没板７２ａを所定時間の間、出没板７２ａを突出状態から遊技盤１３内に没入した没入状態に駆動させて、第２始動口７１への球の流入を可能に構成して、右打ち遊技されて可変表示装置ユニット８０の正面視右側を流下する球が第２始動口７１へ入賞し易い状態、即ち、入賞補助状態となるように構成されている。

【４２２６】

また、第１４実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」及び「普図低確時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を低確率状態（例えば、７０／１００）とし、普通図柄の可変表示において「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」より当たりに当選し難くすることで、普通電役７２の出没板７２ａを没入状態（開放状態）とし難くして、「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」より第２始動口７１へ入賞し難いように構成する。一方、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、９９／１００）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」及び「普図低確時間短縮状態」より当たりに当選し易くすることで、普通電役７２の出没板７２ａを没入状態（開放状態）とし易くし、第２始動口７１へ容易に入賞し得るように構成する。なお、「普図高確時間短縮状態」と「普図低確時間短縮状態」とで、普通図柄の当選確率が異なる点について説明したが、普通電役７２の開放回数や開放時間等の開放パターンを異ならせるように構成してもよい。具体的には、例えば、「普図高確時間短縮状態」では、１回の当選に基づく開放回数を「普図低

確時間短縮状態」より多くするように構成してもよいし、１回の開放時間を「普図低確時間短縮状態」より長くするように構成してもよい。一方で、「普図低確時間短縮状態」は、「普図高確時間短縮状態」より当選確率が低いことから、「普図低確時間短縮状態」と「普図高確時間短縮状態」とで第２始動口７１への入賞割合を同程度にするために、「普図低確時間短縮状態」において、１回の当選に基づく開放回数を「普図高確時間短縮状態」より多くするように構成してもよいし、１回の開放時間を「普図高確時間短縮状態」より長くするように構成してもよい。

【４２２７】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、普通図柄の高確率状態では、可変表示が高確率（即ち、９９％）で当たりを導出するため、普通図柄が高確率状態である「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」では、右打ち遊技で発射された球の多くが第２始動口７１に入賞し得るように構成される。一方、普通図柄の低確率状態のうち、「通常遊技状態」では、可変表示が低確率（即ち、７０％）で当たりを導出し得るものの、普通電役７２の開放時間が短時間のため、右打ち遊技で発射された球が第２始動口７１に入賞し難いように構成される。また、普通図柄の低確率状態のうち、「普図低確時間短縮状態」では、可変表示が低確率（即ち、７０％）で当たりを導出し得る状態であり、普通電役７２の開放時間が「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」と同様に長時間となるため、右打ち遊技で発射された球が第２始動口７１に入賞し得るように構成される。

【４２２８】

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

【４２２９】

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

【４２３０】

普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第１４実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に第２始動口７１正面視上方に設けられた普通電役７２が所定時間だけ作動状態となり、所定図柄以外（第１４実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役７２が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【４２３１】

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

【４２３２】

なお、普通図柄の可変表示は、第１４実施形態のように、普通図柄表示装置８３におい

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

【４２３３】

可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図２６０参照）で第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【４２３４】

可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方には、普通電役７２が開放状態である場合にのみ球が入球し得る第２始動口７１が配設されている。この第２始動口７１へは、普通電役７２が開放状態である場合、右打ち遊技で発射された球が１分間に約９０個程度入賞するように遊技釘が周辺に植設されている。第２始動口７１へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第２始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図２６０参照）で第２特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第２始動口７１は、球が入球すると１個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【４２３５】

遊技盤１３の正面視右側下方には可変入賞装置６５の略中央部分に横長矩形状の大入賞口が設けられている。第１４実施形態のパチンコ機１０においては、主制御装置１１０（図２６０参照）での第１特別図柄又は第２特別図柄の抽選が大当たりとなる場合、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるように特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂを点灯表示させると共に、第３図柄表示装置８１にその大当たりに対応した停止図柄（例えば、同一図柄の３つ揃い（「７７７」等））を表示させて、大当たり遊技の発生が示される。その後、大当たり種別に応じて、可変入賞装置６５に設けられた大入賞口開閉板６５ａが開放されて、球が大入賞口内に入賞し易い特別遊技状態（大当たり遊技）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている大入賞口開閉板６５ａが、所定条件が成立するまで（例えば、「３０秒」経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。

【４２３６】

この大入賞口開閉板６５ａは、開放された場合に、開放から所定時間が経過、又は、所定数の入賞を検知すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その大入賞口開閉板６５ａが開放される。この大入賞口開閉板６５ａの開閉動作は、最高で例えば１０回（１０ラウンド）繰り返し可能に構成されている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態（大当たり状態）の一形態であり、遊技者には、球を可変入賞装置６５内に入賞させることで、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。

【４２３７】

遊技盤１３の下側における左右の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図２５６参照）を通じて視認することができる。

【４２３８】

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

【４２３９】

次に、図２６０を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図２６０は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。

【４２４０】

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

【４２４１】

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

【４２４２】

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

【４２４３】

また、ＲＯＭ２０２は、大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、保留数テーブル２０２ｃ、停止パターンテーブル２０２ｄ、変動パターンテーブル２０２ｅ、大当たり開放テーブル２０２ｆ、普図当たり乱数テーブル２０２ｇ、普図変動テーブル２０２ｈ、普通電役開放テーブル２０２ｉ、時短終了条件テーブル２０２ｊを少なくとも格納している。主制御装置１１０は、ＲＡＭ２０３に格納された各種カウンタと、ＲＯＭ２０２に格納された各種テーブルとによって、上記の主要な制御を実行する。なお、本発明の遊技状態移行条件の成立で他の遊技状態へ移行する例として、「普図高確時間短縮状態」において時短終了条件の成立に基づいて「通常遊技状態」に移行する場合について説明するが、例えば、「確率変動状態」において確変終了条件の成立（例えば、リミッタや変動回数）に基づいて「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「潜伏確率変動状態」に移行する場合でもよいし、右打ち遊技状態における終了条件の成立（例えば、時短終了条件の成立）に基づいて左打ち遊技状態に移行する場合でもよい。

【４２４４】

ここで、図２６１を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や、特別図柄表示装置３７の動的表示の設定、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定、普通図柄表示装置８３にお

ける可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。また、各種カウンタの説明の中で、図２６２から図２７３を参照して、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納された各種テーブル、各種制御タイミング及び遊技状態の遷移等についても説明する。

【４２４５】

大当たり抽選や、特別図柄表示装置３７の動的表示の設定、および、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定には、大当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、変動演出の演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１とが用いられる。本発明の当たり結果が導出されることにより移行し得る状態として、特別図柄の変動演出において大当たり図柄が導出されることにより大当たり遊技を介して「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」に移行し得る例について説明するが、例えば、特別図柄の変動演出において大当たり図柄が現出することにより大当たり遊技を介して「潜伏確率変動状態」又は「通常遊技状態」でもよいし、特別図柄の変動演出において大当たり図柄が導出されることにより所定条件（例えば、スルーゲートへの球通過等）が成立するまで大当たり遊技の開始を待機する大当たり待機状態でもよいし、特別図柄の変動演出において小当たり図柄が導出されることにより小当たり遊技状態でもよい。

【４２４６】

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

【４２４７】

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

【４２４８】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図２７９参照）の実行間隔である「４ミリ秒」間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図２７８参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ２０３ｃに適宜格納される。詳細については後述するが、ＲＡＭ２０３には、第１特別図柄に関する４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）からなる第１保留球格納エリア２０３ｄと、第２特別図柄に関する４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）からなる第２保留球格納エリア２０３ｅとが設けられており、これらの各エリアには、第１始動口６４又は第２始動口７１への入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ格納される。

【４２４９】

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

【４２５０】

第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、大当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、大当たり乱数カウンタＣ１が「０～９９９９」の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、「０～９９９９」の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図２７９参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図２７８参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【４２５１】
大当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（第１４実施形態では、タイマ割込処理（図２７９参照）毎に１回）更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したタイミングで、第１始動口６４（第１特別図柄）に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞（始動入賞）したタイミングで、第２始動口７１（第２特別図柄）に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納される。
【４２５２】
大当たり乱数カウンタＣ１が大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定されている。つまり、第１保留球格納エリア２０３ｄの保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。また、第２保留球格納エリア２０３ｅの保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、第２特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。
【４２５３】
ここで、図２６２を参照して、各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａの詳細について説明する。図２６２は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄および第２特別図柄における大当たり抽選で共通的に使用される大当たり乱数テーブル２０２ａの一例を模式的に示した模式図である。
【４２５４】
第１４実施形態の大当たり乱数テーブル２０２ａは、設定値毎にそれぞれ、遊技状態が特別図柄の低確率状態の場合に使用される低確率状態用と、遊技状態が特別図柄の低確率状態より大当たりとなる確率の高い特別図柄の高確率状態の場合に使用される高確率状態用との２種類ずつに分けられる。
【４２５５】
そして、各設定値毎に、低確率状態用と高確率状態用とのそれぞれに含まれる大当たり乱数値の個数が異なって設定されている。また、低確率状態から高確率状態に変位させるために必要となる大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成されている。即ち、低確率状態から高確率状態に変位させるために大当たり乱数値の個数を増加させる場合、ハズレ乱数値の個数を減少させ、その減少分を大当たり乱数値の個数として割り当てるように構成する。このように、遊技状態に応じて大当たり乱数値の個数を異ならせることにより、低確率状態と高確率状態とで、大当たりとなる確率が変更される。
【４２５６】
図２６２で示すように、第１４実施形態の大当たり乱数テーブル２０２ａでは、設定値が「１」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は１０１個で、その値「０～１００」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、１０１／１００００＝１．０１／１００（即ち、１．０１％）となるように設定されている。
【４２５７】
一方で、設定値が「１」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は３１３個で、その値「０～３１２」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の特

別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、３１３／１００００＝３．１３／１００（即ち、３．１３％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約３倍大当たりし易いように設定されている。

【４２５８】

従って、設定値が「１」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９８９９個で、その値「１０１～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９６８７個で、その値「３１３～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９８９９／１００００＝９８．９９／１００（即ち、９８．９９％）となるように設定され、特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９６８７／１００００＝９６．８７／１００（即ち、９６．８７％）となるように設定されている。

【４２５９】

即ち、設定値「１」において、特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８９９個以下）となるように構成されている。

【４２６０】

次いで、設定値が「２」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は１０３個で、その値「０～１０２」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、１０３／１０００＝１．０３／１００（即ち、１．０３％）となるように設定されている。

【４２６１】

一方で、設定値が「２」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は３１５個で、その値「０～３１４」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、３１５／１０００００＝３．１５／１００（即ち、３．１５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約３倍大当たりし易いように設定されている。

【４２６２】

従って、設定値が「２」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９８９７個で、その値「１０３～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９６８５個で、その値「３１５～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９８９７／１００００＝９８．９７／１００（即ち、９８．９７％）となるように設定され、特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９６８５／１００００＝９６．８５／１００（即ち、９６．８５％）となるように設定されている。

【４２６３】

即ち、設定値「２」において、特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数

を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８９７個以下）となるように構成されている。

【４２６４】

よって、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける設定値「２」は、設定値「１」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：１．０１％→１．０３％、高確率状態：３．１３％→３．１５％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【４２６５】

次いで、設定値が「３」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は１０５個で、その値「０～１０４」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、１０５／１０００＝１．０５／１００（即ち、１．０５％）となるように設定されている。

【４２６６】

一方で、設定値が「３」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は３１７個で、その値「０～３１６」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、３１７／１０００＝３．１７／１００（即ち、３．１７％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約３倍大当たりし易いように設定されている。

【４２６７】

従って、設定値が「３」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９８９５個で、その値「１０５～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９６８３個で、その値「３１７～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９８９５／１００００＝９８．９５／１００（即ち、９８．９５％）となるように設定され、特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９６８３／１００００＝９６．８３／１００（即ち、９６．８３％）となるように設定されている。

【４２６８】

即ち、設定値「３」において、特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８９５個以下）となるように構成されている。

【４２６９】

よって、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける設定値「３」は、設定値「２」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：１．０３％→１．０５％、高確率状態：３．１５％→３．１７％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【４２７０】

このように、確率設定値ごとに大当たりの当選確率を変更して大当たりの当選し易さを変更することで、確率設定値ごとに出玉率を変更することが可能となり、遊技者に付与され得る遊技価値の多寡を変更できる。よって、パチンコ機１０において行われる遊技の遊技性のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４２７１】
図２６１に戻って、説明を続ける。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たりとなった場合の大当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９」）に達した後に「０」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（第１４実施形態では、タイマ割込処理（図２７９参照）毎に１回）更新される。
【４２７２】
そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、第１始動口６４に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアと同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、第２始動口７１に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアと同じ第２保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２に格納される。
【４２７３】
ここで、例えば、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、ハズレ時のものとなる。一方で、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値が示す大当たり種別に対応して決定される。
【４２７４】
上述したように、第１４実施形態のパチンコ機１０における大当たり種別カウンタＣ２の値は、「０～９９」の範囲のループカウンタとして構成されて、該大当たり種別カウンタＣ２とＲＯＭ２０２に格納された大当たり種別テーブル２０２ｂとに基づいて、大当たり種別が決定される。この大当たり種別テーブル２０２ｂには、第１特別図柄の第１抽選遊技で参照される特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１と、第２特別図柄の第２抽選遊技で参照される特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２とが設けられている。
【４２７５】
ここで、図２６３を参照して、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１及び特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２について説明する。図２６３（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の一例を模式的に示した図であり、図２６３（ｂ）は、同じくＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の一例を模式的に示した図である。
【４２７６】
図２６３（ａ）及び図２６３（ｂ）に示すように、大当たり種別テーブル２０２ｂは、第１特別図柄用と第２特別図柄用とで分けられ、その中でさらに、遊技状態と、大当たり種別カウンタＣ２の値とが対応付けられたテーブルである。
【４２７７】
第１４実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別として、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たり後に、特別図柄の大当たり確率は低確率状態であるものの、特別図柄の動的表示が規定回数（第１４実施形態では、「５０回」）実行されるまで間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に対応する大当たり種別「時短Ａ」と、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たり後に、特別図柄の大当たり確率は低確率状態であるものの、特別図柄の動的表示が規定回数（第１４実施形態では、「５０回」）実

行されるまで間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に対応する大当たり種別「時短Ｂ」と、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に、特別図柄の動的表示が規定回数（第１４実施形態では、「５０回」）実行されるまで間、特別図柄の当たり確率が高確率状態となり、かつ、普通図柄の当たり確率も特別図柄の動的表示が規定回数（第１４実施形態では、「５０回」）実行されるまで間、「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「確率変動状態」（所謂、スペシャル・タイム「５０回」。以下、スペシャル・タイム（Ｓｐｅｃｉａｌ・Ｔｉｍｅ）を、「ＳＴ」と称する場合がある。）に対応する大当たり種別「確変Ａ」と、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たり後に、特別図柄の動的表示が規定回数（第１４実施形態では、「５０回」）実行されるまで間、特別図柄の当たり確率が高確率状態となり、かつ、普通図柄の当たり確率も特別図柄の動的表示が規定回数（第１４実施形態では、「５０回」）実行されるまで間、「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「確率変動状態」に対応する大当たり種別「確変Ｂ」と、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たり後に、特別図柄の動的表示が規定回数（第１４実施形態では、「５０回」）実行されるまで間、特別図柄の当たり確率が高確率状態となり、かつ、普通図柄の当たり確率も特別図柄の動的表示が規定回数（第１４実施形態では、「５０回」）実行されるまで間、「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「確率変動状態」に対応する大当たり種別「確変Ｃ」と、がある。

【４２７８】

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

【４２７９】

図２６３（ａ）で示す特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の例では、大当たり種別「時短Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～４３」が対応付けられ、大当たり種別「時短Ｂ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「４４～９６」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「９７～９９」が対応付けられている。

【４２８０】

よって、第１特別図柄の当否抽選において、第１保留球格納エリア２０３ｄのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別「時短Ａ」が選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値が「９８」であれば、大当たり種別「確変Ａ」が選定され得る。

【４２８１】

従って、第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短Ａ」が４４％、大当たり種別「時短Ｂ」が５３％、大当たり種別「確変Ａ」が３％、の割合で当選することとなる。

【４２８２】

なお、第１４実施形態のパチンコ機１０では、左打ち遊技において、第１始動口６４へ入賞し得て第１特別図柄の動的表示が実行され得る一方、第２始動口７１へ入賞し難いことで第２特別図柄の動的表示が実行され難く構成されているため、左打ち遊技の遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）では、第１特別図柄の動的表示が主に実行されるように構成されている。

【４２８３】

次いで、図２６３（ｂ）で示す特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の例では、すべての遊技状態において第２特別図柄の大当たりが発生した場合に、大当たり種別「確変Ｂ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～３８」が対応付けられ、大当たり種別「

確変Ｃ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「３９～７７」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「７８～９９」が対応付けられている。

【４２８４】

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

【４２８５】

従って、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「確変Ｂ」が３９％、大当たり種別「確変Ｃ」が３９％、大当たり種別「確変Ａ」が２２％、の割合で当選することとなる。

【４２８６】

ここで、図２６４及び図２６５を参照して、第１４実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図２６４は、各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図２６５は、各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図２６５において、非推奨の発射態様で遊技を行った場合における遊技状態の移行も表記しているが、ここでは、説明の便宜上、その説明を省略する。

【４２８７】

図２６４で示すように、「通常遊技状態」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びＲＡＭクリア状態、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の動的表示が「５０回」実行された場合（所謂、電サポ終了。図２６５参照。）、「確率変動状態」における特別図柄の動的表示が「５０回」実行された場合（所謂、ＳＴ終了。図２６５参照。）、又は、「普図低確時間短縮状態」における特別図柄の動的表示が「３７９回」実行された場合（所謂、電サポ終了。図２６５参照。）、となる。

【４２８８】

このように、第１４実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行する場合、大当たり後からの特別図柄の動的表示の実行回数は「５０回」固定となるように構成されている。また、「普図高確時間短縮状態」は特別図柄の低確率状態となっているため、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した時点における特別図柄の低確率状態での動的表示の実行回数は「５０回」固定となる。従って、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した場合、該「通常遊技状態」において、特別図柄の動的表示があと「２００回」実行されれば、救済条件が成立して「普図低確時間短縮状態」へ移行することになる。

【４２８９】

即ち、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した時点において、第３図柄表示装置８１で表示を行う救済カウンタ表示８９の値は、「５０／２５０」固定となる。よって、仮に「普図高確時間短縮状態」中に停電等が発生して電源が遮断され、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１にリセットがかかった（初期化された）としても、該音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される制御処理において、今回実行される変動表示が「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した直後の変動表示か否かを判別し、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した

直後であれば、救済カウンタ表示８９に「５０／２５０」を表示することにより、「通常遊技状態」中に表示を行う救済カウンタ表示８９の値を正しく表示することができる。

【４２９０】

さらに、「確率変動状態」から「通常遊技状態」へ移行する場合も、大当たり後からの特別図柄の動的表示の実行回数は「５０回」固定となっており、「確率変動状態」は特別図柄の高確率状態となっているため、「確率変動状態」から「通常遊技状態」に移行した時点における特別図柄の低確率状態での動的表示の実行回数は「０回」固定となる。従って、「確率変動状態」から「通常遊技状態」に移行した場合、該「通常遊技状態」において、特別図柄の動的表示があと「２５０回」実行されれば、救済条件が成立して「普図低確時間短縮状態」へ移行することになる。

【４２９１】

即ち、「確率変動状態」から「通常遊技状態」に移行した時点において、第３図柄表示装置８１で表示を行う救済カウンタ表示８９の値は、「０／２５０」固定となる。よって、仮に「確率変動状態」中に停電等が発生して電源が遮断され、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１にリセットがかかった（初期化された）としても、該音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される制御処理において、今回実行される変動表示が「確率変動状態」から「通常遊技状態」に移行した直後の変動表示か否かを判別し、「確率変動状態」から「通常遊技状態」に移行した直後であれば、救済カウンタ表示８９に「０／２５０」を表示することにより、「通常遊技状態」中に表示を行う救済カウンタ表示８９の値を正しく表示することができる。なお、救済カウンタ表示８９の値の設定処理については図２９５～図３０２において詳細を後述する。

【４２９２】

また、図２６４で示すように、「通常遊技状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態である。さらに、「通常遊技状態」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に第１始動口６４に入賞する。そして、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「５秒～１９０秒」の範囲で行われ、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間は「５秒～１９０秒」で行われる（後述する図２６６～図２７０参照）。なお、この「通常遊技状態」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート６７等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置２２６（図２６０参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。本発明の遊技者にとって有利な発射態様での遊技が奨励される状態として、「普図高確時間短縮状態」を例に説明するが、例えば、「確率変動状態」でもよいし、「潜伏確率変動状態」でもよいし、「普図低確時間短縮状態」でもよいし、大当たり遊技状態でもよいし、小当たり遊技状態でもよいし、単に右打ち遊技状態でもよい。

【４２９３】

次いで、「普図高確時間短縮状態」への移行契機は、大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」への当選となる（図２６５参照）。

【４２９４】

この「普図高確時間短縮状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態である一方、普通図柄の当たり確率は高確率状態である。さらに、「普図高確時間短縮状態」では、「確率変動状態」と同様、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、高確時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～１９０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～１９０秒」の範囲で行われる（後述する図２６６～図２７０参照）。なお、この「普図高確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【４２９５】

次いで、「確率変動状態」への移行契機は、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」又は「確変Ｃ」への当選となる（図２６５参照）。

【４２９６】
　また、「確率変動状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が高確率状態であり、普通図柄の当たり確率も高確率状態である。さらに、「確率変動状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、高確時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～１９０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～１９０秒」の範囲で行われる（後述する図２６６～図２７０参照）。なお、この「確率変動状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、スルーゲート６７を球が通過した場合でも上記右打ち禁止報知は実行されない。
【４２９７】
　次いで、「普図低確時間短縮状態」への移行契機は、大当たり終了後、特別図柄の低確率状態において連続して「２５０回」大当たりに当選しなかった場合、即ち、特別図柄の低確率状態において「２５０回」の動的表示が行われる間、ハズレが抽出し続けた場合、となる（図２６５参照）。
【４２９８】
　また、「普図低確時間短縮状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態であるものの、普通電役７２の開放時間は長時間となる（図２７２参照）。さらに、「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、低確時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～１９０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～１９０秒」の範囲で行われる（後述する図２６６～図２７０参照）。なお、この「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、スルーゲート６７を球が通過した場合でも上記右打ち禁止報知は実行されない。
【４２９９】
　図２６１に戻って、各種カウンタの説明を続ける。停止パターン選択カウンタＣ３は、例えば「０～９９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。
【４３００】
　第１４実施形態では、保留されている変動演出の保留数と停止パターン選択カウンタＣ３の値とによって、第３図柄表示装置８１で表示される大当たり時およびハズレ時の変動演出の大まかな演出態様が選択される。また、第１４実施形態のパチンコ機１０では、各演出態様に比較的長めの変動時間が選択され易いロングパターン（以下、「ロング」と称する場合がある）と、該ロングパターンより短めの変動時間が選択され易いミドルパターン（以下、「ミドル」と称する場合がある）と、該ミドルパターンより短めの変動時間が選択され易いショートパターン（以下、「ショート」と称する場合がある）と、が用意されている。
【４３０１】
　具体的には、「リーチ表示」が発生しない「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」又は「非リーチ（ショート）」演出態様と、「リーチ表示」として「ノーマルリーチ」の変動要素のみが実行される「ノーマルリーチ」演出態様と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「スーパーリーチ」演出態様と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「スペシャルリーチ」演出態様と、の６つの演出態様のいずれかが選択され得る。
【４３０２】
　ここで、各演出態様について詳細に説明する。演出態様の中で、「非リーチ（ロング）」演出態様と「非リーチ（ミドル）」演出態様と「非リーチ（ショート）」演出態様（以下、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様を総称して、『「非リーチ」演出態様』と称する場合がある）とは

、特別図柄の変動演出として３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３が変動する第３図柄表示装置８１にて、各図柄列Ｚ１～Ｚ３を高速でシャッフルする「高速変動」の変動要素が行われた後に、先に停止する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３において同一の第３図柄が停止せず、「リーチ表示」を発生しない演出態様である。

【４３０３】

なお、「高速変動」の変動要素とは、例えば、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図２５９参照）に表示される第３図柄が、表示画面縦方向下方に高速にスクロールされている変動要素をいう。この「高速変動」では、遊技者によって第３図柄の表示内容を明確に認識できないように第３図柄を変動させ、前回停止表示された変動演出の停止結果を不規則に混ぜる（シャッフルする）演出が実行される。

【４３０４】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、「高速変動」の変動要素が行われた後、特定の演出態様（「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様）を除いて「低速変動」の変動要素が行われるように構成されている。

【４３０５】

「低速変動」の変動要素とは、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、上記「高速変動」の変動要素後、遊技者に視認可能な速度で第３図柄を低速にスクロールしている変動要素をいう。この「低速変動」の変動要素では、遊技者に第３図柄の表示内容を認識させながら、各図柄列Ｚ１～Ｚ３を順に停止表示する。先に停止表示する２の図柄列（例えば、左図柄列Ｚ１と右図柄列Ｚ３（図２５９参照））において同一の第３図柄が停止した場合は「リーチ表示」が発生したとして「ノーマルリーチ」の変動要素へと発展する一方、該先に停止表示する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３において異なる第３図柄が停止した場合は、残りの図柄列Ｚ２を停止表示して、その変動演出を終了するように構成されている。なお、「高速変動」の変動要素、又は、「低速変動」の変動要素を含む各変動要素の詳細については、後述する。

【４３０６】

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

【４３０７】

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

【４３０８】

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

【４３０９】

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

【４３１０】
停止パターン選択カウンタＣ３の値は、例えば定期的に（第１４実施形態では、タイマ割込処理（図２７９参照）毎に１回）更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、第１始動口６４に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、第２始動口７１に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３に格納される。
【４３１１】
第１４実施形態のパチンコ機１０では、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在保留中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）とに応じて、停止パターン選択カウンタＣ３の値を参照する停止パターンテーブル２０２ｄが異なるように構成されている。即ち、停止パターンテーブル２０２ｄは、複数種類設けられ、待機中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）等によって選択されるように構成されている。
【４３１２】
また、第１４実施形態では、変動演出の詳細な変動パターンを決定する場合に、まず、ＲＯＭ２０２に備えられた保留数テーブル２０２ｃに基づいて、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在の変動演出の数（保留球数）とに対応したいずれかの停止パターンテーブル２０２ｄが選択される。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｄと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな態様である演出態様を選択する。その後、選択された演出態様と後述する変動種別カウンタＣＳ１の値とに基づいて、変動演出の詳細な変動パターン（変動時間）が決定される。
【４３１３】
この複数種類設けられた停止パターンテーブル２０２ｄは、各停止パターンテーブル２０２ｄ毎に演出態様が選択される停止パターン選択カウンタＣ３の乱数値の範囲が異なるように設定されている。この停止パターンテーブル２０２ｄが複数用意されているのは、変動演出の当否、遊技状態及び保留球数に応じて変動演出の演出態様の選択比率を変更するためである。即ち、（１）取得した第３図柄の変動演出において大当たりが発生するか、（２）現在のパチンコ機１０の遊技状態が「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態」であるか、及び、（３）保留されている変動演出の保留球数がいくつあるか、に応じて、演出態様の選択比率を変更するためである。
【４３１４】
これは、第１の理由として、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させるためである。即ち、大当たり抽選に当選した場合と大当たり抽選にハズレた場合とで、停止パターン、即ち、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、及び、「スペシャルリーチ」演出態様の選択する割合を異ならせるように構成することで、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させる。具体的には、例えば、大当たり抽選に当選した場合に「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様を選択し易く構成し、大当たり抽選に当選しなかった場合には、「非リーチ」演出態様や「ノーマルリーチ」演出態様を選択し易く構成する。
【４３１５】
このように構成することで、「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様は、大当たりし易い演出とすることができ、「ノーマルリーチ」演出態様や「非リーチ」演出態様は、大当たりし難い演出若しくは大当たりしない演出とすることができ、各演出態様毎の大当たり期待度を差別化することができる。従って、変動演出に大当たりし易い演出が現出した場合に、その大当たりし易い演出が行われている間、大当たりが発生する可能性が高いことを遊技者に示唆し、遊技の興趣を高めている。
【４３１６】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、具体的には、取得した抽選結果が大当たりである場合には、大当たりし易い演出を選択し易く、かつ、大当たりし難い演出を選択し難い停止パターンテーブル２０２ｄに基づいて変動演出の大まかな内容である演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。一方、取得した抽選結果がハズレである場合には、大当たりし易い演出を選択し難く、かつ、大当たりし難い演出を選択し易い停止パターンテーブル２０２ｄに基づいて変動演出の演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。これにより、変動演出において第３図柄の抽選結果を遊技者に報知する場合に、大当たりし易い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し易く、大当たりし難い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し難くし、演出態様（停止パターン）ごとに大当たり期待値に差を設けることで、その変動演出の実行中に遊技の興趣を高めることができる。

【４３１７】

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

【４３１８】

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

【４３１９】

そこで、第１４実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の最大保留球数へ到達し易い遊技状態や、最大保留球数に近い（又は一致する）保留球数では、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｄに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第３図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の最大保留球数に到達している状態での第１始動口６４又は第２始動口７１への入球を抑制することができる。

【４３２０】

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

【４３２１】
そこで、第１４実施形態のパチンコ機１０では、変動演出の保留球数が少ない場合に、長い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｄに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第３図柄表示装置８１において変動演出が行われていない状況を起こり難く構成し、第３図柄表示装置８１における変動演出の実行状態を長く維持することができる。
【４３２２】
また、第４の理由として、右打ち遊技を実行する遊技状態において、第１特別図柄の変動表示の実行時間を長く設定することで、該第１特別図柄の動的表示の実行回数が少なくなるように（即ち、第２特別図柄の動的表示の実行回数が多くなるように）するためである。上述したように、第１４実施形態のパチンコ機１０では、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」においては右打ち遊技が推奨されており、該右打ち遊技によって普通電役７２が開放状態である場合に第２始動口７１へ入球可能となるため、第２特別図柄の動的表示が実行され易いように構成されている。しかしながら、右打ち遊技を継続しているにもかかわらず、普通電役７２を作動させることとなるスルーゲート６７に球が通過しなかったり、開放状態となっている普通電役７２に球が入球しなかったりした場合に、それまでに貯留されていた第２特別図柄の保留球がすべて消化され、実行可能となる第２特別図柄の動的表示がなくなってしまう可能性がある。このように、実行可能な第２特別図柄の保留球がない場合に、実行可能な第１特別図柄の保留球が存在していると、第１特別図柄の動的表示が実行されることになる。
【４３２３】
ここで、上述したように、第１４実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、「確率変動状態」に移行することとなる大当たり種別の割合は「３％」となっているのに対して、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に「確率変動状態」に移行することとなる大当たり種別の割合は「１００％」となっている（図２６３参照）。よって、第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合よりも、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合の方が「連荘」を継続させ易いように構成されている。
【４３２４】
このため、右打ち遊技を継続しているにもかかわらず、第１特別図柄の動的表示が実行されてしまい、仮に実行された第１特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合、大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」に当選する可能性が高く、該大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する可能性が高くなり、第２特別図柄の動的表示で大当たりした場合よりも「連荘」が終了してしまう可能性が高くなる。
【４３２５】
このような、遊技者が得られる遊技価値が想定よりも下がってしまうような事象を避けるため、右打ち遊技を実行する遊技状態（「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」）においては、第１特別図柄の動的表示の実行時間を長く設定することで、できるだけ第１特別図柄の動的表示の実行回数を少なくすることができる。なお、本発明の特定の事象を計数する手段による特殊表示として、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動演出の回数のみを表示可能に構成してもよいが、例えば、「確率変動状態」における特別図柄の変動演出の回数のみを表示可能に構成してもよいし、「通常遊技状態」における特別図柄の変動演出の回数のみを表示可能に構成してもよいし、大当たり遊技中における大当たり発生回数（連荘回数）のみを表示可能に構成してもよいし、大当たり遊技中における獲得出玉の合計数のみを表示可能に構成してもよい。
【４３２６】
ここで、図２６６及び図２６７を参照して、保留数テーブル２０２ｃの詳細について説明する。図２６６は、第１特別図柄に対応する特図１用保留数テーブル２０２ｃ１を模式的に示した図であり、図２６７は、第２特別図柄に対応する特図２用保留数テーブル２０２ｃ２を模式的に示した図である。

【４３２７】
上述したように、第１４実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口６４に球が入球したことに基づいて第１特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第１特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図１用保留数テーブル２０２ｃ１を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｄ１～２０２ｄ３を選択するように構成されている。また、第２始動口７１に球が入球したことに基づいて第２特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第２特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図２用保留数テーブル２０２ｃ２を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｄ１～２０２ｄ４を選択するように構成されている。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｄ１～２０２ｄ４のいずれかと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。
【４３２８】
具体的には、図２６６の特図１用保留数テーブル２０２ｃ１で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「１個～３個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｄのＡテーブル２０２ｄ１（図２６８（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｄのＢテーブル２０２ｄ２（図２６８（ｂ）参照）が選択される。一方、「通常遊技状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図２６８（ｃ）参照）が選択される。本発明の球が入賞し難いことで遊技者に遊技価値を付与し難い遊技状態において複数の演出パターンの中から１の演出パターンを選択可能な手段として、「通常遊技状態」における特別図柄の変動演出を複数の演出パターンの中から選択する場合について説明するが、例えば、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」若しくは「普図低確時間短縮状態」より遊技者に遊技価値を付与し難い「潜伏確率変動状態」における特別図柄の変動演出を複数の演出パターンの中から選択してもよいし、可変入賞装置６５が閉鎖して遊技者に遊技価値を付与し難い大当たりエンディング演出、大当たりオープニング演出又はインターバル演出を複数の演出パターンの中から選択してもよいし、小入賞口が閉鎖して遊技者に遊技価値を付与し難い小当たりエンディング演出、小当たりオープニング演出又はインターバル演出を複数の演出パターンの中から選択してもよい。この場合、例えば、大当たりエンディング演出は、いずれの大当たりラウンド演出が選択された場合であって、かつ、いずれの大当たりエンディング演出が実行される場合であっても、大当たりエンディング演出中に保留中の変動演出において大当たりが発生することを遊技者に示唆可能な所謂保留連演出を実行可能に構成されている。
【４３２９】
次いで、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＡテーブル２０２ｄ１（図２６８（ａ）参照）が選択される。また、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図２６８（ｃ）参照）が選択される。
【４３３０】
次に、図２６７の特図２用保留数テーブル２０２ｃ２で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「１個～３個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｄのＡテーブル２０２ｄ１（図２６８（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｄのＢテーブル２０２ｄ２（図２６８（ｂ）参照）が選択される。一方、「通常遊技状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図２６８（ｃ）参照）が選択される。

【４３３１】
次いで、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「１個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｄのＡテーブル２０２ｄ１（図２６８（ａ）参照）が選択される。また、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「２個～４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｄのＤテーブル２０２ｄ４（図２６８（ｄ）参照）が選択される。一方、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図２６８（ｃ）参照）が選択される。本発明の球が入賞することで遊技者に遊技価値を付与し易い遊技状態において複数の演出パターンの中から１の演出パターンを選択可能な手段として、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動演出を複数の演出パターンの中から選択する場合について説明するが、例えば、「確率変動状態」における特別図柄の変動演出を複数の演出パターンの中から選択してもよいし、「普図低確時間短縮状態」における特別図柄の変動演出を複数の演出パターンの中から選択してもよいし、大当たり遊技状態における大当たりラウンド演出を複数の演出パターンの中から選択してもよいし、小当たり遊技状態における小当たりラウンド演出を複数の演出パターンの中から選択してもよい。
【４３３２】
なお、いずれかの特別図柄の動的表示での大当たり抽出時、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」での第１特別図柄のハズレ抽出時においても、保留球数応じて停止パターンテーブル２０２ｄが異なるように構成してもよい。例えば、大当たりに当選した場合に保留球数が多いとき、比較的短い変動パターンが選ばれ易い停止パターンテーブル２０２ｄを選択し得るように構成してもよい。
【４３３３】
この場合、例えば、「リーチ表示」が実行される各演出態様において、「高速変動」の変動要素の部分の時間のみが１０秒間から５秒間のみに変更された演出態様を選択するように構成する。このように構成することで、例えば、第１特別図柄の最大保留球数が４回ある状態で変動演出を開始する場合に、「高速変動」の変動要素が５秒間で行われたとしても、該５秒間の「高速変動」の変動要素が終了した時点（５秒間の「高速変動」の変動要素と認識した時点）では、その変動演出において「リーチ表示」が発生することがある。そのため、５秒間の「高速変動」の変動要素が行われた場合であっても、「非リーチ（ショート）」演出態様以外の「リーチ表示」が実行される演出態様が実行されるように構成することで、５秒間の「高速変動」の変動要素の実行時点では該変動演出が大当たりとなるかハズレとなるか分からなくすることができる。
【４３３４】
また、「普図高確時間短縮状態」の１回転目の大当たり抽出時、又は、「確率変動状態」の１回転目の大当たり抽出時において、短い変動パターン（例えば、「１秒」の変動時間となる変動パターン）のみが選択され得るように停止パターンテーブル２０２ｄを構成してもよい。
【４３３５】
このように構成することで、「普図高確時間短縮状態」の１回転目又は「確率変動状態」の１回転目が大当たりに当選している場合（例えば、所定条件）に、大当たり状態（例えば、第１演出）の終了時から、「普図高確時間短縮状態」又は「確率変動状態」における大当たりとなる特別図柄の動的表示（例えば、第２演出）の実行を経て、２回目の大当たり状態になるまでの時間が「１秒」程度となるため、１回目の大当たり状態と２回目の大当たり状態とを、連続した１つ大当たり演出（例えば、特定演出）のように第３図柄表示装置８１で演出を行うことができる。
【４３３６】
即ち、２つの大当たり状態を１つの大当たり状態のように演出することで、１度の大当

たりにおいて実行され得る最大のラウンド回数を上回るラウンド回数が実行されているかのように演出したり、１度の大当たりにおいて獲得し得る賞球数を上回る賞球数が獲得できるかのように演出したりすることができる。

【４３３７】

次に、図２６８を参照して、各停止パターンテーブル２０２ｄについて説明する。図２６８（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｄのＡテーブル２０２ｄ１の一例を模式的に示した図であり、図２６８（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｄのＢテーブル２０２ｄ２の一例を模式的に示した図であり、図２６８（ｃ）は、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３の一例を模式的に示した図である。また、図２６８（ｄ）は、停止パターンテーブル２０２ｄのＤテーブル２０２ｄ４の一例を模式的に示した図である。

【４３３８】

図２６８（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＡテーブル２０２ｄ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様別に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８」，「９９」に設定されている。

【４３３９】

なお、Ａテーブル２０２ｄ１では、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様も選択されないように設定されている。

【４３４０】

次に、図２６８（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＢテーブル２０２ｄ２では、「非リーチ（ミドル）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８，９９」に設定されている。

【４３４１】

なお、Ｂテーブル２０２ｄ２では、「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様も選択されないように設定されている。

【４３４２】

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

【４３４３】

つまり、Ａテーブル２０２ｄ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様が選択され、Ｂテーブル２０２ｄ２では、「非リーチ（ロング）」演出態様の代わりに「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるように構成されている。一方、Ａテーブル２０２ｄ１及びＢテーブル２０２ｄ２では、各「リーチ表示」に関しては、同一の割合で選択されるように構成されている。

【４３４４】

従って、Ａテーブル２０２ｄ１及びＢテーブル２０２ｄ２は、「非リーチ」演出態様でのみロング演出態様かミドル演出態様かが異なるように選択されているため、Ａテーブル２０２ｄ１はＢテーブル２０２ｄ２と比べて選択される変動演出の変動時間が比較的長くなり易いと言える。換言すれば、Ｂテーブル２０２ｄ２は、Ａテーブル２０２ｄ１と比べて選択される変動演出の変動時間が短くなり易いといえる。

【４３４５】

このように、左打ち遊技が奨励されている「通常遊技状態」において、ハズレの抽選結果が抽出された場合に、保留中の変動演出の保留球数に基づいて、変動演出の演出態様を選択するように構成する。例えば、変動演出の保留球数が多い場合には、変動演出時間が比較的短い「非リーチ（ミドル）」演出態様を選択する。これにより、変動演出の保留球数が多い場合に、実行される変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高めることができる。本発明の「普図高確時間短縮状態」より遊技者にとって不利な発射態様での遊技が奨励される状態として、「通常遊技状態」を例に説明するが、例えば、「潜伏確率変動状態」でもよいし、「普図低確時間短縮状態」でもよいし、小当たり遊技状態でもよいし、単に左打ち遊技状態でもよい。

【４３４６】

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

【４３４７】

なお、第１４実施形態では、ハズレの変動演出における演出態様の選択において、変動演出の保留球数に基づいて選択される停止パターンテーブル２０２ｄが異なるように構成されているが、第１始動口６４又は第２始動口７１への球の入球時に基づく変動演出の決定と、該入球に基づく変動演出の開始時に基づく変動演出の決定とで、実質的に同一の演出態様が選択されるように構成されている。

【４３４８】

具体的には、例えば、ハズレの変動演出である場合は、変動演出の保留球数に基づいて、Ａテーブル２０２ｄ１又はＢテーブル２０２ｄ２のいずれか一方が選択されるように構成されているが、Ａテーブル２０２ｄ１とＢテーブル２０２ｄ２とでは、「非リーチ（ロング）」演出態様若しくは「非リーチ（ミドル）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様に割り振られた停止パターン選択カウンタＣ３の値がそれぞれ同一に設定されている。

【４３４９】

即ち、変動演出の保留球数に基づいて、「非リーチ」演出態様における「非リーチ（ロング）」演出態様が選択されるか「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるかが異なるのみであり、「高速変動」の変動要素の時間が異なるだけで、実質的同一の演出態様が選択される。よって、始動入賞時に選択される演出態様と、変動開始時に選択される演出態様とは、遊技状態が遷移（例えば、保留球数が増加）した場合であっても、実質的に同一（同種）の演出態様が選択される。その結果、始動入賞時に選択された演出態様に基づいて「保留変化予告」等の先読み予告を行った場合であっても、実行される変動演出の内容が実質的に同一（同種）となり、先読み予告の対象となった変動演出において、該先読み予告の内容に対して齟齬が発生しない演出を実行することができる。

【４３５０】

次に、図２６８（ｃ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選

択カウンタＣ３の範囲が「５」～「３９」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「４０」～「９９」に設定されている。

【４３５１】

なお、Ｃテーブル２０２ｄ３は、大当たり時に選択される停止パターンテーブル２０２ｄであり、必ず「リーチ表示」が発生するので、「非リーチ」演出態様は選択されないように設定されている。

【４３５２】

次に、図２６８（ｄ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＤテーブル２０２ｄ４では、「非リーチ（ショート）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８，９９」に設定されている。

【４３５３】

なお、Ｄテーブル２０２ｄ４では、「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ミドル）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ミドル）」演出態様も選択されないように設定されている。

【４３５４】

よって、Ｃテーブル２０２ｄ３で示すように、大当たり当選時の変動演出において、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様の順で選択割合が高く、Ａテーブル２０２ｄ１、Ｂテーブル２０２ｄ２、Ｄテーブル２０２ｄ４で示すように、ハズレ時の変動演出において、「ノーマルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「スペシャルリーチ」演出態様の順で選択割合が高くなるように設定されている。従って、各「リーチ表示」の現出時における大当たり期待度は、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様の順に大当たりの表示結果が現出する可能性が高くなるように構成される。これにより、変動演出の演出態様によって遊技者に大当たりへの期待度を示すことができ、遊技者は実行された変動演出の演出態様に応じて大当たりへの高揚感を味わうことができる。

【４３５５】

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

【４３５６】

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

【４３５７】

図２６１に戻って、説明を続ける。変動種別カウンタＣＳ１は、例えば「０～９」の範

囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するタイマ割込処理（図２７９参照）が１回実行される毎に１回更新され、メイン処理（図２７８参照）内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタＣ２の値が、第１始動口６４に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタＣ２の値が、第２始動口７１に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４に格納される。

【４３５８】

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

【４３５９】

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

【４３６０】

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

【４３６１】

ここで、図２６９及び図２７０を参照して、変動パターンテーブル２０２ｅの詳細について説明する。本パチンコ機１０は、変動パターンテーブル２０２ｅとして、第１特別図柄のハズレ時に用いられる特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１と、第１特別図柄の大当たり時に用いられる特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２と、第２特別図柄のハズレ時に用いられる特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３と、第２特別図柄の大当たり時に用いられる特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４と、が用意されている。

【４３６２】

図２６９（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１の一例を模式的に示した図であり、図２６９（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２の一例を模式的に示した図である。また、図２７０（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３の一例を模式的に示した図であり、図２７０（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４の一例を模式的に示した図であ

る。図２６９及び図２７０に示すように、各変動パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ４は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。

【４３６３】

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

【４３６４】

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

【４３６５】

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

【４３６６】

第１４実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図１用保留数テーブル２０２ｃ１を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｄを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｄとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【４３６７】

第１特別図柄のハズレ時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ０：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。

【４３６８】

図２６９（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【４３６９】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【４３７０】

ここで、変動パターンを構成する各変動要素について説明する。変動要素とは、１の変動演出の一部分を構成するものであり、各変動要素を組み合わせて１の変動演出が構成される。第１４実施形態のパチンコ機１０では、変動要素として、「高速変動」の変動要素、「低速変動」の変動要素、「ノーマルリーチ」の変動要素、「スーパーリーチ」の変動要素、「スペシャルリーチ」の変動要素、「再変動」の変動要素が設けられている。

【４３７１】

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

【４３７２】

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

【４３７３】

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

【４３７４】

従って、第１４実施形態のパチンコ機１０では、「非リーチ（ロング）」演出態様は、「１０秒」の「高速変動」の変動要素と「５秒」の「低速変動」の変動要素とを含む変動パターンで変動演出が構成される。また、「非リーチ（ミドル）」演出態様は、「５秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。さらに、「非リーチ（ショート）」演出態様は、「２秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。

【４３７５】

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

【４３７６】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、「スーパーリーチ」の変動要素に発展するパターンと、「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【４３７７】

「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表

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

【４３７８】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【４３７９】

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

【４３８０】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、「スペシャルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」するパターンと、が用意されている。

【４３８１】

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

【４３８２】

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

【４３８３】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、「再変動」の変動要素の実行後は、「大当たり表示」が現出するパターンが用意されている。

【４３８４】

また、この「再変動」の変動要素は、大当たり遊技に当選した場合にのみ発生するように構成されている。即ち、「ハズレ表示」の場合には、「再変動」の変動要素は実行されないように構成されている。これは、「再変動」の変動要素は、仮に停止表示された「ハズレ表示」をいずれかの「大当たり表示」に変更する変動要素であるため、大当たりに当選していない「ハズレ表示」の場合に行ってしまうと、演出上の齟齬が発生してしまう。よって、この「再変動」の変動要素は、大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２，２０２ｅ４（図２６９（ｂ）及び図２７０（ｂ）参照）でのみ選定され、ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１，２０２ｅ３（図２６９（ａ）及び図２７０（ａ）参照）では選定されないように構成されている。

【４３８５】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「５秒」の『「高速変動（中）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【４３８６】

図２６９（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」における変動パターンと変

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

【４３８７】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が選択される。

【４３８８】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【４３８９】

図２６９（ａ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【４３９０】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

【４３９１】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【４３９２】

図２６９（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【４３９３】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

【４３９４】
次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【４３９５】
図２６９（ａ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【４３９６】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。
【４３９７】
なお、第１特別図柄のハズレ時の変動パターンは、演出態様がそのまま変動パターンとして決定されるため、変動種別カウンタＣＳ１を使用せずに変動パターンを決定するように構成してもよい。また、変動種別カウンタＣＳ１のみを使用して選択するものとしたが、複数の変動種別カウンタを併用して選択（予告表示の有無等を選択）しても良い。
【４３９８】
次に、図２６９（ｂ）を参照して、第１特別図柄の大当たり時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２について説明する。第１４実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値である場合に、特図１用保留数テーブル２０２ｃ１を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｄを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｄとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。
【４３９９】
特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。
【４４００】
図２６９（ｂ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長

）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。

【４４０１】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。

【４４０２】

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

【４４０３】

次いで、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「７０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【４４０４】

図２６９（ｂ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。

【４４０５】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。

【４４０６】

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

【４４０７】

次いで、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋

「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「１９０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【４４０８】

図２６９（ｂ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【４４０９】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。

【４４１０】

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

【４４１１】

次に、図２７０（ａ）を参照して、第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３について説明する。第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｃ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｄを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｄとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【４４１２】

第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ０：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。

【４４１３】

図２７０（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変

動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【４４１４】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【４４１５】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「５秒」の『「高速変動（中）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【４４１６】

図２７０（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【４４１７】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が選択される。

【４４１８】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ２：非リーチ・ショート」には、全体の変動時間が「２秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【４４１９】

図２７０（ａ）で示す例では、「Ｅ２：非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【４４２０】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。

【４４２１】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【４４２２】

図２７０（ａ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『

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

【４４２３】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

【４４２４】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【４４２５】

図２７０（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【４４２６】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スーパーリー」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

【４４２７】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【４４２８】

図２７０（ａ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【４４２９】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」

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

【４４３０】

次に、図２７０（ｂ）を参照して、第２特別図柄の大当たり時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４について説明する。第１４実施形態では、第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値である場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｃ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｄを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｄとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【４４３１】

特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【４４３２】

図２７０（ｂ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。

【４４３３】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。

【４４３４】

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

【４４３５】

次いで、特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「７０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【４４３６】
図２７０（ｂ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。
【４４３７】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。
【４４３８】
従って、第２特別図柄の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。
【４４３９】
次いで、特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「１９０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。
【４４４０】
図２７０（ｂ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。
【４４４１】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。
【４４４２】
従って、第２特別図柄の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動

要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【４４４３】

図２６１に戻って、説明を続ける。普図当たりカウンタＣ４は、例えば「０～９９」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻るループカウンタとして構成されている。また、普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込まれる。

【４４４４】

なお、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、普図当たりカウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝「０～９９」）、タイマ割込処理（図２７９参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図２７８参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【４４４５】

普図当たりカウンタＣ４の値は、例えば定期的（第１４実施形態では、タイマ割込処理（図２７９参照）毎に１回）更新され、球がスルーゲート６７を通過したことが検知されたタイミングで、ＲＡＭ２０３の普図保留球格納エリア２０３ｈに設けられた普図保留第１～第４エリアのいずれかの普図保留エリアに格納される。そして、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納された順に順次普図保留球実行エリア２０３ｉにデータをシフトし、該普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値に対して当たり判定を行う。

【４４４６】

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

【４４４７】

一方、普図保留エリアに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２０２ｇによって設定された当たりとなる乱数の値と一致しない場合には、ハズレと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２０２ｈが参照されて可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「×」の図柄が点灯表示される。なお、普図当たり乱数テーブル２０２ｇ、普図変動テーブル２０２ｈ及び普通電役開放テーブル２０２ｉについては、図２７２において後述する。

【４４４８】

図２６０に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図２６１に図示したカウンタ用バッファ２０３ｃのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ。以下、「Ｉ／Ｏ」と

略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【４４４９】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図２７８参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図２７６参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図２９４参照）が即座に実行される。

【４４５０】

また、詳細は後述するが、第１４実施形態のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３にはバックアップ機能が搭載されておらず、停電などの発生により電源が遮断（瞬停を除く）されると、ＲＡＭ２２３のデータは電源遮断前の状態に復元されず、クリアされた状態となる。このため、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３及び音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３のそれぞれにおいて保持しているデータ（例えば、後述する救済カウンタ２０３ｐ及び後述するサブ救済カウンタ２２３ｋ）の値は、電源遮断直後において整合性の取れていない状態となり得るように構成されている。

【４４５１】

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

【４４５２】

第１保留球数カウンタ２０３ａは、４ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図２７９参照）の中で検出される第１始動口６４への入球に基づいて、特別図柄表示装置３７で行われる第１特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【４４５３】

この第１保留球数カウンタ２０３ａは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図２７６のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、第１始動口６４への始動入賞が検出されて第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図２８０のＳ３０５参照）。一方、第１保留球数カウンタ２０３ａは、第１特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図２８２のＳ５０８参照）。

【４４５４】

第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第１保留球数カウンタ２０３ａと同様、４ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図２７９参照）の中で検出される第２始動口７１への始動入賞に基づいて、特別図柄表示装置３７で行われる第２特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【４４５５】

この第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第１保留球数カウンタ２０３ａと同様、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図２７６のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、第２始動口７１への始動入賞が検出されて第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図２８０のＳ３０９参照）。一方、第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第２特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図２８２のＳ５０５参照）。

【４４５６】

この第１保留球数カウンタ２０３ａの値（即ち、第１特別図柄の保留球数）又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（即ち、第２特別図柄の保留球数）は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される（図２８０のＳ３１２参照）。第１保留球数コマンドは、第１始動口６４への始動入賞が検出されて第１保留球数カウンタ２０３ａが１加算される毎に、第２保留球数コマンドは、第２始動口７１への第２保留球数カウンタ２０３ｂが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。

【４４５７】

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

【４４５８】

さらに、停電等が発生して電源が遮断され、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１が初期化されたとしても、次に受信する第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に保持するデータとの整合性が取れた状態に修復することができる。

【４４５９】

また、第１４実施形態では、主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３に対して第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを送信する場合、その第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドにおいて、１加算された第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値だけでなく、その第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの加算の契機となった上記始動入賞に伴い、カウンタ用バッファ２０３ｃ（図２６１参照）より取得される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値も含める。

【４４６０】

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

【４４６１】

音声ランプ制御装置１１３では、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドにより伝えられた大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、その各値に基づく変動演出が実行される前に先読みし、当該変動演出がどうなるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうな

るか等）をその変動演出の実行前に判断する。そして、その先読みによる判断結果に基づき、各種の演出の実行を決定したり、「保留変化予告」の演出内容及び実行時期（タイミング）を決定できるようになっている。

【４４６２】

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

【４４６３】

第１保留球格納エリア２０３ｄは、上述したように、第１始動口６４への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図２７９参照）の中で、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を取得し、第１保留球格納エリア２０３ｄに格納する。第１保留球格納エリア２０３ｄは、第１特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）を有している（図２６１参照）。

【４４６４】

第２保留球格納エリア２０３ｅは、上述したように、第２始動口７１への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図２７９参照）の中で、球が第２始動口７１へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を取得し、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納する。第２保留球格納エリア２０３ｅは、第２特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）を有している（図２６１参照）。

【４４６５】

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

【４４６６】

ＭＰＵ２０１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するために、上述した第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに記憶されている始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）のうち、最も古い始動入賞に対応するデータを、この保留球実行エリア２０３ｆへシフトする。なお、第１４実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【４４６７】
ここで、再び図２６１を参照して、第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅ、および保留球実行エリア２０３ｆの詳細について説明する。第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅおよび保留球実行エリア２０３ｆは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。
【４４６８】
上述したように、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定には、大当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり種別の決定に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、変動演出の演出態様の決定に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、変動パターンの決定に使用する変動種別カウンタＣＳ１とが用いられる。第１保留球格納エリア２０３ｄは、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値をそれぞれ記憶し、第２保留球格納エリア２０３ｅは、球が第２始動口７１へ入賞（始動入賞）した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値を記憶する。
【４４６９】
第１保留球格納エリア２０３ｄは、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４とが設けられている。
【４４７０】
また、第２保留球格納エリア２０３ｅは、第１保留球格納エリア２０３ｄと同様、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、第１保留球格納エリア２０３ｄと同様、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４とが設けられている。
【４４７１】
なお、第１４実施形態では、大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１，２０３ｅ１と、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２，２０３ｅ２と、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３，２０３ｅ３と、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４，２０３ｅ４とを１つの保留球格納エリア２０３ｄ，２０３ｅの中にそれぞれまとめて設けているが、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１毎に保留球格納エリアを複数設けるようにしてもよい。
【４４７２】
上述した通り、第１保留球格納エリア２０３ｄには、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第１始動口６４への始動入賞に対応するデータが記憶され、第１保留第１エリアには、時間的に最も古い第１始動口６４への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【４４７３】
　また、第２保留球格納エリア２０３ｅには、球が第２始動口７１へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第２始動口７１への始動入賞に対応するデータが記憶され、第２保留第１エリアには、時間的に最も古い第２始動口７１への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。
【４４７４】
　一方、保留球実行エリア２０３ｆは、１つのエリアのみで構成されている。この保留球実行エリア２０３ｆには、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅと同様に、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４とが設けられている。
【４４７５】
　ＭＰＵ２０１は、特別図柄の変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が記憶されている場合は、該第２保留第１エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア２０３ｆの各エリア２０３ｆ１～２０３ｆ４にそれぞれシフトする。一方、ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなった場合に、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが記憶されておらず、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアにデータが記憶されているとき、該第１保留第１エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア２０３ｆの各エリア２０３ｆ１～２０３ｆ４にそれぞれシフトする。
【４４７６】
　そして、保留球実行エリア２０３ｆにシフトされたデータを、変動開始処理（図２８３参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。特別図柄表示装置３７では、主制御装置１１０の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。
【４４７７】
　また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４へ通知される。そして、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４の制御によって、第３図柄表示装置８１では、変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、特別図柄の変動演出が行われる。
【４４７８】
　データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなったことを判断すると、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第２保留第１エリアにデータが格納されていると判断された場合は、第２保留第１エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１の乱数値を、保留球実行エリア２０３ｆの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１へシフトする。同様に、第２保留第１エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２へシフトし、第２保留第１エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３へシフトし、第２保留第１エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４へシフトする。

【４４７９】
そして、保留球実行エリア２０３ｆへのデータのシフトが終了すると、第２保留第１エリアが空き状態となるため、第２保留球格納エリア２０３ｅの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第１４実施形態では、第２保留球格納エリア２０３ｅにおいて、データが記憶（保留）されている第２保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。
【４４８０】
ここで、第２保留球格納エリア２０３ｅ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「４」であり、第２保留球格納エリア２０３ｅの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、第２保留第１エリアのデータが、保留球実行エリア２０３ｆへシフトされ、第２保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、第２保留第２エリアのデータを、第２保留第１エリアへシフトし、第２保留第３エリアのデータを、第２保留第２エリアへシフトし、第２保留第４エリアのデータを、第２保留第３エリアへシフトする。
【４４８１】
また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、第２保留第２エリアのデータのみを、第２保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第１４実施形態では、データが記憶（保留）されていない第２保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。
【４４８２】
なお、データの有無に関わらず、第２保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第２保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。
【４４８３】
一方、ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなったときに、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが格納されていないと判断された場合は、次いで、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第１保留第１エリアにデータが格納されていれば、該第１保留第１エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１の乱数値を、保留球実行エリア２０３ｆの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１へシフトする。同様に、第１保留第１エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２へシフトし、第１保留第１エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３へシフトし、第１保留第１エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４へシフトする。
【４４８４】
そして、保留球実行エリア２０３ｆへのデータのシフトが終了すると、第１保留第１エリアが空き状態となるため、第１保留球格納エリア２０３ｄの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第１４実施形態では、第１保留球格納エリア２０３ｄにおいて、データが記憶（保留）されている第１保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。
【４４８５】
ここで、第１保留球格納エリア２０３ｄ内の各保留エリアに対して行われるデータシフ

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

【４４８６】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、第１保留第２エリアのデータのみを、第１保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第１４実施形態では、データが記憶（保留）されていない第１保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【４４８７】

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

【４４８８】

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

【４４８９】

図２６０に戻って、説明を続ける。普図保留球数カウンタ２０３ｇは、４ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図２７９参照）の中で検出されるスルーゲート６７への球の通過に基づいて、普通図柄表示装置８３で行われる普通図柄の可変表示の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するためのカウンタである。

【４４９０】

この普図保留球数カウンタ２０３ｇは、保留球数カウンタ２０３ａ，２０３ｂと同様、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図２７６のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、スルーゲート６７への球の通過が検出されて普通図柄に関する可変表示の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図２８１のＳ４０５参照）。一方、普図保留球数カウンタ２０３ｇは、普通図柄の可変表示が実行される毎に１減算される（図２９２のＳ７０５参照）。

【４４９１】

普図保留球格納エリア２０３ｈは、スルーゲート６７への球の通過の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した普図当たりカウンタＣ４を記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図２７９参照）の中で、球がスルーゲート６７を通過したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから普図当たりカウンタＣ４の値を取得し、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納する。普図保留球格納エリア２０３ｈは、普通図柄の一の保留球に対応するデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）を有している（図２６１参照）。

【４４９２】
普図保留球実行エリア２０３ｉは、実行を開始する、或いは、実行中の普通図柄の当たり抽選や可変表示の処理において参照すべきデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）を記憶するためのメモリである。
【４４９３】
ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングであることを検出すると、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定等の処理を実行するために、上述した普図保留球格納エリア２０３ｈに記憶されているデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）のうち、一のデータをこの普図保留球実行エリア２０３ｉへシフトする。なお、第１４実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。
【４４９４】
ここで、再び図２６１を参照して、普図保留球格納エリア２０３ｈおよび普図保留球実行エリア２０３ｉの詳細について説明する。普図保留球格納エリア２０３ｈおよび普図保留球実行エリア２０３ｉは、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定等の処理を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。
【４４９５】
上述したように、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定には、普通図柄の当たり抽選に使用する普図当たりカウンタＣ４が用いられる。普図保留球格納エリア２０３ｈは、球がスルーゲート６７を通過した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される普図当たりカウンタＣ４の値を記憶する。
【４４９６】
普図保留球格納エリア２０３ｈは、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、普図当たりカウンタＣ４の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。
【４４９７】
この普図保留球格納エリア２０３ｈには、球がスルーゲート６７を通過したタイミングで取得されるデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号が小さいエリアほど、時間的に古いスルーゲート６７への球の通過に対応するデータが記憶され、普図保留第１エリアには、時間的に最も古いスルーゲート６７への球の通過に対応するデータが記憶されることになる。
【４４９８】
一方、普図保留球実行エリア２０３ｉは、１つのエリアのみで構成されている。この普図保留球実行エリア２０３ｉには、普図保留球格納エリア２０３ｈと同様に、普図当たりカウンタＣ４の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。
【４４９９】
ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行タイミングになったことを判断すると、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１エリアに記憶されているデータを、この普図保留球実行エリア２０３ｉにシフトする。
【４５００】
そして、普図保留球実行エリア２０３ｉにシフトされたデータを、普図変動処理（図２９２参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて、当たり抽選を行うと共に、可変表示の内容を決定する。普通図柄表示装置８３では、主制御装置１１０の制御により、この決定された内容に基づいて、可変表示が行われる。
【４５０１】
データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行

開始タイミングとなったことを判断すると、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１エリアの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）の乱数値を、普図保留球実行エリア２０３ｉの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）へシフトする。

【４５０２】

そして、普図保留球実行エリア２０３ｉへのデータのシフトが終了すると、普図保留第１エリアが空き状態となるため、普図保留球格納エリア２０３ｈの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号が１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第１４実施形態では、普図保留球格納エリア２０３ｈにおいて、データが記憶（保留）されている普図保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【４５０３】

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

【４５０４】

また、例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、普図保留第２エリアのデータのみを、普図保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第１４実施形態では、データが記憶（保留）されていない普図保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【４５０５】

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

【４５０６】

図２６０に戻り、説明を続ける。確変フラグ２０３ｊは、特別図柄が高確率状態か否かを判別するためのフラグである。この確変フラグ２０３ｊは、パチンコ機１０の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、大当たりの終了時において、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」又は「確変Ｃ」の場合に、確変フラグ２０３ｊがオンに設定される（図２９１のＳ６１０２参照）。そして、大当たりに当選した場合にオフに設定される（図２８８のＳ６０２参照）。第１４実施形態のパチンコ機１０では、確変フラグ２０３ｊがオンされている場合に、特別図柄の高確率状態として、大当たり乱数テーブル２０２ａの高確率状態用が参照されて特別図柄の大当たり抽選が行われる。

【４５０７】

ＳＴカウンタ２０３ｋは、特別図柄の高確率状態において、該高確率状態の終了条件である特別図柄の動的表示の実行回数を計数するためのカウンタである。このＳＴカウンタ２０３ｋは、パチンコ機１０の電源投入時のＲＡＭクリア時（図２７６のＳ１１６参照）に初期値として「０」が設定される。そして、大当たり遊技の終了時において、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」又は「確変Ｃ」の場合に、「５０」が設定される（図２９１のＳ６１０４参照）。その後、確変フラグ２０３ｊがオンされている状態（即ち、「確率変動状態」）において、特別図柄の動的表示が１回停止するごとに、１減算される（図２８５のＳ５３０１参照）。そして、ＳＴカウンタ２０３ｋの値が「０」より大きい値でな

くなった場合、即ち、ＳＴカウンタ２０３ｋの値が「０」以下となった場合に（図２８５のＳ５３０２：Ｎｏ参照）、「確率変動状態」が終了したとして確変フラグ２０３ｊがオフに設定される（図２８５のＳ５３０３参照）。なお、このＳＴカウンタ２０３ｋは、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭で「０」クリアされる（図２８８のＳ６０３参照）。

【４５０８】

時短低確フラグ２０３ｍは、オン状態で「普図低確時間短縮状態」であって、普通図柄の低確率状態である一方、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役７２の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短低確フラグ２０３ｍは、パチンコ機１０の電源投入時のＲＡＭクリア時（図２７６のＳ１１６参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第１４実施形態では、特別図柄の動的表示が該特別図柄の低確率状態において計「２４９回」より多く（即ち、「２５０回」以上）実行されて救済条件成立回数に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」に移行させるために該時短低確フラグ２０３ｍがオンに設定される（図２８７のＳ５５０６参照）。その後、特別図柄の動的表示の停止時に実行される変動停止処理において実行される時短計数処理内で、後述する時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値でなくなったとき、かつ、該時短低確フラグ２０３ｍがオンに設定されている場合（図２８６のＳ５４０５参照）、又は、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図２８８のＳ６０４参照）。

【４５０９】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、時短低確フラグ２０３ｍがオンされている場合に、特別図柄は低確率状態であり、かつ、普通図柄も低確率状態として普図当たり乱数テーブル２０２ｇが参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるものの、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル２０２ｈが参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役７２の開放長期化状態として普通電役開放テーブル２０２ｉが参照されて普通電役７２の開放駆動が行われる。本発明の到達条件を判別する手段として、「普図低確時間短縮状態」を判別するための時短低確フラグ２０３ｍを用いて説明し、到達条件が成立した場合の到達表示として「普図低確時間短縮状態」の発生を示す表示（例えば、「天井到達！」等）を用いて説明するが、例えば、「普図高確時間短縮状態」を判別するための時短高確フラグ２０３ｎの判別結果に応じて「普図高確時間短縮状態」の発生を示す表示（例えば、「時短突入！」等）でもよいし、「確率変動状態」を判別するための確変フラグ２０３ｊの判別結果に応じて「確率変動状態」の発生を示す表示（例えば、「確変発生！」等）でもよいし、大当たりの連荘回数が所定回数（例えば、１０回）に到達したことが判別された場合に該連荘回数を強調する表示（例えば、「１０連荘おめでとう！」等）でもよいし、獲得出玉の累積数が所定数（例えば、１０００発）に到達したことが判別された場合に該累積数を強調する表示（例えば、「１０００発突破！」等）でもよいし、小当たりの連荘回数が所定回数（例えば、１０回）に到達したことが判別された場合に該連荘回数を強調する表示（例えば、「１０連ゲット！」等）でもよい。

【４５１０】

時短高確フラグ２０３ｎは、オン状態で「普図高確時間短縮状態」又は「確率変動状態」であって、普通図柄の高確率状態であり、かつ、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役７２の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短高確フラグ２０３ｎは、パチンコ機１０の電源投入時のＲＡＭクリア時（図２７６のＳ１１６参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第１４実施形態では、大当たりの終了時において、大当たり種別にかかわらず、時短高確フラグ２０３ｎがオンに設定される（図２９１のＳ６１０３又はＳ６１０５参照）。その後、特別図柄の動的表示の停止時の処理である変動停止処理において実行される時短計数処理内で、後述する時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値でなくなったとき、かつ、該時短高確フラグ２０３ｎがオンに設定されている場合（図２８６のＳ５４０４参照）、又は、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図２８８のＳ６０４参照）。

【４５１１】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、時短高確フラグ２０３ｎがオンされている場合に、普通図柄の高確率状態として、普図当たり乱数テーブル２０２ｇが参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるとともに、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル２０２ｈが参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役７２の開放長期化状態として普通電役開放テーブル２０２ｉが参照されて普通電役７２の開放駆動が行われる。本発明の状態移行を判別する手段として、「普図高確時間短縮状態」を判別するための時短高確フラグ２０３ｎを用いて説明するが、例えば、「普図低確時間短縮状態」を判別するための時短低確フラグ２０３ｍでもよいし、「確率変動状態」を判別するための確変フラグ２０３ｊでもよいし、大当たり状態を判別するための大当たり状態フラグでもよいし、小当たり状態を判別するための小当たり状態フラグでもよい。

【４５１２】

次いで、時短カウンタ２０３ｏは、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後及び救済条件成立時に各特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第１４実施形態のパチンコ機１０では、大当たり時と救済条件成立時とで、特別図柄の実行回数による時短終了条件が異なるように設定されており、該設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【４５１３】

この時短カウンタ２０３ｏは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図２７６のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理（図２７９のＳ２０３参照）においても大当たり時の初期化処理として、時短カウンタ２０３ｏの値が「０」クリアされる（図２８８のＳ６０５参照）。そして、大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」に当選した場合の大当たり終了後には、時短カウンタ２０３ｏの値に「５０」が設定される（図２９１のＳ６１０６参照）。また、特別図柄の低確率状態において、動的表示の実行回数が「２４９回」より多くなった場合、即ち、後述する救済カウンタ２０３ｐの値が「２４９」より大きい値となった場合であって、かつ、同じく後述する救済設定済みフラグ２０３ｑがオンに設定されていない場合に、時短カウンタ２０３ｏの値に「３７９」が設定される（図２８７のＳ５５０４参照）。一方、時短カウンタ２０３ｏの値は、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図２８６のＳ５４０１参照）。

【４５１４】

そして、時短カウンタ２０３ｏの値が「０」となった場合に（図２８６のＳ５４０２：Ｎｏ参照）、各特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短高確フラグ２０３ｎ又は時短低確フラグ２０３ｍをオフに設定し（図２８６のＳ５４０４又はＳ５４０５参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【４５１５】

救済カウンタ２０３ｐは、特別図柄の動的表示の実行回数に基づいて「普図低確時間短縮状態」に移行するか否かを計数するためのカウンタである。第１４実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が「２５０回」実行された場合、即ち、救済カウンタ２０３ｐの値が「２５０」に達した場合に、遊技状態を「普図低確時間短縮状態」に移行するように構成されている。本発明の特定の事象を計数する手段として、特別図柄の低確率状態における特別図柄の変動演出の回数を例に説明するが、例えば、特別図柄の高確率状態における特別図柄の変動演出の回数でもよいし、普通図柄の可変表示の回数でもよいし、大当たり遊技の発生回数（連荘回数）でもよいし、小当たり遊技の発生回数でもよい。

【４５１６】

この救済カウンタ２０３ｐは、パチンコ機１０の立ち上げ処理におけるＲＡＭクリア後において、初期値として「０」が設定される（図２７６のＳ１７２参照）。そして、特別図柄の低確率状態、即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確

時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１加算される（図２８７のＳ５５０２参照）。第１４実施形態のパチンコ機１０では、この救済カウンタ２０３ｐの値が「２５０」に達した場合、後述する救済設定済みフラグ２０３ｑがオンに設定されていなければ（即ち、オフであれば）、時短カウンタ２０３ｏの値に「３７９」を設定するとともに、時短低確フラグ２０３ｍをオンに設定して（図２８７のＳ５５０４及びＳ５５０６参照）、「普図低確時間短縮状態」へ移行する。

【４５１７】

なお、この救済カウンタ２０３ｐは、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭で「０」クリアされる（図２８８のＳ６０７参照）。これにより、大当たりが発生するごとに、救済条件成立回数を再設定し、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示において大当たりに当選しない期間が所定期間に達した場合に、遊技者への救済措置として「普図低確時間短縮状態」を発生させることが可能となる。なお、球が入賞し易い若しくは入球し得ることで遊技者に遊技価値を付与し易い遊技状態における特別図柄の変動演出に関する事象として、第２始動口７１に球が入賞し易く遊技者に賞球等を付与し易い「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動演出の実行回数について説明するが、例えば、普通電役７２を第１始動口６４に付随させ、該第１始動口６４に球が入賞し易く遊技者に賞球等を付与し易い「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動演出の開始回数でもよいし、可変入賞装置６５に球が入賞し易く遊技者に賞球等を付与し易い大当たり遊技状態における第１始動口６４又は第２始動口７１への入球に基づく特別図柄の変動演出の保留球数でもよい。また、球が入賞し難い若しくは入球しないことで遊技者に遊技価値を付与し難い遊技状態における特別図柄の変動演出に関する事象として、第２始動口７１（又は第１始動口６４）に球が入賞し難く遊技者に賞球等を付与し難い「通常遊技状態」における特別図柄の変動演出の実行回数について説明するが、例えば、第２始動口７１（又は第１始動口６４）に球が入賞し難く遊技者に賞球等を付与し難い「通常遊技状態」における特別図柄の変動演出の開始回数でもよいし、可変入賞装置６５に球が入賞し難く遊技者に賞球等を付与し難い非大当たり遊技状態（即ち、大当たり遊技状態後の遊技状態であって、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「通常遊技状態」、「普図低確時間短縮状態」、又は、「潜伏確率変動状態」、小当たり遊技状態等）における第１始動口６４又は第２始動口７１への入球に基づく特別図柄の変動演出の保留球数でもよい。

【４５１８】

救済設定済みフラグ２０３ｑは、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示が救済条件成立回数に１度達したか否かを判別するためのフラグである。この救済設定済みフラグ２０３ｑは、パチンコ機１０の立ち上げ処理において、初期値としてオフに設定される（図２７６のＳ１７１参照）。そして、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が連続して「２５０回」大当たりに当選しなかった場合、即ち、救済カウンタ２０３ｐの値が「２５０」に達した場合に、大当たり遊技後、天井機能が１回発動したとして、オンに設定される（図２８７のＳ５５０５参照）。一方、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図２８８のＳ６０６参照）。

【４５１９】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、救済設定済みフラグ２０３ｑがオンに設定されている場合、即ち、大当たり遊技後、１度でも天井機能が発動している場合は、その後の「通常遊技状態」において再び天井機能を発生させないように構成されており、救済設定済みフラグ２０３ｑを参照することで、大当たり遊技後に発動する天井機能を１回に制限することができる。

【４５２０】

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

【４５２１】

ここで、図２７１を参照して、大当たり開放テーブル２０２ｆについて説明する。図２

７１は、ＲＯＭ２０２に記憶される大当たり開放テーブル２０２ｆの一例を模式的に示した模式図である。大当たり開放テーブル２０２ｆは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり時に参照され、各特別図柄の大当たりを発生した大当たり種別に基づいて、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの開放態様等（ラウンド回数、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）、及び、大当たり終了後に移行する遊技状態が規定されている。

【４５２２】

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

【４５２３】

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

【４５２４】

図２７１で示すように、大当たり開放テーブル２０２ｆの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短Ａ」又は「確変Ｂ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａ（以下、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａを、「大入賞口」と称する場合がある）が、４ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、その大当たりのオープニング時間（以下、オープニング時間を、「ＯＰ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定され、その大当たりの１のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間（以下、インターバル時間を、「ＩＴ時間」と称する場合がある）が「１秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間（以下、エンディング時間を、「ＥＤ時間」と称する場合がある）が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行し、大当たり種別「確変Ｂ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【４５２５】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短Ｂ」又は「確変Ｃ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、６ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短Ｂ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行し、大当たり種別「確変Ｃ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【４５２６】

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

遊技状態」において、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【４５２７】

なお、「通常遊技状態」において大当たり種別「確変Ｂ」又は「確変Ｃ」に当選し得るのは第２特別図柄の動的表示であり、該第２特別図柄の動的表示は、「通常遊技状態」において推奨されている左打ち遊技では実行され難くなるように構成されている。

【４５２８】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「普図高確時間短縮状態・確率変動状態・普図低確時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短Ａ」又は「確変Ｂ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、４ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行し、大当たり種別「確変Ｂ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【４５２９】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「普図高確時間短縮状態・確率変動状態・普図低確時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短Ｂ」又は「確変Ｃ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、６ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、大当たり種別「時短Ｂ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行し、大当たり種別「確変Ｃ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【４５３０】

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

【４５３１】

なお、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」に当選し得るのは第１特別図柄の動的表示であり、該第１特別図柄の動的表示は、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において推奨されている右打ち遊技では実行され難くなるように構成されている。

【４５３２】

このように、右打ち遊技が維持されて連続的に特別図柄の大当たりが頻発する「連荘」状態において、いずれかの大当たり種別に当選した場合における大当たり時のＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間を、「通常遊技状態」における初回大当たりのＯＰ時間、ＩＴ

時間、及び、ＥＤ時間より短く構成することで、「連荘」状態中における大当たり全体の消化時間を短くし、「連荘」状態において次の大当たりへの到達時間を短くすることが可能となる。これにより、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くし得ることで、「連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。

【４５３３】

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

【４５３４】

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

【４５３５】

また、大当たり種別毎に別々の遊技状態に移行する必要はなく、複数の大当たり種別で共通的な遊技状態に移行するように構成してもよい。さらに、ＯＰ時間とＥＤ時間とを異ならせるように構成してもよいし、ＩＴ時間をＯＰ時間やＥＤ時間より長い時間に設定してもよい。また、１のラウンドの最小開放時間を、ＩＴ時間やＯＰ時間、ＥＤ時間より短い時間に設定してもよい。さらに、大当たり種別毎にＯＰ時間、ＩＴ時間又はＥＤ時間の少なくとも１つ以上を同一な時間となるように設定してもよい。また、「潜伏確率変動状態」における大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間を、「通常遊技状態」、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」における大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間よりいずれも短くなるように構成していたが、いずれか１以上のＯＰ時間、ＩＴ時間、又は、ＥＤ時間を短くするように構成し、他の１以上のＯＰ時間、ＩＴ時間、又は、ＥＤ時間を同等又は長くなるように構成してもよい。

【４５３６】

次に、図２７２（ａ）から図２７２（ｃ）を参照して、普図当たり乱数テーブル２０２ｇ、普図変動テーブル２０２ｈ及び普通電役開放テーブル２０２ｉの詳細について説明する。まず、図２７２（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普図当たり乱数テーブル２０２ｇの一例を模式的に示した模式図である。

【４５３７】

上述したように、普図当たり乱数テーブル２０２ｇは、パチンコ機１０の遊技状態が、「通常遊技状態」又は「普図低確時間短縮状態」である普通図柄の低確率状態（「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」ではない期間（特別図柄の大当たり中を含む））の場合に使用される「普通図柄低確率状態」用と、パチンコ機１０の遊技状態が、「普通図柄低確率状態」より普通図柄が当たりとなる確率の高い状態である「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」の場合に使用される「普通図柄高確率状態」用との２種類に分けられる。そして、「普通図柄低確率状態」用と「普通図柄高確率状態」用とのそれぞれに含まれる当たりとなる乱数の数が異なって設定されている。このように、「普通図柄

低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで当たりとなる乱数の数を異ならせることにより、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで、普通図柄の可変表示において当たりとなる確率が変更される。

【４５３８】

図２７２（ａ）で示すように、第１４実施形態のパチンコ機１０では、「普通図柄低確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタＣ４の値の数は「７０個」で、その値「３０～９９」が、普図当たり乱数テーブル２０２ｇに規定（設定）されている。つまり、「普通図柄低確率状態」（即ち、「通常遊技状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における普通図柄の当たり確率は、７０／１００となり、普通図柄の可変表示において当たりが導出され易いように設定されている。

【４５３９】

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

【４５４０】

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

【４５４１】

特に、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」では、「普通図柄低確率状態」となり、普通図柄の可変表示時間も長く、また、普通電役７２が開放し難く、さらに、開放した場合でも普通電役７２が短時間しか開放しないため、仮に右打ち遊技で球が発射された場合でも「普通図柄高確率状態」より第２始動口７１へ入賞し難くなるように構成されている。また、第１始動口６４には普通電役７２のような入賞を補助する装置が備え付けられておらず、さらに、左打ち遊技で発射された球の流下領域にスルーゲート６７が配置されていないため、左打ち遊技により発射された球が時短機能によって第１始動口６４へ入賞し易くなる構成ではない。よって、換言すれば、「通常遊技状態」では、右打ち遊技されたとしても、その右打ちされた球は、第２始動口７１へ入賞し難く、また、左打ち遊技で発射された球も、時短機能を使わずに第１始動口６４へ入賞させなければならず、第１特別図柄の動的表示を実行させるために自力で第１始動口６４へ入賞させるように構成されている。なお、「通常遊技状態」において、普通図柄の可変表示時間や普通電役７２の開放パターンを複数種類設けておくことで、「通常遊技状態」において遊技者が第２始動口７１へ入賞可能なタイミングを把握させ難く構成して、第２始動口７１への入賞を困難に構成するとより好適である。また、「通常遊技状態」において、右打ち遊技された場合に、スルーゲート６７への球の通過を起因してエラー報知するように構成することで、遊技者および遊技場の従業員に対して奨励されていない遊技態様であることを示唆することで、遊技者に右打ち遊技での遊技を抑制させてもよい。本発明の状態が変化した旨を示唆する発射態様示唆として、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した場合における左打ち遊技の発射示唆表示を例に説明するが、例えば、「確率変動状態」から「通常遊技状態」に移行した場合における左打ち遊技の発射示唆表示でもよいし、大当たり待機状態における右打ち遊技の中でも強く遊技者に右打ち遊技を行うことを示唆する強調（拡大）発射示唆表示から、スルーゲート等を球が通過することにより大当たり遊技が開始されて該大当たり遊技状態が変化した旨を表示し、かつ、右打ち遊技を継続して行うことを遊技者に示唆する該強調（拡大）発射示唆表示より地味（小さな）な地味（縮小）発射示唆表示でもよい。

【４５４２】
次いで、図２７２（ｂ）を参照して、普通図柄の可変表示時間を決定するための普図変動テーブル２０２ｈの詳細について説明する。図２７２（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普図変動テーブル２０２ｈの一例を模式的に示した模式図である。
【４５４３】
普図変動テーブル２０２ｈは、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」で参照される「普図高確時間短縮状態・確率変動状態・普図低確時間短縮状態」用との２種類に分けられる。そして、「通常遊技状態」用と「普図高確時間短縮状態・確率変動状態・普図低確時間短縮状態」用とで設定される普通図柄の可変表示時間が異なって設定されている。このように、各遊技状態で普通図柄の可変表示時間を異ならせることにより、各遊技状態で普通図柄の当否結果が導出される時間が変更される。
【４５４４】
図２７２（ｂ）で示すように、第１４実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「１５秒」となるように普図変動テーブル２０２ｈで規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「１５秒」となるように設定されている。
【４５４５】
また、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「０．１秒」となるように普図変動テーブル２０２ｈで規定されている。つまり、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「０．１秒」となるように設定されている。
【４５４６】
これにより、遊技状態に応じて普通図柄の可変表示時間を変更することで、スルーゲート６７を球が通過してから、普通電役７２が開放されるまでの期間を変更することができる。その結果、球がスルーゲート６７を通過した場合に、該スルーゲート６７の通過に起因する可変表示で当たりとなり、該当たりに基づいて普通電役７２が開放されて、スルーゲート６７を通過した球がそのまま第２始動口７１へ流入し得るか否かを遊技状態によって異ならせることができる。よって、普通図柄の可変表示時間を遊技状態毎に変更することで、１の球のスルーゲート６７及び第２始動口７１への入賞態様を異ならせることができ、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。
【４５４７】
特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示時間が短く、当たりに当選し易く、かつ、普通電役７２の開放時間も長時間となるため、普通電役７２の上面を球が転動している間に普通電役７２が開放（没入）状態となって、右打ち遊技により発射された球が第２始動口７１へと入賞し得るように構成されている。換言すれば、「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」で右打ちされた球は、第２始動口７１へ入賞し易く、可変入賞装置６５へ入賞し難いように構成されている。
【４５４８】
また、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「普図低確時間短縮状態」では、「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」よりも当たりに当選し難いものの、普通図柄の可変表示時間が短く、かつ、普通電役７２の開放時間も長時間となるため、右打ち遊技により発射された球が第２始動口７１へと入賞し得るように構成されている。換言すれば、「普図低確時間短縮状態」で右打ちされた球は、第２始動口７１へ入賞し易く、可変入賞装置６５へ入賞し難いように構成されている。
【４５４９】
次いで、図２７２（ｃ）を参照して、普通電役開放テーブル２０２ｉについて説明する

。図２７２（ｃ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普通電役開放テーブル２０２ｉの一例を模式的に示した模式図である。普通電役開放テーブル２０２ｉは、普通図柄の当たり時に参照され、普通図柄の当たりが発生したタイミングにおける遊技状態に基づいて、普通電役７２の開放（没入）時間および開放回数が規定されている。

【４５５０】

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

【４５５１】

図２７２（ｃ）で示すように、第１４実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役７２の開放回数は１回であり、その開放時間は「０．１秒」となるように普通電役開放テーブル２０２ｉで規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役７２は、「０．１秒」×１回＝「０．１秒」の間、開放されるように設定されている。

【４５５２】

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

【４５５３】

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

【４５５４】

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

【４５５５】

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

【４５５６】

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

【４５５７】

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

【４５５８】
なお、普通図柄の可変表示の当たり確率や可変表示の可変表示時間は、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、「通常遊技状態」等より「確率変動状態」等の方が普通図柄に当選し易い確率であれば如何様な割合でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の当たり確率を１／１００程度として当たり難くなるように構成してもよいし、「確率変動状態」における普通図柄の当たり確率を５０／１００＝１／２程度としてもよいし、普通図柄の低確率状態において当たりに当選しないように構成してもよい。また、「通常遊技状態」より「確率変動状態」等の方が可変表示時間が短ければ如何様な時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の可変表示時間を「３０秒」以上の長い時間（例えば、「１００秒」）としてもよいし、「１０秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。
【４５５９】
また、普通電役７２の開放時間や開放回数も、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、普通電役７２の開放時間として、「通常遊技状態」等より「確率変動状態」等の方が遊技者にとって有利な開放時間であれば如何様な開放時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」等における普通電役７２の開放時間を「０．１秒」以上（例えば、「１秒」）に設定してもよいし、開放回数を「１回」以上（例えば、「３回」）に設定してもよい。また、「確率変動状態」等における普通電役７２の開放時間を「５．８秒」以上の長い時間（例えば、「１０秒」）としてもよいし、「５．８秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。さらに、「確率変動状態」等における普通電役７２の開放回数を「１回」以上の多い回数（例えば、「５回」）としてもよい。
【４５６０】
次に、図２７３を参照して、第１４実施形態における時短終了条件テーブル２０２ｊについて説明する。図２７３は、第１４実施形態におけるＲＯＭ２０２に記憶される時短終了条件テーブル２０２ｊの一例を模式的に示した模式図である。時短終了条件テーブル２０２ｊは、大当たり状態の終了時、又は、救済条件成立回数に達した場合に参照され、大当たりに当選した大当たり種別又は救済条件成立に応じて付与される「時短機能」の終了条件がそれぞれ規定されている。
【４５６１】
図２７３で示すように、すべての遊技状態において大当たりに当選した場合に、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」として、高確時短機能が「５０回」まで有効となるように設定される。また、特別図柄の低確率状態（実質的には、「通常遊技状態」）において救済条件成立回数（第１４実施形態では「２５０回」）に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」として、低確時短機能が「３７９回」まで有効となるように設定される。
【４５６２】
図２６０に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図２６１に図示したカウンタ用バッファ２０３ｃ等のほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ。以下、「Ｉ／Ｏ」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。
【４５６３】
停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図２７８参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３

に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図２７６参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図２９４参照）が即座に実行される。本発明の電圧非低下状況として、パチンコ機１０の電源オン時を例に説明するが、例えば、第３図柄表示装置８１に対して供給電力を低下させる節電モード以外の状態全般でもよい。また、本発明の電圧低下状況後として、パチンコ機１０の電源断後の復帰後を例に説明するが、例えば、第３図柄表示装置８１に対する節電モード復帰後でもよい。

【４５６４】

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

【４５６５】

また、入出力ポート２０５の出力側には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、特別図柄表示装置３７、普通図柄表示装置８３、普通図柄保留ランプ８４、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイド６５ｂや、普通電役７２の出没板７２ａを駆動するための普通電役ソレノイド（図示せず）、その他ソレノイド２０９が接続されている。ＭＰＵ２０１は、各種スイッチ２０８，５０２，５０３から出力される信号や、設定キー５０１の状態に基づいて各種処理を実行するとともに、各種処理の実行結果の１つとして確率表示装置５０４の表示内容等を設定する。

【４５６６】

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

【４５６７】

払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図２９４参照）が即座に実行される。

【４５６８】

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

に接続されるが、主制御装置１１０には接続されていない。
【４５６９】
発射制御装置１１２は、主制御装置１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル５１の回転操作量に応じた球の打ち出し強さとなるように球発射ユニット１１２ａを制御するものである。球発射ユニット１１２ａは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル５１の回動量に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル５１の操作量に応じた強さで球が発射される。
【４５７０】
音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４など）２２７における点灯および消灯の出力、変動演出や、「通常遊技状態」における救済カウンタ表示８９の表示、「保留変化予告」といった第３図柄表示装置８１にて行われる演出の表示態様の設定などを制御するものである。なお、本発明では、変動演出に関する事象の回数報知態様を、現在の変動演出に関する事象の回数と、変動演出に関する事象の所定の到達回数とで表示、即ち、分子に特別図柄の低確率状態における変動演出の実行開始回数を表示し、かつ、分母に「普図低確時間短縮状態」が発生し得る到達回数（天井回数）を表示する態様で説明するが、例えば、変動演出に関する事象の回数報知態様として、分子に特別図柄の低確率状態における変動演出の実行済み回数（確定回数）を表示し、かつ、分母に「普図低確時間短縮状態」が発生し得る到達回数（天井回数）を表示する態様でもよいし、所定の表示領域に特別図柄の変動演出の保留球数が表示される表示枠を保留球数の最大回数分設け、かつ、特別図柄の変動演出の保留球数が発生するごとに、該表示枠に収まるように所定順（例えば、正面視左側から）で保留図柄を表示するように構成してもよい。
【４５７１】
演算装置であるＭＰＵ２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２２３とを有している。
【４５７２】
音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、及び、枠ボタン２２などがそれぞれ接続されている。第１４実施形態では、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成され、音声ランプ制御装置１１３から主制御装置１１０へコマンド送信ができないように構成されている。一方、音声ランプ制御装置１１３と表示制御装置１１４とは、互いにコマンドの送受信が可能に構成されている。
【４５７３】
また、音声ランプ制御装置１１３は、枠ボタン２２からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示される演出のステージを変更したり、「スーパーリーチ」演出態様等の背面画像を変更したりするように、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７を制御すると共に、表示制御装置１１４へ枠ボタン２２の押下に基づいた表示を第３図柄表示装置８１に表示させるように指示する。
【４５７４】
表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出や「通常遊技状態」における救済カウンタ表示８９の表示、「保留変化予告」の表示制御を実行するものである。なお、救済カウンタ表示８９の表示内容の詳細については、図３０３において後述する。本発明の特定の事象を計数する手段

の結果表示として、特別図柄の低確率状態における特別図柄の変動回数を救済カウンタ表示８９において表示する例で説明するが、例えば、特別図柄の高確率状態における特別図柄の変動回数の結果を表示してもよいし、普通図柄の可変表示の計数結果を表示してもよいし、大当たり遊技の発生回数（連荘回数）の結果を表示してもよいし、獲得出玉の計数結果を表示してもよいし、小当たり遊技の発生回数の結果を表示してもよい。

【４５７５】

電源装置１１５は、パチンコ機１０の各部に電源を供給するための電源部２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路２５２とを有している。電源部２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置１１０～１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ２０８などの各種スイッチや、ソレノイド２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置１１０～１１４等に対して必要な電圧を供給する。なお、本発明では、電源断時に、該電断時までに計数していた特別図柄の変動演出に関する回数を、電源復帰後もバックアップ記憶する手段として、電源断時に、該電源断時までに計数していた特別図柄の変動演出の実行回数を、電源復帰後もバックアップ記憶する場合について説明したが、例えば、電源断時に、該電断時までに計数していた特別図柄の開始回数を、電源復帰後もバックアップ記憶してもよいし、電源断時に、該電源断時までに計数していた特別図柄の変動演出に関する保留球数を、電源復帰後もバックアップ記憶してもよいし、電源断時に、該電源断時までに計数していた特別図柄の変動演出の実行時間を、電源復帰後もバックアップ記憶してもよい。

【４５７６】

停電監視回路２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１及び払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０及び払出制御装置１１１のＮＭＩ端子へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理（図２９４参照）を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理を正常に実行し完了することができる。

【４５７７】

なお、第１４実施形態のパチンコ機１０では、主制御装置１１０に内蔵されているＲＡＭ２０３にはバックアップ機能を搭載しているが、音声ランプ制御装置１１３に内蔵されているＲＡＭ２２３にはバックアップ機能を搭載していない。このため、停電などの発生により電源が遮断（瞬停を除く）されると、バックアップ機能を搭載している主制御装置１１０内のＲＡＭ２０３のデータは電源遮断前の状態に復帰されるが、バックアップ機能を搭載していない音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３のデータはすべてクリア（初期化）されるように構成されている。

【４５７８】

これに対し、音声ランプ制御装置１１３では、始動入賞のタイミングや、特別図柄の変動演出開始時、大当たり時等のタイミングにおいて主制御装置１１０から送信されるコマンド（例えば、保留球数コマンド、変動パターンコマンド、遊技状態コマンド等）を受信することにより、主制御装置１１０内のＲＡＭ２０３と、音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３との整合性を保つことができるように構成されている。このように、音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３にバックアップ機能を搭載することなく構成することで、製造コストを削減することができる。

【４５７９】
　また、音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３にバックアップ機能を搭載して、停電などの発生により電源が遮断されても、ＲＡＭ２２３のデータが電源遮断前の状態に復帰するように構成してもよい。
【４５８０】
　ここで、図２７４を参照して、音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図２７４は、主に音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、ＭＰＵ２２１にて実行される各種制御プログラムの他、固定値データとして、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、停止パターンテーブル２２２ｃ、変動パターンテーブル２２２ｄが少なくとも格納されている。これらのテーブル２２２ａ～２２２ｄは、いずれも主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に設けられた大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、停止パターンテーブル２０２ｄ、変動パターンテーブル２０２ｅと同じものである。なお、本発明では、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１のみにバックアップ機能が設けられ、その他の制御装置（例えば、音声ランプ制御装置１１３、表示制御装置１１４、発射制御装置１１２等）にはバックアップ機能が設けられていないため、パチンコ機１０の電源が断された場合、上記その他の制御装置の制御内容はクリアされるように構成されている。
【４５８１】
　音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳ１の各値と、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、停止パターンテーブル２２２ｃおよび変動パターンテーブル２２２ｄとに基づいて、先読み処理を実行可能に構成されている。
【４５８２】
　そして、この先読み処理によって、その先読み処理の対象となった保留中の変動演出が、結果としてどのような演出となるか（大当たりとなるか否か、「リーチ表示」となるか否か等）をその変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定したり、コクピット表示領域Ｄｂ（図２５９参照）に表示される保留図柄の表示態様を変化させる「保留変化予告」の演出内容（及び実行時期（タイミング））を決定したりする制御を実行する。
【４５８３】
　ＲＡＭ２２３には、特図１変動開始フラグ２２３ａ、特図２変動開始フラグ２２３ｂ、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄ、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ、実行情報格納エリア２２３ｇ、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈ、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉ、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊ、サブ救済カウンタ２２３ｋが少なくとも設けられている。
【４５８４】
　特図１変動開始フラグ２２３ａは、オン状態で第１特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図１変動開始フラグ２２３ａは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特図１停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図２９８のＳ１２２５参照）。そして、第１特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図３００のＳ１３０２参照）。
【４５８５】
　そして、第１４実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、この特図１変動開始フラグ２２３ａがオンされたことを契機として、待機中の第１特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第１特別図柄の変動演出を実行させるための第１特別図柄の変動演出の設定処理（図３００のＳ１３０６～Ｓ１３０８参照）を行う。
【４５８６】

特図２変動開始フラグ２２３ｂは、オン状態で第２特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図２変動開始フラグ２２３ｂは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特図２停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図２９９のＳ１２５５参照）。そして、第２特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図３００のＳ１３１０参照）。

【４５８７】

そして、第１４実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、この特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンされたことを契機として、待機中の第２特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第２特別図柄の変動演出を実行させるための第２特別図柄の変動演出の設定処理（図３００のＳ１３１４～Ｓ１３１６参照）を行う。

【４５８８】

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

【４５８９】

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

【４５９０】

具体的には、音声ランプ制御装置１１３は、第１始動口６４への入球によって第１特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置１１０において第１保留球数カウンタ２０３ａの値が加算された場合に主制御装置１１０より送信される第１保留球数コマンドを受信すると、その第１保留球数コマンドに含まれる、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの加算後の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（図２９７のＳ１２０７参照）。

【４５９１】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において第１保留球数カウンタ２０３ａの値が減算される場合に主制御装置１１０から送信される第１特別図柄の変動演出に対応する特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第１特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算（更新）する（図３００のＳ１３０５参照）。このように、第１保留球数カウンタ２０３ａの更新にあわせて主制御装置１１０から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置１１３ではサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新するので、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同期させながら、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新することができる。

【４５９２】

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

【４５９３】

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

２２３ｄにて、その保留球数を管理するようになっている。
【４５９４】
具体的には、音声ランプ制御装置１１３は、第２始動口７１への入球によって第２特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置１１０において第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が加算された場合に主制御装置１１０より送信される第２保留球数コマンドを受信すると、その第２保留球数コマンドに含まれる、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの加算後の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第２特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納する（図２９７のＳ１２１１参照）。
【４５９５】
また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が減算される場合に主制御装置１１０から送信される第２特別図柄の変動演出に対応する特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第２特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を１減算（更新）する（図３００のＳ１３１３参照）。このように、第２保留球数カウンタ２０３ｂの更新にあわせて主制御装置１１０から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置１１３ではサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新するので、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同期させながら、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新することができる。
【４５９６】
サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値は、各特別図柄の変動演出が奨励される遊技状態において、第３図柄表示装置８１における保留図柄及び実行図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドの受信に応じてそのコマンドにより示される保留球数をサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納したり（図２９７のＳ１２０７又はＳ１２１１参照）、特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンド、又は、特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドの受信に応じて、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新したりするタイミングで（図３００のＳ１３０５又はＳ１３１３参照）、遊技状態に応じて奨励される特別図柄に対応する格納後もしくは更新後のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用第１保留球数コマンド又は表示用第２保留球数コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する。
【４５９７】
表示制御装置１１４では、この表示用第１保留球数コマンド又は表示用第２保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値分の保留図柄と、実行中の変動演出を示す実行図柄とを第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図２５９（ｂ）参照）に表示するように、画像の描画を制御する。
【４５９８】
上述したように、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同期しながら、その値が変更され、また、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄは、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図２５９（ｂ）参照）に表示される保留図柄の数も、奨励される特別図柄に関する主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。
【４５９９】

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

【４６００】

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

【４６０１】

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

【４６０２】

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

【４６０３】

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

【４６０４】

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

【４６０５】

前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈは、これから実行を開始する変動演出の１変動前に実行された変動演出の実行時における遊技状態を格納するためのエリアである。音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、主制御装置１１０から送信される特図１遊技状態コマンド又は特図２遊技状態コマンドを受信すると、後述する今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉの情報を前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈにシフトし、受信した特図１遊技状態コマンド又は特図２遊技状態コマンドに基づく遊技状態の情報を今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉにセットする。そして、この前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈと、後述する今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉと、の２つの情報によって前回変動と今回変動のそれぞれの変動演出の実行時における遊技状態に差異があるか否かを判別し、判別結果によって後述するサブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊをオン又はオフに設定する。

【４６０６】

今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉは、これから実行を開始する変動演出の実行時における遊技状態を格納するためのエリアである。音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、上述した前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈと、この今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉと、の２つの情報によって前回変動と今回変動のそれぞれの変動演出の実行時における遊技状態に差異があるか否かを判別し、判別結果によって後述するサブ救済カウ

ンタ表示フラグ２２３ｊをオン又はオフに設定する。
【４６０７】
サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊは、「通常遊技状態」中に第３図柄表示装置８１において表示する救済カウンタ表示８９の表示を実行するか否かを判別するためのフラグである。このサブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊは、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理において、初期値としてオフに設定される（図２９５のＳ１０５１参照）。そして、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納されている遊技状態が「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」であり、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉに格納されている遊技状態が「通常遊技状態」の場合、即ち、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した直後である場合に、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊがオンに設定される（図３０１のＳ１４０６参照）。一方、いずれかの大当たりが発生した場合にオフに設定される（図３０２のＳ１５０２参照）。第１４実施形態のパチンコ機１０では、このサブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊがオンに設定されている場合に、第３図柄表示装置８１において救済カウンタ表示８９が表示される。
【４６０８】
サブ救済カウンタ２２３ｋは、「通常遊技状態」中に第３図柄表示装置８１において救済カウンタ表示８９に表示するカウンタであり、特別図柄の低確率状態における特別図柄の実行回数を計数するためのカウンタである。このサブ救済カウンタ２２３ｋの値を救済カウンタ表示８９の表示用救済カウンタ分子８９ｂに表示することにより（図２５９参照）、遊技者は特別図柄の低確率状態における実行回数及び救済条件が成立するまでの残りの特別図柄の実行回数を把握することができる。
【４６０９】
このサブ救済カウンタ２２３ｋは、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理において、初期値として「０」が設定される（図２９５のＳ１０５２参照）。そして、特別図柄の変動表示の開始時において、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納されている遊技状態が「確率変動状態」であり、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉに格納されている遊技状態が「通常遊技状態」の場合、即ち、「確率変動状態」から「通常遊技状態」に移行した直後である場合に、サブ救済カウンタ２２３ｋに「０」がセットされる（図３０１のＳ１４０３参照）。また、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納されている遊技状態が「普図高確時間短縮状態」であり、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉに格納されている遊技状態が「通常遊技状態」の場合、即ち、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した直後である場合に、サブ救済カウンタ２２３ｋに「５０」がセットされる（図３０１のＳ１４０５参照）。また、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉに格納されている遊技状態が「通常遊技状態」である場合に１加算される（図３０１のＳ１４０８参照）。
【４６１０】
このように構成することで、サブ救済カウンタ２２３ｋは、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行するタイミング、即ち、第３図柄表示装置８１で救済カウンタ表示８９の表示を開始するタイミングにおいて値がセットされ、これ以降、「通常遊技状態」での変動表示の実行の都度、１加算されることで、救済カウンタ表示８９を正確な値で表示することができる。
【４６１１】
その結果、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３にバックアップ機能を搭載しなくても、救済カウンタ表示８９を正確な値で表示することができ、音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３にバックアップ機能を搭載しないことにより、製造コストを削減することができる。さらに、このように構成することで、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３において保持している救済カウンタ２０３ｐの値の音声ランプ制御装置１１３へのコマンド送信が不要となるため、主制御装置１１０制御的負担を軽減することができる。本発明の遊技状態の移行に関与する情報として、変動回数と天井回数とに関する情報で説明するが、例えば、大当たり終了に関する情報でもよいし、小当たり終了に関する情報でもよいし

、「確率変動状態」の終了に関する情報でもよいし、「普図高確時間短縮状態」の終了に関する情報でもよいし、「普図低確時間短縮状態」の終了に関する情報でもよい。この場合に、遊技状態の移行に関与する情報の出力態様として、大当たり終了時には、専用の大当たり終了画面を出力表示してもよいし、小当たり終了時には、専用の小当たり終了画面を出力表示してもよいし、「確率変動状態」の終了時には、専用の確変終了画面を出力表示してもよいし、「普図高確時間短縮状態」の終了時には、専用の時短終了画面を出力表示してもよいし、「普図低確時間短縮状態」の終了時には、専用の時短終了画面を出力表示してもよい。また、遊技状態の移行に関与する情報の出力態様に関連する更新表示として、「普図高確時間短縮状態」において特別図柄の変動演出の回数のみを表示する例で説明するが、例えば、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」の残り回数を表示してもよい。

【４６１２】

また、このサブ救済カウンタ２２３ｋは、いずれかの大当たりが発生した場合に「０」クリアされる（図３０２のＳ１５０３参照）。

【４６１３】

なお、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３において保持している救済カウンタ２０３ｐの値を音声ランプ制御装置１１３へコマンド送信し、音声ランプ制御装置１１３において、受信した救済カウンタ２０３ｐの値をサブ救済カウンタ２２３ｋにシフトして保持するように構成してもよい。

【４６１４】

ここで、図２７５を参照して、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの詳細について説明する。図２７５は、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの構成を模式的に示す模式図である。

【４６１５】

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

【４６１６】

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

【４６１７】

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

【４６１８】

具体的には、実行情報格納エリア２２３ｇが、現在実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に対応するエリアである。さらに、第１保留情報格納エリア２２３ｅの第

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

【４６１９】

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

【４６２０】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第１保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、第１保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置１１３は、抽出した各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値をそれぞれ、対応する第１保留情報格納第１～第４エリアのうち該第１保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｅ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｅ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｅ３、変動種別カウンタ格納エリア２２３ｅ４に格納する。

【４６２１】

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

【４６２２】

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

【４６２３】

具体的には、第２保留球数コマンドに含まれる保留球数がＸ（１≦Ｙ≦４）であれば、その時点で保留されている第２特別図柄の変動演出の数はＹであり、その第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、保留された第２特別図柄の変動

演出のうち時間的にＹ番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第１保留情報格納第Ｙエリアの各カウンタ格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に対応するカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を格納する。このとき、主制御装置１１０では、第２保留球数コマンドに含めた各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第Ｙエリアに格納する。つまり、主制御装置１１０の第２保留第Ｙエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が、第２留情報格納第Ｙエリアに格納されることになる。

【４６２４】

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

【４６２５】

そして、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させた場合は、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させる。

【４６２６】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第２特別図柄の変動演出の開始を意味する特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドを受信すると、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された情報を、実行情報格納エリア２２３ｇに対してシフトする処理を実行する。つまり、第２特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された第２特別図柄の変動演出に対応する第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、現在実行中の第２特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｈ１～２２３ｈ４に移動させる。

【４６２７】

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

【４６２８】

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

【４６２９】

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

【４６３０】

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

【４６３１】

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

【４６３２】

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

【４６３３】

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

【４６３４】

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

【４６３５】

図２６０に戻って説明を続ける。ＲＡＭ２２３は、その他、主制御装置１１０より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）などを有している。

【４６３６】

コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ　Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ　Ｏｕｔ）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図２９７参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【４６３７】

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

【４６３８】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態毎に第３図柄表示装置８１で行われる変動演出の変動態様が異なるとともに、各遊技状態ごとに奨励される球の発射態様が遊技者に示されるように構成されている。具体的には、例えば、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」では、左打ち遊技を促す「左打ち」という文字表示が主表示領域Ｄｍの左下領域に表示されつつ、アラビア数字で構成される各変動図柄が縦スクロールで変動すると共に、主表示領域Ｄｍにおいて１の有効ラインのみ（所謂、シングルライン）を形成するように表示される。また、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技を促す「右打ち」という文字表示が主表示領域Ｄｍの右上領域に表示されつつ、漢数字で構成される各変動図柄が縦スクロールで変動すると共に、主表示領域Ｄｍにおいて１の有効ライン（所謂、シングルライン）を形成するように表示される。このように、各遊技状態において変動図柄の表示態様を明確に異ならせることで、遊技状態を遊技者に認識させ易くしつつ、奨励される遊技を

行うために必要な遊技態様（発射態様）を認識し易くすることができる。本発明の遊技者に有利となる発射態様示唆について、右打ち遊技の発射示唆表示を例に説明するが、例えば、右打ち遊技の中でも強く遊技者に右打ち遊技を行うことを示唆する強調（拡大）発射示唆表示でもよいし、左打ち遊技で遊技者にとって有利な遊技状態である場合における左打ち遊技の発射示唆表示でもよい。

【４６３９】

次に、図２７６から図２９４のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では２ミリ秒周期で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがある。

【４６４０】

図２７６は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。

【４６４１】

この立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期値設定処理を実行する（Ｓ１０１）。例えば、ＲＡＭ２０３へのアクセス許可を設定し、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本実施形態では、「１秒」）を実行する（Ｓ１０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ１０３）。

【４６４２】

その後は、主制御装置１１０に設けたＲＡＭ消去スイッチ５０３（図２６０参照）がオンされているか否かを判別する（Ｓ１０４）。判別の結果、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていなければ（Ｓ１０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１０５）。そして、記憶されていなければ（Ｓ１０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合は、ＲＡＭ２０３の初期化を行うため、処理をＳ１１６へ移行する。

【４６４３】

ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ１０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ１０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ１１６へ移行する。

【４６４４】

なお、図２７８のＳ１５６の処理で後述する通り、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【４６４５】

一方、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされておらず（Ｓ１０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ１０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ１０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ１０８）。次いで、設定キー５０１がオンされているか否かを判別する（Ｓ１０９）。本発明の供給電圧が低下した場合でもそれまでの制御内容を維持する手段として、主制御装置１１０にバックアップ機能を設けて電断時にそれまでの制御内容を保持する例について説明するが、例えば、音声ランプ制御装置１１３にバックアップ機能を設けて電断時にそれまでの制御内容を保持可能に構成してもよいし、発射制御装置１１２にバックアップ機能を設けて電断時にそれまでの制御内容を保持可能に構成してもよいし、表示制御装置１１４にバックアップ機能を設けて電断時に

それまでの制御内容を保持可能に構成してもよいし、第３図柄表示装置８１や音声ランプ制御装置１１３、表示制御装置１１４に節電機能を設けて、消費電力を抑えつつ節電時にそれまでの制御内容を保持可能に構成してもよい。

【４６４６】

Ｓ１０９の処理において、設定キー５０１がオンされていると判別された場合（Ｓ１０９：Ｙｅｓ）、電源投入時においてＲＡＭ消去スイッチ５０３：オフ、かつ、設定キー５０１：オンに操作されているので、立ち上げモードを「設定確認モード」で立ち上げるべく、まず、確率表示装置５０４において確率設定値の表示を開始し（Ｓ１１０）、その後、設定キー５０１がオフされたか否かを判別し（Ｓ１１１）、設定キー５０１がオフされるまで該「設定確認モード」を維持する（Ｓ１１１：Ｎｏ）。一方、設定キー５０１がオフされた場合は（Ｓ１１１：Ｙｅｓ）、確率表示装置５０４における確率設定値の表示を終了して（Ｓ１１２）、「設定確認モード」を終了して、処理をＳ１１３へ移行する。なお、Ｓ１０９の処理において、設定キー５０１がオンされていなければ（Ｓ１０９：Ｎｏ）、立ち上げモードを「通常モード」で立ち上げるべく、Ｓ１１０～Ｓ１１２の処理をスキップして、処理をＳ１１３へ移行する。

【４６４７】

Ｓ１１３の処理では、確率設定値に基づいて設定値コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ１１３）、その後、割込みを許可する（Ｓ１１４）。そして、後述するメイン処理（図２７８参照）に移行する。

【４６４８】

ここで設定された設定値コマンドは、後述するタイマ割込処理の外部出力処理（図２７９のＳ２０１参照）において、音声ランプ制御装置１１３へと送信される。音声ランプ制御装置１１３は、この設定値コマンドを受信すると、ＲＡＭ２２３に設けられた設定値メモリ（図示せず）に該設定値コマンドが示す確率設定値を格納（記憶）するように構成されている。

【４６４９】

一方、Ｓ１０４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていると判別された場合は（Ｓ１０４：Ｙｅｓ）、立ち上げモードを「ＲＡＭクリアモード」か「設定変更モード」のいずれで立ち上げるかを判別すべく、設定キー５０１がオンされているか否かを判別する（Ｓ１１５）。

【４６５０】

Ｓ１１５の処理において、設定キー５０１がオンされていないと判別された場合は（Ｓ１１５：Ｎｏ）、立ち上げモードを「ＲＡＭクリアモード」で立ち上げるべく、処理をＳ１１６へ移行する。

【４６５１】

Ｓ１１６の処理では、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１６，Ｓ１１７，Ｓ１７１及びＳ１７２）を実行する。

【４６５２】

上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、設定変更の如何を問わず電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合には、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ５０３が押されていれば、ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１６，Ｓ１１７，Ｓ１７１及びＳ１７２）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合（Ｓ１０５：Ｎｏ）や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合（Ｓ１０７：Ｎｏ）も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１６，Ｓ１１７，Ｓ１７１及びＳ１７２）を実行する。

【４６５３】

ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１６，Ｓ１１７，Ｓ１７１及びＳ１７２）、即ち、「ＲＡＭクリアモード」では、ＲＡＭ２０３の使用領域を「０」クリアし（Ｓ１１６）、その後、ＲＡＭ２０３に初期値（例えば、第１保留球数カウンタ２０３ａの「０」クリア等）を設

定する（Ｓ１１７）。さらに、救済設定済みフラグ２０３ｑをオフに設定し（Ｓ１７１）、救済カウンタ２０３ｐの値を「０」クリアする（Ｓ１７２）。次いで、ＲＡＭ初期化コマンドを設定して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ１７３）、処理をＳ１１３へ移行する。

【４６５４】

ここで設定されたＲＡＭ初期化コマンドは、後述するタイマ割込処理の外部出力処理（図２７９のＳ２０１参照）において、音声ランプ制御装置１１３へと送信される。音声ランプ制御装置１１３は、このＲＡＭ初期化コマンドを受信すると、「ＲＡＭクリアモード」で立ち上げ処理が実行されたと判断し、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に保持する救済カウンタ２０３ｐの値と、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内に保持するサブ救済カウンタ２２３ｋの値の双方が初期化（即ち「０」クリア）された状態となり、整合性が取れた状態となるため、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊをオンする（図２９７のＳ１２７２参照）。

【４６５５】

一方、Ｓ１１５の処理において、設定キー５０１がオンされていると判別された場合は（Ｓ１１５：Ｙｅｓ）、立ち上げモードを「設定変更モード」にするべく、設定変更処理を行う（Ｓ１１８）。

【４６５６】

ここで、図２７７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される設定変更処理（Ｓ１１８）について説明する。図２７７は、この設定変更処理（Ｓ１１８）を示すフローチャートである。

【４６５７】

この設定変更処理（Ｓ１１８）は、立ち上げモードが「設定変更モード」である場合に実行される処理であり、ホール関係者等からの確率設定値の変更（更新）を受け付け、確定されるための処理である。

【４６５８】

この設定変更処理（Ｓ１１８）では、まず、確率表示装置５０４において現在の確率設定値の表示の開始を設定し（Ｓ１２１）、処理をＳ１２２へ移行する。この確率設定値の表示の開始設定により、確率表示装置５０４に確率設定値の表示が開始される。

【４６５９】

なお、ここで表示される確率設定値は、電源断前に設定されていた確率設定値ではなく、必ず特定の値に固定されるようにしてもよい。即ち、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、確率表示装置５０４には、必ず特定の確率設定値で表示が開始されるようにしてもよい。特定の確率設定値としては、例えば、確率設定値（「１」～「３」）の最小値である「１」であってもよいし、確率設定値の中間値である「２」であってもよいし、確率設定値の最大値である「３」であってもよい。これにより、電源断される前に設定されていた確率設定値にかかわらず、ホール関係者等は確率設定値を特定の確率設定値から変更できる。

【４６６０】

一方で、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、確率表示装置５０４には、電源断される前に設定されていた確率設定値をそのままで表示が開始されるようにしてもよい。これにより、ホール関係者等は、電源断される前に設定されていた確率設定値を考慮しながら、確率設定値を変更できる。

【４６６１】

また、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、確率表示装置５０４には、電源断される前に設定されていた確率設定値が「２」以上であれば、確率設定値を「２」として表示を開始し、電源断される前に設定されていた確率設定値が「１」であれば、その電源断される前に設定されていた確率設定値をそのままで表示が開始されるようにしてもよい。例えば、電源断される前に設定された確率設定値が「３」のように高い場合、確率設定値を少しだけ（例えば１だけ）小さくしたい場合が多々生じ得る。このような場合

において、確率設定値を、電源断される前に設定された確率設定値そのままで表示を開始すると、次のような問題が生じる。即ち、確率設定値の更新は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンする毎に１ずつ加算され、確率設定値が「３」の場合にＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされた場合には、確率設定値を「１」に戻すことで行われる。よって、例えば、確率設定値を「３」から「２」に変更したい場合、ＲＡＭ消去スイッチ５０３のオンを繰り返しながら、ほぼ確率設定値を１周させなければならない。これに対し、電源断される前に設定された確率設定値が高い場合に、確率設定値を「２」で表示を開始することで、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンする回数を抑えながら、確率設定値の更新を行うことができる。

【４６６２】

次に、Ｓ１２２の処理では、確率設定値が「１」～「３」の範囲にあるか否かを判断し（Ｓ１２２）、所定の範囲内にない、即ち、異常な確率設定値となっている場合は（Ｓ１２２：Ｎｏ）、確率設定値を初期値に変更し（Ｓ１２３）、Ｓ１２４の処理へ移行する。この初期値としては、確率設定値（「１」～「３」）の最小値である「１」であってもよいし、確率設定値の中間値である「２」であってもよいし、確率設定値の最大値である「３」であってもよい。一方、Ｓ１２２の処理の結果、確率設定値が「１」～「３」の範囲内にあると判断される場合は（Ｓ１２２：Ｙｅｓ）、確率設定値は正常な値であるので、Ｓ１２３の処理をスキップして、Ｓ１２４の処理へ移行する。

【４６６３】

Ｓ１２４の処理では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンになったか否かを判断する（Ｓ１２４）。その結果、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンになっていないと判断される場合は（Ｓ１２４：Ｎｏ）、次いで、設定変更スイッチ５０２がオンになったか否かを判断する（Ｓ１２５）。

【４６６４】

Ｓ１２５の結果、設定変更スイッチ５０２がオンされていないと判断されれば（Ｓ１２５：Ｎｏ）、Ｓ１２２の処理へ戻る一方、設定変更スイッチ５０２がオンされたと判断されれば（Ｓ１２５：Ｙｅｓ）、確率設定値を更新して（Ｓ１２６）、Ｓ１２２の処理に戻る。

【４６６５】

Ｓ１２６の処理である確率設定値の更新は、それまでの確率設定値が「１」～「２」である場合は、その確率設定値に１を加算し、それまでの確率設定値が「３」である場合は、確率設定値を「１」に戻すことで行われる。Ｓ１２６の処理により更新された確率設定値は、確率表示装置５０４に表示される。

【４６６６】

Ｓ１２２→Ｓ１２３→Ｓ１２４：Ｎｏ→Ｓ１２５（及びＳ１２６）→Ｓ１２２のループ処理は、Ｓ１２４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンとなったと判断されるまで（Ｓ１２４：Ｙｅｓ）実行され続ける。そして、Ｓ１２４の処理により、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンとなったと判断される場合は（Ｓ１２４：Ｙｅｓ）、確率表示装置５０４に表示されている確率設定値を、これからの遊技で使用する確率設定値として確定し（Ｓ１２７）、該確率設定値に応じた大当たり乱数テーブル２０２ａを設定する（Ｓ１２８）。

【４６６７】

Ｓ１２８の処理の後、次いで、設定キー５０１がオフ状態となったか否かを判断する（Ｓ１２９）。Ｓ１２９の処理では、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出した場合に、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもいし、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもよい。

【４６６８】

Ｓ１２９の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になっていないと判断される間は（Ｓ１２９：Ｎｏ）、Ｓ１２９の処理を繰り返し実行する。そして、Ｓ１２９の処理の結果

、設定キー５０１がオフ状態になったと判断される場合は（Ｓ１２９：Ｙｅｓ）、確率表示装置５０４における確率設定値の表示の終了を設定し（Ｓ１３０）、この設定変更処理（Ｓ１１８）を終了する。

【４６６９】

なお、設定変更処理の終了後は、立ち上げ処理（図２７６参照）に戻り、処理をＳ１１６へ移行し、ＲＡＭ２０３初期化処理を実行（Ｓ１１６，Ｓ１１７，Ｓ１７１及びＳ１７２）し、ＲＡＭ２０３のデータを消去（クリア）する。このように、Ｓ１２４の処理においてホール関係者等にＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンさせて確率設定値を確定させることにより、その後、ＲＡＭ２０３のデータの消去が行われることを、ホール関係者等に強く認識させることができる。

【４６７０】

また、Ｓ１２４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３のオン検出によって確率設定値を確定させていたが、設定キー５０１のオフ検出によって確率設定値を確定するように構成してもよい。

【４６７１】

次に、図２７８を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図２７８は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別してカウンタの更新処理と電源断時処理とが実行される。

【４６７２】

メイン処理では、まず、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１５１）。そして、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１５１：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１５２，Ｓ１５３）。

【４６７３】

まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ１５２）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では「９９９９」、「９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃにそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、後述するタイマ割込処理のＳ２０７（図２７９参照）の処理と同一の方法によって実行し（Ｓ１５３）、Ｓ１５１の処理へ移行する。

【４６７４】

ここで、このメイン処理が実行されている間、後述するタイマ割込処理（図２７９参照）が所定時間間隔（本実施形態では２ミリ秒）で起動され実行される。タイマ割込処理では、遊技の状態に応じて異なる処理が実行される。例えば、大当たり中には、可変入賞装置６５の開閉を制御する処理が行われ、スルーゲート６７への球の通過があれば、普通図柄表示装置８３による普通図柄の表示制御が行われる。また、特別図柄表示装置３７での変動表示を開始する場合に実行される大当たり抽選では、高確率状態か低確率状態かによって、取得した大当たり乱数カウンタＣ１と比較する大当たり乱数値の数が異なってくる。よって、１回のタイマ割込処理の実行にかかる時間は、遊技の状態に応じて変化することになる。従って、一のタイマ割込処理が終了してから次のタイマ割込処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく、その時々の遊技の状態に応じて変化する。

【４６７５】

メイン処理の一処理である上記のＳ１５２，Ｓ１５３の処理は、このタイマ割込処理の残余時間の中で実行されることになる。つまり、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新が繰り返し実行され

ることになるので、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値、普図当たりカウンタＣ４の初期値）とをランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１についてもランダムに更新することができる。特に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２とをランダムに更新することによって、これらを更新の初期値として使用する大当たり乱数カウンタＣ１及び普図当たりカウンタＣ４の更新に、ランダム性を持たせることができる。

【４６７６】

Ｓ１５１の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１５１：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図２９４において後述するＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１５４以降の電源遮断時の処理が実行される。

【４６７７】

Ｓ１５４の処理では、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１５４）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１５５）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１５６）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１５７）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【４６７８】

なお、Ｓ１５１の処理は、タイマ割込処理（図２７９参照）の残余時間内に行われるＳ１５２とＳ１５３の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。これにより、主制御装置１１０のメイン処理において、タイマ割込処理による各種設定が終了し、また、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新が終わったタイミングで、電源断の発生情報を確認している。よって、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ１５１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ１５１の処理から開始することができる。

【４６７９】

従って、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（Ｓ１０１）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１５１の処理から開始することができる。その結果、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。

【４６８０】

次に、図２７９を参照して、第１４実施形態に係るパチンコ機１０の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理について説明する。図２７９は、第１４実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【４６８１】

このタイマ割込処理では、まず、外部出力処理を実行する（Ｓ２０１）。タイマ割込処理やメイン処理（図２７８参照）では、各種処理に基づいて、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３、ホールコンピュータ（図示せず）等へ送信すべきコマンド又は信号等を生成し、コマンドが生成された場合はＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦記憶し、信号が生成された場合は該信号に対応する装置（例えば、ホールコンピュータとパチンコ機１０とを接続するための外部出力端子板（図示せず）等）に信号を出力する。Ｓ２０１の外部出力処理では、上記コマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信するとともに、上記信号を各種装置へ出力する。

【４６８２】

Ｓ２０１の処理の後は、次に、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ２０２）、次いで、各特別図柄の当たり時における処理を実行する当たり処理を実行する（Ｓ２０３）。この当たり処理（Ｓ２０３）については、図２８８において後述する。

【４６８３】

Ｓ２０３の後は、次に、普通電役７２の駆動制御処理を実行する普通電役制御処理を実行する（Ｓ２０４）。簡単に説明すると、球がスルーゲート６７を通過したことを条件に普通図柄表示装置８３にて普通図柄の可変表示が実施され、普通図柄の可変表示の結果、普通図柄の当たり図柄（例えば、「○」図柄）が現出して当たり状態となると、普通電役７２を所定時間開放状態とする一方、普通図柄のハズレ図柄（例えば、「×」図柄）が現出した場合は、普通電役７２の閉鎖状態を維持する。この普通電役制御処理については、図２９３を参照して後述する。

【４６８４】

Ｓ２０４の処理の後は、次いで、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ２０５）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチ２０８の状態を読み込むと共に、当該スイッチ２０８の状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。また、入賞検知情報に基づいて払出制御装置１１１に対して送信すべき獲得球数に対応する賞球コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ２０１）によって、所定の賞球コマンドが払出制御装置１１１に向けて送信される。

【４６８５】

次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ２０６）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第１４実施形態では、「９９９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第１４実施形態では、「９９」）に達した際、「０」にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。

【４６８６】

次いで、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び普図当たりカウンタＣ４の更新を実行する（Ｓ２０７）。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び普図当たりカウンタＣ４をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（第１４実施形態では、それぞれ、「９９９９」，「９９」，「９９」，「９」，「９９」）に達した際、それぞれ「０」にクリアする。また、大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１又は第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値を当該大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込み、その初期値を大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４に設定する。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。

【４６８７】

次に、第１始動口６４、第２始動口７１への入賞に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ２０８）。なお、この始動入賞処理（Ｓ２０８）の詳細は、図２８０を参照して後述する。

【４６８８】

次いで、スルーゲート６７への球の通過有無を判断するゲート通過処理を実行する（Ｓ２０９）。このゲート通過処理（Ｓ２０９）においてスルーゲート６７を球が通過したと判別された場合に、普図当たりカウンタＣ４の値がカウンタ用バッファ２０３ｃから取得され、その普図当たりカウンタＣ４の値が普図保留球格納エリア２０３ｈ（図２６１参照

）に格納されるとともに普通図柄保留ランプ８４に普通図柄の可変表示の保留数が表示等される。なお、このゲート通過処理（Ｓ２０９）の詳細は、図２８１を参照して後述する。

【４６８９】

ゲート通過処理（Ｓ２０９）を実行した後は、上記始動入賞処理（Ｓ２０８）の処理内容に基づいて特別図柄表示装置３７による特別図柄の動的表示を行うための処理や第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特図変動処理を実行する（Ｓ２１０）。なお、特図変動処理（Ｓ２１０）の詳細は、図２８２を参照して後述する。

【４６９０】

次いで、上記ゲート通過処理（Ｓ２０９）の処理内容に基づいて、普通図柄の当否判別を行うとともに、該判別結果に基づく普通図柄の可変表示を普通図柄表示装置８３において行うための設定処理である普図変動処理を実行する（Ｓ２１１）。この普図変動処理（Ｓ２１１）では、上述した遊技状態に応じて、普通図柄の当たり確率が、高確率（例えば、９９／１００）か低確率（７０／１００）のいずれかで行われる。そして、当否結果に基づいて普通図柄の可変表示を行うとともに、該当否結果に応じた表示結果を普通図柄表示装置８３に表示する。なお、普図変動処理（Ｓ２１１）の詳細は、図２９２を参照して後述する。

【４６９１】

普図変動処理（Ｓ２１１）を実行した後は、発射制御処理を実行し（Ｓ２１２）、さらに、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ２１３）、このタイマ割込処理を終了する。

【４６９２】

なお、発射制御処理（Ｓ２１２）は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。そして、球の発射がオンである場合、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信するために、その球発射信号の情報を、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用リングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ２０１）によって、球発射信号が払出制御装置１１１を介して発射制御装置１１２へ送信される。

【４６９３】

また、本実施形態では、定期的に実行する処理をタイマ割込処理（図２７９参照）で実行し、メイン処理において、タイマ割込処理の残余時間に各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新を実行する場合について説明したが、タイマ割込処理にて実行していた処理の一部または全部を、メイン処理の中で所定時間（例えば、２ミリ秒）毎に実行するように構成してもよい。例えば、本実施形態においてタイマ割込処理にて実行していた賞球計数信号，払出異常信号読み込み処理（Ｓ２０２）、当たり処理（Ｓ２０３）、普通電役制御処理（Ｓ２０４）及びスイッチ読み込み処理（Ｓ２０５）の一部または全部を、タイマ割込処理ではなく、メイン処理の中で２ミリ秒毎に実行するように構成してもよい。

【４６９４】

この場合、メイン処理の中で所定時間（２ミリ秒）経過したか否かを判断するステップを設け、所定時間経過したと判断された場合のみ、所定時間毎に実行する処理を実行し、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間の経過の有無にかかわらず実行するようにしてもよい。これにより、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間毎に実行する処理の残余時間に実行されることになるが、所定時間毎に実行する処理は、遊技の状態に応じてその実行にかかる時間が変化するため、このように構成した場合であっても、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１をランダムに更新することができる。

【４６９５】

次に、図２８０のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図２７９参照）の一処理である始動入賞処理（Ｓ２０８）を説明する。図２８０は、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を示すフローチャートである。

【４６９６】
始動入賞処理（Ｓ２０８）は、第１始動口６４、第２始動口７１への球の入賞の有無を判断し、入賞があった場合は、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を入賞した始動口６４，７１に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに格納する（保留する）処理を実行する。また、保留する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置１１３へ送信するための処理を実行する。
【４６９７】
ＭＰＵ２０１は、この始動入賞処理（Ｓ２０８）において、まず、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ３０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図２７９のＳ２０５参照）において読み込んだ、第１始動口６４への入球（入賞）を検出する第１始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第１始動口６４への入球を３回のタイマ割込処理（図２７９参照）にわたって検出する。
【４６９８】
Ｓ３０１の判別の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技が奨励されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ３０２）。判別の結果、「通常遊技状態」でなければ（Ｓ３０２：Ｎｏ）、奨励される右打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）左打ち遊技によって発射された球が第１始動口６４に入賞したということなので、音声出力装置２２６（図２６０参照）から警報音を出力するとともに、第３図柄表示装置８１において「右打ちしてください」という文字表示を表示する等の左打ちエラー処理を実行し（Ｓ３０３）、処理をＳ３０４へ移行する。
【４６９９】
このように構成することで、左打ち遊技が奨励されていない「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において第１始動口スイッチ（図示せず）で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行い、左打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に左打ち遊技の実行を敬遠させ（右打ち遊技を促し）、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。
【４７００】
なお、Ｓ３０２の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」であると判断された場合は（Ｓ３０２：Ｙｅｓ）、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、Ｓ３０３の処理をスキップし、Ｓ３０３の左打ちエラー処理を行わず、処理をＳ３０４へ移行する。
【４７０１】
Ｓ３０１の処理の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、次いで、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が上限値（第１４実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ３０４）。そして、第１始動口６４への入賞があっても作動保留球数Ｎ１＜４でなければ（Ｓ３０４：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了し、タイマ割込処理（図２７９参照）へ戻る。
【４７０２】
一方、作動保留球数Ｎ１＜４であれば（Ｓ３０４：Ｙｅｓ）、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１加算する（Ｓ３０５）。そして、今回、第１特別図柄に対応する第１始動口６４への入賞であるので、第１保留球格納エリア２０３ｄを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１の格納先として設定し（Ｓ３０６）、処理をＳ３１１へ移行する。
【４７０３】
Ｓ３０１の処理において、球が第１始動口６４へ入賞していないと判別された場合（Ｓ３０１：Ｎｏ）、次いで、球が第２始動口７１に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ３０７）。ここでは、第１始動口６４と同様、スイッチ読み込み処理（図２７９のＳ２０５参照）において読み込んだ、第２始動口７１への入球（入賞）を検出する第２始動

口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第２始動口７１への入球を３回のタイマ割込処理（図２７９参照）に亘って検出する。

【４７０４】

球が第２始動口７１に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０７：Ｙｅｓ）、処理をＳ３０８へ移行する。

【４７０５】

なお、Ｓ３０７の処理において、第２始動口７１に球が入賞したと判別された場合に（Ｓ３０７：Ｙｅｓ）、遊技状態が「通常遊技状態」か否かを判定し、遊技状態が「通常遊技状態」であると判別された場合、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、通常中右打ちエラー処理を行うように構成してもよい。

【４７０６】

球が第２始動口７１に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０７：Ｙｅｓ）、次いで、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が上限値（第１４実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ３０８）。そして、第２始動口７１への入賞がないか（Ｓ３０７：Ｎｏ）、或いは、第２始動口７１への入賞があっても作動保留球数Ｎ２＜４でなければ（Ｓ３０８：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了して、タイマ割込処理（図２７９参照）へ戻る。

【４７０７】

一方、作動保留球数Ｎ２＜４であれば（Ｓ３０８：Ｙｅｓ）、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１加算する（Ｓ３０９）。そして、今回、第２特別図柄に対応する第２始動口７１への入賞であるので、第２保留球格納エリア２０３ｅを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１の格納先として設定し（Ｓ３１０）、処理をＳ３１１へ移行する。

【４７０８】

また、Ｓ３０１及びＳ３０７の処理において、第１始動口６４及び第２始動口７１に同時に球が入賞した場合は、第１始動口６４への球の入賞処理を優先的に実行し、第２始動口７１への球の入賞処理を待機し、次のタイマ割込処理（図２７９参照）における始動入賞処理（Ｓ２０８）において、該待機した第２始動口７１への球の入賞処理を実行するように構成してもよい。

【４７０９】

Ｓ３１１の処理では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図２６０参照）から読み出し、各保留球格納エリアに格納する。つまり、Ｓ３０６で格納先として設定された第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち、第１保留球数カウンタ２０３ａで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３及び変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４に各々保留（格納）する（Ｓ３１１）。

【４７１０】

具体的には、例えば、第１始動口６４への入賞に基づくＳ３０６の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄが格納先として設定され、また、Ｓ３０５の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「１」であれば、第１保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。また、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば第１保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「３」であれば第１保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であれば第１保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。

【４７１１】

同様に、第２始動口７１への入賞に基づくＳ３１０の処理において第２保留球格納エリア２０３ｅが格納先として設定され、また、Ｓ３０９の処理による加算後の第２保留球数

カウンタ２０３ｂの値が「１」であれば、第２保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。また、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「２」であれば第２保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「３」であれば第２保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「４」であれば第２保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。

【４７１２】

次に、Ｓ３０５の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３０６の処理により第１保留球格納エリア２０３ｄに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値を含む第１保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第１保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３１２）。また、Ｓ３０９の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３１０の処理により第２保留球格納エリア２０３ｅに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値を含む第２保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第２保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３１２）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２７９のＳ２０１参照）によって、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。Ｓ３１２の処理を終えると、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了し、タイマ割込処理（図２７９参照）に戻る。

【４７１３】

なお、Ｓ３１２の処理において第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドに含める各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、Ｓ３１２の処理によりカウンタ用バッファ２０３ｃから読み出した値そのものを用いてもよいし、Ｓ３１２の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。

【４７１４】

次に、図２８１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図２７９参照）の一処理であるゲート通過処理（Ｓ２０９）を説明する。図２８１は、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を示すフローチャートである。ゲート通過処理（Ｓ２０９）は、スルーゲート６７への球の通過（入球）の有無を判断し、球が通過（入球）した場合は、普図当たりカウンタＣ４の値を普図保留球格納エリア２０３ｈに格納する（保留する）処理を実行する。

【４７１５】

このゲート通過処理（Ｓ２０９）では、まず、球がスルーゲート６７を通過したか否かを判別する（Ｓ４０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図２７９のＳ２０５参照）において読み込んだスルーゲート６７への球の通過（入球）を検出するスルーゲートスイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、スルーゲート６７への通過（入球）を３回のタイマ割込処理（図２７９参照）にわたって検出する。

【４７１６】

Ｓ４０１の処理において、スルーゲート６７を球が通過していない場合は（Ｓ４０１：Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了して、タイマ割込処理（図２７９参照）へ戻る。一方、球がスルーゲート６７を通過（入球）したと判別されると（Ｓ４０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技の球の発射が奨励されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ４０２）。判別の結果、「通常遊技状態」であれば（Ｓ４０２：Ｙｅｓ）、奨励される左打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）右打ち遊技によって発射された球がスルーゲート６７を通過したということなので、音声出力装置２２６（図２６０参照）から警報音を出力するとともに、第３図柄表示装置８

１において「左打ちに戻してね」という文字表示を表示する等の通常時右打ちエラー処理を実行し（Ｓ４０３）、処理をＳ４０４へ移行する。なお、本発明の遊技状況を遊技者に報知可能な報知手段に関連する関連報知として、「普図高確時間短縮状態」中における変動回数表示を例に説明するが、例えば、「通常遊技状態」における「左打ちに戻してください」の音声出力でもよいし、「通常遊技状態」における「左打ちにも戻してください」のテロップ表示でもよい。

【４７１７】

このように構成することで、右打ち遊技が推奨されていない「通常遊技状態」においてスルーゲート６７で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行うことで、右打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に右打ち遊技の実行を敬遠させ、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【４７１８】

なお、Ｓ４０２の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」でなければ（Ｓ４０２：Ｎｏ）、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であるので、Ｓ４０３の通常時右打ちエラー処理を行わず、Ｓ４０３の処理をスキップして、処理をＳ４０４へ移行する。

【４７１９】

Ｓ４０４の処理では、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄の可変表示の作動保留球数ＨＮ）が上限値（第１４実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ４０４）。そして、スルーゲート６７への通過（入球）があっても作動保留球数ＨＮ＜４でなければ（Ｓ４０４：Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了して、タイマ割込処理（図２７９参照）へ戻る。

【４７２０】

一方、作動保留球数ＨＮ＜４であれば（Ｓ４０４：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）を１加算する（Ｓ４０５）。そして、普図当たりカウンタＣ４の値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図２６０参照）から読み出し、読み出したデータを、普図保留球格納エリア２０３ｈに設けられた普図保留第１～第４エリアのうち、普図保留球数カウンタ２０３ｇで示される値に対応するエリアに格納する（Ｓ４０６）。

【４７２１】

具体的には、例えば、Ｓ４０５の処理による加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「１」であれば、普図保留第１エリアに普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。また、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「２」であれば普図保留第２エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「３」であれば普図保留第３エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「４」であれば普図保留第４エリアに、普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。Ｓ４０６の処理の終了後は、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了し、タイマ割込処理（図２７９参照）に戻る。

【４７２２】

なお、第１４実施形態では、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信しないように構成されているが、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信して、普通図柄の可変表示に関する保留図柄等に関する演出（報知）を行うように構成してもよい。この場合に、普図当たりカウンタＣ４の値を普図保留球数コマンドに含めて送信することで、音声ランプ制御装置１１３で普通図柄に関する所謂先読み処理を実行可能に構成し、普通図柄に関する演出のバリエーションを設けるように構成してもよい。

【４７２３】

次に、図２８２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図２７９参照）の一処理である特図変動処理（Ｓ２１０）について説明する。図２８２は、この特図変動処理（Ｓ２１０）を示すフローチャートである。

【４７２４】

この特図変動処理（Ｓ２１０）は、第１特別図柄および第２特別図柄に関する特別図柄表示装置３７における動的表示や、第３図柄表示装置８１にて遊技状態に応じて行う変動演出に関する制御を行うものである。

【４７２５】

ＭＰＵ２０１は、この特図変動処理（Ｓ２１０）において、まず、今現在、第１特別図柄又は第２特別図柄のいずれか一方が大当たり中であるか否かを判別する（Ｓ５０１）。大当たり中としては、大当たりの際に第３図柄表示装置８１及び特別図柄表示装置３７で表示される大当たり遊技の最中と、大当たり遊技開始前（即ち、大当たりオープニング）の所定時間の最中と、大当たり遊技終了後（即ち、大当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ５０１における判別の結果、いずれかの特別図柄の大当たり中であれば（Ｓ５０１：Ｙｅｓ）、そのまま特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図２７９参照）に戻る。

【４７２６】

Ｓ５０１の処理において、大当たり中でないと判別された場合は（Ｓ５０１：Ｎｏ）、次に、特別図柄表示装置３７において第１特別図柄（特図１）又は第２特別図柄（特図２）が動的表示中であるか否かを判別し（Ｓ５０２）、特別図柄表示装置３７において第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示中でなければ（Ｓ５０２：Ｎｏ）、次いで、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する（Ｓ５０３）。その結果、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ５０３：Ｎｏ）、特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図２７９参照）に戻る。これにより、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示（変動演出）における停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置３７（第３図柄表示装置８１）に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【４７２７】

一方、Ｓ５０３の処理の結果、動的表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ５０３：Ｙｅｓ）、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５０４）。その結果、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」でなければ（Ｓ５０４：Ｙｅｓ）、第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１減算する（Ｓ５０５）。これは、後述する変動開始処理（Ｓ５１０）によって、保留されていた第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、第２特別図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【４７２８】

次いで、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ５０６）。このデータシフト処理（Ｓ５０６）は、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２０３ｆへ向けて順にシフトさせる処理であって、第２保留第１エリア→保留球実行エリア２０３ｆ、第２保留第２エリア→第２保留第１エリア、第２保留第３エリア→第２保留第２エリア、第２保留第４エリア→第２保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【４７２９】

一方、Ｓ５０４の処理において、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」であると判別されると（Ｓ５０４：Ｎｏ）、次に、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５０７）。その結果、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」でなければ（Ｓ５０７：Ｙｅｓ）、第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１

減算する（Ｓ５０８）。これは、後述する変動開始処理（Ｓ５１０）によって、保留されていた第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、保留球数が１つ減少するためである。

【４７３０】

次いで、第１保留球格納エリア２０３ｄに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ５０９）。このデータシフト処理（Ｓ５０９）は、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２０３ｆへ向けて順にシフトさせる処理であって、第１保留第１エリア→保留球実行エリア２０３ｆ、第１保留第２エリア→第１保留第１エリア、第１保留第３エリア→第１保留第２エリア、第１保留第４エリア→第１保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【４７３１】

Ｓ５０６又はＳ５０９のデータシフト処理の後は、データシフト処理により保留球実行エリア２０３ｆに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１に対する変動開始処理を実行し（Ｓ５１０）、タイマ割込処理（図２７９参照）に戻る。

【４７３２】

ここで、図２８３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（Ｓ２１０）の一処理である変動開始処理（Ｓ５１０）について説明する。図２８３は、この変動開始処理（Ｓ５１０）を示したフローチャートである。

【４７３３】

この変動開始処理（Ｓ５１０）では、上述したように、各特別図柄の動的表示を行うか否かや、各特別図柄の動的表示を行う場合における該動的表示の設定処理等を行う。

【４７３４】

この変動開始処理（Ｓ５１０）では、保留球実行エリア２０３ｆに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置３７（第３図柄表示装置８１）において実行される特別図柄の動的表示の設定処理を行うべく、まず、遊技状態を判別するために、ＲＡＭ２０３に設けられた確変フラグ２０３ｊがオンされているか否かを判別する（Ｓ５１０１）。判別の結果、確変フラグ２０３ｊがオンされていないと判別された場合（Ｓ５１０１：Ｎｏ）、遊技状態が「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であり、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であるので、低確率状態用の大当たり乱数テーブル２０２ａを設定し（Ｓ５１０２）、処理をＳ５１０４へ移行する。一方、確変フラグ２０３ｊがオンされていると判別された場合は（Ｓ５１０１：Ｙｅｓ）、遊技状態が「確率変動状態」であり、特別図柄の大当たり確率が高確率状態であるので、高確率状態用の大当たり乱数テーブル２０２ａを設定し（Ｓ５１０３）、処理をＳ５１０４へ移行する。

【４７３５】

Ｓ５１０４の処理では、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、Ｓ５１０２又はＳ５１０３において設定された大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ５１０４）。

【４７３６】

第１４実施形態のパチンコ機１０では、大当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル２０２ａを参照して、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値とその時々の遊技状態（モード）との関係に基づいて判別される。上述した通り、パチンコ機１０の取りうる遊技状態（モード）が通常の低確率状態（「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）にある場合には、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たり確率が設定値「１」で１０１／１００００、設定値「３」で１０５／１００００となるように大当たり乱数値が規定されている。また、パチンコ機１０の取りうる遊技状態（モード）が高確率状態（「確率変動状態」）にある場合には、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当た

り確率が設定値「１」で３１３／１００００、設定値「３」で３１７／１００００となるように大当たり乱数値が規定されている。

【４７３７】

Ｓ５１０４の処理では、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。Ｓ５１０４の処理の結果、大当たりであると判別された場合（Ｓ５１０４：Ｙｅｓ）、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、各特別図柄に対応する大当たり種別テーブル２０２ｂ（図２６３（ａ）又は図２６３（ｂ）参照）とに基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５１０５）。

【４７３８】

この処理では、大当たり種別テーブル２０２ｂによって、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する大当たり種別「時短Ａ」か、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する大当たり種別「時短Ｂ」か、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「確率変動状態」へ移行する大当たり種別「確変Ａ」か、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たり後に「確率変動状態」へ移行する大当たり種別「確変Ｂ」か、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たり後に「確率変動状態」へ移行する大当たり種別「確変Ｃ」か、が判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３７における大当たり時の表示態様（特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様）が設定される。

【４７３９】

具体的には、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータか第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータかを保留球実行エリア２０３ｆのシフト元バッファ（図示せず）に記憶しておき、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１（図２６３（ａ）参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。また、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２（図２６３（ｂ）参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。

【４７４０】

次に、大当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０６）、Ｓ５１０９の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、大当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｄ（図２６８参照）を選択する。

【４７４１】

そして、Ｓ５１０５の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｅにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【４７４２】

Ｓ５１０４の処理において、大当たりではないと判別された場合には（Ｓ５１０４：Ｎｏ）、各特別図柄の動的表示の結果はハズレであるので、ハズレ時の表示態様を設定する（Ｓ５１０７）。Ｓ５１０７の処理では、特別図柄表示装置３７の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止

パターン選択カウンタＣ３の値と第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値と現在の遊技状態とに基づいて、第３図柄表示装置８１において表示させる演出態様として、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様のいずれかを設定する。第１４実施形態では、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタＣ３の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル２０２ｄが設定されている。

【４７４３】

次に、各遊技状態におけるハズレ時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０８）、Ｓ５１０９の処理へ移行する。

【４７４４】

Ｓ５１０８の処理では、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、Ｓ５１０７の処理において決定されたハズレ時の表示態様（演出態様）毎に設けられた停止パターンテーブル２０２ｄにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【４７４５】

Ｓ５１０９の処理では、Ｓ５１０６又はＳ５１０８の処理によって決定された変動パターンに応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置１１４へ通知する変動パターンコマンドを設定する（Ｓ５１０９）。Ｓ５１０９の処理で設定された変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２７９のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【４７４６】

具体的には、例えば、第１特別図柄の動的表示において大当たり抽選に当選し、該大当たりが大当たり種別「時短Ａ」であって、さらに、「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第１特別図柄・大当たり・「時短Ａ」・「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド。以下、第１特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図１変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。また、第２特別図柄の動的表示において大当たり抽選にハズレて、さらに、「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第２特別図柄・ハズレ・「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図２変動パターンコマンド。以下、第２特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図２変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。

【４７４７】

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

【４７４８】

次いで、Ｓ５１０５又はＳ５１０７の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４へ通知するための停止種別コマンドを設定し（Ｓ５１１０）、Ｓ５１０６又はＳ５１０８の処理で設定された変動パターンが実行される遊技状態を示す遊技状態コマンドを設定し（Ｓ５１１１）、この変動開始処理（Ｓ５１０）を終了して特図変動処理（図２８２参照）へ戻る。Ｓ５１１０の処理で設定された停止種別コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２７９のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。また、Ｓ５１１１の処理で設定された遊技状態

コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２７９のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【４７４９】

詳細は後述するが、音声ランプ制御装置１１３では、Ｓ５１１１の処理において主制御装置１１０より送信された遊技状態コマンドにより、前回の変動演出における遊技状態と今回の変動演出における遊技状態を比較することで遊技状態が変化しているか否かを判別し、その判別結果によって救済カウンタ表示８９の表示有無を決定する（図３０１参照）。本発明の所定条件を成立させることで状態が変化する旨の表示として、「普図高確時間短縮状態」において特別図柄の変動演出の実行回数のみを表示する例について説明するが、例えば、「通常遊技状態」において特別図柄の変動演出の実行回数のみを表示してもよいし、「確率変動状態」において特別図柄の変動演出の実行回数のみを表示してもよいし、大当たり待機状態において大当たり遊技状態が開始する旨の表示（例えば、「ゲートを通せば大当たり開始！」等）でもよい。

【４７５０】

図２８２に戻って、説明を続ける。Ｓ５０７の処理において、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」であると判別されると（Ｓ５０７：Ｎｏ）、第３図柄表示装置８１においてデモ演出が行われている状態であるか否か、即ち、デモ中であるか否かを判別する（Ｓ５１１）。この判別処理では、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４にデモコマンドを送信した後、第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ１又は作動保留球数Ｎ２）のいずれかの値が「０」より大きいと判断されるまでの間をデモ中として判別する。

【４７５１】

そして、デモ中ではないと判別された場合は（Ｓ５１１：Ｎｏ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信すべきデモコマンドを設定して（Ｓ５１２）、タイマ割込処理（図２７９参照）に戻る。一方、デモ中であると判別された場合は（Ｓ５１１：Ｙｅｓ）、そのままタイマ割込処理（図２７９参照）に戻る。Ｓ５１２の処理で設定されたデモコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２７９のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【４７５２】

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

【４７５３】

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

【４７５４】

なお、Ｓ５１１の処理においてデモ中ではない（Ｓ５１１：Ｎｏ）と判断された場合に、さらに、変動停止後、前記所定時間よりも長い第２の所定時間が経過したか否かを判断する処理を実行し、変動停止後、第２の所定時間が経過したことをもってＳ５１２の処理を実行してデモコマンドを設定するようにしてもよい。これにより、変動停止後、保留球が１つも存在しない場合に、すぐにデモ演出を開始することなく、比較的長い時間、その停止した変動演出の停止図柄を遊技者に見せることができる。

【４７５５】

Ｓ５０２の処理において、特別図柄表示装置３７の表示態様が動的表示中であると判別されると（Ｓ５０２：Ｙｅｓ）、実行中の第１特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否か、又は、実行中の第２特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、判別結果に応じて第１特別図柄の動的表示または第２特別図柄の動的表示を停止させる変

動停止処理（Ｓ５１３）を行い、この特図変動処理（Ｓ２１０）を終了して、タイマ割込処理（図２７９参照）に戻る。

【４７５６】

ここで、図２８４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（図２８２参照）の一処理である変動停止処理（Ｓ５１３）について説明する。図２８４は、この変動停止処理（Ｓ５１３）を示すフローチャートである。

【４７５７】

この変動停止処理（Ｓ５１３）では、各特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、変動時間が経過している場合は、各停止種別に応じた停止結果を特別図柄表示装置３７に表示するとともに、各確定コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。また、「確率変動状態」である場合は、特別図柄の動的表示の変動回数の計数結果に応じて該「確率変動状態」の終了条件が成立したか否かを判別し、「確率変動状態」の終了条件が成立した場合には、「確率変動状態」を終了する処理を行う。さらに、「時短機能」が有効な遊技状態である場合、即ち、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」である場合は、該特別図柄の動的表示の変動回数の計数結果に応じて「時短機能」の時短終了条件が成立したか否かを判別し、「時短機能」の時短終了条件が成立した場合は、「時短機能」を有効から無効に切り替える処理等を行う。また、特別図柄の低確率状態である場合は、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達しているか否かを判別し、救済条件成立回数に達している場合は、「普図低確時間短縮状態」に移行するための時短回数の設定処理を行う。本発明の遊技者にとって有利な発射態様での遊技が奨励される状態から、遊技者にとって不利な発射態様での遊技が奨励される状態の開始時として、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した場合を例に説明するが、例えば、「確率変動状態」から「通常遊技状態」に移行した場合でもよいし、大当たり遊技状態から「通常遊技状態」に移行した場合でもよいし、「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した場合でもよいし、右打ち遊技状態から左打ち遊技状態に移行した場合でもよい。

【４７５８】

変動停止処理（Ｓ５１３）では、まず、実行中の特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過したか否かを判別する（Ｓ５２０１）。特別図柄表示装置３７における特別図柄の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタＣＳ１等により選択された変動パターンに応じて決められており（特図１変動パターンコマンド又は特図２変動パターンコマンドに応じて決められており）、この特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していなければ（Ｓ５２０１：Ｎｏ）、実行中の特別図柄に応じた特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示を更新して（Ｓ５２０２）、この変動停止処理を終了して、特図変動処理（図２８２参照）に戻る。

【４７５９】

第１４実施形態では、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおいて、第１特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、上方ＬＥＤ群３７ｂ１が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定され、第２特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、下方ＬＥＤ群３７ｂ２が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定される。

【４７６０】

一方、Ｓ５２０１の処理において、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおける特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していれば（Ｓ５２０１：Ｙｅｓ）、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂに対して、特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した表示態様を停止させる（Ｓ５２０３）。停止図柄は、変動開始処理（図２８３参照）のＳ５１０５又はＳ５１０７の処理によって予め設定される。

【４７６１】

第１４実施形態では、各特別図柄の動的表示の判定結果がハズレである場合には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１又は下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判

定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで上方ＬＥＤ群３７ｂ１又は下方ＬＥＤ群３７ｂ２が点灯表示される。

【４７６２】

Ｓ５２０３の処理で各特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した特別図柄表示装置３７の表示態様が設定されると、第３図柄表示装置８１における各特別図柄の変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置３７における特別ＬＥＤ群３７ｂの表示と同調して確定表示させるために、確定コマンドを設定して（Ｓ５２０４）、処理をＳ５２０５へ移行する。第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるための確定コマンド（即ち、特図１確定コマンド。以下、第１特別図柄に関する確定コマンドを、「特図１確定コマンド」と称する場合がある。）を設定し、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第２特別図柄の変動演出を確定させるための確定コマンド（即ち、特図２確定コマンド。以下、第２特別図柄に関する確定コマンドを、「特図２確定コマンド」と称する場合がある。）を設定する。

【４７６３】

音声ランプ制御装置１１３は、この特図１確定コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１で実行されている第１特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置１１４に対して表示用特図１確定コマンドを送信し、特図２確定コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１で実行されている第２特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置１１４に対して表示用特図２確定コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、表示用特図１確定コマンド又は表示用特図２確定コマンドを受信することによって、第３図柄表示装置８１における第１特別図柄又は第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。

【４７６４】

Ｓ５２０５の処理では、「確率変動状態」であるか否かを判別し（Ｓ５２０５）、「確率変動状態」であれば（Ｓ５２０５：Ｙｅｓ）、特別図柄の停止により高確率状態の終了条件が成立したか否かの判別処理を行うＳＴ計数処理を実行し（Ｓ５２０６）、この変動停止処理を終了して、特図変動処理（図２８２参照）に戻る。

【４７６５】

ここで、図２８５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図２８４参照）の一処理であるＳＴ計数処理（Ｓ５２０６）について説明する。図２８５は、このＳＴ計数処理（Ｓ５２０６）を示すフローチャートである。

【４７６６】

このＳＴ計数処理（Ｓ５２０６）では、特別図柄の高確率状態、即ち、確変フラグ２０３ｊがオンされている場合に、特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、該計数結果が特別図柄の高確率状態の終了条件を満たしたか否かを判別して、その判別結果に応じて「確率変動状態」から「通常遊技状態」に移行させる。

【４７６７】

このＳＴ計数処理（Ｓ５２０６）では、まず、ＳＴカウンタ２０３ｋの値を１減算し（Ｓ５３０１）、続いて、減算したＳＴカウンタ２０３ｋの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３０２）。判別の結果、Ｓ５３０１の処理で減算したＳＴカウンタ２０３ｋの値が「０」より大きい値でない場合、即ち、ＳＴカウンタ２０３ｋの値が「０」以下である場合は（Ｓ５３０２：Ｎｏ）、「確率変動状態」の終了条件が成立しているため、確変フラグ２０３ｊをオフに設定し（Ｓ５３０３）、時短高確フラグ２０３ｎをオフに設定して（Ｓ５３０４）、このＳＴ計数処理を終了して変動停止処理（図２８４）に戻る。

【４７６８】

一方、Ｓ５３０２の処理において、ＳＴカウンタ２０３ｋの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ５３０２：Ｙｅｓ）、「確率変動状態」の終了条件は成立していないため、Ｓ５３０３及びＳ５３０４の処理をスキップして、このＳＴ計数処理を終

了して変動停止処理（図２８４）に戻る。
【４７６９】
図２８４に戻って、説明を続ける。Ｓ５２０５の判別の結果、「確率変動状態」でない場合（Ｓ５２０５：Ｎｏ）、次いで、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であるか否かを判別し、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判別された場合（Ｓ５２０７：Ｙｅｓ）、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」における時短終了条件が成立したか否かの判別処理を実行する時短計数処理を実行し（Ｓ５２０８）、その後、処理をＳ５２０９へ移行する。また、Ｓ５２０７の判別の結果、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」でないと判別された場合（Ｓ５２０７：Ｎｏ）、時短終了条件の判別処理を行わないため、Ｓ５２０８の処理をスキップしてＳ５２０９へ移行する。
【４７７０】
ここで、図２８６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図２８４参照）の一処理である時短回数処理（Ｓ５２０８）について説明する。図２８６は、この時短回数処理（Ｓ５２０８）を示すフローチャートである。
【４７７１】
この時短計数処理（Ｓ５２０８）では、「時短機能」が有効に設定されている場合に、「時短機能」の終了条件である特別図柄の動的表示の実行回数（例えば、第１特別図柄の変動回数、及び、第２特別図柄の変動回数）を計数し、該計数結果が時短終了条件を満たしたか否かを判別して、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。
【４７７２】
この時短回数処理（Ｓ５２０８）では、まず、特別図柄の動的表示が１回停止したということなので、時短カウンタ２０３ｏの値を１減算し（Ｓ５４０１）、次いで、減算した時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ５４０２）。判別の結果、時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５４０２：Ｙｅｓ）、「時短機能」の終了条件が成立していないので、この時短計数処理（Ｓ５２０８）を終了し、変動停止処理（図２８４参照）に戻る。
【４７７３】
一方、Ｓ５４０２の処理において、時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値でないと判別された場合、即ち、「０」以下であると判別された場合は（Ｓ５４０２：Ｎｏ）、「時短機能」の終了条件が成立しているので、次いで、「時短短縮状態」か「普図低確時間短縮状態」かを判別するべく、時短高確フラグ２０３ｎがオンされているか否かを判別する（Ｓ５４０３）。判別の結果、時短高確フラグ２０３ｎがオンされている場合は（Ｓ５４０３：Ｙｅｓ）、「普図高確時間短縮状態」を終了させるために、時短高確フラグ２０３ｎをオフに設定し（Ｓ５４０４）、この時短回数処理（Ｓ５２０８）を終了して、変動停止処理（図２８４参照）に戻る。一方、時短高確フラグ２０３ｎがオンに設定されていないと判別された場合は（Ｓ５４０３：Ｎｏ）、時短低確フラグ２０３ｍがオンに設定されている状態であって、「普図低確時間短縮状態」であるので、該時短低確フラグ２０３ｍをオフに設定して（Ｓ５４０５）この時短回数処理（Ｓ５２０８）を終了して、変動停止処理（図２８４参照）に戻る。
【４７７４】
このように、「時短機能」が有効な状態において、「時短機能」の終了条件に応じて、「普図高確時短短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」を終了させることができ、「時短機能」の有効又は無効を適切に行い、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【４７７５】
図２８４に戻って、説明を続ける。Ｓ５２０８の時短計数処理が終わった場合、又は、Ｓ５２０７の処理において「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」でないと判別された場合（Ｓ５２０７：Ｎｏ）、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達しているか否かを判別し、判別結果によって「普図低確時間短縮状態」に移行

させるべく、救済到達計数処理を実行し（Ｓ５２０９）、この変動停止処理（Ｓ５１３）を終了して、特図変動処理（図２８２参照）に戻る。

【４７７６】

ここで、図２８７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図２８４参照）の一処理である救済到達計数処理（Ｓ５２０９）について説明する。図２８７は、この救済到達計数処理（Ｓ５２０９）を示すフローチャートである。

【４７７７】

この救済到達計数処理（Ｓ５２０９）では、特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、該計数結果が救済条件成立回数に達したか否かを判別して、判別結果に応じて「普図低確時間短縮状態」への移行に基づく時短回数の設定処理を行う。

【４７７８】

この救済到達計数処理（Ｓ５２０９）では、まず、救済設定済みフラグ２０３ｑがオンされているか否かを判別し（Ｓ５５０１）、救済設定済みフラグ２０３ｑがオンされていれば（Ｓ５５０１：Ｙｅｓ）、既に「普図低確時間短縮状態」へ一度移行済みであるので、Ｓ５５０２～Ｓ５５０６の処理をスキップし、この救済到達計数処理（Ｓ５２０９）を終了して、変動停止処理（図２８４参照）に戻る。

【４７７９】

一方、Ｓ５５０１の判別の結果、救済設定済みフラグ２０３ｑがオンされていなければ（Ｓ５５０１：Ｎｏ）、特別図柄が低確率状態になってから未だ「普図低確時間短縮状態」へ移行していない状態であるので、救済カウンタ２０３ｐの値を１加算する（Ｓ５５０２）。続いて、加算した救済カウンタ２０３ｐの値が「２５０」より小さい値であるか否かを判別する（Ｓ５５０３）。

【４７８０】

Ｓ５５０３の判別の結果、Ｓ５５０２の処理で加算した救済カウンタ２０３ｐの値が「２５０」より小さい値の場合（Ｓ５５０３：Ｙｅｓ）、Ｓ５５０４～Ｓ５５０６の処理をスキップし、この救済到達計数処理（Ｓ５２０９）を終了して、変動停止処理（図２８４参照）に戻る。

【４７８１】

一方、Ｓ５５０３の処理において、Ｓ５５０２の処理で加算した救済カウンタ２０３ｐの値が「２５０」より小さい値でない場合、即ち、救済カウンタ２０３ｐの値が「２５０」以上である場合（Ｓ５５０３：Ｎｏ）、救済条件が成立しているため、まず、時短カウンタ２０３ｏの値に「３７９」をセットし（Ｓ５５０４）、「普図低確時間短縮状態」へ移行したことを示すべく救済設定済みフラグ２０３ｑをオンに設定する（Ｓ５５０５）。そして、「普図低確時間短縮状態」に遊技状態を移行するために、時短低確フラグ２０３ｍをオンに設定し（Ｓ５５０６）、この救済到達計数処理（Ｓ５２０９）を終了して、変動停止処理（図２８４参照）に戻る。これにより、救済条件成立に基づく「普図低確時間短縮状態」を発生させることができる。なお、救済カウンタ２０３ｐの値が「２５０」に到達した場合に、救済カウンタ表示８９において救済条件が成立したことを示す達成表示（例えば、「天井時短獲得！」等）を表示する。本発明の示唆表示が特殊示唆表示となることにより、遊技状態が、球が入賞することで遊技者に遊技価値を付与し易い遊技状態へ移行することを遊技者に示唆する表示として、救済カウンタ表示８９において救済条件が成立したことを示す達成表示を表示する場合について説明したが、例えば、大当たり遊技中に保留図柄の表示態様を変化させ、大当たりが終了した場合に、再び、大当たりが発生することを遊技者に示唆する特殊保留表示（例えば、保留図柄の中に「Ｖ」文字表示等）を表示するように構成してもよい。

【４７８２】

次に、図２８８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図２７９参照）の一処理である当たり処理（Ｓ２０３）について説明する。図２８８は、この当たり処理（Ｓ２０３）を示したフローチャートである。

【４７８３】

この当たり処理（Ｓ２０３）は、各特別図柄の大当たりが発生する場合に、大当たりの種類に応じて可変入賞装置６５（大入賞口）の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。そして、大当たり状態（遊技）である場合において、可変入賞装置６５を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（Ｓ６１４）を実行する。

【４７８４】

当たり処理（Ｓ２０３）では、まず、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ６０１）。判別の結果、大当たりに当選していれば（Ｓ６０１：Ｙｅｓ）、大当たり遊技を行うために、まず、大当たり遊技中の「確変機能」を無効にすべく、確変フラグ２０３ｊをオフに設定し（Ｓ６０２）、ＳＴカウンタ２０３ｋの値を「０」クリアする（Ｓ６０３）。次いで、「時短機能」を無効にすべく、時短低確フラグ２０３ｍ及び時短高確フラグ２０３ｎをオフに設定し（Ｓ６０４）、時短カウンタ２０３ｏの値を「０」クリアする（Ｓ６０５）。さらに、天井機能を無効にすべく、救済設定済みフラグ２０３ｑをオフに設定し（Ｓ６０６）、救済カウンタ２０３ｐの値を「０」クリアする（Ｓ６０７）。次に、大当たり種別に応じたラウンド数をＲＡＭ２０３に設けられたラウンドカウンタ（図示せず）にセットする（Ｓ６０８）。そして、大当たりが開始されることを示す大当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、大当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６０９）、次いで、該大当たり種別に応じたオープニング時間（例えば、「３０秒」又は「１０秒」）を設定して（Ｓ６１０）、処理をＳ６１１へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２７９のＳ２０１参照）によって、大当たり種別に応じた大当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。なお、本発明の変動演出の回数を計数する手段として、救済カウンタ２０３ｐを用いて説明したが、例えば、時短回数カウンタを用いてもよい。

【４７８５】

なお、上述したラウンドカウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該ラウンドカウンタの値を確認して、ラウンドカウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、大当たり遊技に応じて可変入賞装置６５を開放制御しつつ、該ラウンドカウンタの値を１減算する。そして、ラウンドカウンタの値が「０」になった場合に、実行中の大当たりを終了するように構成されている。

【４７８６】

一方、Ｓ６０１の処理において、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ６０１：Ｎｏ）、Ｓ６０２～Ｓ６１０の処理をスキップしてＳ６１１へ移行する。

【４７８７】

Ｓ６１１の処理では、大当たり中か否かを判別する（Ｓ６１１）。判別の結果、大当たり中であると判別された場合は（Ｓ６１１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する大当たり開閉制御処理を実行する（Ｓ６１２）。

【４７８８】

ここで、図２８９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）について説明する。図２８９は、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）を示したフローチャートである。

【４７８９】

この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）では、当たり処理（Ｓ２０３）で設定された可変入賞装置６５の開放回数に基づいて、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する。

【４７９０】

この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）では、まず、当たり処理（Ｓ２０３）のＳ６１０で設定されたオープニング時間、又は、後述する大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）の

Ｓ６０２０（図２９０参照）で設定されたインターバル時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６００１）。判別の結果、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（Ｓ６００１：Ｎｏ）、可変入賞装置６５の開放タイミングではないため、該可変入賞装置６５を閉鎖し続けるため、Ｓ６００２～Ｓ６００５の処理をスキップして、処理をＳ６００６へ移行する。

【４７９１】

一方、Ｓ６００１の処理において、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（Ｓ６００１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開放タイミングなので、可変入賞装置６５の開放設定を行い（Ｓ６００２）、次いで、入賞カウンタ（図示せず）に「１０」をセットする（Ｓ６００３）。そして、大当たり時おける可変入賞装置６５の最大開放時間（第１４実施形態では、「３０秒」）を設定して（Ｓ６００４）、可変入賞装置６５が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６００５）、処理をＳ６００６に移行する。この大入賞口開放コマンドを受信した音声ランプ制御装置１１３は、可変入賞装置６５が開放された旨を第３図柄表示装置８１において実行し、遊技者に可変入賞装置６５が開放されていることを遊技者に開放されている可変入賞装置６５へ球を入賞させることを促すように構成されている。

【４７９２】

Ｓ６００６の処理では、可変入賞装置６５が開放中であるか否かを判別する（Ｓ６００６）。判別の結果、可変入賞装置６５が開放中でなければ（Ｓ６００６：Ｎｏ）、可変入賞装置６５が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、Ｓ６００７の処理をスキップして、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）を終了し、当たり処理（図２８８参照）に戻る。一方、Ｓ６００６の処理において、可変入賞装置６５が開放中であると判別された場合は（Ｓ６００６：Ｙｅｓ）、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件を判別するべく、大入賞口開放中処理を行い（Ｓ６００７）、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）を終了し、当たり処理（図２８８参照）に戻る。

【４７９３】

ここで、図２９０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）の一処理である大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）について説明する。図２９０は、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を示したフローチャートである。

【４７９４】

この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）では、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。

【４７９５】

この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）では、まず、上述した大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）のＳ６００４において設定された可変入賞装置６５の開放時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６０１１）。判別の結果、可変入賞装置６５の開放時間が経過したタイミングであれば（Ｓ６０１１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立し、そのラウンドにおける可変入賞装置６５の閉鎖タイミングであるため、入賞カウンタの値を「０」クリアして（Ｓ６０１２）、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６０１６へ移行する。Ｓ６０１６からの可変入賞装置６５の閉鎖処理については、後述する。

【４７９６】

一方、Ｓ６０１１の処理において、可変入賞装置６５の開放時間が経過したタイミングでなければ（Ｓ６０１１：Ｎｏ）、次いで、大入賞口スイッチ６５ｃがオンされたか否か、即ち、可変入賞装置６５へ球が入賞したか否かを判断する（Ｓ６０１３）。

【４７９７】

Ｓ６０１３の処理において、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出され可変入賞装置６５へ球が入賞していれば（Ｓ６０１３：Ｙｅｓ）、入賞カウンタの値を１減算して（Ｓ６０１４）、次いで、入賞カウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６

０１５）。入賞カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６０１５：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下である場合は、可変入賞装置６５に球が１０個以上入賞して可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立しているので、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６０１６へ移行する。

【４７９８】

Ｓ６０１５の処理において、入賞カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ６０１５：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立しておらず、可変入賞装置６５の開放を継続するために、Ｓ６０１６～Ｓ６０２０の処理をスキップして、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了する。この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）の終了後は、大当たり開閉制御処理（図２８９参照）へ戻る。

【４７９９】

次いで、Ｓ６０１６からの可変入賞装置６５の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置６５の閉鎖設定を行い（Ｓ６０１６）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して可変入賞装置６５が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して（Ｓ６０１７）、処理をＳ６０１８へ移行する。なお、Ｓ６０１７の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２７９のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【４８００】

次いで、Ｓ６０１８の処理では、可変入賞装置６５の１のラウンドが消化されたことから、ラウンドカウンタの値を１減算し（Ｓ６０１８）、次に、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６０１９）。ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値である場合（Ｓ６０１９：Ｙｅｓ）、該大当たりにおけるラウンド回数（可変入賞装置６５の残り開放回数）が残存している状態であるので、次の可変入賞装置６５を開放させるまでのインターバル時間（例えば、「１秒」）を設定し（Ｓ６０２０）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了し、大当たり開閉制御処理（図２８９参照）に戻る。

【４８０１】

一方、Ｓ６０１９の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６０１９：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了したので、大当たり状態を終了させるために、インターバル時間を設定せず（即ち、Ｓ６０２０をスキップして）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了して、大当たり開閉制御処理（図２８９参照）に戻る。

【４８０２】

図２８８の当たり処理（Ｓ２０３）に戻って、説明を続ける。Ｓ６１２の大当たり開閉制御処理（図２８９参照）の終了後は、次いで、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６１３）。判別の結果、ラウンドカウンタが「０」より大きい値であれば（Ｓ６１３：Ｙｅｓ）、大当たり状態を継続するため、大当たりの終了設定処理であるＳ６１４の処理をスキップして、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【４８０３】

一方、Ｓ６１３の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６１３：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了しているので、大当たり状態を終了させるために、大当たり終了処理を行い（Ｓ６１４）、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【４８０４】

ここで、図２９１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり終了処理（Ｓ６１４）について説明する。図２９１は、この大当たり終了処理（Ｓ６１０）を示したフローチャートである。

【４８０５】
この大当たり終了処理（Ｓ６１４）では、当選した大当たり種別に基づいて、確変フラグ２０３ｊ、ＳＴカウンタ２０３ｋ、時短高確フラグ２０３ｎ及び時短カウンタ２０３ｏの設定を行う。
【４８０６】
この大当たり終了処理（Ｓ６１４）では、まず、今回の大当たり種別が大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」又は「確変Ｃ」であるか否かを判別する（Ｓ６１０１）。判別の結果、今回の大当たり種別が大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」又は「確変Ｃ」であれば（Ｓ６１０１：Ｙｅｓ）、該大当たり終了後の遊技状態を「確率変動状態」とするべく、確変フラグ２０３ｊをオンし（Ｓ６１０２）、時短高確フラグ２０３ｎをオンして（Ｓ６１０３）、次いで、ＳＴカウンタ２０３ｋに「５０」をセットして（Ｓ６１０４）、処理をＳ６１０７に移行する。
【４８０７】
Ｓ６１０１の処理において、今回の大当たり種別が大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」及び「確変Ｃ」ではないと判別された場合は（Ｓ６１０１：Ｎｏ）、今回の大当たり種別が大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」であると判断し、時短高確フラグ２０３ｎをオンし（Ｓ６１０５）、時短カウンタ２０３ｏに「５０」をセットして（Ｓ６１０６）、処理をＳ６１０７に移行する。
【４８０８】
Ｓ６１０７の処理では、音声ランプ制御装置１１３に対して大当たりのエンディング演出の開始を示すエンディングコマンドを設定する（Ｓ６１０７）。Ｓ６１０７の処理で設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図２７９のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。
【４８０９】
音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、大当たりのエンディング演出を実行する。
【４８１０】
Ｓ６１０７の処理の終了後は、遊技状態に応じてエンディング時間（例えば、「１０秒」）を設定し（Ｓ６１０８）、該大当たりの終了時の各種処理を実行する大当たり終了設定処理を行い（Ｓ６１０９）、この大当たり終了処理（Ｓ６１４）を終了して、当たり処理（図２８８参照）に戻る。
【４８１１】
なお、本発明の遊技価値が高い高状態として、「確率変動状態」を例に説明するが、例えば、ラウンド数が多い大当たり状態（例えば、１０ラウンド）でもよい。また、高状態より遊技価値が低い低状態として、「普図高確時間短縮状態」を例に説明するが、例えば、ラウンド数が少ない大当たり状態（例えば、５ラウンド）でもよい。
【４８１２】
次に、図２９２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図２７９参照）の一処理である普図変動処理（Ｓ２１１）について説明する。図２９２は、この普図変動処理（Ｓ２１１）を示したフローチャートである。
【４８１３】
この普図変動処理（Ｓ２１１）は、スルーゲート６７への球の通過に起因して、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を制御するものである。
【４８１４】
この普図変動処理（Ｓ２１１）では、まず、今現在、普通電役７２が突出中（作動中）か否か、即ち、普通図柄の当たり中であるか否かを判別する（Ｓ７０１）。判別の結果、普通電役７２が突出中であれば（Ｓ７０１：Ｙｅｓ）、普通図柄の当たり中であるので、そのまま普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図２７９参照）へ戻る。
【４８１５】

一方、普通電役７２が突出中でなければ（Ｓ７０１：Ｎｏ）、普通図柄の当たり中ではないため、次いで、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中であるか否かを判別する（Ｓ７０２）。判別の結果、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中でなければ（Ｓ７０２：Ｎｏ）、次いで、普通図柄表示装置８３における可変表示が停止後、所定時間（例えば、「１秒」）経過したか否かを判別する（Ｓ７０３）。その結果、可変表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ７０３：Ｎｏ）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図２７９参照）に戻る。これにより、可変表示における停止図柄が所定時間だけ普通図柄表示装置８３に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【４８１６】

一方、Ｓ７０３の処理の結果、可変表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ７０３：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄に関する可変表示の作動保留球数ＨＮ）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ７０４）。

【４８１７】

Ｓ７０４の処理の結果、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きくなければ（Ｓ７０４：Ｎｏ）、実行すべき普通図柄の可変表示の保留球数が存在しないということなので、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図２７９参照）に戻る。一方、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きい値であれば（Ｓ７０４：Ｙｅｓ）、保留されていた普通図柄に関する可変表示の実行開始タイミングであると判断し、まず、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）を１減算する（Ｓ７０５）。これは、後述する処理（Ｓ７０６～Ｓ７１２）によって、保留されていた普通図柄に関する可変表示のうち１の可変表示の実行が開始されることに伴って、普通図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【４８１８】

次いで、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ７０６）。このデータシフト処理は、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１～第４エリアに格納されているデータを普図保留球実行エリア２０３ｉへ向けて順にシフトさせる処理であって、普図保留第１エリア→普図保留球実行エリア２０３ｉ、普図保留第２エリア→普図保留第１エリア、普図保留第３エリア→普図保留第２エリア、普図保留第４エリア→普図保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【４８１９】

Ｓ７０６のデータシフト処理の後は、データシフト処理により普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されたデータ（即ち、普図当たりカウンタＣ４の値）に基づいて、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を実行するために、まず、時短低確フラグ２０３ｍ又は時短高確フラグ２０３ｎがオンされているか否かを判別する（Ｓ７０７）。判別の結果、時短低確フラグ２０３ｍ及び時短高確フラグ２０３ｎがオンされていない場合は（Ｓ７０７：Ｎｏ）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「１５秒」に設定し（Ｓ７０８）、処理をＳ７１０へ移行する。一方、時短低確フラグ２０３ｍ又は時短高確フラグ２０３ｎがオンされていると判別された場合（Ｓ７０７：Ｙｅｓ）、「時短機能」が有効な「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「０．１秒」に設定して（Ｓ７０９）、処理をＳ７１０へ移行する。

【４８２０】

Ｓ７１０の処理では、時短高確フラグ２０３ｎがオンされているか否かを判別し（Ｓ７１０）、時短高確フラグ２０３ｎがオンされていない場合（Ｓ７１０：Ｎｏ）、即ち、普通図柄の低確率状態では、普図当たり乱数テーブル２０２ｇにおける低確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定する（

Ｓ７１１）。また、時短高確フラグ２０３ｎがオンされている場合（Ｓ７１０：Ｙｅｓ）、即ち、普通図柄の高確率状態では、普図当たり乱数テーブル２０２ｇにおける高確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定する（Ｓ７１２）。Ｓ７１１及びＳ７１２の処理の後は、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図２７９参照）に戻る。

【４８２１】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、遊技者が右打ちした場合に、スルーゲート６７を球が通過したとき、普通電役７２が開放し易いか否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役７２が開放し易い状況（即ち、普通図柄の高確率状態）であって第２始動口７１側へ流入し易い状況か、普通電役７２が開放し易い状況よりも開放し難い状況（即ち、普通図柄の低確率状態）であって、閉鎖（突出）している普通電役７２の上面を右端から左端まで転動しきり、可変入賞装置６５側へ流入し得る状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【４８２２】

Ｓ７０２の処理において、普通図柄表示装置８３の表示態様が可変表示中であると判別されると（Ｓ７０２：Ｙｅｓ）、可変表示時間が経過したか否かを判別する（Ｓ７１３）。普通図柄表示装置８３の可変表示時間は、Ｓ７０８又はＳ７０９の処理により遊技状態に応じて決定されており、この可変表示時間が経過していなければ（Ｓ７１３：Ｎｏ）、普通図柄表示装置８３の表示を更新して（Ｓ７１４）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図２７９参照）に戻る。

【４８２３】

一方、普通図柄表示装置８３における可変表示の可変表示時間が経過していれば（Ｓ７１３：Ｙｅｓ）、普通図柄表示装置８３に対して、Ｓ７１１又はＳ７１２によって予め設定された停止図柄に対応した表示態様を設定し（Ｓ７１５）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図２７９参照）に戻る。

【４８２４】

これにより、球がスルーゲート６７を通過した場合に、この普図変動処理（Ｓ２１１）に基づいて普通図柄表示装置８３における可変表示が設定され、該普通図柄表示装置８３において可変表示が開始されてから可変表示時間が経過するまでは、「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる。そして、可変表示結果が当たりである場合には「○」の図柄を点灯する一方、ハズレである場合には「×」の図柄を点灯させる。

【４８２５】

次に、図２９３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図２７９参照）の一処理である普通電役制御処理（Ｓ２０４）について説明する。図２９３は、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を示したフローチャートである。

【４８２６】

この普通電役制御処理（Ｓ２０４）は、普通図柄の当たりが発生する場合に、遊技状態に応じて普通電役７２の開閉（突出及び没入）駆動制御を実行する。即ち、遊技状態に応じて普通電役７２の開放（没入）時間を設定すると共に、設定された時間に基づいて該普通電役７２を開放駆動し、設定した突出時間が経過した場合に、開放（没入）中の普通電役７２を閉鎖（突出）させる制御を実行する。

【４８２７】

この普通電役制御処理（Ｓ２０４）では、まず、普通電役７２が開放（没入）中か否か、即ち、普通図柄の当たり中か否かを判別する（Ｓ８０１）。判別の結果、普通電役７２が開放中でないと判別された場合（Ｓ８０１：Ｎｏ）、即ち、普通図柄の当たり中でないと判別された場合は、次に、普通図柄の可変表示が終了したか否かを判別する（Ｓ８０２）。

【４８２８】

Ｓ８０２における判別の結果、普通図柄の可変表示が終了していなければ（Ｓ８０２：Ｎｏ）、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図２７９参照）に戻る一方、普通図柄の可変表示が終了していれば（Ｓ８０２：Ｙｅｓ）、次いで、該可変表示において当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ８０３）。

【４８２９】

Ｓ８０３における判別の結果、可変表示において当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ８０３：Ｎｏ）、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図２７９参照）へ戻る。一方、可変表示において当たりに当選していると判別された場合は（Ｓ８０３：Ｙｅｓ）、当選した当たりに関する制御を実行するために、まず、時短低確フラグ２０３ｍ又は時短高確フラグ２０３ｎがオンされているか否かを判別する（Ｓ８０４）。

【４８３０】

Ｓ８０４における判別の結果、時短低確フラグ２０３ｍ及び時短高確フラグ２０３ｎがオンされていないと判別された場合は（Ｓ８０４：Ｎｏ）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、普通電役開放テーブル２０２ｉの規定内容に基づいて当たり状態における普通電役７２の開放時間を「０．１秒」に設定し（Ｓ８０５）、該当たりに基づく普通電役７２の開放回数を１回行うために、電役カウンタ（図示せず）の値に「１」をセットして（Ｓ８０６）、処理をＳ８０９へ移行する。

【４８３１】

一方、Ｓ８０４の処理において、時短低確フラグ２０３ｍ又は時短高確フラグ２０３ｎがオンされていると判別された場合は（Ｓ８０４：Ｙｅｓ）、「時短機能」が有効な「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判断し、普通電役開放テーブル２０２ｉの規定内容に基づいて当たり状態における普通電役７２の開放（没入）時間を「５．８秒」に設定し（Ｓ８０７）、該当たりに基づく普通電役７２の開放回数を１回行うために、電役カウンタ（図示せず）の値に「１」をセットして（Ｓ８０８）、処理をＳ８０９へ移行する。

【４８３２】

Ｓ８０９の処理では、普通電役７２の開放（没入）処理を行い（Ｓ８０９）、閉鎖（突出）状態であった普通電役７２を開放状態に駆動し、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図２７９参照）に戻る。

【４８３３】

これにより、遊技者が右打ちした場合において、スルーゲート６７を通過した球が普通電役７２の配設位置に到達し、該普通電役７２が開放されている時間の長い状態か短い状態かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を通過した球が第２始動口７１側へ誘導され易い状況か、該普通電役７２の閉鎖状態において該普通電役７２の上面を右端から左端まで転動しきって、その球が可変入賞装置６５側へ流下され得る状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【４８３４】

Ｓ８０１の処理において、普通電役７２が開放中であると判別された場合（Ｓ８０１：Ｙｅｓ）、即ち、普通図柄の当たり中であると判別された場合は、次いで、Ｓ８０５又はＳ８０７において設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過しているかを判別する（Ｓ８１０）。判別の結果、設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過していないと判別された場合は（Ｓ８１０：Ｎｏ）、普通電役７２の開放状態を維持するため、Ｓ８１１～Ｓ８１３の処理をスキップして、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図２７９参照）に戻る。

【４８３５】

一方、Ｓ８１０の処理において、設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過していると判別された場合は（Ｓ８１０：Ｙｅｓ）、まず、普通電役７２の閉鎖（突出）処理を行い（Ｓ８１１）、Ｓ８０６又はＳ８０８の処理で設定された電役カウンタの値から「

１」を減算する（Ｓ８１２）。そして、減算された電役カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ８１３）。判別の結果、電役カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ８１３：Ｙｅｓ）、該当たりに基づく普通電役７２の開放回数が残存しているため、処理をＳ８０９へ移行し、所定のインターバル処理を行った上で再び普通電役７２の開放処理を行う。一方、電役カウンタの値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ８１３：Ｎｏ）、即ち、電役カウンタの値が「０」以下である場合は、該当たりに基づく普通電役７２の開放がすべて終了したということなので、普通電役７２の再開放を行わず、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図２７９参照）に戻る。

【４８３６】

次いで、図２９４を参照して、停電等の発生した場合に主制御装置１１０において実行されるＮＭＩ割込処理について説明する。図２９４は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。

【４８３７】

このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。ＮＭＩ端子に停電信号ＳＧ１が入力されたＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ９０１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。

【４８３８】

なお、上記のＮＭＩ割込処理は、払出制御装置１１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２１３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から払出制御装置１１１内のＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子に出力され、ＭＰＵ２１１は実行中の制御を中断して、ＮＭＩ割込処理を開始するのである。

【４８３９】

次に、図２９５から図３０２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理（図２９５参照）と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理（図２９６参照）とがある。

【４８４０】

まず、図２９５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図２９５は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

【４８４１】

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ１００１）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ１１１６の電源断処理（図２９６参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ１００２）。図２９６を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信すると、Ｓ１１１６の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ１１１６の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

【４８４２】

電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ１００２：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電

源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ１００３）。

【４８４３】

ＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定の領域には、Ｓ１００６の処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｓ１００３：Ｎｏ）、Ｓ１００８へ移行する。

【４８４４】

なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１００４へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｓ１００３：Ｎｏ）、Ｓ１００８へ移行する。

【４８４５】

電源断処理中フラグがオンであれば（Ｓ１００２：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ１１１６の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をＳ１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。

【４８４６】

Ｓ１００４の処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックする（Ｓ１００４）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込み及び確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「０ＡＡｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域が「０」クリアされる。

【４８４７】

ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ１００５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定する（Ｓ１００６）。この特定領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（Ｓ１００５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ１００７）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭ２２３の異常は、表示ランプ３４により報知される。なお、音声出力装置２２６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【４８４８】

Ｓ１００８の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ１００８）。電源断フラグはＳ１１１６の電源断処理の実行時にオンされる（図２９６のＳ１１１５参照）。つまり、電源断フラグは、Ｓ１１１６の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ１００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ１００８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭ２２３の作業エリアをクリアし（Ｓ１００９）、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１０１０）、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊをオフに設定し（Ｓ１０５１）、サブ救済カウンタ２２３ｋの値を「０」クリアする（Ｓ１０５２）。次いで、割込み許可を設定して（Ｓ１０１１）、処理をＳ１０１２へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

【４８４９】

一方、電源断フラグがオフされた状態でＳ１００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにＳ１００４からＳ１００６の処理を経由してＳ１００８の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（Ｓ１００８：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の作業領域のクリア処理であるＳ１００９をスキップして、処理をＳ１０１０へ移行し、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１０１０）、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊをオフに設定し（Ｓ１０５１）、サブ救済カウンタ２２３ｋの値を「０」クリアする（Ｓ１０５２）。次いで、割込み許可を設定して（Ｓ１０１１）、処理をＳ１０１２へ移行する。

【４８５０】

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

【４８５１】

ここで、上述したように、第１４実施形態のパチンコ機１０では、主制御装置１１０に内蔵されているＲＡＭ２０３にはバックアップ機能を搭載しているが、音声ランプ制御装置１１３に内蔵されているＲＡＭ２２３にはバックアップ機能を搭載していない。このため、停電などの発生により電源が遮断（瞬停を除く）されると、バックアップ機能を搭載している主制御装置１１０内のＲＡＭ２０３のデータは電源遮断前の状態に復帰されるが、バックアップ機能を搭載していない音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３のデータはすべてクリアされるように構成されている。従って、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理の実行直後においては、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に保持する救済カウンタ２０３ｐの値と、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内に保持するサブ救済カウンタ２２３ｋの値との整合性が取れていない状態となっている。よって、この立ち上げ処理の実行直後の状態において、第３図柄表示装置８１に救済カウンタ表示８９の表示を行うと、正しくない救済カウンタ表示８９の値を遊技者へ報知してしまうことになる。

【４８５２】

このため、この立ち上げ処理においてはサブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊをオフに設定して、電源が遮断された直後においては第３図柄表示装置８１に表示される救済カウンタ表示８９を非表示にしておき、後述するコマンド判定処理（図２９７参照）や救済カウンタ表示処理（図３０１参照）において、主制御装置１１０より送信されたコマンドを受信したタイミングでサブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊをオンに設定することで、正しい救済カウンタ表示８９の値を表示することができる。

【４８５３】
　Ｓ１０１２の処理では、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１０１２）、該設定値コマンドを受信するまでＳ１０１２の処理を繰り返し実行して待機する（Ｓ１０１２：Ｎｏ）。そして、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信した場合に（Ｓ１０１２：Ｙｅｓ）、該設定値コマンドが示す確率設定値を設定値メモリ（図示せず）に格納し（Ｓ１０１３）、メイン処理（図２９６参照）へ移行する。
【４８５４】
　このように、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理において、主制御装置１１０の立ち上げ処理（図２７６参照）の終盤で生成される設定値コマンドを受信するまでメイン処理（図２９６参照）への移行を待機することで、主制御装置１１０で設定された確率設定値を音声ランプ制御装置１１３側で確実に把握し、該確率設定値に基づいてメイン処理以降の処理を実行できる。また、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信しない場合、主制御装置１１０の立ち上げ処理の終盤まで到達しておらず、主制御装置１１０の立ち上げ処理が正常に終了していないので、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理も正常に終了させず、メイン処理へ移行させない。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側で主制御装置１１０の立ち上げ処理が正常に実行されたか否かを把握することが可能となるとともに、主制御装置１１０が正常に立ち上がっていない状態における音声ランプ制御装置１１３の暴走を未然に防止できる。
【４８５５】
　次に、図２９６を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図２９６は、このメイン処理を示したフローチャートである。
【４８５６】
　メイン処理が実行されると、まず、前回Ｓ１１０１の処理が実行されてから「１ミリ秒」以上が経過したか否かが判別され（Ｓ１１０１）、「１ミリ秒」以上経過していなければ（Ｓ１１０１：Ｎｏ）、Ｓ１１０２～Ｓ１１０９の処理を行わずにＳ１１１０の処理へ移行する。Ｓ１１０１の処理で、「１ミリ秒」経過したか否かを判別するのは、Ｓ１１０２～Ｓ１１０９が短い周期（「１ミリ秒」以内）で処理する必要がないものであるのに対して、Ｓ１１１０の変動演出処理やＳ１１１１のコマンド判定処理は、短い周期で実行する方が好ましい処理であるからである。Ｓ１１１１の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ１１１０の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。
【４８５７】
　Ｓ１１０１の処理において、前回Ｓ１１０１の処理が実行されてから「１ミリ秒」以上経過していると判断される場合は（Ｓ１１０１：Ｙｅｓ）、Ｓ１１０２の処理へ移行する。なお、Ｓ１１０１の処理が、図２９５に示す立ち上げ処理の後初めて実行された場合は、そのままＳ１１０２の処理へ移行する。
【４８５８】
　Ｓ１１０２の処理では、Ｓ１１０３～Ｓ１１１２の処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｓ１１０２）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ１１０７の処理で編集されるランプの点灯態様になるように各ランプの出力を設定し（Ｓ１１０３）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ１１０４）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば、「３０秒」）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ１１０５の処理へ移行する。
【４８５９】

次いで、Ｓ１１０５の処理では、後述するＳ１１１１のコマンド判定処理によって設定される大当たりに関する演出を実行する当たり演出処理を行い（Ｓ１１０５）、Ｓ１１０６の処理へ移行する。なお、第１４実施形態では、第１特別図柄及び第２特別図柄による大当たりに関する可変入賞装置６５の開放中に所定の演出（例えば、可変入賞装置６５が開放されたことを示す演出や右打ち報知演出）を実行するように構成されている。この当たり演出処理（Ｓ１１０５）の詳細については、図３０２を参照して後述する。本発明の状態が変化した旨を示唆する発射態様示唆として、右打ち遊技を促す発射示唆表示と左打ち遊技を促す発射示唆表示とを差異がある表示で行う例について説明するが、例えば、右打ち遊技を行う遊技状態中に、右打ち遊技を強く促す強調（拡大）発射示唆表示と、右打ち遊技の継続を促すものの、上記強調（拡大）発射示唆表示と表示領域、大きさ、色等が異なる地味（縮小）発射示唆表示とで差異がある表示で行うように構成してもよい。

【４８６０】

次いで、Ｓ１１０６の処理では、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ１１０６）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２の有効期間において、該枠ボタン２２が押されたか否かの入力を監視し、上記有効期間に枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。

【４８６１】

枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ１１０６）が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し（Ｓ１１０７）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ１１０８）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。

【４８６２】

Ｓ１１０８の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し（Ｓ１１０９）、Ｓ１１１０の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動演出に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ１１０７のランプ編集処理が実行され、また、Ｓ１１０８の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動演出に要する時間と同期した時間で実行される。

【４８６３】

Ｓ１１１０の処理では、第３図柄表示装置８１において変動演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド、又は、特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドに基づいて第１特別図柄又は第２特別図柄に対応する変動演出処理を実行し（Ｓ１１１０）、処理をＳ１１１１へ移行する。この変動演出処理（Ｓ１１１０）の詳細については、図３００を参照して後述する。

【４８６４】

Ｓ１１１１の処理では、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行い（Ｓ１１１１）、Ｓ１１１２の処理へ移行する。このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）の詳細については、図２９７を参照して後述する。

【４８６５】

Ｓ１１１２では、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた各種カウンタを更新するカウンタ更新処理を実行する（Ｓ１１１２）。例えば、変動演出の詳細な変動パターンを決定するカウンタの更新や、「保留変化予告」を抽選する保留変化カウンタ（図示せず）の更新が、このカウンタ更新処理の中で行われる。該カウンタの更新は、所定の範囲（本実施形態では、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（「９９」）に達した後「０」に戻すことによって行われる。

【４８６６】

Ｓ１１１２の処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１１１３）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ１１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１１１３：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ１１１５）、電源断処理を実行する（Ｓ１１１６）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ１１１７）、その後、処理を無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【４８６７】

一方、Ｓ１１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１１１３：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ１１１４）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ１１１４：Ｎｏ）、Ｓ１１０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ１１１４：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

【４８６８】

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

【４８６９】

次に、図２９７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）について説明する。図２９７は、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を示したフローチャートである。

【４８７０】

このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図２９６参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０又は表示制御装置１１４から受信したコマンドを判定する。

【４８７１】

コマンド判定処理（Ｓ１１１１）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域に、主制御装置１１０からのコマンドを受信しているか否かを判別する（Ｓ１２０１）。判別の結果、主制御装置１１０からコマンドを受信していれば（Ｓ１２０１：Ｙｅｓ）、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置１１０より第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド、特図１停止種別コマンド、特図１遊技状態コマンド又は特図１確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２０２）。そして、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０２：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図１コマンド処理を行い（Ｓ１２０３）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図２９６参照）に戻る。

【４８７２】

ここで、図２９８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）について説明する。図２９８は、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を示したフローチャートである。

【４８７３】

この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、主制御装置１１０から送信された第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。

【４８７４】

特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、まず、主制御装置１１０より特図１変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２２１）。判別の結果、特図１変動パターンコマンドを受信していれば（Ｓ１２２１：Ｙｅｓ）、受信した特図１変動パターンコマンドに含まれる第１特別図柄の変動パターン種別を抽出する（Ｓ１２２２）。

【４８７５】

ここで抽出された第１特別図柄の変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動演出処理（図３００参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図１変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図２９７参照）に戻る。

【４８７６】

一方、特図１変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２２１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２２３）。そして、特図１停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２２３：Ｙｅｓ）、該特図１停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１２２４）。

【４８７７】

ここで抽出された第１特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動演出処理（図３００参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図１停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第１特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定して（Ｓ１２２５）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図２９７参照）に戻る。

【４８７８】

なお、特図１停止種別コマンドは、第１特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図１変動パターンコマンドを送信後、その特図１変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第１特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１２２５の処理によって特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図３００参照）において、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図１変動パターンコマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第１特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図１停止種別コマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、１の第１特別図柄の変動演出において、第１保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図１変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第１保留球数コマンドに基づく停止種別と特図１停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【４８７９】

Ｓ１２２３の処理の結果、特図１停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２２３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１遊技状態コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２２６）。特図１遊技状態コマンドは、第１特別図柄の変動演出が開始される際の遊技状態を示すコマンドである。この特図１遊技状態コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２２６：Ｙｅｓ）、まず、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉの情報を前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈへシフトし（Ｓ１２２７）、次いで、受信した特図１遊技状態コマンドに基づく遊技状態を、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉへセットし（Ｓ１２２８）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図２９７参照）に戻る。

【４８８０】

Ｓ１２２７及びＳ１２２８の処理で格納された前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈ及び今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉは、後述する救済カウンタ表示処理（図３０１参照）において、救済カウンタ表示８９の表示有無を判別するための情報として使用される。本発明の当たり結果が導出されることにより移行し得る状態にて所定条件が成立した場合に移行し得る状態において遊技者が遊技を行った結果表示として、特別図柄の低確率状態において救済カウンタ表示８９にて特別図柄の変動演出の実行回数を表示する例で説明するが、例えば、特別図柄の高確率状態において特別図柄の変動演出の実行回数を表示してもよいし、大当たり遊技状態において連荘状態にて獲得した獲得出玉の累積表示でもよい。この場合、遊技者が遊技を行った結果表示が所定の達成値（例えば、「１０００発」）に至った場合に、該達成値を強調して達成値表示として表示するように構成してもよい。

【４８８１】

Ｓ１２２６の処理の結果、特図１遊技状態コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２２６：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２２９）。特図１確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図１確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２２９：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図１確定コマンドを設定し（Ｓ１２３０）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図２９７参照）に戻る。

【４８８２】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用特図１確定コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図１確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【４８８３】

Ｓ１２２９の処理の結果、特図１確定コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２２９：Ｎｏ）、その他の第１特別図柄の変動演出に関する処理を行い（Ｓ１２３１）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図２９７参照）に戻る。

【４８８４】

図２９７に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０２の処理において、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０２：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図２変動パターンコマンド、特図２停止種別コマンド、特図２遊技状態コマンド又は特図２確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２０４）。そして、第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０４：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図２コマンド処理を行い（Ｓ１２０５）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図２９６参照）に戻る。

【４８８５】

ここで、図２９９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）について説明する。図２９９は、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を示したフローチャートである。

【４８８６】

この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、主制御装置１１０から送信された第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。

【４８８７】

特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、まず、主制御装置１１０より特図２変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５１）。判別の結果、特図２変動パターンコマンドを受信していれば（Ｓ１２５１：Ｙｅｓ）、受信した特図２変動パターンコマンドに含まれる第２特別図柄の変動パターン種別を抽出する（Ｓ１２５２）。

【４８８８】

ここで抽出された第２特別図柄の変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動演出処理（図３００参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第２特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図２変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図３０７参照）に戻る。

【４８８９】

一方、特図２変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５３）。そして、特図２停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２５３：Ｙｅｓ）、該特図２停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１２５４）。

【４８９０】

ここで抽出された第２特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動演出処理（図３００参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第２特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図２停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第２特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図２変動開始フラグ２２３ｂをオンに設定して（Ｓ１２５５）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図２９７参照）に戻る。

【４８９１】

なお、特図２停止種別コマンドは、第２特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図２変動パターンコマンドを送信後、その特図２変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第２特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１２５５の処理によって特図２変動開始フラグ２２３ｂをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図３００参照）において、先に第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第２特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図２変動パターンコマンドより抽出した第２特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第２特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図２停止種別コマンドより抽出した第２特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、１の第２特別図柄の変動演出において、第２保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図２変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第２保留球数コマンドに基づく停止種別と特図２停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【４８９２】

Ｓ１２５３の処理の結果、特図２停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２遊技状態コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５６）。特図２遊技状態コマンドは、第２特別図柄の変動演出が開始される際の遊技状態を示すコマンドである。この特図２遊技状態コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２５６：Ｙｅｓ）、まず、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉの情報を前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈへシフトし（Ｓ１２５７）、次いで、受信した特図２遊技状態コマンドに基づく遊技状態を、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉへセットし（Ｓ１２５８）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図２９７参照）に戻る。

【４８９３】

Ｓ１２５７及びＳ１２５８の処理で格納された前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈ及び今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉは、後述する救済カウンタ表示処理（図３０１参照）において、救済カウンタ表示８９の表示有無を判別するための情報として使用される。

【４８９４】

Ｓ１２５６の処理の結果、特図２遊技状態コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５６：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５９）。特図２確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は該第２特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図２確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２５９：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第２特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図２確定コマンドを設定し（Ｓ１２６０）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図２９７参照）に戻る。

【４８９５】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用特図２確定コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第２特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図２確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【４８９６】

Ｓ１２５９の処理の結果、特図２確定コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５９：Ｎｏ）、その他の第２特別図柄の変動演出に関する処理を行い（Ｓ１２６１）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図２９７参照）に戻る。

【４８９７】

図２９７に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０４の処理において、第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０４：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第１保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２０６）。そして、第１保留球数コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０６：Ｙｅｓ）、第１保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａ（図２６０参照）の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（Ｓ１２０７）。そして、同じく第１保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、及び、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、Ｓ１２０７で更新されたサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が示す第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１～第４エリアに格納する（Ｓ１２０８）。そして、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第１保留球数コマンドを設定して（Ｓ１２０９）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図２９６参照）に戻る。

【４８９８】

ここで、第１保留球数コマンドは、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ１２０７の処理によって、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を修正し、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。

【４８９９】
　また、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第１特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。
【４９００】
　Ｓ１２０６の処理の結果、第１保留球数コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２０６：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第２保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２１０）。そして、第２保留球数コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２１０：Ｙｅｓ）、第２保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂ（図２６０参照）の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第２特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納する（Ｓ１２１１）。そして、同じく第２保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、及び、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、Ｓ１２１１で更新されたサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が示す第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１～第４エリアに格納する（Ｓ１２１２）。そして、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第２保留球数コマンドを設定して（Ｓ１２１３）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図２９６参照）に戻る。
【４９０１】
　ここで、第２保留球数コマンドは、球が第２始動口７１に入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ１２１１の処理によって、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を修正し、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に合わせることができる。
【４９０２】
　また、音声ランプ制御装置１１３は、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第２特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。
【４９０３】
　Ｓ１２１０の処理の結果、第２保留球数コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２１０：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０よりＲＡＭ初期化コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２７１）。そして、ＲＡＭ初期化コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２７１：Ｙｅｓ）、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊをオンに設定し（Ｓ１２７２）、サブ救済カウンタ２２３ｋの表示コマンドを設定して（Ｓ１２７３）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図２９６参照）に戻る。
【４９０４】
　上述したように、第１４実施形態のパチンコ機１０では、主制御装置１１０に内蔵されているＲＡＭ２０３にはバックアップ機能を搭載しているが、音声ランプ制御装置１１３に内蔵されているＲＡＭ２２３にはバックアップ機能を搭載していない。このため、停電などの発生により電源が遮断されると、バックアップ機能を搭載している主制御装置１１０内のＲＡＭ２０３のデータは電源遮断前の状態に復帰されるが、バックアップ機能を搭載していない音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３のデータはすべてクリアされる

ように構成されている。従って、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理の実行直後においては、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に保持する救済カウンタ２０３ｐの値と、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内に保持するサブ救済カウンタ２２３ｋの値との整合性が取れていない状態となり得る。

【４９０５】

一方、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされた状態で電源が投入された場合は、主制御装置１１０のＲＡＭデータも初期化されるため、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に保持する救済カウンタ２０３ｐの値と、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内に保持するサブ救済カウンタ２２３ｋの値の双方が初期化（即ち、「０」クリア）された状態となり、整合性が取れた状態となる。よって、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされた状態で電源が投入された場合は、即時に救済カウンタ表示８９の表示が可能となるため、Ｓ１２７１の処理において、ＲＡＭ初期化コマンドを受信した場合はサブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊがオンに設定される。本発明の遊技状況を遊技者に報知可能な報知手段として、救済カウンタ表示８９を例に説明するが、例えば、音声による出力でもよいし、ＬＥＤ等の表示手段による出力でもよいし、右打ち発射示唆表示（音声）でもよいし、左打ち発射示唆表示（音声）でもよい。

【４９０６】

Ｓ１２７１の処理の結果、ＲＡＭ初期化コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２７１：Ｎｏ）、次いで、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ１２１４）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図２９６参照）に戻る。ここで、受信したその他のコマンドが、音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行う。例えば、主制御装置１１０より受信したデモコマンドは、このＳ１２１６の処理によって、表示用デモコマンドとして設定され、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。

【４９０７】

次に、図３００を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）について説明する。図３００は、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を示したフローチャートである。

【４９０８】

この変動演出処理（Ｓ１１１０）は、メイン処理（図２９６参照）の中で実行され、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍ（図２５９参照）において第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出を実行させるための各種処理を実行する。具体的には、第１特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を行うように構成される。また、第２特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を行うように構成される。

【４９０９】

変動演出処理（Ｓ１１１０）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた特図１変動開始フラグ２２３ａがオンか否かを判別する（Ｓ１３０１）。判別の結果、特図１変動開始フラグ２２３ａがオンであると判別された場合（Ｓ１３０１：Ｙｅｓ）、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドをともに受信しているので、第１特別図柄の変動演出を開始すべく、特図１変動開始フラグ２２３ａをオフし（Ｓ１３０２）、次いで、第１保留情報格納エリア２２３ｅに設けられた第１保留情報格納第１エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし（Ｓ１３０３）、さらに、第１保留情報格納エリア２２３ｅに設けられた第１保留情報格納第２～第４エリアに含まれるデータを第１保留情報格納第１～第３エリアへシフトして（Ｓ１３０４）、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算し（Ｓ１３０５）、処理をＳ１３０６へ移行する。

【４９１０】
つまり、この場合は、保留された第１特別図柄の変動演出が１つ減り、時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された変動演出に対応する第１保留情報第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、実行中の第１特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させる。また、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させる。
【４９１１】
これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになり、第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。
【４９１２】
Ｓ１３０６の処理では、Ｓ１３０５の処理で減算したサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値に基づいて表示用第１保留球数コマンドを設定して（Ｓ１３０６）、処理をＳ１３０７へ移行する。
【４９１３】
ここで設定された表示用第１保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図２９６のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用第１保留球数コマンドによって示される第１特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示制御を行う。
【４９１４】
次いで、Ｓ１３０７の処理では、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３０７）、処理をＳ１３０８へ移行する。
【４９１５】
ここで設定された表示用特図１変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図２９６のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特図１変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに第１特別図柄に対応する第３図柄の変動表示が行われるように、その第１特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。
【４９１６】
次いで、Ｓ１３０８の処理において、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３０８）、処理をＳ１３１７へ移行する。
【４９１７】

ここで設定された表示用特図１停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図２９６のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、Ｓ１３０９の処理により設定された表示用特図１変動パターンコマンドによって実行される第１特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図１停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【４９１８】

Ｓ１３０１の処理において、特図１変動開始フラグ２２３ａがオンでないと判別された場合（Ｓ１３０１：Ｎｏ）、次いで、ＲＡＭ２２３に設けられた特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンか否かを判別する（Ｓ１３０９）。判別の結果、特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンであると判別された場合（Ｓ１３０９：Ｙｅｓ）、特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドをともに受信しているので、第２特別図柄の変動演出を開始すべく、特図２変動開始フラグ２２３ｂをオフし（Ｓ１３１０）、次いで、第２保留情報格納エリア２２３ｆに設けられた第２保留情報格納第１エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし（Ｓ１３１１）、さらに、第２保留情報格納エリア２２３ｆに設けられた第２保留情報格納第２～第４エリアに含まれるデータを第１保留情報格納第１～第３エリアへシフトして（Ｓ１３１２）、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を１減算し（Ｓ１３１３）、処理をＳ１３１４へ移行する。

【４９１９】

つまり、この場合は、保留された第２特別図柄の変動演出が１つ減り、時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された変動演出に対応する第２保留情報第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、実行中の第２特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｈ１～２２３ｈ４に移動させる。また、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に移動させ、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に移動させ、第２保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に移動させる。

【４９２０】

これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになり、第２保留情報格納エリア２２３ｆの第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第２保留球格納エリア２０３ｅの第１保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。

【４９２１】

Ｓ１３１４の処理では、Ｓ１３１３の処理で減算したサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値に基づいて表示用第２保留球数コマンドを設定して（Ｓ１３１４）、処理をＳ１３１５へ移行する。

【４９２２】

ここで設定された表示用第２保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図２９６のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用第２保留球数コマンドによって示される第２特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示制御を行う。

【４９２３】

次いで、Ｓ１３１５の処理では、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタ

Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図２変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３１５）、処理をＳ１３１６へ移行する。

【４９２４】

ここで設定された表示用特図２変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図２９６のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特図２変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに第２特別図柄に対応する第３図柄の変動表示が行われるように、その第２特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【４９２５】

次いで、Ｓ１３１６の処理において、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図２停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３１６）、処理をＳ１３１６へ移行する。

【４９２６】

ここで設定された表示用特図２停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図２９６のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、Ｓ１３１７の処理により設定された表示用特図２変動パターンコマンドによって実行される第２特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図２停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【４９２７】

次いで、Ｓ１３１７の処理では、前回実行された変動演出実行時の遊技状態、及び、今回実行される変動演出実行時の遊技状態を判別し、判別結果によって救済カウンタ表示８９の表示処理を行う救済カウンタ表示処理を実行し（Ｓ１３１７）、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図２９６参照）に戻る。

【４９２８】

ここで、図３０１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）について説明する。図３０１は、この救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）を示したフローチャートである。

【４９２９】

この救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）では、前回実行された変動演出実行時の遊技状態、及び、今回実行される変動演出実行時の遊技状態を判別し、判別結果によってサブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊをオンに設定する。また、サブ救済カウンタ２２３ｋへの加算処理を行い、その後サブ救済カウンタ２２３ｋの表示コマンドを設定する。

【４９３０】

この救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）では、まず、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉに格納された遊技状態が「通常遊技状態」であるか否かを判別し（Ｓ１４０１）、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉに格納された遊技状態が「通常遊技状態」であれば（Ｓ１４０１：Ｙｅｓ）、次いで、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納された遊技状態が「確率変動状態」であるか否かを判別する（Ｓ１４０２）。なお、本発明の遊技者にとって有利な発射態様での遊技が奨励される状態における遊技状況を遊技者に報知可能な報知手段の出力制限について、「普図高確時間短縮状態」および「確率変動状態」において救済カウンタ表示８９を表示しない例について説明するが、例えば、右打ち遊技が奨励される遊技状態では、左打ち遊技発射示唆を行わないように構成してもよい。

【４９３１】

Ｓ１４０２の判別の結果、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納された遊技状態

が「確率変動状態」であれば（Ｓ１４０２：Ｙｅｓ）、今回実行される変動演出が、「確率変動状態」から「通常遊技状態」に移行した直後の変動演出、即ち、前回の大当たりからの特別図柄の低確率状態における変動演出の実行回数が「０回」ということになるため、サブ救済カウンタ２２３ｋの値に「０」をセットし（Ｓ１４０３）、処理をＳ１４０６へ移行する。

【４９３２】

一方、Ｓ１４０２の処理において、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納された遊技状態が「確率変動状態」でなければ（Ｓ１４０２：Ｎｏ）、次いで、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納された遊技状態が「普図高確時間短縮状態」であるか否かを判別する（Ｓ１４０４）。判別の結果、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納された遊技状態が「普図高確時間短縮状態」であれば（Ｓ１４０４：Ｙｅｓ）、今回実行される変動演出が、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した直後の変動演出、即ち、前回の大当たりからの特別図柄の低確率状態における変動演出の実行回数が「５０回」ということになるため、サブ救済カウンタ２２３ｋの値に「５０」をセットし（Ｓ１４０５）、処理をＳ１４０６へ移行する。

【４９３３】

Ｓ１４０６の処理では、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した直後であるため、救済カウンタ表示８９を表示させるべく、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊをオンに設定し（Ｓ１４０６）、処理をＳ１４０７へ移行する。また、Ｓ１４０４の処理において、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納された遊技状態が「普図高確時間短縮状態」でなければ（Ｓ１４０４：Ｎｏ）、Ｓ１４０５及びＳ１４０６の処理をスキップして、処理をＳ１４０７へ移行する。

【４９３４】

Ｓ１４０７の処理では、サブ救済カウンタ２２３ｋの値に１加算し（Ｓ１４０７）、次いで、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊがオンされているか否かを判別する（Ｓ１４０８）。判別の結果、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊがオンされていれば（Ｓ１４０８：Ｙｅｓ）、第３図柄表示装置８１において救済カウンタ表示８９を表示させるべく、救済カウンタ表示８９の表示コマンドを設定し（Ｓ１４０９）、この救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）を終了して、変動演出処理（図３００参照）へ戻る。

【４９３５】

また、Ｓ１４０８の処理において、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊがオンされていないと判別された場合（Ｓ１４０８：Ｎｏ）、第３図柄表示装置８１において救済カウンタ表示８９を表示すべきタイミングではないため、Ｓ１４０９の処理をスキップしてこの救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）を終了して、変動演出処理（図３００参照）へ戻る。

【４９３６】

一方、Ｓ１４０１の判別の結果、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉに格納された遊技状態が「通常遊技状態」でなければ（Ｓ１４０１：Ｎｏ）、次いで、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉに格納された遊技状態が「普図低確時間短縮状態」であるか否かを判別する（Ｓ１４１０）。Ｓ１４１０の処理において、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉに格納された遊技状態が「普図低確時間短縮状態」でなければ（Ｓ１４１０：Ｎｏ）、Ｓ１４１１～Ｓ１４１３の処理をスキップして、この救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）を終了して、変動演出処理（図３００参照）へ戻る。

【４９３７】

Ｓ１４１０の判別の結果、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉに格納された遊技状態が「普図低確時間短縮状態」であれば（Ｓ１４１０：Ｙｅｓ）、次いで、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納された遊技状態が「通常遊技状態」であるか否かを判別し（Ｓ１４１１）、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納された遊技状態が「通常遊技状態」でなければ（Ｓ１４１１：Ｎｏ）、Ｓ１４１２及びＳ１４１３の処理をスキップして、この救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）を終了して、変動演出処理（図３００参照

）へ戻る。
【４９３８】
一方、Ｓ１４１１の処理において、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納された遊技状態が「通常遊技状態」であれば（Ｓ１４１１：Ｙｅｓ）、今回実行される変動演出が、「通常遊技状態」から「普図低確時間短縮状態」に移行した直後の変動演出であり、救済カウンタ表示８９の表示が不要となるため、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊをオフに設定し（Ｓ１４１２）、救済カウンタ表示８９の消去コマンドを設定して（Ｓ１４１３）、この救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）を終了して、変動演出処理（図３００参照）へ戻る。
【４９３９】
Ｓ１４０９及びＳ１４１３で設定された各コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図２９６のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、ここで設定された救済カウンタ表示８９の表示コマンド又は消去コマンドに応じて、救済カウンタ表示８９の表示制御又は非表示（消去）制御を行う。
【４９４０】
このように構成することで、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行するタイミングにおいて、サブ救済カウンタ２２３ｋに値がセットされ、該「通常遊技状態」に移行した直後から救済カウンタ表示８９を表示することができる。その結果、仮に「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断された場合にも、主制御装置１１０から送信されるコマンドを判別することによって、音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３のデータを正しく保持することができ、「通常遊技状態」に移行した直後から救済カウンタ表示８９の表示を行うことができる。また、音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３にバックアップ機能を搭載しないことにより、製造コストを削減することができる。さらに、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３において保持している救済カウンタ２０３ｐの値の音声ランプ制御装置１１３へのコマンド送信が不要となるため、主制御装置１１０制御負担を軽減することができる。
【４９４１】
なお、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行するタイミングにおいてサブ救済カウンタ２２３ｋに値をセットする場合、大当たり終了後の特別図柄の低確率状態における変動表示の実行開始時にサブ救済カウンタ２２３ｋの値に１加算し、「通常遊技状態」に移行するタイミングで該サブ救済カウンタ２２３ｋの値を救済カウンタ表示８９に表示するように構成してもよいが、このように構成すると、「普図高確時間短縮状態」中に停電等の発生により電源が遮断された場合にサブ救済カウンタ２２３ｋの値が「０」クリアされてしまい、「通常遊技状態」に移行するタイミングにおけるサブ救済カウンタ２２３ｋの値が電断後からの値となり、救済カウンタ表示８９に正しい値を表示できない場合があることになってしまう。
【４９４２】
また、表示制御装置１１４のＲＡＭ２２３に、前回大当たりしたときの大当たり種別を記憶しておく領域を設け、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行するタイミングにおいてサブ救済カウンタ２２３ｋに値をセットする場合に、該前回大当たり種別の情報を判別して、サブ救済カウンタ２２３ｋに値をセットするように構成してもよい。即ち、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行するタイミングにおいて、前回大当たり種別が大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」であれば、サブ救済カウンタ２２３ｋの値に「５０」をセットし、前回大当たり種別が大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」又は「確変Ｃ」であれば、サブ救済カウンタ２２３ｋの値に「０」をセットするように構成してもよい。しかしながら、このように構成した場合も、「確率変動状態」中または「普図高確時間短縮状態」中に停電等の発生により電源が遮断されると、ＲＡＭ２２３に設けた前回大当たり種別の情報がクリ

アされてしまうため、「通常遊技状態」に移行するタイミングで上述したような前回大当たり種別の情報による判別ができなくなってしまい、サブ救済カウンタ２２３ｋに値をセットできず、救済カウンタ表示８９に正しい値を表示できない場合があることになってしまう。

【４９４３】

従って、音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３にバックアップ機能を搭載しない場合、第１４実施形態のパチンコ機１０のように、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈと今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉとを設け、この２つの情報を判別してサブ救済カウンタ２２３ｋに値をセットするように構成するのがより適切であるといえる。

【４９４４】

次に、図３０２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される当たり演出処理（Ｓ１１０５）について説明する。図３０２は、この当たり演出処理（Ｓ１１０５）を示したフローチャートである。

【４９４５】

この当たり演出処理（Ｓ１１０５）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図２９６参照）の中で実行され、主制御装置１１０の大当たり遊技の実行中における処理を実行する。

【４９４６】

この当たり演出処理（Ｓ１１０５）では、まず、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈ及び今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉをクリアし（Ｓ１５０１）、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊをオフに設定する（Ｓ１５０２）。次いで、サブ救済カウンタ２２３ｋの値を「０」クリアして（Ｓ１５０３）、その他当たり演出処理を行い（Ｓ１５０４）、この当たり演出処理（Ｓ１１０５）を終了してメイン処理（図２９６参照）に戻る。

【４９４７】

次に、図３０３を参照して、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」への移行時において第３図柄表示装置８１で行われる変動演出について説明する。図３０３は、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」への移行時において第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の実行に基づいて行われる第３図柄表示装置８１での変動演出の推移を示した図である。

【４９４８】

より詳細には、図３０３（ａ）は、大当たり遊技が終了して「普図高確時間短縮状態」へ移行した状態を示した図であり、図３０３（ｂ）は、図３０３（ａ）の状態から、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動表示が「５０回」実行され、該「普図高確時間短縮状態」における最後の変動表示が停止した状態を示した図であり、図３０３（ｃ）は、図３０３（ｂ）の状態から、「普図高確時間短縮状態」が終了して「通常遊技状態」に移行した直後の状態を示した図であり、図３０３（ｄ）は、図３０３（ｃ）の状態から、図３０３（ｃ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動表示が停止した状態を示した図である。

【４９４９】

図３０３（ａ）は、大当たり遊技が終了して「普図高確時間短縮状態」へ移行した状態を示している。図３０３（ａ）では、「普図高確時間短縮状態」に移行した直後となっているため、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの左上部分には、「チャンスタイム　あと５０回」の文字メッセージ８１ａが表示されており、該「普図高確時間短縮状態」での特別図柄の変動表示の残り実行回数が「５０回」であることを示している。また、図３０３（ａ）では、大当たり状態から「普図高確時間短縮状態」に移行した直後であり、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれの変動表示も実行されていないため、主表示領域Ｄｍの左下部分、特図１ミニリール８１ｂ及び主表示領域Ｄｍの右下部分、特図２ミニリール８１ｃがともに未実行（停止中）となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「２」が、特図２用保留数表示８８ａには「１」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれの保留

数が「２個」及び「１個」である旨が表示されている。また、図３０３（ａ）では、上部表示領域に、遊技者に右打ち遊技を促す文字メッセージ（図３０３（ａ）では、「右打ち→」の帯テロップ表示）が表示されている。

【４９５０】

次いで、図３０３（ｂ）は、図３０３（ａ）の状態から、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動表示が「５０回」実行され、該「普図高確時間短縮状態」における最後の変動表示が停止した状態を示している。図３０３（ｂ）では、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動表示が「５０回」実行されているため、文字メッセージ８１ａには「チャンスタイム　あと０回」の表示がされており、「普図高確時間短縮状態」における最後の変動表示が実行されたことを示している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「２」が、特図２用保留数表示８８ａには「４」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれの保留数が「２個」及び「４個」である旨が表示されている。

【４９５１】

次いで、図３０３（ｃ）は、図３０３（ｂ）の状態から、「普図高確時間短縮状態」が終了して「通常遊技状態」に移行した直後の状態を示している。図３０３（ｃ）では、右打ち遊技が推奨される「普図高確時間短縮状態」から左打ち遊技が推奨される「通常遊技状態」に移行しているため、主表示領域Ｄｍの中央部分では、「←左打ち」という左打ち遊技を促す文字メッセージ８１ｄが表示されている。また、図３０３（ｃ）では、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した直後であり、「普図高確時間短縮状態」中に貯留された第２特別図柄の保留球が残存していたため、該第２特別図柄の変動表示が実行を開始した状態となっており、主表示領域Ｄｍの右下部分、特図２ミニリール８１ｃにおいて、第２特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。そして、第２特別図柄の変動表示が実行を開始しているため、特図２用保留数表示８８ａには「３」が表示されており、図３０３（ｂ）の状態から１減算された状態となっている。さらに、実行中となっている第２特別図柄の変動表示は、「通常遊技状態」に移行してから１回目の変動表示のため、主表示領域Ｄｍの左上部分の救済カウンタ表示８９には「救済カウンタ　５１／２５０」の表示がされており、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動表示の実行回数である「５０回」と、この図３０３（ｃ）において実行を開始した第２特別図柄の変動表示の実行回数である「１回」とを足した「５１回目」の変動表示であることが示されている。

【４９５２】

次いで、図３０３（ｄ）は、図３０３（ｃ）の状態から、図３０３（ｃ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動表示が停止した状態を示している。図３０３（ｃ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動表示が停止したため、主表示領域Ｄｍの中央部分及び特図２ミニリール８１ｃにおいて、第２特別図柄の変動表示が終了して停止したことを示す「８７１」が表示されている。

【４９５３】

以上、説明したように、第１４実施形態のパチンコ機１０では、各特別図柄の動的表示が実行を開始する場合に、音声ランプ制御装置１１３において、主制御装置１１０から受信した遊技状態コマンドにより、前回の変動演出における遊技状態と今回の変動演出における遊技状態を比較することで遊技状態が変化しているか否かを判別し、その判別結果によって救済カウンタ表示８９の表示有無を決定するように構成する。このように構成することで、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断された場合にも、主制御装置１１０から受信したコマンドを判別することによって、音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３のサブ救済カウンタ２２３ｋを正しく保持することができ、「通常遊技状態」に移行した直後から救済カウンタ表示８９の表示を行うことができる。その結果、音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３に、バックアップ機能の搭載していなくても、該ＲＡＭ２２３のデータを正しく保持することができ、製造コストを削減することができる。さらに、主制御装置１１０のＲＡ

Ｍ２０３において保持している救済カウンタ２０３ｐの値の音声ランプ制御装置１１３へのコマンド送信が不要となるため、主制御装置１１０制御負担を軽減することができる。

【４９５４】

＜第１５実施形態＞

次いで、図３０４から図３１６を参照して、本発明を適用した第１５実施形態のパチンコ機１０について説明する。第１４実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」への当選に基づいて付与され得る時短回数が一定（即ち、「５０回」）になるように構成されている。よって、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行する場合、音声ランプ制御装置１１３では、サブ救済カウンタ２２３ｋに「５０」を固定でセットするように構成されている。

【４９５５】

これに対し、第１５実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」に移行することとなる大当たりに基づいて付与され得る時短回数が複数種類（即ち、「３０回」又は「７０回」）になるように構成されている。このため、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行する場合、音声ランプ制御装置１１３では、該「普図高確時間短縮状態」における最後の特別図柄の変動表示の変動パターンを判別することによって時短回数を判別し、その判別結果によってサブ救済カウンタ２２３ｋに値をセットするように構成されている。

【４９５６】

以下、第１５実施形態のパチンコ機１０について、第１４実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第１５実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１４実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１４実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【４９５７】

まず、図３０４を参照して、第１５実施形態の特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１及び特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２について説明する。図３０４（ａ）は、第１５実施形態において、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の一例を模式的に示した図であり、図３０４（ｂ）は、同じく第１５実施形態において、ＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の一例を模式的に示した図である。第１５実施形態の大当たり種別テーブルと第１４実施形態の大当たり種別テーブルとの異なる点は、主に、「普図高確時間短縮状態」に対応する大当たり種別によって付与され得る時短回数が複数種類存在している点である。

【４９５８】

第１５実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別として、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たり後に、特別図柄の大当たり確率は低確率状態であるものの、特別図柄の動的表示が規定回数（第１５実施形態では、「３０回」）実行されるまで間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に対応する大当たり種別「時短Ａ」と、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たり後に、特別図柄の大当たり確率は低確率状態であるものの、特別図柄の動的表示が規定回数（第１５実施形態では、「７０回」）実行されるまで間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に対応する大当たり種別「時短Ｂ」と、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たり後に、特別図柄の大当たり確率は低確率状態であるものの、特別図柄の動的表示が規定回数（第１５実施形態では、「３０回」）実行されるまで間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に対応する大当たり種別「時短Ｃ」と、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たり後に、特別図柄の大当たり確率は低確率状態であるものの、特別図柄の動的表示が規定回数（第１５実施形態では、「７０回」）実行されるまで間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に対応する大当たり種別「時短Ｄ」と、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に、特別図柄の動的表示が規定回

数（第１５実施形態では、「５０回」）実行されるまで間、特別図柄の当たり確率が高確率状態となり、かつ、普通図柄の当たり確率も特別図柄の動的表示が規定回数（第１５実施形態では、「５０回」）実行されるまで間、「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「確率変動状態」に対応する大当たり種別「確変Ａ」と、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たり後に、特別図柄の動的表示が規定回数（第１５実施形態では、「５０回」）実行されるまで間、特別図柄の当たり確率が高確率状態となり、かつ、普通図柄の当たり確率も特別図柄の動的表示が規定回数（第１５実施形態では、「５０回」）実行されるまで間、「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「確率変動状態」に対応する大当たり種別「確変Ｂ」と、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たり後に、特別図柄の動的表示が規定回数（第１５実施形態では、「５０回」）実行されるまで間、特別図柄の当たり確率が高確率状態となり、かつ、普通図柄の当たり確率も特別図柄の動的表示が規定回数（第１５実施形態では、「５０回」）実行されるまで間、「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「確率変動状態」に対応する大当たり種別「確変Ｃ」と、がある。

【４９５９】

図３０４（ａ）で示す特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の例では、大当たり種別「時短Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～２１」が対応付けられ、大当たり種別「時短Ｂ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「２２～４３」が対応付けられ、大当たり種別「時短Ｃ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「４４～６９」が対応付けられ、大当たり種別「時短Ｄ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「７０～９６」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「９７～９９」が対応付けられている。

【４９６０】

よって、第１特別図柄の当否抽選において、第１保留球格納エリア２０３ｄのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別「時短Ａ」が選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値が「９８」であれば、大当たり種別「確変Ａ」が選定され得る。

【４９６１】

従って、第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短Ａ」が２２％、大当たり種別「時短Ｂ」が２２％、大当たり種別「時短Ｃ」が２６％、大当たり種別「時短Ｄ」が２７％、大当たり種別「確変Ａ」が３％、の割合で当選することとなる。

【４９６２】

なお、図３０４（ｂ）で示す特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２については、図２６３（ｂ）で示す第１４実施形態の特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２と同様のため、説明を省略する。

【４９６３】

次に、図３０５及び図３０６を参照して、第１５実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図３０５は、第１５実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図３０６は、第１５実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。第１５実施形態の遊技態様と第１４実施形態の遊技態様との異なる点は、主に、「普図高確時間短縮状態」が「普図高確時間短縮状態Ａ」及び「普図高確時間短縮状態Ｂ」の２つに分かれており（以下、「普図高確時間短縮状態Ａ」と「普図高確時間短縮状態Ｂ」を総称して、「普図高確

時間短縮状態」と称する場合がある）、「普図高確時間短縮状態」へ移行することとなる大当たり種別（即ち、大当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」又は「時短Ｄ」）によって、いずれかの「普図高確時間短縮状態」へ移行するように構成されている点である。

【４９６４】

図３０５で示すように、「通常遊技状態」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びＲＡＭクリア状態、「普図高確時間短縮状態Ａ」における特別図柄の動的表示が３０回実行された場合（所謂、電サポ終了。図３０６参照。）、「普図高確時間短縮状態Ｂ」における特別図柄の動的表示が７０回実行された場合（所謂、電サポ終了。図３０６参照。）、「確率変動状態」における特別図柄の動的表示が５０回実行された場合（所謂、ＳＴ終了。図３０６参照。）、又は、「普図低確時間短縮状態」における特別図柄の動的表示が３７９回実行された場合（所謂、電サポ終了。図３０６参照。）、となる。

【４９６５】

このように、第１５実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行する場合、「普図高確時間短縮状態Ａ」からの移行であれば、大当たり後からの特別図柄の動的表示の実行回数は「３０回」となり、「普図高確時間短縮状態Ｂ」からの移行であれば、大当たり後からの特別図柄の動的表示の実行回数は「７０回」となるように構成されている。また、「普図高確時間短縮状態」は特別図柄の低確率状態となっているため、「普図高確時間短縮状態Ａ」から「通常遊技状態」に移行した時点における特別図柄の低確率状態での動的表示の実行回数は「３０回」となり、「普図高確時間短縮状態Ｂ」から「通常遊技状態」に移行した時点における特別図柄の低確率状態での動的表示の実行回数は「７０回」となる。従って、「普図高確時間短縮状態Ａ」から「通常遊技状態」に移行した場合、該「通常遊技状態」において、特別図柄の動的表示があと「２２０回」実行されれば、救済条件が成立して「普図低確時間短縮状態」へ移行することになる。また、「普図高確時間短縮状態Ｂ」から「通常遊技状態」に移行した場合、該「通常遊技状態」において、特別図柄の動的表示があと「１８０回」実行されれば、救済条件が成立して「普図低確時間短縮状態」へ移行することになる。本発明の可動物が動作することで遊技者に遊技価値を付与し易い一般遊技状態および有利遊技状態として、「５０回」の「普図高確時間短縮状態」が存在する場合における「５０回」の「普図高確時間短縮状態」と「３０回」の「普図高確時間短縮状態」とを例に説明するが、例えば、「５０回」の「確率変動状態」が存在する場合における「５０回」の「確率変動状態」と「３０回」の「確率変動状態」とでもよいし、「５０回」の「潜伏確率変動状態」が存在する場合における「５０回」の「潜伏確率変動状態」と「３０回」の「潜伏確率変動状態」とでもよいし、１０ラウンドの大当たり遊技状態が存在する場合における１０ラウンドの大当たり遊技状態と５ラウンドの大当たり遊技状態とでもよいし、開放回数が１０回の小当たり遊技状態が存在する場合における開放回数が１０回の小当たり遊技状態と開放回数が５回の小当たり遊技状態とでもよい。

【４９６６】

即ち、第１４実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した時点において、第３図柄表示装置８１で表示を行う救済カウンタ表示８９の値は、「５０／２５０」固定となっていたが、第１５実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」へ移行することとなる大当たり種別（即ち、大当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」又は「時短Ｄ」）によって、第３図柄表示装置８１で表示を行う救済カウンタ表示８９の値は「３０／２５０」又は「７０／２５０」のいずれかとなる。

【４９６７】

このため、表示制御装置１１４のＲＡＭ２２３に、前回大当たりしたときの大当たり種別を記憶しておく領域を設け、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行するタイミングにおいてサブ救済カウンタ２２３ｋに値をセットする場合に、該前回大当たり種別の情報を判別して、サブ救済カウンタ２２３ｋに値をセットするように構成すれば

、第３図柄表示装置８１で表示を行う救済カウンタ表示８９の値に「３０／２５０」又は「７０／２５０」のいずれかを表示できるようになる。

【４９６８】

しかしながら、「普図高確時間短縮状態」中に停電等が発生して電源が遮断され、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１にリセットがかかった場合、前回大当たり種別の情報がクリアされてしまっており、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した時点において第３図柄表示装置８１で表示を行う救済カウンタ表示８９の値として、「３０／２５０」又は「７０／２５０」のいずれを表示すればよいのかが不明となってしまう。

【４９６９】

従って、第１５実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」における最後の特別図柄の動的表示の変動パターンを遊技状態毎に設定し、音声ランプ制御装置１１３では、最後の特別図柄の動的表示の変動パターンを判別することによって時短回数を判別し、その判別結果によってサブ救済カウンタ２２３ｋに値をセットするように構成されている。この詳細については図３０７～図３１１、及び、図３１３～図３１６において後述する。

【４９７０】

なお、「確率変動状態」から「通常遊技状態」へ移行する場合は、第１４実施形態のパチンコ機１０と同様の判別方法によって救済カウンタ表示８９の値をセットすることが可能となる。

【４９７１】

次いで、「普図高確時間短縮状態Ａ」への移行契機は、大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｃ」への当選となり、「普図高確時間短縮状態Ｂ」への移行契機は、大当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｄ」への当選となる（図３０６参照）。

【４９７２】

なお、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否については、第１４実施形態のパチンコ機１０と同様のため、説明を省略する。

【４９７３】

次いで、「確率変動状態」及び「普図低確時間短縮状態」の移行契機及びその他の項目については、第１４実施形態のパチンコ機１０と同様のため、説明を省略する。

【４９７４】

次に、図３０７及び図３０８を参照して、第１５実施形態における保留数テーブル２０２ｃの詳細について説明する。図３０７は、第１５実施形態において、第１特別図柄に対応する特図１用保留数テーブル２０２ｃ１を模式的に示した図であり、図３０８は、第１５実施形態において、第２特別図柄に対応する特図２用保留数テーブル２０２ｃ２を模式的に示した図である。第１５実施形態の保留数テーブル２０２ｃと第１４実施形態の保留数テーブル２０２ｃとの異なる点は、主に、「普図高確時間短縮状態」における最後の特別図柄の動的表示の停止パターンテーブル２０２ｄが個別に設定されている点である。

【４９７５】

図３０７の第１５実施形態における特図１用保留数テーブル２０２ｃ１で示すように、「通常遊技状態」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄについては、第１４実施形態の「通常遊技状態」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄと同様のため、説明を省略する。

【４９７６】

次いで、「普図高確時間短縮状態Ａ」における１～２９回転目、「普図高確時間短縮状態Ｂ」における１～６９回転目、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」おいて選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄについては、第１４実施形態の「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停

止パターンテーブル２０２ｄと同様となっている。よって、ここで定義していない遊技状態、つまり、「普図高確時間短縮状態Ａ」における３０回転目及び「普図高確時間短縮状態Ｂ」における７０回転目（即ち、各「普図高確時間短縮状態」における最後の特別図柄の動的表示）のみにおいて、個別に停止パターンテーブル２０２ｄが設定されている。

【４９７７】

即ち、「普図高確時間短縮状態Ａ」の３０回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＥテーブル２０２ｄ５（図３０９（ａ）参照）が選択される。また、「普図高確時間短縮状態Ａ」の３０回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図２６８（ｃ）参照）が選択される。

【４９７８】

次いで、「普図高確時間短縮状態Ｂ」の７０回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＦテーブル２０２ｄ６（図３０９（ｂ）参照）が選択される。また、「普図高確時間短縮状態Ｂ」の７０回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図２６８（ｃ）参照）が選択される。

【４９７９】

次に、図３０８の第１５実施形態における特図２用保留数テーブル２０２ｃ２で示すように、「通常遊技状態」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄについては、第１４実施形態の「通常遊技状態」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄと同様のため、説明を省略する。

【４９８０】

次いで、「普図高確時間短縮状態Ａ」における１～２９回転目、「普図高確時間短縮状態Ｂ」における１～６９回転目、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄについては、第１４実施形態の「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄと同様となっている。よって、ここで定義していない遊技状態、つまり、「普図高確時間短縮状態Ａ」における３０回転目及び「普図高確時間短縮状態Ｂ」における７０回転目（即ち、各「普図高確時間短縮状態」における最後の特別図柄の動的表示）のみにおいて、個別に停止パターンテーブル２０２ｄが設定されている。

【４９８１】

よって、「普図高確時間短縮状態Ａ」の３０回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＥテーブル２０２ｄ５（図３０９（ａ）参照）が選択される。また、「普図高確時間短縮状態Ａ」の３０回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図２６８（ｃ）参照）が選択される。

【４９８２】

次いで、「普図高確時間短縮状態Ｂ」の７０回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＦテーブル２０２ｄ６（図３０９（ｂ）参照）が選択される。また、「普図高確時間短縮状態Ｂ」の７０回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図２６８（ｃ）参照）が選択される。

【４９８３】

このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信された変動パターンコマンドを判別することによって、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動表示の実行回数（特定の回転数）を把握することができる。

【４９８４】

即ち、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に送信された変動パターンコマンドが、停止パターンテーブル２０２ｄのＥテーブル２０２ｄ５が選択された場合に実行され得る「特殊変動１」演出態様であれば（図３０９にて後述）、該「特殊変動１」演出

態様は、「普図高確時間短縮状態Ａ」の３０回転目のハズレ抽出時のみに選択され得る変動パターンであるため、音声ランプ制御装置１１３では、該「特殊変動１」演出態様に対応した変動パターンコマンドの受信時に実行される特別図柄の変動表示が、「普図高確時間短縮状態Ａ」における３０回転目の変動表示であると判断することができる。

【４９８５】

さらに、該「特殊変動１」演出態様の変動表示の次に実行され得る変動表示は、「通常遊技状態」における１回転目の変動表示であるため、次の変動表示の変動パターンコマンドを受信した際に遊技状態を判別し、「通常遊技状態」に移行していれば、その変動表示は大当たりしてから、特別図柄の低確率状態における３１回転目の変動表示になるため、第３図柄表示装置８１で表示を行う救済カウンタ表示８９に「３１／２５０」をセットして表示することができる。

【４９８６】

また、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に送信された変動パターンコマンドが、停止パターンテーブル２０２ｄのＦテーブル２０２ｄ６が選択された場合に実行され得る「特殊変動２」演出態様であれば（図３０９にて後述）、該「特殊変動２」演出態様は、「普図高確時間短縮状態Ｂ」の７０回転目のハズレ抽出時のみに選択され得る変動パターンであるため、音声ランプ制御装置１１３では、該「特殊変動２」演出態様に対応した変動パターンコマンドの受信時に実行される特別図柄の変動表示が、「普図高確時間短縮状態Ａ」における７０回転目の変動表示であると判断することができる。

【４９８７】

さらに、該「特殊変動２」演出態様の次に実行され得る変動表示は、「通常遊技状態」における１回転目の変動表示であるため、次の変動表示の変動パターンコマンドを受信した際に遊技状態を判別し、「通常遊技状態」に移行していれば、その変動表示は大当たりしてから、特別図柄の低確率状態における７１回転目の変動表示になるため、第３図柄表示装置８１で表示を行う救済カウンタ表示８９に「７１／２５０」をセットして表示することができる。

【４９８８】

次に、図３０９を参照して、第１５実施形態の各停止パターンテーブル２０２ｄについて説明する。図３０９（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｄのＥテーブル２０２ｄ５の一例を模式的に示した図であり、図３０９（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｄのＦテーブル２０２ｄ６の一例を模式的に示した図である。

【４９８９】

図３０９（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＥテーブル２０２ｄ５では、「特殊変動１」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、各「リーチ表示」演出態様及び「特殊変動２」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「普図高確時間短縮状態Ａ」の３０回転目における、各特別図柄のハズレとなる動的表示の停止種別は、必ず「特殊変動１」演出態様となるように設定されている。

【４９９０】

次いで、図３０９（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＦテーブル２０２ｄ６では、「特殊変動２」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、各「リーチ表示」演出態様及び「特殊変動１」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「普図高確時間短縮状態Ｂ」の７０回転目における、各特別図柄のハズレとなる動的表示の停止種別は、必ず「特殊変動２」演出態様となるように設定されている。

【４９９１】

このように、「特殊変動１」演出態様及び「特殊変動２」演出態様のような特定の停止種別が、特定の遊技状態の特定の回転数においてのみ選択され得るように構成することで

、音声ランプ制御装置１１３では、その特定の停止種別に対応したコマンドを受信することにより、現在の遊技状態及び回転数を認識することができる。

【４９９２】

次に、図３１０及び図３１１を参照して、第１５実施形態における変動パターンテーブル２０２ｅの詳細について説明する。図３１０（ａ）は、第１５実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１の一例を模式的に示した図であり、図３１０（ｂ）は、第１５実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２の一例を模式的に示した図である。また、図３１１（ａ）は、第１５実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３の一例を模式的に示した図であり、図３１１（ｂ）は、第１５実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４の一例を模式的に示した図である。第１５実施形態の変動パターンテーブル２０２ｅと第１４実施形態の変動パターンテーブル２０２ｅとの異なる点は、主に、各特別図柄のハズレ時の演出態様として、「特殊変動１」演出態様及び「特殊変動２」演出態様が追加されている点である。

【４９９３】

図３１０及び図３１１に示すように、各変動パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ４は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。具体的には、ハズレ時の演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ０：非リーチ・ロング」用と、「非リーチ（ミドル）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ１：非リーチ・ミドル」用と、「非リーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ２：非リーチ・ショート」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：スペシャルリーチ」用と、「特殊変動１」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ６：特殊変動１」用と、「特殊変動２」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ７：特殊変動２」用と、に区分けされている。

【４９９４】

また、第１５実施形態における大当たり時の演出態様については、第１４実施形態と同様のため、説明を省略する。

【４９９５】

次いで、図３１０（ａ）で示す例のうち、「Ｅ０：非リーチ・ロング」～「Ｅ５：スペシャルリーチ」までの変動パターンについては、第１４実施形態と同様のため、説明を省略する。

【４９９６】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ６：特殊変動１」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【４９９７】

図３１０（ａ）の示す例では、「Ｅ６：特殊変動１」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【４９９８】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「特殊変動１」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「特殊変動１」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【４９９９】
次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ７：特殊変動２」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【５０００】
図３１０（ａ）の示す例では、「Ｅ７：特殊変動２」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【５００１】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「特殊変動２」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「特殊変動２」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。
【５００２】
ここで、「特殊変動１」演出態様及び「特殊変動２」演出態様において選択され得る変動要素である、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』は、「非リーチ（ロング）」演出態様において選択され得る変動要素と同様となっている。
【５００３】
上述したように、「特殊変動１」演出態様は、「普図高確時間短縮状態Ａ」における最後の特別図柄の動的表示（即ち、「普図高確時間短縮状態Ａ」における３０回転目の動的表示）の実行時にのみ選択され得る変動パターンであり、「特殊変動２」演出態様は、「普図高確時間短縮状態Ｂ」における最後の特別図柄の動的表示（即ち、「普図高確時間短縮状態Ｂ」における７０回転目の動的表示）の実行時にのみ選択され得る変動パターンである。
【５００４】
即ち、「普図高確時間短縮状態Ａ」における３０回転目の動的表示および「普図高確時間短縮状態Ｂ」における７０回転目のハズレの動的表示では、「非リーチ（ロング）」演出態様と同様の変動要素が実行されることになる。従って、「普図高確時間短縮状態Ａ」における３０回転目の動的表示および「普図高確時間短縮状態Ｂ」における７０回転目の動的表示の実行時に、第３図柄表示装置８１で実行される変動演出は、「普図高確時間短縮状態」におけるその他の回転数（即ち、「普図高確時間短縮状態Ａ」における３０回転目および「普図高確時間短縮状態Ｂ」における７０回転目以外の回転数）において選択され得る変動パターンである「非リーチ（ロング）」演出態様と同様の変動演出が実行される。
【５００５】
このため、遊技者には、「特殊変動１」演出態様又は「特殊変動２」演出態様によって実行された変動演出であることを意識させることなく実行することができ、かつ、音声ランプ制御装置１１３では、特定の回転数における変動演出（即ち、「普図高確時間短縮状態Ａ」又は「普図高確時間短縮状態Ｂ」における最後の変動演出）であることを判別することができる。
【５００６】
なお、この「特殊変動１」演出態様又は「特殊変動２」演出態様によって実行された変動演出は、「普図高確時間短縮状態Ａ」又は「普図高確時間短縮状態Ｂ」における最後の変動演出であるため、「普図高確時間短縮状態」がこの変動演出で終了することを示唆させるような特別な変動演出を行うように構成してもよい。
【５００７】
次いで、図３１０（ｂ）の第１特別図柄の大当たり時に参照される特図１大当たり用変

動パターンテーブル２０２ｅ２については、第１４実施形態と同様のため、説明を省略する。

【５００８】

次いで、図３１１（ａ）を参照して、第１５実施形態における第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３について説明する。

【５００９】

図３１１（ａ）で示す例のうち、「Ｅ０：非リーチ・ロング」～「Ｅ５：スペシャルリーチ」までの変動パターンについては、第１４実施形態と同様のため、説明を省略する。

【５０１０】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ６：特殊変動１」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【５０１１】

図３１１（ａ）の示す例では、「Ｅ６：特殊変動１」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【５０１２】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「特殊変動１」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「特殊変動１」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【５０１３】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ７：特殊変動２」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【５０１４】

図３１１（ａ）の示す例では、「Ｅ７：特殊変動２」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【５０１５】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「特殊変動２」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「特殊変動２」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【５０１６】

次いで、図３１１（ｂ）の第２特別図柄の大当たり時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４については、第１４実施形態と同様のため、説明を省略する。

【５０１７】

次に、図３１２を参照して、第１５実施形態における時短終了条件テーブル２０２ｊについて説明する。図３１２は、第１５実施形態におけるＲＯＭ２０２に記憶される時短終了条件テーブル２０２ｊの一例を模式的に示した模式図である。第１５実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｊと第１４実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｊとの異なる点は、「普図高確時間短縮状態」へ移行することとなる大当たり種別によって、付与され得

る時短回数が異なっている点である。

【５０１８】

図３１２で示すように、すべての遊技状態において大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｃ」に当選した場合、「普図高確時間短縮状態」として、高確時短機能が「３０回」まで有効となるように設定される。また、すべての遊技状態において大当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｄ」に当選した場合、「普図高確時間短縮状態」として、高確時短機能が「７０回」まで有効となるように設定される。さらに、すべての遊技状態において大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」又は「確変Ｃ」に当選した場合、「確率変動状態」として、高確時短機能が「５０回」まで有効となるように設定される。また、「通常遊技状態」において救済条件成立回数に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」として、低確時短機能が「３７９回」まで有効となるように設定される。

【５０１９】

上述したように、「普図高確時間短縮状態」は、「３０回」と「７０回」とで複数種類設けられている。このため、「普図高確時間短縮状態」が終了する時点において、特別図柄の低確率状態における特別図柄の変動回数が、それぞれ「３０回」と「７０回」とで異なるように構成されている。即ち、「普図高確時間短縮状態」の種類により、「通常遊技状態」での変動回数に応じた「普図低確時間短縮状態」への特別図柄の変動回数がそれぞれ異なるように構成されている。第１５実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」が終了する時点で、Ｅテーブル２０２ｄ５又はＦテーブル２０２ｄ６を選択することで、「特殊変動１」演出態様又は「特殊変動２」演出態様を必ず選択するように構成し、該「特殊変動１」演出態様又は「特殊変動２」演出態様において時短状態終了画面等を表示し、「普図高確時間短縮状態」が終了することを遊技者に示唆するように構成されているとともに、音声ランプ制御装置１１３は、上記「特殊変動１」演出態様又は「特殊変動２」演出態様の変動パターンを認識することで、その時点での特別図柄の低確率状態における変動回数を認識可能に構成されている。本発明の球が入賞することで遊技者に遊技価値を付与易い遊技状態における所定事象の回数情報に関する回数表示として、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動回数を例に説明するが、例えば、「普図低確時間短縮状態」における特別図柄の変動回数に関する回数表示でもよいし、「普図高確時間短縮状態」における普通図柄の変動回数に関する回数表示でもよいし、「確率変動状態」における特別図柄の変動回数に関する回数表示でもよいし、大当たり遊技状態終了後の遊技状態（即ち、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、又は、「潜伏確率変動状態」等）における大当たりの連荘回数に関する連荘回数表示でもよいし、大当たり遊技状態終了後の遊技状態における一連の獲得出玉に関する獲得出玉表示でもよいし、小当たり遊技終了後の遊技状態（即ち、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、又は、「潜伏確率変動状態」、「通常遊技状態」等）における小当たりの発生回数に関する発生回数表示でもよいし、小当たり遊技状態終了後の遊技状態における一連の獲得出玉に関する獲得出玉表示でもよい。また、本発明の複数の遊技状態の遊技状況を含めて実行される演出として、「普図高確時間短縮状態」で計数した特別図柄の変動演出の実行回数を、「通常遊技状態」で計数する特別図柄の変動回数に合算して、救済カウンタ表示８９で表示する例で説明するが、例えば、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は大当たり遊技状態等で使用したキャラクタ図柄等を、「通常遊技状態」等でも該キャラクタ図柄等を現出可能に構成してもよい。

【５０２０】

次に、図３１３を参照して、第１５実施形態における音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図３１３は、主に第１５実施形態における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。第１５実施形態のブロック図と第１４実施形態のブロック図との異なる点は、主に、ＲＡＭ２２３に前回変動演出態様格納エリア２２３ｍが追加されている点である。

【５０２１】

前回変動演出態様格納エリア２２３ｍは、これから実行を開始する変動演出の１変動前

に実行された変動演出の演出態様を格納するためのエリアである。音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、１変動前の遊技状態が「普図高確時間短縮状態」で、今回変動の遊技状態が「通常遊技状態」である場合にこの前回変動演出態様格納エリア２２３ｍの情報を判別し、格納されている変動パターンに応じてサブ救済カウンタ２２３ｋに値を設定するように構成されている。

【５０２２】

次に、図３１４を参照して、第１５実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり終了処理（Ｓ６１４）について説明する。図３１４は、第１５実施形態の大当たり終了処理（Ｓ６１０）を示したフローチャートである。第１５実施形態の大当たり終了処理（Ｓ６１０）と第１４実施形態の大当たり終了処理（Ｓ６１０）との異なる点は、「普図高確時間短縮状態」へ移行することとなる大当たり種別の種類を判別して、セットする時短回数を異ならせる処理が追加されている点である。

【５０２３】

第１５実施形態の大当たり終了処理（Ｓ６１４）では、Ｓ６１０５の処理を終えると、次いで、今回の大当たり種別が大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｃ」であるか否かを判別し（Ｓ６１５１）、今回の大当たり種別が大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｃ」であれば（Ｓ６１５１：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｏに「３０」をセットし（Ｓ６１５２）、処理をＳ６１０７に移行する。

【５０２４】

一方、Ｓ６１５１の処理において、今回の大当たり種別が大当たり種別「時短Ａ」及び「時短Ｃ」でないと判別された場合（Ｓ６１５１：Ｎｏ）、今回の大当たり種別が大当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｄ」であると判断し、時短カウンタ２０３ｏに「７０」をセットし（Ｓ６１５３）、処理をＳ６１０７に移行する。

【５０２５】

次に、図３１５を参照して、第１５実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）について説明する。図３１５は、第１５実施形態の救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）を示したフローチャートである。第１５実施形態の救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）と第１４実施形態の救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）との異なる点は、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行するタイミングで、今回実行される変動演出の１変動前の変動パターンを判別する処理が追加されている点である。

【５０２６】

第１５実施形態の救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）では、Ｓ１４０４の処理において、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納された遊技状態が「普図高確時間短縮状態」であると判別された場合（Ｓ１４０４：Ｙｅｓ）、次いで、前回変動演出態様格納エリア２２３ｍに格納された変動パターンが「特殊変動１」演出態様であるか否かを判別し（Ｓ１４３１）、前回変動演出態様格納エリア２２３ｍに格納された変動パターンが「特殊変動１」演出態様であれば（Ｓ１４３１：Ｙｅｓ）、該「特殊変動１」演出態様は、「普図高確時間短縮状態Ａ」の３０回転目のハズレ抽出時のみに選択され得る変動パターンであるため、サブ救済カウンタ２２３ｋの値に「３０」をセットし（Ｓ１４３２）、処理をＳ１４０６へ移行する。

【５０２７】

一方、Ｓ１４３１の処理において、前回変動演出態様格納エリア２２３ｍに格納された変動パターンが「特殊変動１」演出態様でないと判別された場合（Ｓ１４３１：Ｎｏ）、前回変動演出態様格納エリア２２３ｍに格納された変動パターンは「特殊変動２」演出態様であると判断し、該「特殊変動２」演出態様は、「普図高確時間短縮状態Ａ」の７０回転目のハズレ抽出時のみに選択され得る変動パターンであるため、サブ救済カウンタ２２３ｋの値に「７０」をセットし（Ｓ１４３３）、処理をＳ１４０６へ移行する。

【５０２８】

このように構成することで、大当たり時に付与され得る時短回数が複数種類ある場合にも、仮に「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断されたとしても、主制御装置１１０から送信されるコマンドを判別することによって、音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３のデータを正しく保持することができ、「通常遊技状態」に移行した直後から救済カウンタ表示８９の表示を行うことができる。また、音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３にバックアップ機能を搭載しないことにより、製造コストを削減することができる。さらに、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３において保持している救済カウンタ２０３ｐの値の音声ランプ制御装置１１３へのコマンド送信が不要となるため、主制御装置１１０制御的負担を軽減することができる。

【５０２９】

次に、図３１６を参照して、第１５実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される当たり演出処理（Ｓ１１０５）について説明する。図３１６は、第１５実施形態の当たり演出処理（Ｓ１１０５）を示したフローチャートである。第１５実施形態の当たり演出処理（Ｓ１１０５）と第１４実施形態の当たり演出処理（Ｓ１１０５）との異なる点は、主に、前回変動演出態様格納エリア２２３ｍのクリア処理が追加されている点である。

【５０３０】

第１５実施形態の当たり演出処理（Ｓ１１０５）では、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈ、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉ及び前回変動演出態様格納エリア２２３ｍをクリアし（Ｓ１５５１）、Ｓ１５０２へ移行する。

【５０３１】

以上、説明したように、第１５実施形態のパチンコ機１０では、各特別図柄の動的表示が実行を開始する場合に、音声ランプ制御装置１１３において、主制御装置１１０から受信した遊技状態コマンドにより、前回の変動演出における遊技状態と今回の変動演出における遊技状態を比較することで遊技状態が変化しているか否かを判別し、その判別結果によって救済カウンタ表示８９の表示有無を決定するように構成する。さらに、前回の変動演出における遊技状態が「普図高確時間短縮状態」であり、今回の変動演出における遊技状態が「通常遊技状態」である場合に、前回の変動演出における変動パターンを判別し、判別結果によってサブ救済カウンタ２２３ｋにセットする値を変更する。このように構成することで、大当たり種別によって付与され得る時短回数が複数種類ある場合に、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断されたとしても、主制御装置１１０から送信されるコマンドを判別することによって、音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３のデータを正しく保持することができ、「通常遊技状態」に移行した直後から救済カウンタ表示８９の表示を行うことができる。その結果、音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３に、バックアップ機能の搭載することなく、該ＲＡＭ２２３のデータを正しく保持することができ、製造コストを削減することができる。さらに、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３において保持している救済カウンタ２０３ｐの値の音声ランプ制御装置１１３へのコマンド送信が不要となるため、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができる。

【５０３２】

その他、第１５実施形態におけるパチンコ機１０は、第１４実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【５０３３】

＜第１６実施形態＞

次いで、図３１７から図３２４を参照して、本発明を適用した第１６実施形態のパチンコ機１０について説明する。第１４実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」における特別図柄の動的表示のハズレ抽出時には、いずれの回転数であっても同一の保留数テーブル２０２ｃの設定に基づいて停止パターンテーブル２０２ｄが選択され得るように構成されている。

【５０３４】
これに対し、第１６実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」における特別図柄の動的表示のハズレ抽出時には、特定の回転数の場合に特定の保留数テーブル２０２ｃが設定されており、該特定の回転数の動的表示において、特定の停止パターンテーブル２０２ｄが選択され得るように構成されている。
【５０３５】
以下、第１６実施形態のパチンコ機１０について、第１４実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第１６実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１４実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１４実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。
【５０３６】
まず、図３１７及び図３１８を参照して、第１６実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図３１７は、第１６実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図３１８は、第１６実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。第１６実施形態の遊技仕様と第１４実施形態の遊技仕様との異なる点は、主に、「通常遊技状態」が「通常遊技状態Ａ」、「通常遊技状態Ｂ」及び「通常遊技状態Ｃ」に分かれている点である（以下、「通常遊技状態Ａ」、「通常遊技状態Ｂ」及び「通常遊技状態Ｃ」を総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）。
【５０３７】
図３１７で示すように、「通常遊技状態Ａ」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びＲＡＭクリア状態、「確率変動状態」において特別図柄の動的表示が５０回実行された場合（所謂、ＳＴ終了。図３１８参照。）となる。
【５０３８】
工場出荷時の初期状態及びＲＡＭクリア状態から「通常遊技状態Ａ」に移行する場合、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３のデータは初期化されているため、特別図柄の低確率状態における動的表示の実行回数は「０回」の状態となる。また、「確率変動状態」において特別図柄の動的表示が５０回実行された場合、特別図柄の高確率状態において特別図柄の動的表示が５０回実行された状態であり、前回の大当たりからの特別図柄の低確率状態における動的表示の実行回数は「０回」の状態となる。即ち、「通常遊技状態Ａ」に移行した時点において、特別図柄の低確率状態における動的表示の実行回数は、常に「０回」の状態となるように構成されている。本発明の大当たり確率が同一で異なる状態として、「通常遊技状態Ａ」と「通常遊技状態Ｂ」との例で説明するが、例えば、ＳＴ回数が異なる「確率変動状態Ａ（例えば、ＳＴ１００回）」と「確率変動状態Ｂ（例えば、ＳＴ５０回）」でもよいし、時短回数が異なる「時間短縮状態Ａ（例えば、所定回数として時短５０回）」と「時間短縮状態Ｂ（例えば、特定回数として時短１００回）」でもよい。
【５０３９】
次いで、「通常遊技状態Ｂ」への移行契機は、「普図高確時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が５０回実行された場合（所謂、電サポ終了。図３１８参照。）となる。
【５０４０】
「普図高確時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が５０回実行された場合、特別図柄の低確率状態において特別図柄の動的表示が５０回実行された状態であり、前回の大当たりからの特別図柄の低確率状態における動的表示の実行回数は「５０回」の状態となる。即ち、「通常遊技状態Ｂ」に移行した時点において、前回の大当たりからの特別図柄の低確率状態における動的表示の実行回数は、常に「５０回」の状態となるように構成されている。
【５０４１】

次いで、「通常遊技状態Ｃ」への移行契機は、「普図低確時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が３７９回実行された場合（所謂、電サポ終了。図３１８参照。）、となる。

【５０４２】

「普図低確時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が３７９回実行された場合、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が３７９回実行された状態となる。また、「普図低確時間短縮状態」に移行するまでに、特別図柄の低確率状態において、救済成立回数である「２５０回」が実行されている。即ち、「通常遊技状態Ｃ」に移行した時点における特別図柄の低確率状態での動的表示の実行回数は、「普図低確時間短縮状態」に移行するまでに特別図柄の低確率状態で実行された「２５０回」と、「普図低確時間短縮状態」において実行された「３７９回」を足した「６２９回」となる。

【５０４３】

このように、それぞれの「通常遊技状態」に移行した時点において、特別図柄の低確率状態における動的表示の実行回数が一定になるように構成することで、後述する保留数テーブル２０２ｃにおいて、それぞれの「通常遊技状態」における特定回転数で特定の停止パターンテーブル２０２ｄを選択し得るようにすることができるようになり、その結果、どのような遊技状態の遷移を経た場合であっても、前回の大当たりからの特別図柄の低確率状態における特定回転数で、特定の停止パターンテーブル２０２ｄを選択し得るように構成することができる（図３１９～図３２３にて詳細を後述）。本発明の「通常遊技状態Ａ」と「通常遊技状態Ｂ」とで天井到達までの回数を表示可能な例で説明するが、異なる時短回数が付与された場合において、「普図高確時間短縮状態」におけるそれぞれの変動回数若しくは残り時短回数を表示するように構成てもよい。

【５０４４】

なお、「通常遊技状態」における特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否については、第１４実施形態と同様のため、説明を省略する。

【５０４５】

次いで、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」及び「普図低確時間短縮状態」については、第１４実施形態と同様のため、説明を省略する。

【５０４６】

次に、図３１９及び図３２０を参照して、第１６実施形態における保留数テーブル２０２ｃの詳細について説明する。図３１９は、第１６実施形態の第１特別図柄に対応する特図１用保留数テーブル２０２ｃ１を模式的に示した図であり、図３２０は、第１６実施形態の第２特別図柄に対応する特図２用保留数テーブル２０２ｃ２を模式的に示した図である。第１６実施形態の保留数テーブル２０２ｃと第１４実施形態の保留数テーブル２０２ｃとの異なる点は、主に、「通常遊技状態」中の特定の回転数における停止パターンテーブル２０２ｄが個別に設定されている点である。

【５０４７】

図３１９の第１６実施形態における特図１用保留数テーブル２０２ｃ１で示すように、「通常遊技状態Ａ」における１～９９回転目、１０１～１９９回転目及び２０１～２５０回転目、「通常遊技状態Ｂ」における１～４９回転目、５１～１４９回転目及び１５１～２００回転目、及び、「通常遊技状態Ｃ」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄについては、第１４実施形態の「通常遊技状態」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄと同様となっている。よって、ここで定義していない遊技状態、つまり、「通常遊技状態Ａ」における１００回転目及び２００回転目、及び、「通常遊技状態Ｂ」における５０回転目及び１５０回転目のみにおいて、個別に停止パターンテーブル２０２ｄが設定されている。

【５０４８】

即ち、「通常遊技状態Ａ」の１００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」の５０回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＧテーブ

ル２０２ｄ７（図３２１（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態Ａ」の１００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」の５０回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図２６８（ｃ）参照）が選択される。

【５０４９】

次いで、「通常遊技状態Ａ」の２００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」の１５０回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＨテーブル２０２ｄ８（図３２１（ｂ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態Ａ」の２００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」の１５０回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図２６８（ｃ）参照）が選択される。

【５０５０】

次いで、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」及び「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄについては、第１４実施形態の「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」及び「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄと同様のため、説明を省略する。

【５０５１】

このように構成することで、前回の大当たりからの特別図柄の低確率状態における特定回転数で、特定の停止パターンテーブル２０２ｄを選択し得るように構成することができる。その結果、音声ランプ制御装置１１３では、「通常遊技状態」中に電源が遮断された場合にＲＡＭ２２３のデータが初期化され、電源が遮断されるまでにカウントしていたサブ救済カウンタ２２３ｋの値も０クリアされ、それまでに実行されていた特別図柄の低確率状態における実行回数が不明となるが、主制御装置１１０から送信された特定の変動パターンコマンド（後述する「特殊変動３」演出態様及び「特殊変動４」演出態様（図３２１参照））を判別することによって、「通常遊技状態」における特別図柄の変動表示の実行回数（特定の回転数）を把握することができる。

【５０５２】

即ち、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に送信された変動パターンコマンドが、停止パターンテーブル２０２ｄのＧテーブル２０２ｄ７が選択された場合に実行され得る「特殊変動３」演出態様であれば（図３２１にて後述）、該「特殊変動３」演出態様は、「通常遊技状態Ａ」の１００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」の５０回転目、即ち、前回の大当たりから、特別図柄の低確率状態における１００回転目の動的表示のハズレ抽出時のみに選択され得る演出態様であるため、音声ランプ制御装置１１３では、該「特殊変動３」演出態様に対応した変動パターンコマンドの受信時に実行される特別図柄の変動表示が、前回の大当たりから、特別図柄の低確率状態における１００回転目の変動表示であると判断することができる。

【５０５３】

その結果、「通常遊技状態」中に停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断された場合であっても、「特殊変動３」演出態様に対応した変動パターンコマンドを受信することにより、前回の大当たりからの特別図柄の低確率状態における実行回数を認識することができ、再度救済カウンタ表示８９を表示（この例では、「１００／２５０」）できることになる。本発明の遊技者が遊技を行っていることを判定する手段として、規定回数の特別図柄の変動演出が実行されることを判定する例で説明するが、例えば、規定回数の始動入賞が発生することを判定してもよいし、規定球数の球の発射が行われたことを判定してもよいし、操作ハンドル５１を遊技者が操作（接触又は回動等）することを判定してもよい。

【５０５４】

また、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に送信された変動パターンコマンドが、停止パターンテーブル２０２ｄのＨテーブル２０２ｄ８が選択された場合に実行され得る「特殊変動４」演出態様であれば（図３２１にて後述）、該「特殊変動４」演出

態様は、「通常遊技状態Ａ」の２００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」の１５０回転目、即ち、前回の大当たりから、特別図柄の低確率状態における２００回転目の動的表示のハズレ抽出時のみに選択され得る演出態様であるため、音声ランプ制御装置１１３では、該「特殊変動４」演出態様に対応した変動パターンコマンドの受信時に実行される特別図柄の変動表示が、前回の大当たりから、特別図柄の低確率状態における２００回転目の変動表示であると判断することができる。

【５０５５】

その結果、「通常遊技状態」中に停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断された場合であっても、「特殊変動４」演出態様に対応した変動パターンコマンドを受信することにより、前回の大当たりからの特別図柄の低確率状態における実行回数を認識することができ、再度救済カウンタ表示８９を表示（この例では、「２００／２５０」）できることになる。

【５０５６】

また、このように構成することで、「通常遊技状態」に滞在中のパチンコ機１０を、遊技ホールが営業終了時に電源を遮断し、翌営業日にＲＡＭの初期化処理を行わずに電源を立ち上げた場合、該立ち上げ処理の実行直後の「通常遊技状態」においては救済カウンタ表示８９は表示されないものの、特別図柄の動的表示を一定回転数実行させることで、上述した特定の変動パターンが選択され得る回転数に到達してからは、救済カウンタ表示８９を正常に表示することができる。

【５０５７】

その結果、遊技者は、遊技ホールの営業開始時にパチンコ機１０を遊技する場合、「通常遊技状態」中に救済カウンタ表示８９が表示されていなくても、一定回転数だけ特別図柄の動的表示を実行させることで該救済カウンタ表示８９を表示させ、救済条件が成立するまでの残りの回転数を認識することができるようになる。そして、この仕様を把握した遊技者は、遊技ホールの営業開始時において、パチンコ機１０を一定回転数だけ実行させて救済カウンタ表示８９を表示させ、救済条件が成立するまでの残りの回転数を確認し、該残りの回転数が少なければ、さらに救済条件が成立するまで遊技を継続し得るようになり、パチンコ機１０の稼働を促進することが可能となる。本発明の遊技者にとって不利な発射態様での遊技が奨励される状態における所定条件の成立として、「通常遊技状態」における一定回転数の実行に基づく特定の変動パターンコマンドを例に説明するが、例えば、「通常遊技状態」における所定時間経過時に出力されるコマンドでもよいし、「通常遊技状態」における一般入賞口６３への入賞に基づいて出力されるコマンドでもよいし、「通常遊技状態」におけるスルーゲート６７への球の通過時のコマンドでもよい。

【５０５８】

次いで、図３２０の第１６実施形態における特図２用保留数テーブル２０２ｃ２で示すように、「通常遊技状態Ａ」における１～９９回転目、１０１～１９９回転目及び２０１～２５０回転目、「通常遊技状態Ｂ」における１～４９回転目、５１～１４９回転目及び１５１～２００回転目、及び、「通常遊技状態Ｃ」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄについては、第１４実施形態の「通常遊技状態」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄと同様となっている。よって、ここで定義していない遊技状態、つまり、「通常遊技状態Ａ」における１００回転目及び２００回転目、及び、「通常遊技状態Ｂ」における５０回転目及び１５０回転目のみにおいて、個別に停止パターンテーブル２０２ｄが設定されている。

【５０５９】

即ち、「通常遊技状態Ａ」の１００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」の５０回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＧテーブル２０２ｄ７（図３２１（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態Ａ」の１００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」の５０回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図２６８（ｃ）参照）が選択される。

【５０６０】
次いで、「通常遊技状態Ａ」の２００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」の１５０回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＨテーブル２０２ｄ８（図３２１（ｂ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態Ａ」の２００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」の１５０回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図２６８（ｃ）参照）が選択される。
【５０６１】
次いで、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」及び「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄについては、第１４実施形態の「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」及び「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄと同様のため、説明を省略する。
【５０６２】
次に、図３２１を参照して、第１６実施形態の各停止パターンテーブル２０２ｄについて説明する。図３２１（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｄのＧテーブル２０２ｄ７の一例を模式的に示した図であり、図３２１（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｄのＨテーブル２０２ｄ８の一例を模式的に示した図である。
【５０６３】
図３２１（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＧテーブル２０２ｄ７では、「特殊変動３」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、各「リーチ表示」演出態様及び「特殊変動４」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「通常遊技状態Ａ」の１００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」の５０回転目における、各特別図柄のハズレとなる動的表示の演出態様は、必ず「特殊変動３」演出態様となるように設定されている。
【５０６４】
次いで、図３２１（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＨテーブル２０２ｄ８では、「特殊変動４」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、各「リーチ表示」演出態様及び「特殊変動３」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「通常遊技状態Ａ」の２００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」の１５０回転目における、各特別図柄のハズレとなる動的表示の演出態様は、必ず「特殊変動４」演出態様となるように設定されている。
【５０６５】
このように、「特殊変動３」演出態様及び「特殊変動４」演出態様のような特定の停止種別が、特定の遊技状態の特定の回転数においてのみ選択され得るように構成することで、音声ランプ制御装置１１３では、その特定の停止種別を受信することにより、現在の遊技状態及び回転数を認識することができる。本発明の供給電力が低下した後に主制御装置１１０から出力されるコマンドとして、電源断後に変動演出の実行回数が規定回数に到達した場合に主制御装置１１０から出力される変動パターンコマンドを例に説明したが、例えば、電源断後に変動演出の実行回数が規定回数に到達した場合に主制御装置１１０から出力される停止種別コマンド又は確定コマンドでもよいし、電源断後に始動入賞が発生した場合に主制御装置１１０から出力される保留球数コマンドでもよいし、節電後に始動入賞が発生した場合に主制御装置１１０から出力される保留球数コマンドでもよいし、節電後に操作ハンドル５１に接触することにより出力されるハンドル接触コマンドでもよい。
【５０６６】
次に、図３２２及び図３２３を参照して、第１６実施形態における変動パターンテーブル２０２ｅの詳細について説明する。図３２２（ａ）は、第１６実施形態のＲＯＭ２０２

に記憶される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１の一例を模式的に示した図であり、図３２２（ｂ）は、第１６実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２の一例を模式的に示した図である。また、図３２３（ａ）は、第１６実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３の一例を模式的に示した図であり、図３２３（ｂ）は、第１６実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４の一例を模式的に示した図である。第１６実施形態の変動パターンテーブル２０２ｅと第１４実施形態の変動パターンテーブル２０２ｅとの異なる点は、主に、各特別図柄のハズレ時の演出態様として、「特殊変動３」演出態様及び「特殊変動４」演出態様が追加されている点である。

【５０６７】

図３２２及び図３２３に示すように、各変動パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ４は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。具体的には、ハズレ時の演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ０：非リーチ・ロング」用と、「非リーチ（ミドル）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ１：非リーチ・ミドル」用と、「非リーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ２：非リーチ・ショート」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：スペシャルリーチ」用と、「特殊変動３」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ８：特殊変動３」用と、「特殊変動４」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ９：特殊変動４」用と、に区分けされている。

【５０６８】

また、第１６実施形態における大当たり時の演出態様については、第１４実施形態と同様のため、説明を省略する。

【５０６９】

次いで、図３２２（ａ）で示す例のうち、「Ｅ０：非リーチ・ロング」～「Ｅ５：スペシャルリーチ」までの変動パターンについては、第１４実施形態と同様のため、説明を省略する。

【５０７０】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ８：特殊変動３」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【５０７１】

図３２２（ａ）の示す例では、「Ｅ８：特殊変動３」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【５０７２】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「特殊変動３」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「特殊変動３」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【５０７３】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ９：特殊変動４」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【５０７４】

図３２２（ａ）の示す例では、「Ｅ９：特殊変動４」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【５０７５】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「特殊変動４」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「特殊変動４」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【５０７６】

ここで、「特殊変動３」演出態様及び「特殊変動４」演出態様において選択され得る変動要素である、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』は、「非リーチ（ロング）」演出態様において選択され得る変動要素と同様となっている。

【５０７７】

上述したように、「特殊変動３」演出態様は、「通常遊技状態Ａ」における１００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」における５０回転目の動的表示の実行時にのみ選択され得る変動パターンであり、「特殊変動４」演出態様は、「通常遊技状態Ａ」における２００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」における１５０回転目の動的表示の実行時にのみ選択され得る変動パターンである。

【５０７８】

即ち、「通常遊技状態Ａ」における１００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」における５０回転目の動的表示、及び、「通常遊技状態Ａ」における２００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」における１５０回転目の動的表示では、「非リーチ（ロング）」演出態様と同様の変動要素が実行されることになる。従って、「通常遊技状態Ａ」における１００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」における５０回転目の動的表示、及び、「通常遊技状態Ａ」における２００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」における１５０回転目の動的表示の実行時に、第３図柄表示装置８１で実行される変動演出は、「通常遊技状態」におけるその他の回転数（即ち、「通常遊技状態Ａ」における１００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」における５０回転目、及び、「通常遊技状態Ａ」における２００回転目及び「通常遊技状態Ｂ」における１５０回転目以外の回転数）において選択され得る変動パターンである「非リーチ（ロング）」演出態様と同様の変動演出が実行される。

【５０７９】

このため、遊技者には、「特殊変動３」演出態様又は「特殊変動４」演出態様によって実行された変動演出であることを意識させることなく実行することができ、かつ、音声ランプ制御装置１１３では、特定の回転数における変動演出であることを判別することができる。

【５０８０】

なお、この「特殊変動３」演出態様及び「特殊変動４」演出態様によって実行された変動演出は、特別図柄の低確率状態における１００回転目及び２００回転目に実行された変動演出であるため、救済条件が成立するまでの残りの回転数を遊技者に報知するための特別な演出を実行するように構成してもよい。例えば、「特殊変動４」演出態様は、特別図柄の低確率状態における２００回転目に実行された変動演出であり、救済条件が成立するまでの残りの回転数が５０回転であるから、第３図柄表示装置８１において「救済条件成立まで　残り５０回転」というようなメッセージを表示するように構成してもよい。

【５０８１】

次いで、図３２２（ｂ）の第１特別図柄の大当たり時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２については、第１４実施形態と同様のため、説明を省略する。

【５０８２】
次に、図３２３（ａ）を参照して、第１６実施形態における第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３について説明する。
【５０８３】
図３２３（ａ）で示す例のうち、「Ｅ０：非リーチ・ロング」～「Ｅ５：スペシャルリーチ」までの変動パターンについては、第１４実施形態と同様のため、説明を省略する。
【５０８４】
次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ８：特殊変動３」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【５０８５】
図３２３（ａ）の示す例では、「Ｅ８：特殊変動３」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【５０８６】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「特殊変動３」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「特殊変動３」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。
【５０８７】
次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ９：特殊変動４」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【５０８８】
図３２３（ａ）の示す例では、「Ｅ９：特殊変動４」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【５０８９】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「特殊変動４」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「特殊変動４」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。
【５０９０】
次いで、図３２３（ｂ）の第２特別図柄の大当たり時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４については、第１４実施形態と同様のため、説明を省略する。
【５０９１】
次に、図３２４を参照して、第１６実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）について説明する。図３２４は、第１６実施形態の救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）を示したフローチャートである。第１６実施形態の救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）と第１４実施形態の救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）との異なる点は、今回実行される変動演出の遊技状態が「通常遊技状態」である場合に、該変動演出の演出態様を判別する処理が追加されている点である。

【５０９２】
第１６実施形態の救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）では、Ｓ１４０４の処理において、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納された遊技状態が「普図高確時間短縮状態」ではないと判別された場合（Ｓ１４０４：Ｎｏ）、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動３」演出態様か否かを判別し（Ｓ１４５２）、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動３」演出態様であれば（Ｓ１４５２：Ｙｅｓ）、特別図柄の低確率状態における１００回転目の変動演出であると判断し、サブ救済カウンタ２２３ｋに「１００」をセットし（Ｓ１４５３）、処理をＳ１４０６に移行する。
【５０９３】
Ｓ１４５２の処理において、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動３」演出態様でないと判別された場合（Ｓ１４５２：Ｎｏ）、次いで、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動４」演出態様か否かを判別し（Ｓ１４５４）、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動４」演出態様であれば（Ｓ１４５４：Ｙｅｓ）、特別図柄の低確率状態における２００回転目の変動演出であると判断し、サブ救済カウンタ２２３ｋに「２００」をセットし（Ｓ１４５５）、処理をＳ１４０６に移行する。本発明の供給電力が低下した後に主制御装置１１０から出力されるコマンドに基づいて実行される示唆演出として、電源断後に主制御装置１１０から変動パターンコマンドを受信したことに基づいて救済カウンタ表示８９を表示する例で説明するが、例えば、電源断後に主制御装置１１０から変動種別コマンド又は確定コマンドを受信したことに基づいて救済カウンタ表示８９を表示してもよいし、電源断後に主制御装置１１０から保留球数コマンドを受信したことに基づいて救済カウンタ表示８９を表示してもよいし、節電後に主制御装置１１０からハンドル接触コマンドを受信したことに基づいて特定演出（例えば、特定のキャラボイス出力や特定のキャラ図柄を表示等）を実行してもよい。また、供給電力が低下した後に主制御装置１１０から出力されるコマンドに基づいて実行される示唆演出に関連する関連示唆演出として、救済カウンタ表示８９を変動回数のみで表示する例で説明するが、例えば、電源断後に主制御装置１１０から特定のコマンドを受信することで救済カウンタ表示８９を天井回数のみで表示してもよいし、節電後に主制御装置１１０からハンドル接触コマンドを受信することで特定演出（例えば、特定のキャラボイス出力や特定のキャラ図柄を表示等）を補足する文字テロップ表示や追加キャラ現出等でもよい。
【５０９４】
一方、Ｓ１４５４の判別の結果、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動４」演出態様でなければ（Ｓ１４５４：Ｎｏ）、Ｓ１４５５及びＳ１４０６の処理をスキップしてＳ１４０７に移行する。
【５０９５】
このように構成することで、「通常遊技状態」において、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断されたとしても、主制御装置１１０から送信されるコマンドを判別することによって、音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３のデータを正しく保持することができ、電源復帰後の「通常遊技状態」において、特別図柄の動的表示を一定回転数実行させ、特定の変動パターンを実行させることで、該特定の変動パターンを実行する動的表示から救済カウンタ表示８９の表示を行うことができる。
【５０９６】
以上、説明したように、第１６実施形態のパチンコ機１０では、各特別図柄の動的表示が実行を開始する場合に、音声ランプ制御装置１１３において、主制御装置１１０より送信された変動パターンコマンドにより、特定の変動パターンであるか否かを判別し、その判別結果によってサブ救済カウンタ２２３ｋに値をセットし、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊをオンに設定するように構成する。このように構成することで、「通常遊技状態」において、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断されたとしても、電源復帰後の「通常遊技状態」において、特別図柄の動的表示を一定回転数実行させ、特定の変動パターンを実行させることで、該特定の変動パターンを実行する動的表示から救済カウンタ表示８９の表示を行うことができる。その結果、音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ

２２３に、バックアップ機能の搭載することなく、該ＲＡＭ２２３のデータを正しく保持することができ、製造コストを削減することができる。さらに、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３において保持している救済カウンタ２０３ｐの値の音声ランプ制御装置１１３へのコマンド送信が不要となるため、主制御装置１１０制御負担を軽減することができる。

【５０９７】

また、「通常遊技状態」に滞在中のパチンコ機１０を、遊技ホールが営業終了時に電源を遮断し、翌営業日にＲＡＭの初期化処理を行わずに電源を立ち上げた場合、該立ち上げ処理の実行直後の「通常遊技状態」には救済カウンタ表示８９は表示されないものの、特別図柄の動的表示を一定回転数実行させることで、特定の変動パターンが選択され得る回転数に到達してからは、救済カウンタ表示８９を正常に表示することができる。その結果、遊技者は、遊技ホールの営業開始時にパチンコ機１０を遊技する場合、「通常遊技状態」中に救済カウンタ表示８９が表示されていなくても、一定回転数だけ特別図柄の動的表示を実行させることで該救済カウンタ表示８９を表示させ、救済条件が成立するまでの残りの回転数を認識することができるようになる。そして、この仕様を把握した遊技者は、遊技ホールの営業開始時において、パチンコ機１０を一定回転数だけ実行させて救済カウンタ表示８９を表示させ、救済条件が成立するまでの残りの回転数を確認し、該残りの回転数が少なければ、さらに救済条件が成立するまで遊技を継続し得るようになり、パチンコ機１０の稼働を促進することが可能となる。また、前日の回転数を把握した上で、上記一定回転数の変動表示を実行させた場合に、救済カウンタ表示８９が表示されるか否かにより、パチンコ機１０がＲＡＭクリアされたか否かを認識することが可能となる。その結果、上記ＲＡＭクリアの恩恵（例えば、設定変更や天井越えリセット等）を受けることができるか否かを把握するために、営業開始時にパチンコ機１０の稼働を促進させる効果がある。

【５０９８】

その他、第１６実施形態におけるパチンコ機１０は、第１４実施形態又は第１５実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【５０９９】

＜第１７実施形態＞

次いで、図３２５から図３５７を参照して、本発明を適用した第１７実施形態のパチンコ機１０について説明する。第１４実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」への当選に基づいて付与され得る時短回数が一定（即ち、「５０回」）になるように構成されている。よって、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行する場合、音声ランプ制御装置１１３では、サブ救済カウンタ２２３ｋに「５０」を固定でセットするように構成されている。

【５１００】

これに対し、第１７実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」に移行した場合の時短終了条件として、特別図柄の動的表示の実行回数に加えて、小当たり遊技の当選回数が設定されている。このため、「普図高確時間短縮状態」の終了時における特別図柄の動的表示の実行回数は不特定回数となる。

【５１０１】

以下、第１７実施形態のパチンコ機１０について、第１４実施形態乃至第１６実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第１７実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１４実施形態乃至第１６実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１４実施形態乃至第１６実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【５１０２】

まず、図３２５を参照して第１７実施形態における遊技盤１３の具体的構成について説明する。第１７実施形態の遊技盤１３と第１４実施形態の遊技盤１３との異なる点は、主に、可変入賞装置６５の内部に特定領域が配設されている点である。

【５１０３】
第１７実施形態の遊技盤１３では、普通電役７２の球の流下方向下流側には、可変入賞装置６５が配設されている。この可変入賞装置６５には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板６５ａと、該大入賞口開閉板６５ａを開閉駆動可能な大入賞口ソレノイド６５ｂ（図３２６参照）と、可変入賞装置６５内に設けられた大入賞口スイッチ６５ｃと、該大入賞口スイッチ６５ｃの球の流下方向下流側に配設されて遊技盤１３盤面から出没可能に構成された特定領域開閉板６５ｄと、該特定領域開閉板６５ｄを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド６５ｅ（図３２６参照）と、特定領域を通過する球を検知可能な特定領域スイッチ６５ｆと、可変入賞装置６５内に流入した球を排出するための排出口６５ｇと、が設けられている。
【５１０４】
大入賞口開閉板６５ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板６５ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置６５の上流側（可変入賞装置６５の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板６５ａの上面を転動させて可変入賞装置６５の下流側（可変入賞装置６５の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、各特別図柄において大当たりに当選した場合又は第２特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板６５ａが大入賞口ソレノイド６５ｂ（図３２６参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、可変入賞装置６５内に球が流入可能な状態となる。
【５１０５】
可変入賞装置６５内に流入した球は、該可変入賞装置６５内に設けられた大入賞口スイッチ６５ｃによって検知された後、同じく可変入賞装置６５内に設けられた特定領域側へと流下する。大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検知されることで、１０個の球が賞球として払い出されるように構成されている。
【５１０６】
第１７実施形態のパチンコ機１０では、小当たりに当選した特別図柄の種類によって、可変入賞装置６５の開放態様が異なるように構成されている。詳細は後述するが、小当たり種別「小当たりＡ」に当選した場合には、１のラウンドにおける可変入賞装置６５の開放回数が１回に設定され、開放時間が「０．１秒」に設定される（図３３０及び図３３７参照）。即ち、小当たり種別「小当たりＡ」による可変入賞装置６５の開放時間の合計時間が「０．１秒」に設定される。一方、小当たり種別「小当たりＢ」に当選した場合には、１のラウンドにおける可変入賞装置６５の開放回数が９回に設定され、小当たり種別「小当たりＡ」と同様、開放時間が「０．１秒」に設定され、可変入賞装置６５が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間が「１．２秒」に設定される（図３３０及び図３３７参照）。即ち、小当たり種別「小当たりＢ」による可変入賞装置６５の開放時間の合計時間が「０．９秒」に設定される。なお、いずれの小当たりの場合も、１のラウンドにおける可変入賞装置６５への最大入賞個数が「１０個」に設定される（図３３７参照）。
【５１０７】
可変入賞装置６５内であって、大入賞口スイッチ６５ｃの下流側には、特定領域開閉板６５ｄが配設されている。特定領域開閉板６５ｄは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板６５ｄは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域の上流側（特定領域開閉板６５ｄの正面視左側）から流下する球を特定領域開閉板６５ｄの上面を転動させて可変入賞装置６５内の排出口６５ｇ側（特定領域開閉板６５ｄの正面視右側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内に流入した球の特定領域への流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第１７実施形態では、小当たり種別「小当たりＡ」又は「小当たりＢ」への当選に基づく最初の大入賞口開閉板６５ａの開放開始から４秒後）に基づいて、特定領域開閉板６５ｄが

特定領域ソレノイド６５ｅ（図３２６参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、特定領域内（特定領域スイッチ６５ｆ側）に球が流入可能な状態となる。

【５１０８】

即ち、小当たり種別「小当たりＡ」に当選した場合には、特定領域開閉板６５ｄが開放されるタイミングは、可変入賞装置６５の開放時間の合計「０．１秒」が経過してから、さらに「３．９秒」経過した後であり、大入賞口開閉板６５ａの開放に伴う可変入賞装置６５に流入した球が排出口６５ｇへと流下し終わったタイミングであり、可変入賞装置６５内に流入した球が排出口６５ｇへ案内されるまでの間、特定領域が閉鎖され続けた状態となる。一方、小当たり種別「小当たりＢ」に当選した場合には、特定領域開閉板６５ｄが開放されるタイミングは、大入賞口開閉板６５ａの開放回数が残っている状態であり、可変入賞装置６５へ球が流入可能となっている状態で特定領域が開放されている状態となる。よって、小当たり種別「小当たりＡ」に当選した場合には、右打ち遊技で発射された球が特定領域へ流入困難又は流入不可となる一方、小当たり種別「小当たりＢ」に当選した場合には、右打ち遊技で発射された球が特定領域へ流入可能となる。

【５１０９】

特定領域内に流入した球は、該特定領域内に設けられた特定領域スイッチ６５ｆによって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第１７実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ６５ｆによって球が検知された場合、第１特別図柄又は第２特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、１種２種混合機）。特定領域スイッチ６５ｆによって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタＣＫ（図３３０参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ６５ｆによる賞球の払い出しは無いように構成されている。

【５１１０】

このように構成することで、小当たり種別「小当たりＡ」に基づく小当たりでは、該小当たり遊技終了後に特定領域通過による大当たりが発生し難い又は発生し得ないようにすることができ、小当たり種別「小当たりＢ」に基づく小当たりでは、該小当たり遊技終了後に特定領域通過による大当たりが発生し得るようにすることができる。

【５１１１】

次に、図３２６を参照して、第１７実施形態におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図３２６は、第１７実施形態におけるパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。第１７実施形態のブロック図と第１４実施形態のブロック図との異なる点は、主に、ＲＯＭ２０２に小当たり種別テーブル２０２ｋ及び小当たり開放テーブル２０２ｍが追加されている点と、ＲＡＭ２０３に小当たり時短カウンタ２０３ｒ及び大当たりフラグ２０３ｓが追加されている点である。

【５１１２】

ここで、図３２７を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。第１７実施形態の各種カウンタと第１４実施形態の各種カウンタとの異なる点は、主に、小当たり抽選に使用されるカウンタが追加されている点である。

【５１１３】

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

【５１１４】

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

【５１１５】
各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図３４１参照）の実行間隔である「４ミリ秒」間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図２７８参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ２０３ｃに適宜格納される。ＲＡＭ２０３には、第１特別図柄に関する４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）からなる第１保留球格納エリア２０３ｄと、第２特別図柄に関する４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）からなる第２保留球格納エリア２０３ｅとが設けられており、これらの各エリアには、第１始動口６４又は第２始動口７１への入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値がそれぞれ格納される。
【５１１６】
これら各種カウンタのうち、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の更新方法については第１４実施形態と同様のため、説明を省略する。
【５１１７】
大当たり乱数カウンタＣ１が大当たり又は小当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定されている。つまり、第２保留球格納エリア２０３ｅの保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、第２特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａ２によって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定され、小当たりとなる乱数の値と一致する場合に、小当たりと判定される。
【５１１８】
ここで、図３２８を参照して、各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａの詳細についてそれぞれ説明する。図３２８（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａ１（以下、「特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１」と称する）の一例を模式的に示した模式図であり、図３２８（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａ２（以下、「特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２」と称する）の一例を模式的に示した模式図である。
【５１１９】
第１７実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１及び特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２は、設定値毎にそれぞれ、大当たり乱数値の個数が異なって設定されている。また、設定毎に変位させるために必要となる大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成されている。即ち、設定毎に変位させるために大当たり乱数値の個数を増加させる場合、ハズレ乱数値の個数を減少させ、その減少分を大当たり乱数値の個数として割り当てるように構成する。このように、遊技状態に応じて大当たり乱数値の個数を異ならせることにより、設定ごとに大当たりとなる確率が変更される。
【５１２０】
一方、第２特別図柄において、設定値毎に小当たり乱数値の個数が同一となるように設定されている。即ち、第２特別図柄における小当たり乱数値の個数は、設定値毎で同一の個数となるように構成される。このように、小当たり乱数値の個数を、各特別図柄において、設定値毎で同一とすることにより、各特別図柄におけるすべての設定値での小当たり遊技のみを考慮した遊技価値の付与割合が同等となる。
【５１２１】
このように、第１７実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄および第２特別図柄の設定毎の大当たり乱数値の個数の増加分を、すべての設定値においてハズレ乱数値の個数から補うように構成する。また、第２特別図柄の小当たり乱数値の個数を、設定毎に変

化させないように構成する。即ち、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分を大当たり乱数値に割り当てることで補填するとともに、第２特別図柄小当たり乱数値の個数は、第２特別図柄の設定値毎に同一とする。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の個数の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

【５１２２】

また、第１７実施形態のパチンコ機１０では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技を行う上で最も滞在し易い場合に取得さ得る大当たり乱数値以外の最も多い乱数値の役（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成する。このように構成することで、例えば、第１特別図柄の変動演出で最も多い役であるハズレ役の出現回数からは設定判別を困難にすることができる。よって、遊技者による設定判別要素を、ハズレ役より現出確率が低い大当たりの出現割合のみとして、パチンコ機１０の設定値を看破され難くすることができる。その結果、低設定（即ち、設定値１等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。

【５１２３】

さらに、第１７実施形態のパチンコ機１０では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与しないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成する。

【５１２４】

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

【５１２５】

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

【５１２６】

図３２８（ａ）で示すように、第１７実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１では、設定値が「１」の場合、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は１０１個で、その値「０～１００」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における大当たり確率は、１０１／１００００＝１．０１／１００（即ち、１．０１％）となるように設定されている。

【５１２７】

また、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当た

りとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定されていない。
【５１２８】
よって、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９８９９個で、その値「１０１～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９８９９／１００００＝９８．９９／１００（即ち、９８．９９％）となるように設定されている。
【５１２９】
即ち、設定値「１」において、特図１における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。
【５１３０】
次いで、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は１０３個で、その値「０～１０２」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の大当たり確率は、１０３／１００００＝１．０３／１００（即ち、１．０３％）となるように設定されている。
【５１３１】
また、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定値「１」の場合と同様に設定されていない。
【５１３２】
従って、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９８９７個で、その値「１０３～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９８９７／１００００＝９８．９７／１００（即ち、９８．９７％）となるように設定されている。
【５１３３】
即ち、設定値「２」において、特図１における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。
【５１３４】
よって、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における設定値「２」は、設定値「１」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（１．０１％→１．０３％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【５１３５】
次いで、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は１０５個で、その値「０～１０４」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の大当たり確率は、１０５／１００００＝１．０５／１００（即ち、１．０５％）となるように設定されている。
【５１３６】
また、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定値「１」の場合と同様に設定されていない。
【５１３７】
従って、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９８９５個で、その値「１０５～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は

、９８９５／１００００＝９８．９５／１００（即ち、９８．９５％）となるように設定されている。

【５１３８】

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

【５１３９】

よって、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（１．０３％→１．０５％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５１４０】

次に、図３２８（ｂ）で示すように、第１７実施形態の特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２では、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、１０１個で、その値「０～１００」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、１０１／１００００＝１．０１／１００（即ち、１．０１％）となるように設定されている。

【５１４１】

ここで、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、１５７９個で、その値「１０１～１６７９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄における小当たり確率は、１５７９／１００００＝１５．７９／１００（即ち、１５．７９％）となるように設定されている。

【５１４２】

従って、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの８３２０個で、その値「１６８０～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄のハズレ確率は、８３２０／１００００＝８３．２０／１００（即ち、８３．２０％）となるように設定されている。

【５１４３】

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

【５１４４】

次いで、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、１０３個で、その値「０～１０２」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、１０３／１００００＝１．０３／１００（即ち、１．０３％）となるように設定されている。

【５１４５】

ここで、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」の場合と同様、１５７９個で、その値「１０３～１６８１」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄における小当たり確率は、１５７９／１００００＝１５．７９／１００（即ち、１５．７９％）となるように設定されている。

【５１４６】

従って、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの８３１８個で、その値「１６８２～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄のハズレ確率は、８３１８／１００００＝８３．１８／１００（即ち、８３．１８％）となるように設定されている。

【５１４７】

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

【５１４８】

よって、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における設定値「２」は、設定値「１」と比べて、小当たり確率は同等（ともに１５．７９％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（１．０１％→１．０３％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５１４９】

次いで、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、１０５個で、その値「０～１０４」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、１０５／１００００＝１．０５／１００（即ち、１．０５％）となるように設定されている。

【５１５０】

ここで、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」及び「２」の場合と同様、１５７９個で、その値「１０５～１６８３」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄における小当たり確率は、１５７９／１００００＝１５．７９／１００（即ち、１５．７９％）となるように設定されている。

【５１５１】

従って、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの８３１６個で、その値「１６８４～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄のハズレ確率は、８３１６／１００００＝８３．１６／１００（即ち、８３．１６％）となるように設定されている。

【５１５２】

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

【５１５３】

よって、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、小当たり確率は同等（ともに１５．７９％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（１．０３％→１．０５％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５１５４】

ここで、図３２９を参照して、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１及び特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２について説明する。図３２９（ａ）は、第１７実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の一例を模式的に示した図であり、図３２９（ｂ）は、同じく第１７実施形態のＲＯＭ２

０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の一例を模式的に示した図である。第１７実施形態の大当たり種別テーブル２０２ｂと第１４実施形態の大当たり種別テーブル２０２ｂとの異なる点は、主に、当選し得る大当たり種別がすべて「普図高確時間短縮状態」へ移行することとなる大当たり種別であり、「確率変動状態」に移行することとなる大当たり種別が削除されている点と、該「普図高確時間短縮状態」へ移行する場合に付与され得る時短回数が異なっている点である。

【５１５５】

第１７実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別として、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たり後に、特別図柄の大当たり確率は低確率状態であるものの、特別図柄の動的表示が規定回数（第１７実施形態では、「９９回」）実行されるまで間、又は、小当たり遊技に規定回数（第１７実施形態では、「１回」）当選するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に対応する大当たり種別「時短Ａ」と、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たり後に、特別図柄の大当たり確率は低確率状態であるものの、特別図柄の動的表示が規定回数（第１７実施形態では、「９９回」）実行されるまで間、又は、小当たり遊技に規定回数（第１７実施形態では、「１回」）当選するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に対応する大当たり種別「時短Ｂ」と、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に、特別図柄の動的表示が規定回数（第１７実施形態では、「９９回」）実行されるまで間、又は、小当たり遊技に規定回数（第１７実施形態では、「１回」）当選するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に対応する大当たり種別「時短Ｃ」と、がある。

【５１５６】

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

【５１５７】

図３２９（ａ）で示す特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の例では、大当たり種別「時短Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～４３」が対応付けられ、大当たり種別「時短Ｂ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「４４～９６」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「９７～９９」が対応付けられている。

【５１５８】

よって、第１特別図柄の当否抽選において、第１保留球格納エリア２０３ｄのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別「時短Ａ」が選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値が「９８」であれば、大当たり種別「時短Ｃ」が選定され得る。

【５１５９】

従って、第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短Ａ」が４４％、大当たり種別「時短Ｂ」が５３％、大当たり種別「時短Ｃ」が３％、の割合で当選することとなる。

【５１６０】

なお、第１７実施形態のパチンコ機１０では、左打ち遊技において、第１始動口６４へ入賞し得て第１特別図柄の動的表示が実行され得る一方、第２始動口７１へ入賞し難いことで第２特別図柄の動的表示が実行され難く構成されているため、左打ち遊技の遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）では、第１特別図柄の動的表示が主に実行されるように構成されている。

【５１６１】
次いで、図３２９（ｂ）で示す特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の例では、すべての遊技状態において第２特別図柄の大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～３８」が対応付けられ、大当たり種別「時短Ｂ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「３９～７７」が対応付けられ、大当たり種別「時短Ｃ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「７８～９９」が対応付けられている。
【５１６２】
即ち、すべての遊技状態における第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第２保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別「時短Ａ」が選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値が「９５」であれば、大当たり種別「時短Ｃ」が選定され得る。
【５１６３】
従って、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短Ａ」が３９％、大当たり種別「時短Ｂ」が３９％、大当たり種別「時短Ｃ」が２２％、の割合で当選することとなる。
【５１６４】
図３２７に戻って、説明を続ける。小当たり種別カウンタＣＫは、小当たりに当選して該小当たり遊技中に特定領域を球が通過した場合に付与される小当たり種別（大当たり内容）を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９」）に達した後に「０」に戻る構成となっている。小当たり種別カウンタＣＫの値は、例えば、定期的に（第１７実施形態では、タイマ割込処理（図３４１参照）毎に１回）更新される。
【５１６５】
そして、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、第２始動口７１に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアと同じ第２保留エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５に格納される。
【５１６６】
ここで、例えば、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）又は小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下、「停止種別」と称する場合がある）は、ハズレ時のものとなる。また、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下、「停止種別」と称する場合がある）は、大当たり時のものとなる。一方で、第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は小当たり時のものとなる。この場合、その小当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された小当たり種別カウンタＣＫの値が示す小当たり種別に対応して決定される。
【５１６７】
第１７実施形態のパチンコ機１０における小当たり種別カウンタＣＫの値は、「０～９９」の範囲のループカウンタとして構成されて、該小当たり種別カウンタＣＫとＲＯＭ２０２に格納された小当たり種別テーブル２０２ｋとに基づいて、小当たり種別が決定され

る。
【５１６８】
ここで、図３３０を参照して、特図２小当たり種別テーブル２０２ｋについて説明する。図３３０は、ＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２小当たり種別テーブル２０２ｋの一例を模式的に示した図である。
【５１６９】
第１７実施形態のパチンコ機１０では、上述したように、第２特別図柄の抽選遊技において小当たりに当選した場合に、可変入賞装置６５（図３２５参照）を開放駆動するとともに、特別図柄の種類に応じたタイミングで該可変入賞装置６５内の特定領域を開放するように構成されている。そして、小当たり遊技中に特定領域を球が通過した場合には、小当たり種別カウンタＣＫの値に応じた大当たり遊技が開始されるように構成されている。
【５１７０】
図３３０に示すように、小当たり種別テーブル２０２ｋは、小当たり中に特定領域を通過したか否かに応じて、該特別図柄の種別に応じた小当たり種別と、小当たり種別カウンタＣＫの値とが対応付けられたテーブルである。なお、滞在する遊技状態に応じて選択され得る小当たり種別が異なるように構成してもよい。
【５１７１】
第１７実施形態のパチンコ機１０では、小当たり種別として、特定領域を球が通過しなかった場合には、最大ラウンド数が１ラウンドとなる小当たり種別「小当たりＡ」及び「小当たりＢ」が設けられる一方、特定領域を球が通過した場合には、最大ラウンド数が１（小当たり分）＋３ラウンド（大当たり分）であって、「９９回」の時短回数が付与される「時短Ｄ」及び「時短Ｅ」と、最大ラウンド数が１（小当たり分）＋５ラウンド（大当たり分）であって、「９９回」の時短回数が付与される「時短Ｆ」と、最大ラウンド数が１（小当たり分）＋９ラウンド（大当たり分）であって、「９９回」の時短回数が付与される「時短Ｇ」とが設けられている。
【５１７２】
なお、本発明の一般遊技状態と有利遊技状態とが終了する場合にのみ実行される演出として、「３０回」の「普図高確時間短縮状態」と「５０回」の「普図高確時間短縮状態」とで共通の時短終了専用変動を例に説明するが、例えば、「３０回」の「確率変動状態」と「５０回」の「確率変動状態」とで共通の確変終了専用変動を設けてもよいし、５ラウンドの大当たり遊技と１０ラウンドの大当たり遊技とで共通の大当たりエンディング演出を設けてもよいし、５回開放の小当たり遊技と１０回開放の小当たり遊技とで共通の小当たりエンディング演出を設けてもよい。
【５１７３】
特図２小当たり種別テーブル２０２ｋでは、各小当たり種別に対して、その小当たり種別を決定する小当たり種別カウンタＣＫの取り得る値が対応付けられている。
【５１７４】
図３３０で示す特図２小当たり種別テーブル２０２ｋの例では、第２特別図柄の小当たりが発生した場合は、特定領域を球が通過しなかったときに、小当たり種別「小当たりＡ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～１９」が対応付けられ、小当たり種別「小当たりＢ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「２０～９９」が対応付けられている。一方、特定領域を球が通過したときに、「時短Ｄ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～１９」が対応付けられ、「時短Ｅ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「２０～５０」が対応付けられ、「時短Ｆ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「５１～８１」が対応付けられ、「時短Ｇ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「８２～９９」が対応付けられている。
【５１７５】
即ち、第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる値であった場合に、同じ第１保留エリアの小当たり種

別カウンタ格納エリア２０３ｅ５に格納された小当たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別が特図２小当たり種別テーブル２０２ｋから決定され、例えば、特定領域通過の有無に応じて、小当たり種別カウンタＣＫの値が「７」である場合には小当たり種別として「時短Ｄ」が決定され、小当たり種別カウンタＣＫの値が「９５」である場合には小当たり種別として「時短Ｇ」が決定される。

【５１７６】

従って、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合であって、特定領域を球が通過しなかったときに、小当たり種別「小当たりＡ」が２０％、小当たり種別「小当たりＢ」が８０％の割合で当選することとなる。

【５１７７】

よって、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、小当たり種別「小当たりＢ」に当選し易いように構成されている。

【５１７８】

ここで、上述したように、小当たり種別「小当たりＡ」に基づく小当たりでは、該小当たり遊技終了後に特定領域通過による大当たりが発生し難い又は発生し得ないように構成されており、小当たり種別「小当たりＢ」に基づく小当たりでは、該小当たり遊技終了後に特定領域通過による大当たりが発生し得るように構成されている。

【５１７９】

従って、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、小当たり種別「小当たりＢ」に当選し易いため、小当たり遊技終了後に特定領域通過による大当たりが発生し易いように構成されている。

【５１８０】

また、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合であって、特定領域を球が通過したときに、小当たり種別「時短Ｄ」が２０％、小当たり種別「時短Ｅ」が３１％、小当たり種別「時短Ｆ」が３１％、小当たり種別「時短Ｇ」が１８％の割合で当選することとなる。

【５１８１】

次に、図３３１及び図３３２を参照して、第１７実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図３３１は、各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図３３２は、各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。第１７実施形態の遊技仕様と第１４実施形態の遊技仕様との異なる点は、主に、遊技状態として「確率変動状態」が削除されている点と、「普図高確時間短縮状態」へ移行することとなる大当たり種別及び小当たり種別が追加されている点である。

【５１８２】

図３３１で示すように、「通常遊技状態」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びＲＡＭクリア状態、「普図高確時間短縮状態」において時短終了条件が成立した場合（所謂、電サポ終了。図３３２参照。）、又は、「普図低確時間短縮状態」において時短終了条件が成立した場合（所謂、電サポ終了。図３３２参照。）となる。

【５１８３】

ここで、詳細は後述するが、「普図高確時間短縮状態」における時短終了条件は、特別図柄の動的表示が「９９回」実行されるか、小当たり遊技に「１回」当選するか、のいずれかが成立した場合となるが（図３３８参照）、遊技仕様どおりに遊技を行った場合、小当たり遊技に「１回」当選することによる時短終了条件の方が成立し易いように構成されている。

【５１８４】

具体的に説明すると、第２特別図柄の動的表示が小当たり遊技に当選した場合のうち、

小当たり種別「小当たりＢ」に基づく小当たりでは、該小当たり遊技終了後に特定領域通過による大当たりが発生し得るように構成されているため、実質的には、小当たり種別「小当たりＢ」に基づく小当たりでは、時短終了条件が成立して「通常遊技状態」へ移行するよりも大当たりが発生し易くなるように構成されている。

【５１８５】

一方、第２特別図柄の動的表示が小当たり遊技に当選した場合のうち、小当たり種別「小当たりＡ」に基づく小当たりでは、該小当たり遊技終了後に特定領域通過による大当たりが発生し難い又は発生し得ないように構成されているため、小当たり種別「小当たりＡ」に基づく小当たりでは、時短終了条件が成立して「通常遊技状態」へ移行し易くなるように構成されている。

【５１８６】

即ち、「普図高確時間短縮状態」における時短終了条件である、小当たり遊技に「１回」当選するという条件が実質的に成立し得るのは、小当たり種別「小当たりＡ」に当選した場合となる。

【５１８７】

また、上述したように、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、第２特別図柄における小当たり確率は、１５．７９％となるように設定されている（図３２８（ｂ）参照）。さらに、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合、特図２小当たり種別テーブル２０２ｋにおいて、小当たり種別「小当たりＡ」が２０％、小当たり種別「小当たりＢ」が８０％の割合で当選するように設定されている（図３３０参照）。よって、小当たり種別「小当たりＡ」の当選確率は、第２特別図柄における小当たり確率である１５．７９％のうちの２０％である、約３．１６％となり、平均すると、約３２回転に１回、小当たり種別「小当たりＡ」に当選し得ることになる。

【５１８８】

従って、「普図高確時間短縮状態」において遊技仕様どおりに遊技を行った場合、時短終了条件の１つである、特別図柄の動的表示が「９９回」実行される事象よりも、小当たり種別「小当たりＡ」に当選する事象の方が発生し易く構成されている。

【５１８９】

即ち、「普図高確時間短縮状態」における時短終了条件は、特別図柄の動的表示が「９９回」実行されるよりも、小当たり遊技に「１回」当選することによる時短終了条件の方が成立し易いように構成されている。

【５１９０】

よって、第１７実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行するのは、実質的に小当たり種別「小当たりＡ」に当選した場合、となるため、第１４実施形態のパチンコ機１０のように、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した時点における特別図柄の動的表示の実行回数が固定とならず、不特定回数となる。

【５１９１】

その結果、「通常遊技状態」に移行した場合に第３図柄表示装置８１で表示を行う救済カウンタ表示８９の値も不特定回数となるため、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理では、サブ救済カウンタ２２３ｋの値を、前回の大当たり以降に実行された変動表示の回数をカウントするように構成し（第１７実施形態のパチンコ機１０では、すべての遊技状態が特別図柄の低確率状態のため）、該サブ救済カウンタ２２３ｋの値を救済カウンタ表示８９に表示させるように構成されている。

【５１９２】

このように構成することで、第１７実施形態のパチンコ機１０のように、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した時点における特別図柄の動的表示の実行回数が不特定回数となる場合にも、救済カウンタ表示８９に正しい値を表示させることができる。

【５１９３】

なお、「通常遊技状態」における特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否については、第１４実施形態のパチンコ機１０と同様のため、説明を省略する。

【５１９４】

次いで、「普図高確時間短縮状態」への移行契機は、大当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」若しくは「時短Ｇ」に当選した場合、となる（図３３２参照）。

【５１９５】

なお、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否については、第１４実施形態のパチンコ機１０と同様のため、説明を省略する。

【５１９６】

また、「普図低確時間短縮状態」への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否については、第１４実施形態のパチンコ機１０と同様のため、説明を省略する。

【５１９７】

次に、図３３３及び図３３４を参照して、保留数テーブル２０２ｃの詳細について説明する。図３３３は、第１特別図柄に対応する特図１用保留数テーブル２０２ｃ１を模式的に示した図であり、図３３４は、第２特別図柄に対応する特図２用保留数テーブル２０２ｃ２を模式的に示した図である。第１７実施形態の保留数テーブル２０２ｃと第１４実施形態の保留数テーブル２０２ｃとの異なる点は、主に、「通常遊技状態」における特定回転数で個別の停止パターンテーブル２０２ｄが設定されている点である。

【５１９８】

なお、図３３３及び図３３４の保留数テーブル２０２ｃに定義している、各遊技状態における回転数は、いずれも工場出荷時の初期状態、ＲＡＭクリア状態又は大当たり遊技後からの回転数となっている。即ち、特別図柄の低確率状態における回転数が「０回」の状態からの回転数となっている。

【５１９９】

図３３３の第１７実施形態における特図１用保留数テーブル２０２ｃ１で示すように、「通常遊技状態」における１～９９回転目、１０１～１９９回転目、２０１～２５０回転目及び３５０回転目以降において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄについては、第１４実施形態の「通常遊技状態」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄと同様となっている。

【５２００】

また、「通常遊技状態」の１００回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＧテーブル２０２ｄ７（図３２１（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」の１００回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図２６８（ｃ）参照）が選択される。

【５２０１】

次いで、「通常遊技状態」の２００回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＨテーブル２０２ｄ８（図３２１（ｂ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」の２００回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図２６８（ｃ）参照）が選択される。

【５２０２】

次いで、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」において選択され得

る停止パターンテーブル２０２ｄについては、第１４実施形態の「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄと同様のため、説明を省略する。

【５２０３】

このように構成することで、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した時点における特別図柄の動的表示の実行回数が不特定回数となる場合においても、特別図柄の低確率状態における特定回転数で特定の変動パターンが選択され得るようにすることができる。その結果、音声ランプ制御装置１１３では、電源が遮断された場合にＲＡＭ２２３のデータが初期化され、電源が遮断されるまでにカウントしていたサブ救済カウンタ２２３ｋの値も０クリアされ、それまでに実行していた特別図柄の低確率状態における実行回数が不明となるが、主制御装置１１０から送信された特定の変動パターンコマンド（即ち、「特殊変動３」演出態様及び「特殊変動４」演出態様（図３２１参照））を判別することによって、「通常遊技状態」における特別図柄の変動表示の実行回数（特定の回転数）を把握することができる。

【５２０４】

即ち、例えば、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に送信された変動パターンコマンドが、停止パターンテーブル２０２ｄのＧテーブル２０２ｄ７が選択された場合に実行され得る「特殊変動３」演出態様であれば（図３２１参照）、該「特殊変動３」演出態様は、初期状態、ＲＡＭクリア状態又は大当たり遊技後から１００回転目の動的表示のハズレ抽出時のみに選択され得る変動パターンであるため、音声ランプ制御装置１１３では、該「特殊変動３」演出態様に対応した変動パターンコマンドの受信時に実行される特別図柄の変動表示が、前回の大当たりから、特別図柄の低確率状態における１００回転目の変動表示であると判断することができる。

【５２０５】

その結果、「通常遊技状態」中に停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断された場合であっても、「特殊変動３」演出態様に対応した変動パターンコマンドを受信することにより、前回の大当たりからの特別図柄の低確率状態における実行回数を認識することができ、再度救済カウンタ表示８９を表示（この例では、「１００／２５０」を表示）できることになる。

【５２０６】

また、このように構成することで、「通常遊技状態」に滞在中のパチンコ機１０を、遊技ホールが営業終了時に電源を遮断し、翌営業日にＲＡＭの初期化処理を行わずに電源を立ち上げた場合、該立ち上げ処理の実行直後の「通常遊技状態」には救済カウンタ表示８９は表示されないものの、特別図柄の動的表示を一定回転数実行させることで、上述した特定の変動パターンが選択され得る回転数に到達してからは、救済カウンタ表示８９を正常に表示することができる。

【５２０７】

その結果、遊技者は、遊技ホールの営業開始時にパチンコ機１０を遊技する場合、「通常遊技状態」中に救済カウンタ表示８９が表示されていなくても、一定回転数だけ特別図柄の動的表示を実行させることで該救済カウンタ表示８９を表示させ、救済条件が成立するまでの残りの回転数を認識することができるようになる。そして、この仕様を把握した遊技者は、遊技ホールの営業開始時において、パチンコ機１０を一定回転数だけ実行させて救済カウンタ表示８９を表示させ、救済条件が成立するまでの残りの回転数を確認し、該残りの回転数が少なければ、さらに救済条件が成立するまで遊技を継続し得るようになり、パチンコ機１０の稼働を促進することが可能となる。

【５２０８】

次いで、図３３４で示すように、第１７実施形態における特図２用保留数テーブル２０２ｃ２では、「通常遊技状態」における１～９９回転目、１０１～１９９回転目、２０１～２５０回転目及び３５０回転目以降において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄについては、第１４実施形態の「通常遊技状態」において選択され得る停止パターンテ

ーブル２０２ｄと同様となっている。
【５２０９】
　また、「通常遊技状態」の１００回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＧテーブル２０２ｄ７（図３２１（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」の１００回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図２６８（ｃ）参照）が選択される。
【５２１０】
　次いで、「通常遊技状態」の２００回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＨテーブル２０２ｄ８（図３２１（ｂ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」の２００回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図２６８（ｃ）参照）が選択される。
【５２１１】
　次いで、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄについては、第１４実施形態の「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停止パターンテーブル２０２ｄと同様のため、説明を省略する。
【５２１２】
　次に、図３３５を参照して、第１７実施形態における変動パターンテーブル２０２ｅの詳細について説明する。図３３５（ａ）は、第１７実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される特図２ハズレ・小当たりＡ用変動パターンテーブル２０２ｅ３の一例を模式的に示した図であり、図３３５（ｂ）は、第１７実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される特図２大当たり・小当たりＢ用変動パターンテーブル２０２ｅ４の一例を模式的に示した図である。第１７実施形態の変動パターンテーブル２０２ｅと第１４実施形態の変動パターンテーブル２０２ｅとの異なる点は、主に、第２特別図柄のハズレ時又は小当たり種別「小当たりＡ」抽出時の演出態様として、「特殊変動３」演出態様及び「特殊変動４」演出態様が追加されている点である。
【５２１３】
　なお、第１７実施形態における特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１及び特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２については、第１６実施形態における特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１及び特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２（図３２２参照）と同様のため、説明を省略する。
【５２１４】
　図３３５に示すように、各変動パターンテーブル２０２ｅ３～２０２ｅ４は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。具体的には、ハズレ時又は小当たり種別「小当たりＡ」抽出時の演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ０：非リーチ・ロング」用と、「非リーチ（ミドル）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ１：非リーチ・ミドル」用と、「非リーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ２：非リーチ・ショート」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：スペシャルリーチ」用と、「特殊変動３」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ８：特殊変動３」用と、「特殊変動４」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ９：特殊変動４」用と、に区分けされている。
【５２１５】
　また、各特別図柄の大当たり時又は第２特別図柄の小当たり種別「小当たりＢ」抽出時の演出態様として、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ

４：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：スペシャルリーチ」用と、に区分けされている。

【５２１６】

次に、図３３５（ａ）を参照して、第１７実施形態における第２特別図柄のハズレ・小当たりＡ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３について説明する。

【５２１７】

図３２３（ａ）で示す例のうち、「Ｅ０：非リーチ・ロング」～「Ｅ５：スペシャルリーチ」までの変動パターンについては、第１４実施形態と同様のため、説明を省略する。

【５２１８】

次いで、特図２ハズレ・小当たりＡ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ８：特殊変動３」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【５２１９】

図３３５（ａ）の示す例では、「Ｅ８：特殊変動３」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【５２２０】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ・小当たりＡ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「特殊変動３」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「特殊変動３」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【５２２１】

次いで、特図２ハズレ・小当たりＡ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ９：特殊変動４」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【５２２２】

図３３５（ａ）の示す例では、「Ｅ９：特殊変動４」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【５２２３】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ・小当たりＡ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「特殊変動４」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「特殊変動４」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【５２２４】

次いで、図３３５（ｂ）の第２特別図柄の大当たり時又は小当たり種別「小当たりＢ」抽出時に参照される特図２大当たり・小当たりＢ用変動パターンテーブル２０２ｅ４については、第１４実施形態の特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４と同様のため、説明を省略する。

【５２２５】

次に、図３３６を参照して、第１７実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｆについて説明する。図３３６は、第１７実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される大当たり開放テーブル２０２ｆの一例を模式的に示した模式図である。第１７実施形態の大当たり開放テーブ

ル２０２ｆと第１４実施形態の大当たり開放テーブル２０２ｆとの異なる点は、主に、遊技状態の「確率変動状態」が削除されている点と、該「確率変動状態」へ移行することとなる大当たり種別が削除されている点と、「普図高確時間短縮状態」へ移行することとなる大当たり種別の種類が追加されている点である。

【５２２６】

まず、大当たり開放テーブル２０２ｆは、遊技状態毎に入賞し易い第１始動口６４又は第２始動口７１に基づいて選択される大当たりに当選した大当たり種別に基づいて開放態様等が区分けされている。

【５２２７】

具体的には、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」、又は、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」若しくは「時短Ｇ」に当選した場合に参照される「通常遊技状態」用と、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、大当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」、又は、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」若しくは「時短Ｇ」に当選した場合に参照される「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態」用とで、大入賞口開閉板６５ａの開放態様等が規定されている。

【５２２８】

図３３６で示すように、大当たり開放テーブル２０２ｆの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、４ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、その大当たりのオープニング時間が「３０秒」に設定され、その大当たりの１のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間が「１秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【５２２９】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短Ｂ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、６ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短Ｂ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【５２３０】

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

【５２３１】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「通常遊技状態」用において、小当たり種別「時短Ｄ」又は「時短Ｅ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、３ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラ

ウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、小当たり種別「時短Ｄ」又は「時短Ｅ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【５２３２】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短Ｆ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、５ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短Ｇ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【５２３３】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短Ｇ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、９ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短Ｇ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【５２３４】

なお、「通常遊技状態」において小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」若しくは「時短Ｇ」に当選し得るのは第２特別図柄の動的表示であり、該第２特別図柄の動的表示は、「通常遊技状態」において推奨されている左打ち遊技では実行され難くなるように構成されている。

【５２３５】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、４ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、その大当たりのオープニング時間が「１０秒」に設定され、その大当たりの１のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間が「１秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【５２３６】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短Ｂ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、６ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、大当たり種別「時短Ｂ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【５２３７】

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

【５２３８】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態」用において、小当たり種別「時短Ｄ」又は「時短Ｅ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、３ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、小当たり種別「時短Ｄ」又は「時短Ｅ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【５２３９】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短Ｆ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、５ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、大当たり種別「時短Ｇ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【５２４０】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短Ｇ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、９ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、大当たり種別「時短Ｇ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【５２４１】

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

【５２４２】

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

【５２４３】

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

【５２４４】

また、大当たり種別毎又は小当たり種別毎に別々の遊技状態に移行する必要はなく、複数の大当たり種別又は小当たり種別で共通的な遊技状態に移行するように構成してもよい。さらに、ＯＰ時間とＥＤ時間とを異ならせるように構成してもよいし、ＩＴ時間をＯＰ時間やＥＤ時間より長い時間に設定してもよい。また、１のラウンドの最小開放時間を、ＩＴ時間やＯＰ時間、ＥＤ時間より短い時間に設定してもよい。さらに、大当たり種別毎又は小当たり種別毎にＯＰ時間、ＩＴ時間又はＥＤ時間の少なくとも１つ以上を同一な時間となるように設定してもよい。また、「潜伏確率変動状態」における大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間を、「通常遊技状態」、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」における大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間よりいずれも短くなるように構成していたが、いずれか１以上のＯＰ時間、ＩＴ時間、又は、ＥＤ時間を短くするように構成し、他の１以上のＯＰ時間、ＩＴ時間、又は、ＥＤ時間を同等又は長くなるように構成してもよい。

【５２４５】

次に、図３３７を参照して、第１７実施形態の小当たり開放テーブル２０２ｍについて説明する。図３３７は、第１７実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される小当たり開放テーブル２０２ｍの一例を模式的に示した模式図である。小当たり開放テーブル２０２ｍは、第２特別図柄の小当たり時に参照され、小当たり発生時の小当たり種別に基づいて、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの開放態様等（１のラウンドにおける開放回数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）が規定されている。

【５２４６】

上述したように、この小当たり開放テーブル２０２ｍは、当選した小当たり種別に基づいて開放態様等が区分けされており、各小当たり種別毎に大入賞口開閉板６５ａの開放態様と、特定領域通過に伴う大当たり終了後に移行される遊技状態等が規定されている。

【５２４７】

図３３７で示すように、小当たり開放テーブル２０２ｍにおいて、小当たり種別「小当たりＡ」に当選した場合には、可変入賞装置６５が１のラウンド中に１回開放され、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の小当たり遊技終了後は、特定領域を球が通過していないため、「通常遊技状態」に移行する。

【５２４８】

次いで、小当たり種別「小当たりＢ」に当選した場合には、可変入賞装置６５が１のラウンド中に９回開放され、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、かつ、１の開放と次の開放との閉鎖時間（即ち、インターバル時間）が「１．２秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、小当たり種別「小当たりＢ」の小当たり遊技終了後は、特定領域を球が通過していないため、「通常遊技状態」に移行する。

【５２４９】

次いで、小当たり種別「時短Ｄ」に当選した場合には、可変入賞装置６５が１のラウンド中に１回開放され、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、小当たり種別「時短Ｄ」の小当たり遊技終了後は、特定領域を球が通過したことに基づいて大当たり遊技（３ラウンド）へと移行する。なお、小当たり種別「時短Ｄ」は、大入賞口開閉板６５ａ及び特定領域開閉板６５ｄの開放態様により球が特定領域を通過困難又は通過不可に構成されているため、実質的には発生し得ない小当たり種別となっている。

【５２５０】

次いで、小当たり種別「時短Ｅ」に当選した場合には、可変入賞装置６５が１のラウンド中に９回開放され、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、かつ、１の開放と次の開放との閉鎖時間（即ち、インターバル時間）が「１．２秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、小当たり種別「時短Ｅ」の小当たり遊技終了後は、特定領域を球が通過したことに基づいて大当たり遊技（３ラウンド）へと移行する。

【５２５１】

次いで、小当たり種別「時短Ｆ」に当選した場合には、可変入賞装置６５が１のラウンド中に９回開放され、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、かつ、１の開放と次の開放との閉鎖時間（即ち、インターバル時間）が「１．２秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、小当たり種別「時短Ｆ」の小当たり遊技終了後は、特定領域を球が通過したことに基づいて大当たり遊技（５ラウンド）へと移行する。

【５２５２】

次いで、小当たり種別「時短Ｇ」に当選した場合には、可変入賞装置６５が１のラウンド中に９回開放され、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、かつ、１の開放と次の開放との閉鎖時間（即ち、インターバル時間）が「１．２秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、小当たり種別「時短Ｇ」の小当たり遊技終了後は、特定領域を球が通過したことに基づいて大当たり遊技（９ラウンド）へと移行する。

【５２５３】

次に、図３３８を参照して、第１７実施形態における時短終了条件テーブル２０２ｊについて説明する。図３３８は、第１７実施形態におけるＲＯＭ２０２に記憶される時短終了条件テーブル２０２ｊの一例を模式的に示した模式図である。第１７実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｊと。第１７実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｊとの異なる点は、主に、時短発生条件として小当たり種別が追加されている点と、時短終了条件として、小当たり遊技への当選に基づく可変入賞装置６５の作動（開放）回数を示す小当たり作動回数が追加されている点である。

【５２５４】

第１７実施形態の「時短機能」は、いずれかの特別図柄において大当たりの抽選結果が導出されるか、或いは、以下に示す複数の時短終了条件のうち、いずれか１の条件が成立することによって終了するように構成されている。具体的な時短終了条件としては、大当たり終了後の各特別図柄の動的表示の実行回数を示す「時短回数」と、大当たり終了後の第２特別図柄の動的表示における小当たり遊技への当選に基づく可変入賞装置６５の作動

（開放）回数を示す「小当たり作動回数」と、が規定されている。
【５２５５】
まず、図３３８で示すように、すべての遊技状態において大当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」、又は、小当たり種別「時短Ｄ」、「時短Ｅ」、「時短Ｆ」若しくは「時短Ｇ」が実行された場合、「時短回数」はいずれも「９９回」に設定され、「小当たり作動回数」は「１回」に設定される。
【５２５６】
次いで、救済条件が成立した場合、「時短回数」は「９９回」に設定され、「小当たり作動回数」は「９９回」に設定される。
【５２５７】
ここで、上述したように、第１７実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」において遊技仕様通りに遊技を行った場合、「時短回数」が「９９回」に到達するよりも、「小当たり作動回数」が「１回」に到達する方が成立し易いように構成されている。
【５２５８】
これに対して、救済条件が成立した場合に移行する「普図低確時間短縮状態」では、「小当たり作動回数」が「９９回」に設定されており、「時短回数」と同等に設定されているため、実質的に「時短回数」が「９９回」に到達することで時短終了条件が成立することになる。
【５２５９】
このように、救済条件成立時の「小当たり作動回数」を「時短回数」と同等に設定することにより、所謂、ハマり時の救済機能である「普図低確時間短縮状態」において、右打ち遊技を開始した直後に小当たり種別「小当たりＡ」に当選し、即座に時短終了条件が成立して左打ち遊技に戻ってしまい、遊技者の遊技意欲が低下することを防ぐことができる。
【５２６０】
次に、図３３９を参照して、第１７実施形態における音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図３３９は、第１７実施形態における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。第１７実施形態のブロック図と第１４実施形態のブロック図との異なる点は、主に、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２に小当たり種別テーブル２２２ｅが追加されている点と、ＲＡＭ２２３に整合性フラグ２２３ｎが追加されている点である。
【５２６１】
第１７実施形態の音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、ＭＰＵ２２１にて実行される各種制御プログラムの他、固定値データとして、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、停止パターンテーブル２２２ｃ、変動パターンテーブル２２２ｄ、小当たり種別テーブル２２２ｅが少なくとも格納されている。これらのテーブル２２２ａ～２２２ｅは、いずれも主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に設けられた大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、停止パターンテーブル２０２ｄ、変動パターンテーブル２０２ｅ、小当たり種別テーブル２０２ｋと同じものである。
【５２６２】
音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳ１の各値と、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、停止パターンテーブル２２２ｃおよび変動パターンテーブル２２２ｄ、小当たり種別テーブル２２２ｅとに基づいて、先読み処理を実行可能に構成されている。
【５２６３】
そして、この先読み処理によって、その先読み処理の対象となった保留中の変動演出が、結果としてどのような演出となるか（大当たりとなるか否か、「リーチ表示」となるか否か等）をその変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定したり、コクピッ

ト表示領域Ｄｂ（図２５９参照）に表示される保留図柄の表示態様を変化させる「保留変化予告」の演出内容（及び実行時期（タイミング））を決定したりする制御を実行する。

【５２６４】

ＲＡＭ２２３に設けられた整合性フラグ２２３ｎは、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内のデータと、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内のデータとの整合性が取れているか否かを示すフラグである。この整合性フラグ２２３ｎは、電源投入時に初期値としてオフに設定され（図３５４のＳ１０７１参照）、主制御装置１１０から出力されたＲＡＭ初期化コマンドを受信した場合（図３５５のＳ１２８１参照）、主制御装置１１０から出力された特定の変動パターンコマンド（即ち、「特殊変動３」演出態様若しくは「特殊変動４」演出態様の変動パターンコマンド）を受信した場合（図３５６のＳ１４７９参照）、又は、大当たりした場合（図３５７のＳ１５７１参照）にオンに設定される。

【５２６５】

そして、第１７実施形態のパチンコ機１０では、この整合性フラグ２２３ｎがオンの場合、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内のデータと、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内のデータとの整合性が取れている状態であると判断し、サブ救済カウンタ２２３ｋが正常な値であるため、「通常遊技状態」において該サブ救済カウンタ２２３ｋの値を第３図柄表示装置８１の救済カウンタ表示８９に表示させるように構成されている。

【５２６６】

次に、図３４０を参照して、第１７実施形態の第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの詳細について説明する。図３４０は、第１７実施形態の第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの構成を模式的に示す模式図である。

【５２６７】

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

【５２６８】

また、第２保留情報格納エリア２２３ｆは、第１保留情報格納エリア２２３ｅと同様、第２保留情報格納第１～第４エリアの４つのエリアを有している。各第２保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｆ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｆ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｆ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ５とが少なくとも設けられている。

【５２６９】

さらに、実行情報格納エリア２２３ｇには、現在実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｇ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｇ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｇ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｇ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｇ５とが少なくとも設けられている。

【５２７０】

具体的には、実行情報格納エリア２２３ｇが、現在実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に対応するエリアである。また、第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１

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

【５２７１】

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

【５２７２】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第１保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、第１保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置１１３は、抽出した各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値をそれぞれ、対応する第１保留情報格納第１～第４エリアのうち該第１保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｅ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｅ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｅ３、変動種別カウンタ格納エリア２２３ｅ４に格納する。

【５２７３】

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

【５２７４】

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

【５２７５】

具体的には、第２保留球数コマンドに含まれる保留球数がＸ（１≦Ｙ≦４）であれば、その時点で保留されている第２特別図柄の変動演出の数はＹであり、その第２保留球数コ

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

【５２７６】

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

【５２７７】

そして、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させた場合は、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させる。

【５２７８】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第２特別図柄の変動演出の開始を意味する特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドを受信すると、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された情報を、実行情報格納エリア２２３ｇに対してシフトする処理を実行する。つまり、第２特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された第２特別図柄の変動演出に対応する第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、現在実行中の第２特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ５に移動させる。

【５２７９】

そして、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ５に移動させた場合は、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させる。

【５２８０】
これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。また、第１保留情報格納第１～第４エリアには、主制御装置１１０の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。つまり、音声ランプ制御装置１１３には、主制御装置１１０にて実行中および保留中の第１特別図柄の変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１が、実行情報格納エリア２２３ｇ並びに第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納される。

【５２８１】
さらに、第２保留情報格納第１～第４エリアには、主制御装置１１０の第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。つまり、音声ランプ制御装置１１３には、主制御装置１１０にて実行中および保留中の第２特別図柄の変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１が、実行情報格納エリア２２３ｇ並びに第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納される。

【５２８２】
音声ランプ制御装置１１３では、先読み処理（図示せず）を行う場合に、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄから保留されている第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の数（保留球数）を把握する。そして、その保留球数に基づき、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアのうち、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出が保留されているエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を先読みし、その変動演出において大当たりとなるか否かや、変動時間等が判定される。例えば、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「１」であって、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が「０」であれば、第１特別図柄の変動演出の保留球数が１回であって第２特別図柄の変動演出の保留球数が０回であるので、第１保留情報格納第１エリアについて、格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を先読みし、判定を行う。また、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「０」であって、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が「４」であれば、第１特別図柄の変動演出の保留球数が０回であって第２特別図柄の変動演出の保留球数が４回であるので、第２保留情報格納第４エリアについて、格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を先読みし、判定を行う。

【５２８３】
パチンコ機１０は、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成されており、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３等にアクセスすることはできない。これに対し、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆを設けて、主制御装置１１０にて保留された第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１を音声ランプ制御装置１１３にも格納するので、この第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１を参照することで、先読み処理を音声ランプ制御装置１１３にて実行できるようになっている。即ち、保留された第１特別図柄又は／及び第２特別図柄の変動演出が実行された場合に、その変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【５２８４】
なお、第１保留情報格納エリア２２３ｅ又は第２保留情報格納エリア２２３ｆ、および、実行情報格納エリア２２３ｇにおける上述のシフト処理は、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド又は特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドを受信したときの保留球数（特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コ

マンド又は特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドの受信に基づく更新が行われる前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値）に基づいて、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアのうち保留されている変動演出に対応するエリアについてのみデータの移動（シフト）を行う。

【５２８５】

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

【５２８６】

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

【５２８７】

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

【５２８８】

次に、図３４１から図３５３のフローチャートを参照して、第１７実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。第１７実施形態の各制御処理と第１４実施形態の各制御処理との異なる点は、主に、小当たり遊技に関する制御が追加されている点と、時短計数処理の処理内容が変更されている点である。

【５２８９】

まず、図３４１を参照して、第１７実施形態に係るパチンコ機１０の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理について説明する。図３４１は、第１７実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。第１７実施形態のタイマ割込処理と第１４実施形態のタイマ割込処理との異なる点は、主に、小当たり種別カウンタＣＫの更新処理が追加されている点である。

【５２９０】

第１７実施形態のタイマ割込処理では、Ｓ２０６の処理を終えると、次いで、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、普図当たりカウンタＣ４及び小当たり種別カウンタＣＫの更新を実行する（Ｓ２５１）。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、普図当たりカウンタＣ４及び小当たり種別カウンタＣＫをそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（第１７実施形態では、それぞれ、「９９９９」，「９９」，「９９」，「９」，「９９」，「９９」）に達した際、それぞれ「０」にクリアする。また、大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣ

ＩＮＩ１又は第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値を当該大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込み、その初期値を大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４に設定する。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４及びＣＫの更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納し、処理をＳ２０８に移行する。

【５２９１】

次に、図３４２のフローチャートを参照して、第１７実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図３４１参照）の一処理である始動入賞処理（Ｓ２０８）を説明する。図３４２は、第１７実施形態の始動入賞処理（Ｓ２０８）を示すフローチャートである。第１７実施形態の始動入賞処理（Ｓ２０８）と第１４実施形態の始動入賞処理（Ｓ２０８）との異なる点は、主に、小当たり種別カウンタＣＫに関する処理が追加されている点である。

【５２９２】

第１７実施形態の始動入賞処理（Ｓ２０８）では、Ｓ３０６又はＳ３１０の処理を終えると、次いで、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図３２７参照）から読み出し、各保留球格納エリアに格納する。つまり、Ｓ３０６で格納先として設定された第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち、第１保留球数カウンタ２０３ａで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３及び変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４に各々保留（格納）する（Ｓ３５１）。

【５２９３】

具体的には、例えば、第１始動口６４への入賞に基づくＳ３０６の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄが格納先として設定され、また、Ｓ３０５の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「１」であれば、第１保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。また、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば第１保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「３」であれば第１保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であれば第１保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。

【５２９４】

同様に、第２始動口７１への入賞に基づくＳ３１０の処理において第２保留球格納エリア２０３ｅが格納先として設定され、また、Ｓ３０９の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「１」であれば、第２保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値が保留される。また、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「２」であれば第２保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「３」であれば第２保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「４」であれば第２保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値が保留される。

【５２９５】

次に、Ｓ３０５の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３０６の処理により第１保留球格納エリア２０３ｄに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値を含む第１保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第１保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３５２）。また、Ｓ３０９の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３１０の処理により第２保留球格納エリア２０３ｅに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カ

ウンタＣＫの各値を含む第２保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第２保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３５２）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３４１のＳ２０１参照）によって、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。Ｓ３５２の処理を終えると、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了し、タイマ割込処理（図３４１参照）に戻る。

【５２９６】

次に、図３４３を参照して、第１７実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図３４１参照）の一処理である特図変動処理（Ｓ２１０）について説明する。図３４３は、第１７実施形態の特図変動処理（Ｓ２１０）を示すフローチャートである。第１７実施形態の特図変動処理（Ｓ２１０）と第１４実施形態の特図変動処理（Ｓ２１０）との異なる点は、主に、小当たり遊技に関する処理が追加されている点である。

【５２９７】

第１７実施形態の特図変動処理（Ｓ２１０）では、Ｓ５０１の処理において、大当たり中でないと判別された場合（Ｓ５０１：Ｎｏ）、次いで、第２特別図柄の動的表示が小当たり中であるか否かを判別する（Ｓ５５１）。小当たり中としては、小当たりの際に第３図柄表示装置８１及び特別図柄表示装置３７で表示される小当たり遊技の最中と、小当たり遊技開始前（即ち、小当たりオープニング）の所定時間の最中と、小当たり遊技終了後（即ち、小当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。

【５２９８】

Ｓ５５１の判別の結果、小当たり中でないと判別された場合（Ｓ５５１：Ｎｏ）、処理をＳ５０２に移行する。一方、Ｓ５５１の処理において、小当たり中であると判別された場合（Ｓ５５１：Ｙｅｓ）、そのまま特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図３４１参照）に戻る。

【５２９９】

次に、図３４４を参照して、第１７実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（Ｓ２１０）の一処理である変動開始処理（Ｓ５１０）について説明する。図３４４は、第１７実施形態の変動開始処理（Ｓ５１０）を示したフローチャートである。第１７実施形態の変動開始処理（Ｓ５１０）と第１４実施形態の変動開始処理（Ｓ５１０）との異なる点は、主に、特別図柄の高確率状態か否かを判別する処理が削除されている点と、小当たり遊技に当選しているか否かを判別する処理が追加されている点である。

【５３００】

第１７実施形態の変動開始処理（Ｓ５１０）では、まず、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ５１５１）。

【５３０１】

第１７実施形態のパチンコ機１０では、大当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル２０２ａを参照して、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値とに基づいて判別される。上述した通り、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たり確率が設定値「１」で１０１／１００００、設定値「３」で１０５／１００００となるように大当たり乱数値が規定されている。

【５３０２】

Ｓ５１５１の処理では、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。Ｓ５１５１の処理の結果、大当たりであると判別された場合（Ｓ５１５１：Ｙｅｓ）、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、大当たり種別テーブル２０２ｂ（図３２９（ａ）又は図３２９（ｂ）参照）とに基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（

Ｓ５１５２）。
【５３０３】
この処理では、大当たり種別テーブル２０２ｂによって、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する「時短Ａ」か、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する「時短Ｂ」か、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する「時短Ｃ」か、が判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３７における大当たり時の表示態様（特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様）が設定される。
【５３０４】
具体的には、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータか第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータかを保留球実行エリア２０３ｆのシフト元バッファ（図示せず）に記憶しておき、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１（図３２９（ａ）参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。また、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２（図３２９（ｂ）参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。
【５３０５】
次に、大当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ５１５３）、Ｓ５１５９の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、大当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｄ（図２６８及び図３２１参照）を選択する。
【５３０６】
そして、Ｓ５１５２の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｅにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。
【５３０７】
一方、Ｓ５１５１の処理において、大当たりではないと判別された場合には（Ｓ５１５１：Ｎｏ）、続いて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて小当たりか否かを判別する小当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ５１５４）。
【５３０８】
第１７実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示における小当たりか否かは、全確率設定値で同一となるように設定されている。具体的には、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、小当たり確率が全設定で１５７９／１００００となるように小当たり乱数値が規定されている。
【５３０９】
Ｓ５１５４の処理では、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される小当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、第２特別図柄の小当たりであると判別する。Ｓ５１５４の処理の結果、小当たりであると判別された場合（Ｓ５１５４：Ｙｅｓ）、保留球

実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値と、小当たり種別テーブル２０２ｋ（図３３０参照）とに基づいて、小当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５１５５）。

【５３１０】

この処理では、小当たり種別テーブル２０２ｋによって、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別、即ち、大当たり状態が発生しない「小当たりＡ」又は「小当たりＢ」か、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する「時短Ｄ」か、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する「時短Ｅ」か、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する「時短Ｆ」か、最大ラウンド数が９ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する「時短Ｇ」か、が判別される。そして、判別された小当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３７における小当たり時の表示態様（特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様）が設定される。

【５３１１】

具体的には、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータか第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータかを保留球実行エリア２０３ｆのシフト元バッファ（図示せず）に記憶しておき、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータであった場合は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に小当たりとなる乱数値が設定されておらず、第１特別図柄は小当たりに当選し得ないため、小当たり時の表示態様の設定処理を行わない。一方、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値と、特図２小当たり種別テーブル２０２ｋ（図３３０参照）とに基づいて小当たり種別が決定される。

【５３１２】

次に、小当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ５１５６）、Ｓ５１５９の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、小当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この小当たり時の変動パターンの決定では、まず、その小当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｄ（図２６８及び図３２１参照）を選択する。

【５３１３】

そして、Ｓ５１５５の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｅにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【５３１４】

一方、Ｓ５１５４の処理において、小当たりでないと判別された場合（Ｓ５１５４：Ｎｏ）、各特別図柄の動的表示の結果はハズレであるので、ハズレ時の表示態様を設定する（Ｓ５１５７）。Ｓ５１５７の処理では、特別図柄表示装置３７の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値と第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値と現在の遊技状態とに基づいて、第３図柄表示装置８１において表示させる演出態様として、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様、「特殊変動」演出態様のいずれかを設定する。第１７実施形態では、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタＣ３の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル２０２ｄが設定されている。

【５３１５】
次に、ハズレ時の変動パターンを決定し（Ｓ５１５８）、Ｓ５１５９の処理へ移行する。Ｓ５１５８の処理では、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、Ｓ５１５７の処理において決定されたハズレ時の表示態様（演出態様）毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｅにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。
【５３１６】
このように、大当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、小当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、ハズレ時における演出態様および変動パターンの設定処理とを、同じ乱数値Ｃ３，ＣＳ１、ＣＫを用いて同じ判定プログラムによって判定して決定することで、プログラムを共通化することができ、開発時における開発工数を削減することができる。
【５３１７】
Ｓ５１５９の処理では、Ｓ５１５３、Ｓ５１５６及びＳ５１５８の処理によって決定された変動パターンに応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置１１４へ通知する変動パターンコマンドを設定する（Ｓ５１５９）。
【５３１８】
具体的には、例えば、第１特別図柄の動的表示において大当たり抽選に当選し、該大当たりが大当たり種別「時短Ａ」であって、さらに、「６０秒」の「スーパーリーチ」の変動パターンが選択されていた場合は、第１特別図柄・大当たり・「時短Ａ」・「６０秒」の「スーパーリーチ」を示す変動パターンコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド。以下、第１特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図１変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。また、第２特別図柄の動的表示において大当たり抽選及び小当たり抽選にハズレて、さらに、「６０秒」の「スーパーリーチ」の変動パターンが選択されていた場合は、第２特別図柄・ハズレ・「６０秒」の「スーパーリーチ」を示す変動パターンコマンド（即ち、特図２変動パターンコマンド。以下、第２特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図２変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。
【５３１９】
このように、変動演出が同じ変動時間であっても、変動パターンコマンドに変動演出の当否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置１１３は、当否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細は変動演出の変動パターンを決定することができる。
【５３２０】
次いで、Ｓ５１５２、Ｓ５１５５又はＳ５１５７の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４へ通知するための停止種別コマンドを設定し（Ｓ５１６０）、Ｓ５１５３、Ｓ５１５６又はＳ５１５８の処理で設定された変動パターンが実行される遊技状態を示す遊技状態コマンドを設定し（Ｓ５１６１）、特図変動処理（図３４３参照）へ戻る。
【５３２１】
具体的には、例えば、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選し、その大当たりの内容が大当たり種別「時短Ａ」であれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「７」図柄等）は特定せずに、第１特別図柄・「時短Ａ」であることを示す停止種別コマンドを設定する。また、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選し、その大当たりの内容が大当たり種別「時短Ｃ」であれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「３」図柄等）は特定せずに、第２特別図柄・「時短Ｃ」であることを示す停止種別コマンド（即ち、特図２停止種別コマンド。以下、第２特別図柄に関する停止種別コマンドを、「

特図２停止種別コマンド」と称する場合がある。）を設定する。
【５３２２】
一方、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選せず、さらに、「スーパーリーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「７８７」等）は特定せずに、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様であることを示す特図１停止種別コマンドを設定する。また、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選せず、さらに、「ノーマルリーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「７３７」等）は特定せずに、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様であることを示す特図２停止種別コマンドを設定する。さらに、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選せず、さらに、「非リーチ（ロング）」演出態様が選択されていれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「２５８」等）は特定せずに、ハズレ時の「非リーチ（ロング）」演出態様であることを示す特図２停止種別コマンドを設定する。
【５３２３】
このように、停止種別コマンドに変動演出の当否に基づいた大まかな停止種別を設定することで、音声ランプ制御装置１１３（表示制御装置１１４）は、当否に基づいた停止種別を把握して、それらの情報を基により詳細は変動演出の停止結果を決定することができる。
【５３２４】
これらの変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理（図３４１参照）のＳ２０１の処理で、これらのコマンドが音声ランプ制御装置１１３に送信される。音声ランプ制御装置１１３は、変動パターンコマンドや停止種別コマンドを受信すると、それに基づき表示用変動パターンコマンドや表示種別コマンドを生成して、表示制御装置１１４へ送信する。
【５３２５】
また、音声ランプ制御装置１１３では、受信した変動パターンコマンドが「特殊変動３」演出態様又は「特殊変動４」演出態様に対応した変動パターンか否かを判別し、「特殊変動３」演出態様又は「特殊変動４」演出態様に対応した変動パターンである場合は、特別図柄の低確率状態における特定回転数（即ち、１００回転目又は２００回転目）の変動演出であるため、サブ救済カウンタ２２３ｋに値をセットする処理を行う（図３５６にて詳細を後述）。
【５３２６】
次に、図３４５を参照して、第１７実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（図３４３参照）の一処理である変動停止処理（Ｓ５１３）について説明する。図３４３は、第１７実施形態の変動停止処理（Ｓ５１３）を示すフローチャートである。第１７実施形態の変動停止処理（Ｓ５１３）と第１４実施形態の変動停止処理（Ｓ５１３）との異なる点は、主に、特別図柄の高確率状態に関する処理が削除されている点である。
【５３２７】
第１７実施形態の変動停止処理（Ｓ５１３）では、Ｓ５２０４の処理が終わると、次いで、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であるか否かを判別し（Ｓ５２５１）、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判別された場合（Ｓ５２５１：Ｙｅｓ）、時短計数処理を実行する（Ｓ５２０８）。
【５３２８】
一方、Ｓ５２５１の処理において、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」でないと判別された場合（Ｓ５２５１：Ｎｏ）時短終了条件の判別処理を行わないため、Ｓ５２０８の処理をスキップしてＳ５２０９へ移行する。
【５３２９】
ここで、図３４６を参照して、第１７実施形態において主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図３４５参照）の一処理である時短計数処理（Ｓ５

２０８）について説明する。図３４６は、第１７実施形態の時短計数処理（Ｓ５２０８）を示すフローチャートである。第１７実施形態の時短計数処理（Ｓ５２０８）と第１４実施形態の時短計数処理（Ｓ５２０８）との異なる点は、主に、小当たり遊技に関する処理が追加されている点である。

【５３３０】

第１７実施形態の時短計数処理（Ｓ５２０８）では、Ｓ５４０２の処理において、時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値であると判別された場合（Ｓ５４０２：Ｙｅｓ）、次いで、停止した特別図柄の動的表示が小当たり遊技に当選していたか否かを判別する（Ｓ５４５１）。判別の結果、小当たり遊技に当選していれば（Ｓ５４５１：Ｙｅｓ）、小当たり時短カウンタ２０３ｒの値を１減算し（Ｓ５４５２）、次いで、減算した小当たり時短カウンタ２０３ｒの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ５４５３）。判別の結果、小当たり時短カウンタ２０３ｒの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５４５３：Ｙｅｓ）、「時短機能」の終了条件が成立していないので、この時短計数処理（Ｓ５２０８）を終了し、変動停止処理（図３４５参照）に戻る。このように、特別図柄の変動回数と、該特別図柄の変動表示において現出し得る小当たり回数との複数の条件のうち１の条件成立で時短終了条件が成立し得る場合に、頻出し得る方の時短終了条件（ここでは、特別図柄の変動回数）を先に判定することで、頻出し難い方の時短終了条件を先に実行する等の煩雑な処理を回避し、処理負担を軽減できるとともに、各時短終了条件が同時に成立した場合であっても、各時短終了条件を複合して判定する必要がなくなるので、整合性のとれた制御を行うことができる。なお、頻出し得る方の時短終了条件ではなく、成立し易い方の時短終了条件を先に判定するように構成してもよい。

【５３３１】

一方、Ｓ５４５３の処理において、小当たり時短カウンタ２０３ｒの値が「０」より大きい値でないと判別された場合、即ち、「０」以下であると判別された場合は（Ｓ５４５３：Ｎｏ）、「時短機能」の終了条件が成立しているので、Ｓ５４０３の処理へ移行する。

【５３３２】

ここで、図３４７を参照して、第１７実施形態において主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図３４５参照）の一処理である救済到達計数処理（Ｓ５２０９）について説明する。図３４７は、第１７実施形態の救済到達計数処理（Ｓ５２０９）を示すフローチャートである。第１７実施形態の救済到達計数処理（Ｓ５２０９）と第１４実施形態の救済到達計数処理（Ｓ５２０９）との異なる点は、主に、小当たり時短カウンタ２０３ｒの値をセットする処理が追加されている点である。

【５３３３】

第１７実施形態の救済到達計数処理（Ｓ５２０９）では、Ｓ５５０３の処理において、Ｓ５５０２の処理で加算した救済カウンタ２０３ｐの値が「２５０」より小さい値でない場合、即ち、救済カウンタ２０３ｐの値が「２５０」以上である場合（Ｓ５５０３：Ｎｏ）、救済条件が成立しているため、時短カウンタ２０３ｏの値に「９９」をセットし（Ｓ５５５１）、小当たり時短カウンタ２０３ｒの値に「９９」をセットして（Ｓ５５５２）、処理をＳ５５０５へ移行する。このように、救済条件が成立した場合に移行する「普図低確時間短縮状態」において、「普図高確時間短縮状態」のように、小当たり回数が１回で該「普図高確時間短縮状態」が終了してしまわないように、「普図低確時間短縮状態」において小当たり遊技が複数回行われた場合でも該「普図高確時間短縮状態」を維持するように構成されている。これにより、長期間大当たりに当選していない遊技者に対する救済である「普図低確時間短縮状態」において、仮に小当たり遊技に当選中に特定領域に遊技球を通過させられない事象（例えば、球詰まりや体調不良による離席等）が発生してしまった場合でも、「普図低確時間短縮状態」を維持することができ、遊技者に手厚い救済を実施することができる。なお、２以上の小当たり種別を設け、各小当たり種別の当選回数によって「普図高確時間短縮状態」の終了条件を異ならせるように構成してもよい。

【５３３４】

次に、図３４８を参照して、第１７実施形態において主制御装置１１０内のＭＰＵ２０

１により実行されるタイマ割込処理（図３４１参照）の一処理である当たり処理（Ｓ２０３）について説明する。図３４８は、第１７実施形態の当たり処理（Ｓ２０３）を示したフローチャートである。第１７実施形態の当たり処理（Ｓ２０３）と第１４実施形態の当たり処理（Ｓ２０３）との異なる点は、主に、小当たり遊技に関する処理が追加されている点である。

【５３３５】

この当たり処理（Ｓ２０３）は、各特別図柄の大当たりが発生する場合に、大当たりの種類に応じて可変入賞装置６５（大入賞口）の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。そして、大当たり状態（遊技）である場合において、可変入賞装置６５を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（Ｓ６１４）を実行する。

【５３３６】

また、この当たり処理（Ｓ２０３）は、第２特別図柄の小当たりが発生する場合に、小当たりに応じて可変入賞装置６５の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。そして、小当たり状態（遊技）である場合において、可変入賞装置６５を開放又は閉鎖するための小当たり開閉制御処理（Ｓ６６５）を実行し、小当たり状態が終了するタイミングで、小当たり状態の終了を設定する小当たり終了処理（Ｓ６６７）を実行する。

【５３３７】

さらに、この当たり処理（Ｓ２０３）は、小当たり遊技中に開放され得る特定領域を球が通過した場合に、該通過に伴って発生する大当たりの種類に応じて可変入賞装置６５（大入賞口）の開放回数（ラウンド数）を設定するとともに、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。そして、特定領域通過に基づく大当たり状態（遊技）である場合において、特別図柄で大当たりした場合と同様、可変入賞装置６５を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（Ｓ６１４）を実行する。

【５３３８】

当たり処理（Ｓ２０３）では、まず、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ６５１）。判別の結果、大当たりに当選していれば（Ｓ６５１：Ｙｅｓ）、大当たり遊技を行うために、まず、大当たり遊技中の「時短機能」を無効にし、救済条件の成立有無をクリアすべく、時短高確フラグ２０３ｎ、時短低確フラグ２０３ｍ及び救済設定済みフラグ２０３ｑをオフに設定し（Ｓ６５２）、次いで、時短カウンタ２０３ｏ及び救済カウンタ２０３ｐの値を「０」クリアする（Ｓ６５３）。次に、大当たり種別（又は小当たり種別）に応じたラウンド数をＲＡＭ２０３に設けられたラウンドカウンタ（図示せず）にセットする（Ｓ６５４）。

【５３３９】

そして、大当たりが開始されることを示す大当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、大当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ６５５）。次いで、該大当たり種別（又は小当たり種別）に応じたオープニング時間（例えば、「３０秒」又は「１０秒」）を設定して（Ｓ６５６）、処理をＳ６６４へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３４１のＳ２０１参照）によって、大当たり種別に応じた大当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【５３４０】

なお、上述したラウンドカウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該ラウンドカウンタの値を確認して、ラウンドカウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、大当たり遊技に応じて可変入賞装置６５を開放制御しつつ、該ラウンドカウンタの値を１減算する。そして、ラウンドカウンタの値が「０」になった場合に、実行中の大当たりを終了するように構成されている。

【５３４１】
Ｓ６５１の処理において、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ６５１：Ｎｏ）、次いで、可変入賞装置６５内の特定領域を球が通過したことに基づいて大当たりフラグ２０３ｓがオンされているか否かを判別する（Ｓ６５７）。判別の結果、大当たりフラグ２０３ｓがオンされていれば（Ｓ６５７：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中に可変入賞装置６５内の特定領域を球が通過したということなので、まず、大当たりフラグ２０３ｓをオフに設定し（Ｓ６５８）、処理をＳ６５２へ移行して、特別図柄で大当たりにした場合と同様の処理を行う。この場合、小当たり種別に応じたラウンド数をラウンドカウンタに設定する処理（Ｓ６５４）等を行う。
【５３４２】
このように構成することで、特別図柄の動的表示において大当たりに当選する以外にも、小当たりに当選して、該小当たり遊技中に小当たり種別に応じて開放タイミングが異なる特定領域に球を通過させることで、特別図柄の動的表示と同等の大当たり遊技を行うことができる。また、小当たり種別によって特定領域を球が通過し得るか否かを異ならせることで、小当たりの種類によって大当たりが発生し得るか否かを異ならせることができる。よって、大当たり遊技が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。
【５３４３】
Ｓ６５７の処理において、大当たりフラグ２０３ｓがオンされていないと判別された場合は（Ｓ６５７：Ｎｏ）、次いで、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ６５９）。判別の結果、小当たりに当選していれば（Ｓ６５９：Ｙｅｓ）、小当たり遊技を行うために、小当たりに当選した特別図柄に応じて開放する入賞口（即ち、可変入賞装置６５）を設定すると共に、小当たり種別に応じた可変入賞装置６５の開放回数をＲＡＭ２０３に設けられた開放カウンタ（図示せず）にセットする（Ｓ６６０）。
【５３４４】
そして、小当たりが開始されることを示す小当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、小当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６６１）、次いで、該小当たりのオープニング時間（例えば、「０．１秒」）を設定する（Ｓ６６２）。そして、入賞カウンタ（図示せず）に「１０」をセットし（Ｓ６６３）、処理をＳ６６４へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３４１のＳ２０１参照）によって、小当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。
【５３４５】
なお、上述した開放カウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該開放カウンタの値を確認して、開放カウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、小当たり遊技に応じて可変入賞装置６５を開放制御しつつ、該開放カウンタの値を１減算する。そして、開放カウンタの値が「０」になった場合に、実行中の小当たりを終了するように構成されている。
【５３４６】
また、上述した入賞カウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該入賞カウンタの値を確認して、入賞カウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、大当たり遊技又は小当たり遊技に応じて可変入賞装置６５を開放制御しつつ、大入賞口スイッチ６５ｃにより球が検知されるごとに入賞カウンタの値を１減算する。そして、入賞カウンタの値が「０」になった場合に、実行中の大当たり遊技又は小当たり遊技の１のラウンドを終了するように構成されている。
【５３４７】
Ｓ６６４の処理では、小当たり中か否かを判別する（Ｓ６６４）。判別の結果、小当たり中であると判別された場合は（Ｓ６６４：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する小当たり開閉制御処理を実行する（Ｓ６６５）。

【５３４８】
ここで、図３４９を参照して、第１７実施形態において主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である小当たり開閉制御処理（Ｓ６６５）について説明する。図３４９は、第１７実施形態の小当たり開閉制御処理（Ｓ６６５）を示したフローチャートである。
【５３４９】
第１７実施形態の小当たり開閉制御処理（Ｓ６６５）では、当たり処理（Ｓ２０３）で設定された可変入賞装置６５の開放回数（即ち、開放カウンタ）に基づいて、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する。
【５３５０】
この小当たり開閉制御処理（Ｓ６６５）では、まず、開放カウンタ（図示せず）の値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６２０１）。判別の結果、開放カウンタが「０」より大きい値でない場合、即ち、開放カウンタの値が「０」以下である場合は（Ｓ６２０１：Ｎｏ）、小当たり遊技中における可変入賞装置６５の開放回数が残存していないため、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６６５）を終了して、当たり処理（図３４８参照）に戻る。
【５３５１】
一方、Ｓ６２０１の判別の結果、開放カウンタの値が「０」より大きい値である場合は（Ｓ６２０１：Ｙｅｓ）、次いで、当たり処理（Ｓ２０３）のＳ６６２で設定されたオープニング時間、又は、小当たり開放テーブル２０２ｍに基づいて設定されるインターバル時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６２０２）。判別の結果、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（Ｓ６２０２：Ｎｏ）、可変入賞装置６５の開放タイミングではないため、Ｓ６２０３～Ｓ６２０５の処理をスキップして、処理をＳ６２０６へ移行する。
【５３５２】
一方、Ｓ６２０２の処理において、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（Ｓ６２０２：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開放タイミングなので、まず、小当たりした特別図柄に応じて可変入賞装置６５の開放設定を行う（Ｓ６２０３）。そして、可変入賞装置６５における１の開放時間を設定し（Ｓ６２０４）、次いで、可変入賞装置６５が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６２０５）、処理をＳ６２０６へ移行する。
【５３５３】
Ｓ６２０６の処理では、小当たり時において可変入賞装置６５が開放中であるか否かを判別する（Ｓ６２０６）。判別の結果、小当たり時において可変入賞装置６５が開放中でなければ（Ｓ６２０６：Ｎｏ）、小当たり時おいて可変入賞装置６５が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、Ｓ６２０７及びＳ６２０８の処理をスキップして、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６６５）を終了し、当たり処理（図３４８参照）に戻る。一方、Ｓ６２０６の処理において、小当たり時において可変入賞装置６５が開放中であると判別された場合は（Ｓ６２０６：Ｙｅｓ）、まず、特定領域の開閉制御を実行する特定領域装置開閉制御処理を行う（Ｓ６２０７）。
【５３５４】
ここで、図３５０を参照して、第１７実施形態において主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり開閉制御処理（Ｓ６０１４）の一処理である特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６２０７）について説明する。図３５０は、第１７実施形態の特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６２０７）を示したフローチャートである。
【５３５５】
第１７実施形態の特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６２０７）では、小当たり遊技中における特定領域の開閉制御を行う。
【５３５６】

この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６２０７）では、まず、特定領域が開放中か否か、即ち、特定領域ソレノイド６５ｅがオンされているか否かを判別する（Ｓ６３０１）。判別の結果、特定領域が開放されていない場合、即ち、特定領域ソレノイド６５ｅがオフされている場合は（Ｓ６３０１：Ｎｏ）、次いで、特定領域の開放条件が成立しているか否か、即ち、可変入賞装置６５の最初の開放から「４秒」経過しているか否かを判別する（Ｓ６３０２）。判別の結果、特定領域の開放条件が成立している場合、即ち、可変入賞装置６５の最初の開放から「４秒」経過したタイミングで（Ｓ６３０２：Ｙｅｓ）、特定領域ソレノイド６５ｅをオフからオンに設定して、特定領域の開放設定を行い（Ｓ６３０３）、処理をＳ６３０４へ移行する。

【５３５７】

なお、Ｓ６３０１の処理において、特定領域が開放されていると判別された場合、即ち、特定領域ソレノイド６５ｅがオンされている場合は（Ｓ６３０１：Ｙｅｓ）、Ｓ６３０２及びＳ６３０３の処理をスキップして、処理をＳ６３０４へ移行する。また、Ｓ６３０２の処理において、特定領域の開放条件が成立していない場合は（Ｓ６３０２：Ｎｏ）、Ｓ６３０３～Ｓ６３０５の処理をスキップして、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６２０７）を終了し、小当たり開閉制御処理（図３４９参照）に戻る。

【５３５８】

Ｓ６３０４の処理では、特定領域の閉鎖条件が成立しているか否か、即ち、特定領域スイッチ６５ｆによって球が検知された場合や特定領域の開放時間（例えば、特定領域の開放から「５秒」）が経過した場合に（Ｓ６３０４：Ｙｅｓ）、特定領域の閉鎖条件が成立したと判断して、特定領域を閉鎖するために、特定領域ソレノイド６５ｅをオンからオフに設定して、特定領域の閉鎖設定を行い（Ｓ６３０５）、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６２０７）を終了して、小当たり開閉制御処理（図３４９参照）に戻る。

【５３５９】

一方、Ｓ６３０４の判別の結果、特定領域の閉鎖条件が成立していない場合、即ち、特定領域の開放時間（例えば、特定領域の開放から「５秒」）が経過していない場合（Ｓ６３０４：Ｎｏ）、Ｓ６３０５の処理をスキップして、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６２０７）を終了して、小当たり開閉制御処理（図３４９参照）に戻る。

【５３６０】

このように、小当たり遊技中に所定条件の成立に基づいて特定領域の開閉制御処理を行い、小当たり遊技中に特定領域を開放させて球が通過させ得ることで、小当たり遊技に基づく大当たり遊技を発生させることが可能となる。

【５３６１】

図３４９に戻って、説明を続ける。Ｓ６２０７の特定領域装置開閉制御処理の後は、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件を判別するべく、小当たり時大入賞口開放中処理を行い（Ｓ６３０８）、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６６５）を終了し、当たり処理（図３４８参照）に戻る。

【５３６２】

ここで、図３５１を参照して、第１７実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり開閉制御処理（Ｓ６６５）の一処理である小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ６２０８）について説明する。図３５１は、第１７実施形態の小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ６２０８）を示したフローチャートである。

【５３６３】

第１７実施形態の小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ６２０８）では、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。

【５３６４】

この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ６２０８）では、まず、上述した小当たり開閉制御処理（Ｓ６６５）のＳ６２０４において設定された可変入賞装置６５の１の開放時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６４０１）。判別の結果、可変入賞装置６５の１の開放時間が経過したタイミングでなければ（Ｓ６４０１：Ｎｏ）、次いで、大入賞口スイッチ

６５ｃがオンされたか否か、即ち、可変入賞装置６５内へ球が入賞したか否かを判断する（Ｓ６４０２）。

【５３６５】

Ｓ６４０２の処理において、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出され可変入賞装置６５内へ球が入賞していれば（Ｓ６４０２：Ｙｅｓ）、入賞カウンタの値を１減算して（Ｓ６４０３）、次いで、１減算した入賞カウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６４０４）。入賞カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６４０４：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下である場合は、可変入賞装置６５に球が１０個以上入賞して小当たり遊技の終了条件（可変入賞装置６５の閉鎖条件）が成立しているので、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６４０５へ移行する。

【５３６６】

Ｓ６４０５からの可変入賞装置６５の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置６５の閉鎖設定を行い（Ｓ６４０５）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して可変入賞装置６５が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して（Ｓ６４０６）、処理をＳ６４０７へ移行する。なお、Ｓ６４０６の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３４１のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【５３６７】

次いで、Ｓ６４０７の処理では、小当たり遊技の終了条件が成立したことから、開放カウンタの値を「０」クリアし（Ｓ６４０７）、この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ６２０８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図３４９参照）に戻る。

【５３６８】

Ｓ６４０２の処理において、大入賞口スイッチ６５ｃがオンされていないと判別された場合は（Ｓ６４０２：Ｎｏ）、次いで、特定領域スイッチ６５ｆがオンされたか否かを判別する（Ｓ６４０８）。判別の結果、特定領域スイッチ６５ｆがオンされていれば（Ｓ６４０８：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中の特定領域開放中に球が特定領域を通過したということなので、小当たり遊技後に大当たり遊技を発生させるため、大当たりフラグ２０３ｓをオンに設定して（Ｓ６４０９）、この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ６２０８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図３４９参照）に戻る。一方、Ｓ６４０８の処理において、特定領域スイッチ６５ｆがオンされていないと判断された場合は（Ｓ６４０８：Ｎｏ）、Ｓ６４０９の処理をスキップして、この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ６４０８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図３４９参照）に戻る。

【５３６９】

これにより、小当たり遊技中において、特定領域が開放されているタイミングで球が特定領域を通過することに基づいて、小当たり遊技後に大当たり遊技を発生させることができ、大当たり遊技が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【５３７０】

Ｓ６４０１の処理において、可変入賞装置６５の１の開放時間が経過したタイミングと判断された場合は（Ｓ６４０１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の１の開放における閉鎖条件が成立し、その開放における可変入賞装置６５の閉鎖タイミングであるため、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６４１０へ移行する。

【５３７１】

Ｓ６４１０の処理では、開放中の可変入賞装置６５を閉鎖させるため、大入賞口ソレノイド６５ｂをオンからオフにして、可変入賞装置６５の閉鎖を設定し（Ｓ６４１０）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して可変入賞装置６５の１の開放の終了を示す大入賞口閉鎖コマンドを設定する（Ｓ６４１１）。Ｓ６４１１の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３４１のＳ２０１参照）の中で、音声

ランプ制御装置１１３に向けて送信される。
【５３７２】
音声ランプ制御装置１１３は、大入賞口閉鎖コマンドを受信すると、可変入賞装置６５が閉鎖された旨の演出を実行する。なお、小当たり遊技における可変入賞装置６５の開閉は、それぞれ短時間（開放「０．１秒」、閉鎖「１．２秒」）であるため、音声ランプ制御装置１１３は、大入賞口閉鎖コマンドを受信した場合であっても、可変入賞装置６５の１の開閉に伴う演出を実行しないように構成してもよい。
【５３７３】
Ｓ６４１１の処理の後は、可変入賞装置６５の１の開放が終了したということなので、開放カウンタの値を１減算し（Ｓ６４１２）、この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ６２０８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図３４９参照）に戻る。これにより、小当たり遊技中において、１のラウンド中に開放カウンタの値に設定された開放回数分、可変入賞装置６５を開放させることができる。
【５３７４】
図３４８の当たり処理（Ｓ２０３）に戻って、説明を続ける。Ｓ６６５の小当たり開閉制御処理（図３４９参照）の終了後は、次いで、開放カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６６６）。判別の結果、開放カウンタが「０」より大きい値であれば（Ｓ６６６：Ｙｅｓ）、小当たりを継続するため、小当たりの終了設定処理であるＳ６６７の処理をスキップして、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。
【５３７５】
一方、Ｓ６６６の処理において、開放カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６６６：Ｎｏ）、即ち、開放カウンタの値が「０」以下である場合は、この小当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了しているので、小当たり状態を終了させるために、小当たり終了処理を行い（Ｓ６６７）、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。
【５３７６】
ここで、図３５２を参照して、第１７実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である小当たり終了処理（Ｓ６６７）について説明する。図３５２は、第１７実施形態の小当たり終了処理（Ｓ６６７）を示したフローチャートである。
【５３７７】
この小当たり終了処理（Ｓ６６７）では、まず、入賞カウンタの値を「０」クリアし（Ｓ６５０１）、次いで、特定領域が開放されている場合は、特定領域の閉鎖処理を設定する（Ｓ６５０２）。そして、小当たりの終了時の各種処理を実行する小当たり終了設定処理を行い（Ｓ６５０３）、この小当たり終了処理（Ｓ６６７）を終了して、当たり処理（図３４８参照）に戻る。
【５３７８】
図３４８に戻って、説明を続ける。Ｓ６６４の処理において、小当たり遊技中ではないと判別された場合は（Ｓ６６４：Ｎｏ）、次いで、大当たり中か否かを判別する（Ｓ６６８）。判別の結果、大当たり中であると判別された場合は（Ｓ６６８：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する大当たり開閉制御処理を実行し（Ｓ６１２）、処理をＳ６６９へ移行する。
【５３７９】
なお、第１７実施形態の大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）は、第１４実施形態の大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）と同様のため、説明を省略する。
【５３８０】
Ｓ６６９の処理では、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ６６９）、ラウンドカウンタが「０」より大きい値であれば（Ｓ６６９：Ｙｅｓ）、大当たり状態を継続するため、大当たりの終了設定処理であるＳ６１４の処理をスキップして、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【５３８１】
一方、Ｓ６６９の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６６９：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了しているので、大当たり状態を終了させるために、大当たり終了処理を行い（Ｓ６１４）、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。
【５３８２】
ここで、図３５３を参照して、第１７実施形態において主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり終了処理（Ｓ６１４）について説明する。図３５３は、第１７実施形態の大当たり終了処理（Ｓ６１４）を示したフローチャートである。第１７実施形態の大当たり終了処理（Ｓ６１４）と第１４実施形態の大当たり終了処理（Ｓ６１４）との異なる点は、主に、大当たり種別を判別する処理が削除されている点と、時短カウンタ２０３ｏにセットする値が変更されている点と、小当たり時短カウンタ２０３ｒに値をセットする処理が追加されている点である。
【５３８３】
第１７実施形態の大当たり終了処理（Ｓ６１４）では、まず、時短高確フラグ２０３ｎをオンして（Ｓ６１０３）、時短カウンタ２０３ｏに「９９」をセットし（Ｓ６１５１）、小当たり時短カウンタ２０３ｒに「１」をセットし（Ｓ６１５２）、処理をＳ６１０７に移行する。
【５３８４】
次に、図３５４から図３５７を参照して、第１７実施形態において音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。第１７実施形態の音声ランプ制御装置１１３における各制御処理と第１４実施形態の音声ランプ制御装置１１３における各制御処理との異なる点は、主に、整合性フラグ２２３ｎを更新する処理が追加されている点と、該整合性フラグ２２３ｎを判別してサブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊを更新する処理が追加されている点である。
【５３８５】
まず、図３５４を参照して、第１７実施形態において音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図３５４は、第１７実施形態の立ち上げ処理を示したフローチャートである。第１７実施形態の立ち上げ処理と第１４実施形態の立ち上げ処理との異なる点は、主に、整合性フラグ２２３ｎを更新する処理が追加されている点である。
【５３８６】
第１７実施形態の立ち上げ処理では、Ｓ１０５２の処理を終えると、次いで、整合性フラグ２２３ｎをオフに設定し（Ｓ１０７１）、処理をＳ１０１１に移行する。
【５３８７】
このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３は、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断され、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に保持する救済カウンタ２０３ｐの値と、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内に保持するサブ救済カウンタ２２３ｋの値との整合性が取れていない状態になっているか否かを判別することができ、その判別結果によってサブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊを更新することができる（後述する図３５６参照）。
【５３８８】
次に、図３５５を参照して、第１７実施形態において音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）について説明する。図３５５は、第１７実施形態のコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を示したフローチャートである。第１７実施形態のコマンド判定処理（Ｓ１１１１）と第１４実施形態のコマンド判定処理（Ｓ１１１１）との異なる点は、主に、整合性フラグ２２３ｎを更新する処理が追加されている点である。
【５３８９】

第１７実施形態のコマンド判定処理（Ｓ１１１１）では、Ｓ１２７１の処理において、ＲＡＭ初期化コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２７１：Ｙｅｓ）、主制御装置１１０内のＲＡＭ２０３のデータと音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３のデータとの整合性が取れている状態となるため、整合性フラグ２２３ｎをオンに設定し（Ｓ１２８１）、処理をＳ１２７２へ移行する。

【５３９０】

このように構成することで、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされた状態で電源が投入された場合は、整合性フラグ２２３ｎがオンに設定され、即時に救済カウンタ表示８９の表示が可能となる。

【５３９１】

次に、図３５６を参照して、第１７実施形態において音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）について説明する。図３５６は、第１７実施形態の救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）を示したフローチャートである。第１７実施形態の救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）と第１４実施形態の救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）との異なる点は、主に、整合性フラグ２２３ｎを判別する処理が追加されている点と、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドを判別する処理が追加されている点である。

【５３９２】

第１７実施形態の救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）では、まず、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊがオンされているか否かを判別し（Ｓ１４７１）、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊがオンされていない場合（Ｓ１４７１：Ｎｏ）、次いで、整合性フラグ２２３ｎがオンされているか否かを判別する（Ｓ１４７２）。

【５３９３】

Ｓ１４７２の判別の結果、整合性フラグ２２３ｎがオンされている場合（Ｓ１４７２：Ｙｅｓ）、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に保持する救済カウンタ２０３ｐの値と、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内に保持するサブ救済カウンタ２２３ｋの値との整合性が取れている状態なので、次いで、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉに格納された遊技状態が「通常遊技状態」であるか否かを判別し（Ｓ１４７３）、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉに格納された遊技状態が「通常遊技状態」であれば（Ｓ１４７３：Ｙｅｓ）、続いて、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納された遊技状態が「普図高確時間短縮状態」であるか否かを判別する（Ｓ１４７４）。

【５３９４】

Ｓ１４７４の処理において、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納された遊技状態が「普図高確時間短縮状態」であると判別された場合（Ｓ１４７４：Ｙｅｓ）、今回実行される変動演出が、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した直後の変動演出であるため、救済カウンタ表示８９を表示すべく、処理をＳ１４８０に移行する。

【５３９５】

一方、Ｓ１４７２の判別の結果、整合性フラグ２２３ｎがオンされていない場合（Ｓ１４７２：Ｎｏ）、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に保持する救済カウンタ２０３ｐの値と、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内に保持するサブ救済カウンタ２２３ｋの値との整合性が取れていない状態なので、次いで、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動３」演出態様か否かを判別し（Ｓ１４７５）、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動３」演出態様であれば（Ｓ１４７５：Ｙｅｓ）、今回実行される変動演出は、初期状態、ＲＡＭクリア状態又は大当たり遊技後から１００回転目の変動演出、即ち、特別図柄の低確率状態における１００回転目の変動演出であるため、サブ救済カウンタ２２３ｋに「１００」をセットし（Ｓ１４７６）、処理をＳ１４７９に移行する。

【５３９６】

Ｓ１４７５の処理において、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動３」演出態様でないと判別された場合（Ｓ１４７５：Ｎｏ）、次いで、今回実行される変動演

出の変動パターンが「特殊変動４」演出態様か否かを判別し（Ｓ１４７７）、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動４」演出態様であれば（Ｓ１４７７：Ｙｅｓ）、今回実行される変動演出は、初期状態、ＲＡＭクリア状態又は大当たり遊技後から２００回転目の変動演出、即ち、特別図柄の低確率状態における２００回転目の変動演出であるため、サブ救済カウンタ２２３ｋに「２００」をセットし（Ｓ１４７８）、処理をＳ１４７９に移行する。

【５３９７】

Ｓ１４７９の処理では、Ｓ１４７６又はＳ１４７８の処理によって、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に保持する救済カウンタ２０３ｐの値と、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内に保持するサブ救済カウンタ２２３ｋの値との整合性が取れている状態となったため、整合性フラグ２２３ｎをオンに設定し（Ｓ１４７９）、処理をＳ１４８０に移行する。

【５３９８】

Ｓ１４８０の処理では、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊをオンに設定し（Ｓ１４８０）、処理をＳ１４８５に移行する。

【５３９９】

一方、Ｓ１４７１の処理において、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊがオンされていると判別された場合（Ｓ１４７１：Ｙｅｓ）、次いで、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉに格納された遊技状態が「普図低確時間短縮状態」であるか否かを判別し（Ｓ１４８１）、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉに格納された遊技状態が「普図低確時間短縮状態」であれば（Ｓ１４８１：Ｙｅｓ）、続いて、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納された遊技状態が「通常遊技状態」であるか否かを判別する（Ｓ１４８２）。

【５４００】

Ｓ１４８２の判別の結果、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納された遊技状態が「通常遊技状態」であれば（Ｓ１４８２：Ｙｅｓ）、今回実行される変動演出が、「通常遊技状態」から「普図低確時間短縮状態」に移行した直後の変動演出ということになるため、救済カウンタ表示８９を非表示にすべく、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊをオフに設定し（Ｓ１４８３）、サブ救済カウンタ２２３ｋの消去コマンドを設定して（Ｓ１４８４）、処理をＳ１４８５に移行する。

【５４０１】

また、Ｓ１４７３の判別の結果、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉに格納された遊技状態が「通常遊技状態」でない場合（Ｓ１４７３：Ｎｏ）、Ｓ１４７４の判別の結果、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納された遊技状態が「普図高確時間短縮状態」でない場合（Ｓ１４７４：Ｎｏ）、Ｓ１４７７の判別の結果、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動４」演出態様でない場合（Ｓ１４７７：Ｎｏ）、Ｓ１４８１の判別の結果、今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉに格納された遊技状態が「普図低確時間短縮状態」でない場合（Ｓ１４８１：Ｎｏ）、又は、Ｓ１４８２の判別の結果、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈに格納された遊技状態が「通常遊技状態」でない場合（Ｓ１４８２：Ｎｏ）においても、処理をＳ１４８５に移行する。

【５４０２】

Ｓ１４８５の処理では、サブ救済カウンタ２２３ｋの値に１加算し（Ｓ１４８５）、次いで、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊがオンされているか否かを判別し（Ｓ１４８６）、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊがオンされていれば（Ｓ１４８６：Ｙｅｓ）、サブ救済カウンタ２２３ｋの表示コマンドを設定し（Ｓ１４８７）、この救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）を終了して、変動演出処理（図３００）へ戻る。

【５４０３】

一方、Ｓ１４８６の判別の結果、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊがオンされていなければ（Ｓ１４８６：Ｎｏ）、救済カウンタ表示８９の表示は行わないため、Ｓ１４８７の処理をスキップして、この救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７）を終了し、変動演出処理（図３００）へ戻る。

【５４０４】
このように構成することで、「普図高確時間短縮状態」中に停電等が発生して電源が遮断され、整合性フラグ２２３ｎがオフに設定されていなければ、該「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行するタイミングで救済カウンタ表示８９を表示することができる。また、「普図高確時間短縮状態」中または「通常遊技状態」中に停電等が発生して電源が遮断され、整合性フラグ２２３ｎがオフに設定されていた場合には、電源復旧後は救済カウンタ表示８９を非表示にしておき、大当たり遊技から１００回転目の「特殊変動３」演出態様、又は、大当たり遊技から２００回転目の「特殊変動４」演出態様の変動パターンコマンドを音声ランプ制御装置１１３が受信することで、救済カウンタ表示８９を表示することができる。

【５４０５】
次に、図３５７を参照して、第１７実施形態において音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される当たり演出処理（Ｓ１１０５）について説明する。図３５７は、第１７実施形態の当たり演出処理（Ｓ１１０５）を示したフローチャートである。第１７実施形態の当たり演出処理（Ｓ１１０５）と第１４実施形態の当たり演出処理（Ｓ１１０５）との異なる点は、主に、整合性フラグ２２３ｎの更新処理が追加されている点である。

【５４０６】
第１７実施形態の当たり演出処理（Ｓ１１０５）では、Ｓ１５０３の処理を終えると、次いで、整合性フラグ２２３ｎをオンに設定し（Ｓ１５７１）、処理をＳ１５０４に移行する。

【５４０７】
このように構成することで、停電等が発生して電源が遮断され、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１にリセットがかかり、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内の救済カウンタ２０３ｐと、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内のサブ救済カウンタ２２３ｋとの整合性が取れておらず、救済カウンタ表示８９が表示できない状態となっていても、いずれかの大当たりに当選することで、該救済カウンタ２０３ｐ及び該サブ救済カウンタ２２３ｋの値がいずれも「０」クリアされた状態となり（図３４８のＳ６５３及び図３５７のＳ１５０３参照）、該救済カウンタ２０３ｐと該サブ救済カウンタ２２３ｋとの整合性が取れた状態となるため、該大当たり遊技後の「通常遊技状態」に移行したタイミングから救済カウンタ表示８９を表示することができる。

【５４０８】
以上、説明したように、第１７実施形態のパチンコ機１０では、整合性フラグ２２３ｎによって主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内の救済カウンタ２０３ｐと、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内のサブ救済カウンタ２２３ｋとの整合性情報を保持することで、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した場合に、救済カウンタ表示８９が表示可能か否かを判別することができる。また、停電等が発生して電源が遮断され、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内の救済カウンタ２０３ｐと、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内のサブ救済カウンタ２２３ｋとの整合性が取れていない状態となって整合性フラグ２２３ｎがオフされている状態であっても、いずれかの大当たりに当選することで、該救済カウンタ２０３ｐ及び該サブ救済カウンタ２２３ｋの値がいずれも「０」クリアされた状態となり、該救済カウンタ２０３ｐと該サブ救済カウンタ２２３ｋとの整合性が取れた状態となるため、該大当たり遊技後の「通常遊技状態」に移行したタイミングから救済カウンタ表示８９を表示することができる。さらに、停電等が発生して電源が遮断され、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内の救済カウンタ２０３ｐと、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内のサブ救済カウンタ２２３ｋとの整合性が取れていない状態となって整合性フラグ２２３ｎがオフされている状態であっても、特別図柄の低確率状態における１００回転目または２００回転目の変動パターンコマンド（即ち、「特殊変動３」演出態様または「特殊変動４」演出態様）を音声ランプ制御装置１１３が受信することで、上記回転数以降から救済カウンタ表示８９を表示することができる。

【５４０９】
　また、第１７実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」が終了する場合における特別図柄の動的表示の実行回数が不特定回数となるように構成されているが、停電等が発生して電源が遮断されていなければ、「通常遊技状態」に移行するタイミングから救済カウンタ表示８９を表示することができる。また、停電等が発生して電源が遮断された場合であっても、いずれかの大当たりに当選するか、特定の回転数（第１７実施形態では、特別図柄の低確率状態における１００回転目又は２００回転目）に到達するか、のいずれかが発生することで、救済カウンタ表示８９を表示することができるようになる。その結果、音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３にバックアップ機能を搭載することなく、該ＲＡＭ２２３のデータを正しく保持することができ、製造コストを削減することができる。さらに、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３において保持している救済カウンタ２０３ｐの値の音声ランプ制御装置１１３へのコマンド送信が不要となるため、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができる。
【５４１０】
　また、遊技ホールが営業終了時に、「通常遊技状態」に滞在中のパチンコ機１０の電源を遮断し、翌営業日にＲＡＭの初期化処理を行わずに電源を立ち上げた場合、該立ち上げ処理の実行直後の「通常遊技状態」には救済カウンタ表示８９は表示されないものの、特別図柄の動的表示を一定回転数実行させることで、特定の変動パターンが選択され得る回転数に到達してからは、救済カウンタ表示８９を正常に表示することができる。その結果、遊技者は、遊技ホールの営業開始時にパチンコ機１０を遊技する場合、「通常遊技状態」中に救済カウンタ表示８９が表示されていなくても、一定回転数だけ特別図柄の動的表示を実行させることで該救済カウンタ表示８９を表示させることで、救済条件が成立するまでの残りの回転数を認識することができるようになる。そして、この仕様を把握した遊技者は、遊技ホールの営業開始時において、パチンコ機１０を一定回転数だけ実行させて救済カウンタ表示８９を表示させ、救済条件が成立するまでの残りの回転数を確認し、該残りの回転数が少なければ、さらに救済条件が成立するまで遊技を継続し得るようになり、パチンコ機１０の稼働を促進することが可能となる。
【５４１１】
　その他、第１７実施形態におけるパチンコ機１０は、第１４実施形態乃至第１６実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。
【５４１２】
　以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。例えば、各実施形態は、それぞれ、他の実施形態が有する構成の一部または複数部分を、その実施形態に追加し或いはその実施形態の構成の一部または複数部分と交換等することにより、その実施形態を変形して構成するようにしても良い。また、上記実施形態で挙げた数値は一例であり、他の数値を採用することは当然可能である。
【５４１３】
　＜変形例１＞
　上記実施形態では、右打ち遊技において発射された球が入賞し得る入賞口として第２始動口７１及び可変入賞装置６５を第３図柄表示装置８１の正面視右側に配置している。これに対し、右打ち遊技において発射された球が入賞し得る入賞口として、第３図柄表示装置８１の正面視右側に一般入賞口６３を配置し、右打ち遊技で遊技が行われる遊技状態において該一般入賞口６３に球が一定程度（例えば、１００発中１０個）入賞し得るように構成し、右打ち遊技において第２始動口７１又は可変入賞装置６５以外にも遊技者に賞球を払い出し得るように構成する。このように構成することで、右打ち遊技時に遊技者の持ち球の消費を抑えつつ遊技を行わせることができる。
【５４１４】
　＜変形例２＞

上記実施形態では、「確率変動状態」の終了条件を、特別図柄の動的表示の実行回数（所謂、ＳＴタイプ）によって終了するように構成している。これに対し、次の大当たりへの当選時の大当たり種別によって終了（所謂、ループタイプ）したり、特別図柄の動的表示において大当たり以外の所定の抽選結果が導出された場合に「確率変動状態」が終了（所謂、転落機能）するパチンコ機（所謂、転落タイプ）を用いてもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５４１５】

＜変形例３＞

上記実施形態では、「確変機能」が付与されることとなる大当たり種別が選定されることで特別図柄の高確率状態が発生するように構成されている。これに対し、所定の「確変機能」の付与回数ごとに、「確変機能」が発生しない大当たり種別が選定される所謂確変リミッタ機能を設けるように構成してもよい。また、所定の大当たり回数ごとに、普通図柄の高確率状態が発生しない大当たり種別が選定される所謂時短リミッタ機能を設けるように構成してもよい。さらに、確変リミッタ機能を設けた場合に、複数の確変リミット回数を設けるように構成してもよいし、時短リミッタ機能を設けた場合に、複数の時短リミット回数を設けるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５４１６】

＜変形例４＞

上記実施形態では、普通電役７２及び可変入賞装置６５は、普通図柄又は特別図柄への当選に基づいて開放され得るように構成されている。これに対し、球が通過することによって他の入賞口を閉塞している可動役物（所謂、非電動役物）を開放させる通過口を搭載したパチンコ機を用いてもよい。

【５４１７】

＜変形例５＞

上記実施形態では、大当たりに当選した場合に、該大当たり終了後に「時短機能」が付与される遊技状態が発生するように構成されている。これに対し、特別図柄の動的表示において大当たり（小当たり）以外の所定図柄（例えば、時短図柄）が導出された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される状態に遷移するように構成してもよい。このように構成することで、「時短機能」が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５４１８】

＜変形例６＞

上記実施形態では、特別図柄の低確率状態における第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の合計実行回数が、大当たりに当選せずに所定回数（例えば、２５０回）実行された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される（所謂、天井機能）ように構成されている。これに対し、第１特別図柄の動的表示の積算実行回数と第２特別図柄の動的表示の積算実行回数とでそれぞれ個別に上記所定回数を計数してもよい。また、第１特別図柄と第２特別図柄とでそれぞれ上記所定回数が異なるように構成してもよい。

【５４１９】

＜変形例７＞

上記実施形態では、第２特別図柄の動的表示を第１特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図２優先変動）するように構成している。これに対し、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを同時並行的に実行可能に構成（所謂、特図１２同時変動）し、各動的表示の制御を行ってもよいし、第１特別図柄の動的表示を第２特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図１優先変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよいし、入賞した順に動的表示を実行（所謂、入賞順変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよい。

【５４２０】

＜変形例８＞
上記実施形態では、「時短機能」の終了条件として、特別図柄の動的表示の所定実行回数や、小当たり回数、大当たりへの当選に基づいて終了するように構成している。これに対し、大当たりと異なる時短終了図柄の導出に基づいて「時短機能」が終了するように構成してもよい。このように構成することで、入賞補助状態の終了条件を多様化して、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。また、「時短機能」の有効時に、特別図柄の保留球数（入賞回数）が所定数（例えば、保留満タン（即ち、４個）や、保留満タンに対して一定数の保留貯留（例えば、２個））貯留されたことを契機として、「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通電役の作動回数が一定の回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよい。さらに、小当たりに種別を設け、所定の小当たり種別の回数に基づいて「時短状態」が終了するように構成してもよい。具体的には、所定の小当たり種別に第１回数（例えば、５回）当選した場合に「時短状態」が終了する一方、特定の小当たり種別には第１回数と異なる第２回数（例えば、１０回）当選した場合に「時短状態」が終了するように構成してもよい。このように構成することで、小当たり種別の各当選回数に応じて「時短状態」が終了するか否かが異なる遊技性を創出することができ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５４２１】
＜変形例９＞
上記実施形態では、「通常遊技状態」における各特別図柄の動的表示の実行開始時において、第３図柄表示装置８１に表示している救済カウンタ表示８９の値を更新するように構成している。これに対し、各特別図柄の動的表示の実行終了時や変動中に更新するように構成してもよい。
【５４２２】
＜変形例１０＞
上記実施形態では、普通図柄の低確率状態において７０／１００で当たりに当選し、普通電役７２が可動し得るように構成している。これに対し、普通図柄の低確率状態においては当たりに当選せず、普通図柄の高確率状態でのみ当たりに当選（例えば、１００％当選）するように構成してもよい。このように構成することで、普通図柄の低確率状態で普通電役７２が可動して第２始動口７１に球が入賞することを確実に防止することができる。その結果、遊技仕様通りの遊技性を確実に実現することが可能となる。
【５４２３】
＜変形例１１＞
上記実施形態では、大当たり遊技において、１の可変入賞装置６５を開放するように構成している。これに対し、大当たり遊技や小当たり遊技において開放し得る入賞口を複数設け、大当たり種別又は小当たり種別に応じて、該複数の入賞口を開放するように構成してもよい。
【５４２４】
＜変形例１２＞
上記実施形態では、普通図柄の可変表示時間を、遊技状態に応じてそれぞれ１種類ずつ設けている。これに対し、普通図柄の可変表示時間を、遊技状態に応じて、複数種類の可変表示時間の中から抽選で選定するように構成してもよい。具体的には、「通常遊技状態」において、普通図柄の可変表示時間を、「１秒」、「３秒」、「５秒」、「１０秒」又は「３０秒」の中から抽選により決定する。このように構成することで、右打ち遊技が奨励されていない「通常遊技状態」において、右打ち遊技してスルーゲート６７に球を通過させて普通図柄の可変表示を行い、その導出タイミングに応じて開放され得る普通電役７２に向けて球を発射しても、第２始動口７１の開放タイミングが複数になることで、第２始動口７１への入賞を抑制することができる。
【５４２５】
＜変形例１３＞

上記実施形態では、第１特別図柄の抽選において大当たり又はハズレの中から当選役を選定するとともに、第２特別図柄の抽選においても大当たり（、小当たり）又はハズレの中から当選役を選定するように構成している。これに対し、第１特別図柄の抽選のみにおいて小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、第２特別図柄の抽選においてのみ小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選において小当たりを設けず、大当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選においても小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよい。

【５４２６】

＜変形例１４＞

上記実施形態では、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の実行回数に応じて遊技状態を変更（例えば、「確率変動状態」から「通常遊技状態」）に移行するように構成している。これに対し、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示以外の所定演出（例えば、「リーチ表示」や特定役当選に基づく特定演出等）の実行回数に応じて遊技状態を変更可能に構成してもよい。

【５４２７】

＜変形例１５＞

上記実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とでそれぞれ保留球数を計数し、それぞれの保留球数ごとに各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成している。これに対し、第１特別図柄と第２特別図柄との合計保留球数に応じて各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成してもよい。

【５４２８】

＜変形例１６＞

上記第１７実施形態では、保留数テーブル２０２ｃにおいて、工場出荷時の初期状態、ＲＡＭクリア状態又は大当たり遊技後からの回転数によって、特定の停止パターンテーブル２０２ｄが選択され得るように構成している。これに対し、時短終了条件が成立することとなるタイミング（即ち、「普図高確時間短縮状態」の最後の動的表示）で特定の停止パターンテーブル２０２ｄが選択され得るように構成してもよい。

【５４２９】

＜変形例１７＞

上記実施形態では、大当たり遊技後の「普図高確時間短縮状態」等において救済カウンタ表示８９を非表示にし、「通常遊技状態」において大当たり後からそれまで計数していた特別図柄の変動回数を表示するように構成している。これに対し、大当たり遊技後の「普図高確時間短縮状態」（「確率変動状態」）等においても救済カウンタ表示８９を表示するように構成してもよい。この場合、「普図高確時間短縮状態」等における救済カウンタ表示８９は、「通常遊技状態」における救済カウンタ表示８９とは異なる態様で表示するように構成してもよい。具体的には、例えば、「普図高確時間短縮状態」等における救済カウンタ表示８９を、「通常遊技状態」における救済カウンタ表示８９より小さい表示領域で表示するように構成してもよいし、到達回数を表示せず、変動回数のみを表示するように構成してもよいし、異なる色彩や文字形態で表示するように構成してもよい。本発明の遊技状態の移行に関する示唆情報を遊技者に示唆可能な示唆表示で遊技者に対して示唆する内容と関連する特殊表示として、変動回数／天井到達回数に関連する変動回数表示のみで説明したが、例えば、変動回数／天井到達回数に関連する天井到達回数表示のみでもよいし、大当たりエンディング演出で行われる大当たりエンディング中保留連演出に関連する大当たり確定演出を大当たりラウンド演出中に行うように構成してもよい。

【５４３０】

＜変形例１８＞

上記実施形態では、集計手段として、救済カウンタ２０３ｐによって特別図柄の低確率状態における特別図柄の変動演出の回数を１回から最大２５０回まで集計し、その最大集

計回数を遊技者が認識できるように可視化して構成している。これに対し、救済カウンタ２０３ｐによって特別図柄の低確率状態における特別図柄の変動演出の回数を１回から最大９５０回まで集計可能に構成し、その最大集計回数を遊技者が認識できるように可視化して構成してもよいし、各保留球数カウンタ２０３ａ，２０３ｂによって各特別図柄の変動演出の保留回数をそれぞれ１回から最大４回まで集計可能に構成し、その最大集計回数を遊技者が認識できるように可視化してもよい。

【５４３１】

＜変形例１９＞

上記実施形態では、特別図柄の保留球数に応じて変動演出の実行時間の長短が選択され易いように構成している。具体的には、最大保留球数に近付くほど短い変動時間が選択され易く、また、最大保留球数から離れるほど長い変動時間が選択され易いように構成している。これに対し、救済条件の到達度に応じて変動演出の実行時間の長短が選択され易いように構成してもよい。具体的には、例えば、救済条件の到達回数に近付けば近づくほど、長い変動時間（例えば、ロング変動や疑似連演出、リーチ演出等）が選択され易くなるように構成してもよい。このように構成することで、救済条件を満たすか否かに遊技者をより注視させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。また、救済条件の到達回数に近付けば近づくほど、短い変動時間（例えば、ショート変動やリーチ演出の選択率低下等）が選択され易くなるように構成してもよい。このように構成することで、救済条件が近付くにつれ、加速的に変動演出を消化させることが可能となり、救済条件の成立を待ちわびる遊技者が遊技に興覚めしないようにすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５４３２】

＜変形例２０＞

上記実施形態では、変動演出が所定期間実行されないことによりデモ演出に移行し、第３図柄表示装置８１においてキャラクタ等による各種デモ演出を実行して、変動演出が実行されていない状態でも賑やかしを実現している。これに対し、右打ち遊技状態（例えば、「確率変動状態」や「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」等）においてデモ画面に移行した場合に、右打ち報知ランプ３７ｃの点灯状態は維持するものの、第３図柄表示装置８１における右打ち示唆表示を縮小又は制限するように構成してもよい。

【５４３３】

＜変形例２１＞

上記実施形態では、所定期間、遊技者による遊技が行われていないことを判定（例えば、タッチセンサのオフ）した場合に、第３図柄表示装置８１や音声ランプ制御装置１１３、表示制御装置１１４に対する消費電力を抑える節電機能を搭載している。これに対し、右打ち遊技状態（例えば、「確率変動状態」や「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」等）において節電機能が発揮された場合（即ち、節電モードに移行した場合）に、右打ち報知ランプ３７ｃの点灯状態は維持するものの、第３図柄表示装置８１における右打ち示唆表示を縮小又は制限するように構成してもよい。このように構成することで、消費電力を効果的に低減させることが可能となる。

【５４３４】

＜変形例２２＞

上記実施形態では、左打ち遊技が奨励される遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）では、遊技領域右側に配置されたスルーゲート６７によって球が検知された場合に、直ちに右打ち禁止報知を実行するように構成している。これに対し、節電機能が発揮された節電モード後、通常遊技に復帰した後は、所定数（例えば、３球）の右打ち遊技を検知するまで（即ち、所定数の球がスルーゲート６７を通過するまで）は、右打ち禁止報知の実行を制限し、節電復帰後に上記所定数の右打ち遊技を検知した場合に、右打ち禁止報知を開始するように構成してもよい。節電復帰後は、遊技者が遊技を開始した直後であり、発射ハンドル５１の操作が覚束ないことが起こりえる。よって、遊技を開始した直後のハンドル操

作５１に不慣れな遊技者は、意図しない右打ち遊技を行ってしまう場合があり、このような場合に直ちに右打ち禁止報知を行ってしまうと、遊技者が興醒めしてしまい、遊技を中断してしまうおそれがある。そこで、節電機能が発揮された節電モード後、通常遊技に復帰した後は、所定数（例えば、３球）の右打ち遊技を検知するまで（即ち、所定数の球がスルーゲート６７を通過するまで）は、右打ち禁止報知の実行を制限することで、遊技者が興醒めしてしまうことを抑制しつつ、意図的な右打ち遊技が行われた場合に的確に右打ち禁止報知を行うことで、好適な遊技環境を実現することができる。なお、節電機能が発揮された節電モード後、通常遊技に復帰した後は、所定数（例えば、３球）の右打ち遊技を検知するまで（即ち、所定数の球がスルーゲート６７を通過するまで）は、通常の右打ち禁止報知（例えば、大音量での報知や液晶で大きく表示等）は行わず、簡易的な右打ち禁止報知（例えば、小さい音量での報知や、液晶で小さく表示等）を行うように構成してもよい。

【５４３５】

＜変形例２３＞

上記実施形態では、所定期間、遊技者による遊技が行われていないことを判定（例えば、タッチセンサのオフ）した場合に、第３図柄表示装置８１や音声ランプ制御装置１１３、表示制御装置１１４に対する消費電力を抑える節電機能を搭載している。これに対し、右打ち遊技時における節電復帰後は、主制御装置１１０で管理（制御）している右打ち報知ランプ３７ｃは、節電解消後、直ちに点灯を開始する一方、サブ制御装置（即ち、音声ランプ制御装置１１３、表示制御装置１１４、払出制御装置１１１又は発射制御装置１１２）で管理（制御）している各種装置は、各種センサの検知や主制御装置１１０からのコマンドを受信するまでは右打ち報知を制限し、上記各種センサの検知や主制御装置１１０からのコマンドを受信してから右打ち報知を開始するように構成してもよい。このように構成することで、節電効果を出来る限り長期間維持することができ、消費電力を効果的に抑制することができる。

【５４３６】

上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は、第２特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、それぞれ１種類で構成している。これに代えて、第１特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は／及び、第２特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、複数種類設けるように構成してもよい。さらに、小当たり種別に応じて「時短機能」を終了するか否かを異ならせるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５４３７】

上記実施形態では、遊技状態ごとに奨励される特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて実行し、奨励されていない特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍで実行しないように構成している。これに代えて、奨励されていない特別図柄の変動演出を、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて所定態様で実行するように構成してもよい。具体的には、例えば、奨励されている特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで目立つように（中央部分、大部分、奨励されていない特別図柄の変動演出より大きい領域、図柄表示態様を濃く実行等）実行する一方、奨励されていない特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで、奨励されている特別図柄の変動演出より目立たないように（隅部、小部分、奨励されている特別図柄の変動演出より小さい領域、図柄表示態様を薄く等）実行するように構成する。このように構成することで、第３図柄表示装置８１によって複数の特別図柄の変動演出の実行態様を把握することが可能となる。

【５４３８】

上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第１特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成するとともに、第２特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第２特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成している。換言すると、第１特別図柄の動的表示の保留球数は第１特別図柄の動的表示にのみ影響し、第２特別図

柄の動的表示の保留球数は第２特別図柄の動的表示にのみ影響するように構成している。これに代えて、一方の特別図柄の動的表示の保留球数が、他方の特別図柄の動的表示の変動時間に影響するように構成してもよい。具体的には、第１特別図柄の動的表示の変動時間を、第１特別図柄の動的表示の保留球数と第２特別図柄の動的表示の保留球数との合計保留球数に応じて変化するように構成する。このように構成することで、第１特別図柄の動的表示の保留球数と第２特別図柄の動的表示の保留球数とが混在する状態において、特異な変動時間を選択し得るように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５４３９】

上記実施形態では、確率設定値を「１」～「６」の６段階で変更可能として、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更可能としたが、確率設定値が変更可能な段階は６段階に限らず、任意の段階に変更可能としてもよい。

【５４４０】

上記実施形態では、確率設定値を変更することにより、大当たり確率を変更する場合について説明したが、普通図柄の当たり確率や、小当たりの当選確率を変更するようにしてもよい。

【５４４１】

また、立ち上げ処理の中で確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合に、「１」～「６」の範囲の中から特定の確率設定値（例えば「１」）を確率設定値として強制的に設定するようにしてもよい。なお、遊技途中で（例えば、タイマ割込処理の中で）確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合は、確率設定値を強制的に特定の確率設定値に設定しないほうがよい。これは、遊技途中で大当たり確率が突然変更さえることにより、遊技者が何らかの不利益を被ることを抑制するためである。

【５４４２】

上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含める場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を除いてもよい。この場合、ＲＡＭ判定値が正常か否かの判定を行う前に、確率設定値が正常の範囲にあるか否かを判定し、正常の範囲内になければ、強制的に設定変更処理を実行してホール関係者等に確率設定値の変更を行わせたり、ホール関係者等にパチンコ機１０を設定変更モードで再立ち上げさせるように促したり、確率設定値として正常範囲内の特定の確率設定値を強制的に設定してもよい。

【５４４３】

上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含めない場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を含めてもよい。

【５４４４】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、又は、設定変更スイッチをオンすることによって、確率設定値を更新する場合について説明したが、これを設定キー５０１にて行えるようにしてもよい。具体的には、設定キー５０１を、オン状態から更にオフ側とは反対方向に設けた設定変更位置まで回動可能にし、設定変更位置まで設定キー５０１が回されると、自動でオン状態に設定キー５０１が戻るように付勢して構成する。そして、設定キー５０１をオン状態から設定変更位置まで回動させる度に、確率設定値が更新されるようにする。これによっても、確率設定値の変更を容易に行うことができる。

【５４４５】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、設定キー５０１をオフ状態にすることによって、又は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、確率設定値を確定する場合について説明したが、これを別に設けたスイッチ、例えば、設定確定スイッチが操作されることで行えるようにしてもよい。この設定確定スイッチは、例えば、「設定変更モード」中に操作されることにより、確率設定値を確定するためのスイッチであり、基板ボックス１００に設けられた孔から主基板より突出して

設けられ、基板ボックス１００を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能にしてもよい。これによっても、確率設定値の確定を容易に行うことができる。

【５４４６】

上記実施形態では、パチンコ機１０の電源オン時に「設定変更モード」又は「設定確認モード」で立ち上げる場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定していた。これに対し、少なくとも内枠１２の開放を必須条件とし、その他、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定するように構成してもよい。また、内枠１２の開放を設定変更又は設定確認の条件とするか否かをホールが選択可能に設定できるように構成してもよい。

【５４４７】

上記各実施形態では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を主制御装置１１０に搭載していた。これに対し、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を電源装置１１５や払出制御装置１１１に搭載するように構成してもよい。

【５４４８】

上記各実施形態では、設定キー５０１により、大当たり確率等を変更可能に構成していた。これに対し、設定キー５０１により、１の入賞口に入賞した場合に払い出される賞球数（例えば、３個→５個への変更）や、入賞口への入賞を補助する可動役物の駆動時間（３秒→５秒への変更）や駆動幅（例えば、２０ｍｍ→３０ｍｍへの変更）、或いは、球の流下態様に影響を与える部材（例えば、球が転動可能なステージやクルーン）の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）、パチンコ機１０自体の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）等、遊技者に対する有利度合いに関する設定を複数段階に変更可能に構成してもよい。

【５４４９】

上記各実施形態では、設定キー５０１の鍵孔をパチンコ機１０の裏面側に向くように構成していた。これに対し、設定キー５０１の鍵孔の向きを、パチンコ機１０の横方向（左方向又は右方向）や、パチンコ機１０の斜め方向、或いは、パチンコ機１０の前面側を向くように構成してもよい。

【５４５０】

上記実施形態において、大当たり乱数値同士、小当たり乱数値同士、及び、ハズレ乱数値同士を連続的な値とし、大当たりか否かや、小当たりか否かを範囲判定（例えば、「０」以上「４９」以下か否か）可能に構成し、主制御装置１１０の制御負担を軽減するように構成していた。これに対し、遊技価値を付与する各乱数値（即ち、大当たり乱数値および小当たり乱数値）を連続的な配置ではなく、分散（散逸）して配置するように構成してもよい。具体的には、例えば、「０～９９９」で更新される大当たり乱数カウンタＣ１の場合に、大当たり乱数値として「７，３４１，５５５，７７７，８３１」とし、小当たり乱数値として「７７，１７５，２２３，３１５，４１５，５２６，６３４，７１７，８４５」としてもよい。

【５４５１】

ここで、パチンコ機１０の状況にかかわらず大当たり乱数値となる値（例えば、低確率状態および高確率状態において、「０～５０」であれば大当たり）が連続的に存在していた場合、その値が外部から予測され得る可能性があり、不正に大当たりを引き当てられる可能性が高くなるおそれがある。よって、上記変形例のように構成することで、遊技価値を付与する各乱数値を外部から予測困難にし、不正に対する抑制効果を高め、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。

【５４５２】

また、上述した変形例において、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている低確率状態用の大当たり乱数値と、高確率状態用の大当たり乱数値とで、重複した値とならないように、それぞれ大当たり乱数値を設定してもよい。このように構成することで、状況に応じて（即ち、パチンコ機１０が高確率状態か低確率状態か、に応じて）、大当たりとなる乱数の値を変えることで、大当たりとなる乱数の値が予測され難くすること

ができるので、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。
【５４５３】
上記実施形態では、タイマ割込処理等のソフトウェアの処理で大当たり乱数カウンタＣ１や大当たり種別カウンタＣ２等を更新するように構成していた（所謂、ソフト乱数）。これに対し、更新周期が上記ソフト乱数より速い乱数生成ＩＣによって大当たり乱数カウンタＣ１等を更新するように構成してもよい（所謂、ハード乱数）。このように構成することで、外部から更新中の乱数値の把握を困難にし、セキュリティ性能を向上することができる。
【５４５４】
上記実施形態では、設定値が増加するごとに均等に大当たり乱数値が増加するように構成していた。これに対し、設定値が増加するごとに不均等又は所定割合で大当たり乱数値（又は小当たり乱数値）を増加するように構成してもよい。具体的には、例えば、設定値「１」から「２」までは、大当たり乱数値を「２」ずつ増加させる一方、設定値「２」から「３」では、大当たり乱数値を「５」ずつ増加させる。このように構成することで、設定差によって付与され得る遊技価値が大きく変化し、設定差による抑揚（メリハリ）のある遊技を提供可能に構成し、遊技の興趣を向上することができる。
【５４５５】
上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数カウンタＣ１の値における対応役を変化するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり種別カウンタＣ２又は小当たりの内容を決定する小当たり種別カウンタ（図示せず）の値に対応する大当たり種別を変化させ、大当たり種別又は小当たり種別の選択割合が変化することによる設定差が生じるように構成してもよい。
【５４５６】
上記実施形態では、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（即ち、大当たり乱数値）を変更して、その変更分を遊技価値を付与しない乱数値（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成していた。これに対し、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（例えば、大当たり乱数値）を変更した場合に、その変更分を、他の遊技価値を付与する乱数値（例えば、小当たり乱数値）から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定毎に付与され得る遊技価値に差を設け、設定毎に抑揚（メリハリ）のある遊技を提供し、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５４５７】
上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲（以下、「再大当たり乱数値の範囲」と称する）」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。ここで、「再大当たり乱数値の範囲」として、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分が対応するように構成する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、設定変更によっても変化しない大当たり乱数値と小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、当否判定の制御プログラムにおいて、固定的な乱数値の基本的な当否判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。
【５４５８】
上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、乱数値の個数が多い順（又は少ない順）に各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。

【５４５９】
上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、設定変更に伴い増加される「大当たり乱数値の範囲」を、設定変更に伴い減少される乱数値（即ち、「ハズレ乱数値の範囲」）と隣接（隣り合う）ように大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）するように構成してもよい。具体的には、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、小当たりの当否判定の制御プログラムにおいて、小当たり乱数値の判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。
【５４６０】
上記実施形態では、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合、特別図柄の大当たり確率が向上（２倍以上アップ）するように構成されていた。これに対し、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合に、特別図柄の小当たり確率を向上するように構成してもよい。また、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合に、特別図柄の大当たり確率の上昇度合いを２倍以上（例えば、１０倍）に設定してもよい。さらに、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合に、大当たり確率と小当たり確率とを共に向上（例えば、大当たり確率を５倍、小当たり確率も５倍）に設定してもよい。
【５４６１】
上記実施形態では、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率と、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率とが同等となるように構成されていた。これに対し、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率より高くなるように構成してもよいし、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率より低くなるように構成してもよい。
【５４６２】
上記実施形態では、特別図柄の低確率状態および高確率状態とにおいて、いずれの状態でも大当たり確率において設定差が生じるように構成していた。これに対し、いずれか一方の状態（低確率状態又は高確率状態）における大当たり確率の設定差を無くし、他方の状態（高確率状態又は低確率状態）における大当たり確率に設定差を設けるように構成してもよい。
【５４６３】
上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させて、その大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させ、その大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数及びハズレ乱数値から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定変更に基づく大当たり乱数値の個数の変更分を、小当たり乱数値及びハズレ乱数値のそれぞれから補填することが可能となり、大当たり乱数値の変更分を固定的な１の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の個数を、大当たり乱数値の変更分、１の所定乱数値から確保する必要性がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５４６４】
上記実施形態では、突出状態と没入状態とに変位する普通電役７２を用い、普通電役７２の没入タイミングと没入時間とを各遊技状態で変更することで本発明の遊技性を実現するように構成されている。これに対し、回動式の羽根部材を用い、羽根部材の作動タイミ

ングと作動時間とを各遊技状態で変更することで、本発明の遊技性を実現するように構成してもよい。具体的には、例えば、第２始動口７１の左右両側に羽根部材を配置し、羽根部材が非作動状態（例えば、直立状態）では、球が羽根部材の外側（非転動側）に衝突し、そのまま下流側へ流下するように構成する。一方、羽根部材が回動した作動状態（直立状態から右側へ１２０度傾倒状態）では、球が羽根部材の内側（転動側）に衝突し、該羽根部材の内側を第２始動口７１側に向けて転動するように構成する。このように構成することで、羽根部材の回動態様は、普通電役７２の出没による駆動態様より、羽根部材自体が作動する領域が大きく駆動されたか否かを認識し易いため、普通図柄の可変表示で当選したか否かを遊技者に認識し易くすることができる。

【５４６５】

特図１用第４図柄表示領域８７と特図２用第４図柄表示領域８８との表示態様及び表示位置を、主表示領域Ｄｍで変動演出している第１特別図柄又は第２特別図柄に応じて変更するように構成してもよい。具体的には、例えば、主表示領域Ｄｍで実行されている特別図柄に対応して、実行されている方の第４図柄表示領域８７，８８を上側に位置させたりアラビア数字で表示したり赤色で表示し、実行されていない方の第４図柄表示領域８８，８７を下側に位置させたり上記アラビア数字と異なる表記（例えば、漢数字やローマ数字）で表示したり赤色とは異なる色（例えば、青色）で表示するように構成する。このように構成することで、実行されている変動演出を識別して表示しつつ、いずれの特別図柄が実行されているかを認識し難く構成し、現在滞在している遊技状態を遊技者に認識し難く構成することで、遊技状態を推測する遊技性が生まれ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５４６６】

警報音に関し、左打ち遊技が推奨される遊技状態においてスルーゲート６７を球が通過した場合にもれなく出力するのではなく、さらに特定の条件が成立した場合に警報音を出力するように構成してもよい。具体的には、例えば、このように構成することで、意図的に遊技仕様より多くの出玉を得ようとする悪意ある遊技者の行為に対してのみ警報音を出力し、不慣れな遊技者や操作ミスによる善意の右打ち遊技に対しては警報音を出力しないことで、不正遊技を抑制しつつ、遊技者の遊技意欲の低下も抑制して、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５４６７】

普通図柄の当たり確率において、いずれの遊技状態でも同等程度となるように構成してもよい。具体的には、例えば、特別図柄の大当たり確率が低い「通常遊技状態」又は「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の当たり確率を５０／１００にするとともに、特別図柄の大当たり確率が高い「確率変動状態」や「潜伏確率変動状態」では、普通図柄の当たり確率を５０／１００や５１／１００等、「通常遊技状態」等における普通図柄の当たり確率と同一又は同等程度となるように構成する。このように構成することで、普通図柄の当たりに基づく普通電役７２の開放に関し、普通図柄の可変表示時間と普通電役７２の開放時間とを考慮し、普通図柄の当たり確率を考慮せずに出玉率等を算出することが可能となることで、各遊技状態における遊技仕様の設計を容易化可能となる。

【５４６８】

大当たりに当選した大当たり図柄ごとに、該大当たり以降に選択される特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「確率変動状態」を発生させ得る大当たり図柄である１図柄、３図柄、５図柄、７図柄のうち、１図柄で当選した場合には「確率変動状態」において第１特別図柄および第２特別図柄がともに比較的長めの変動時間が選択され易い「両ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、３図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い一方、第２特別図柄は比較的短い変動時間が選択され易い「特１ロング特２ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。さらに、５図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄および第２特別図柄がともに比較的短めの変動時間が選択され易い「両ショート変動確率変動状態」に移

行するように構成する。また、７図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄は比較的短めの変動時間が選択され易い一方、第２特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い「特１ショート特２ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。このように構成することで、大当たりした図柄の種類によって、大当たり後の遊技状態において、先に導出され得る特別図柄を異ならせることができ、例えば、いずれの特別図柄が先に停止するか否かによって、遊技状態毎に大当たりが先に現出させる確率を異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５４６９】

特別図柄の変動回数に基づいて、該特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「潜伏確率変動状態」において、大当たり終了後１回目～１０回目の特別図柄の変動演出に関しては、比較的長めの変動時間が選択され易いように構成し、１１回目以降の特別図柄の変動演出に関しては、比較的短めの変動時間が選択され易いように構成する。このように構成することで、遊技にメリハリを設けつつ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５４７０】

普通図柄の当たり種別を複数種類設けてもよい。具体的には、例えば、普通電役７２が１回開放される１回開放当たりと、出没板７２ａが３回開放される３回開放当たりと、普通電役７２が３回かつ長く開放される３回ロング開放当たりとを設ける。このように構成することで、「確率変動状態」や「普図高確時間短縮状態」において遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５４７１】

上記実施形態では、「通常遊技状態」→「普図高確時間短縮状態」→「普図低確時間短縮状態」→「確率変動状態」の順で遊技者にとって有利な遊技状態としていた。これに対し、「通常遊技状態」より遊技者にとって不利な遊技状態として、「普図高確時間短縮状態」や「潜伏確率変動状態」、「確率変動状態」が位置づけられるように遊技仕様を設定してもよい。具体的には、例えば、第１特別図柄の始動口を、普通電役７２が付属した第２特別図柄の始動口の上流側に設け、「通常遊技状態」では、普通電役７２が作動し難いことによって、第２特別図柄より遊技者にとって有利な第１特別図柄の抽選契機を受け易い一方、「普図高確時間短縮状態」では、普通電役７２が作動し易いことによって、第１特別図柄より遊技者にとって不利な第２特別図柄の抽選契機を受け易いように構成する。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５４７２】

右打ち遊技を示唆する右打ち示唆表示が現出される場合に、第４図柄表示領域８７，８８の表示位置を変更するように構成してもよい。具体的には、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」等では、副表示領域Ｄｓの右小領域Ｄｓ３に第４図柄表示領域８７，８８を表示する一方、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」等では、右打ち示唆表示を右小領域Ｄｓ３に表示する一方、第４図柄表示領域８７，８８を左小領域Ｄｓ１に表示する。このように構成することで、遊技状態に応じた遊技仕様を遊技者に認識させ易くすることができる。

【５４７３】

上記実施形態では、同時に実行され得る複数の特別図柄の動的表示に関し、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで行い、非奨励の特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで行わないように構成している。これに対し、同時に実行され得る複数の図柄（例えば、特別図柄と普通図柄）の演出に関し、遊技状態、遊技仕様、付与される遊技価値、或いは、実行頻度等によって、実行すべき演出の優先順を予め設け、該優先順に応じた演出を優先的に実行し、優先順が低い演出に関しては、演出規模を小さくしたり、演出自体を実行しない等、優先順位が高い演出に比べて遊技者が認識し難くなるように構成してもよい。具体的には、第１特別図柄の変動演出が主表示領域Ｄｍで実行され

ている場合は、第１特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第３図柄表示装置８１や音声出力装置２２６で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示したり、第２特別図柄の変動演出が主表示領域Ｄｍで実行されている場合は、第２特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第３図柄表示装置８１や音声出力装置２２６で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示してもよい。このように構成することで、遊技を行う上で遊技者に認識させたい演出を優先的に実行しつつ、優先順位が低い演出規模を小さく（なくす）ことで、遊技者が煩わしさを感じない演出を実行することができる。

【５４７４】

上記実施形態では、主制御装置１１０から各コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信され、その音声ランプ制御装置１１３から表示制御装置１１４に対して表示の指示がなされるよう構成したが、主制御装置１１０から表示制御装置１１４に直接コマンドを送信するものとしてもよい。また、表示制御装置に音声ランプ制御装置を接続して、表示制御装置から各音声の出力とランプの点灯を指示するコマンドを音声ランプ制御装置に送信するよう構成してもよい。さらに、音声ランプ制御装置と表示制御装置とを１の制御装置として構成するものとしてもよい。これらを１つの制御装置とすることで、部品点数が削減でき、パチンコ機のコスト増加を抑制することができる。

【５４７５】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３にて実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）において、いずれかの停止種別コマンドを受信すれば必ず対応する変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定する場合について説明したが、各変動パターンコマンドの受信があった上で対応する停止種別コマンドを受信した場合に、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定してもよい。これにより、各変動パターンコマンドの受信がなく、いずれかの停止種別コマンドを受信したような場合に、おかしな変動演出が実行されることを抑制できる。

【５４７６】

また、各変動パターンコマンドを受信したタイミングで、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定してもよい。この場合、音声ランプ制御装置１１３にて実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）では、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂがオンされたことに基づいて、各変動パターンコマンドにより抽出した変動パターンを表示制御装置１１４へ通知する各表示用変動パターンコマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３にて各停止種別コマンドの受信を待つことなく、表示制御装置１１４に対して、この各表示用変動パターンコマンドに基づき、各変動演出を第３図柄表示装置８１に実行させることができる。なお、この場合、音声ランプ制御装置１１３では、各停止種別コマンドを受信したタイミングで、該停止種別コマンドより抽出された停止種別を表示制御装置１１４へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。そして、表示制御装置１１４では、この表示用停止種別コマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１に実行させた変動演出の停止図柄を決定してもよい。

【５４７７】

上記実施形態において、デモ演出は、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄からなる第３図柄を停止表示させてもよい。また、数字の付された主図柄または数字の付されていない主図柄からなる第３図柄を、半透明状態で停止表示させてもよい。また、第３図柄を表示させずに背面画像だけを変化させるものであってもよい。また、変動表示で用いられる第３図柄や背面画像とは全く異なるキャラクタや背面画像を表示させてもよい。

【５４７８】

上記実施形態において、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１にて連続予告演出を実行してもよいし、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置を設け、第３図柄表示装置８１で実行される変動演出と合わせて、第４図柄表示装置に第４図柄を表示させることによって、連続予告演出を実行してもよい。この場合、第４図柄表示装置の制御を表

示制御装置１１４で行ってもよいし、音声ランプ制御装置１１３で行ってもよい。また、各種演出に応じて作動する役物をパチンコ機１０に設け、その役物を変動演出と合わせて所定の態様で作動させることによって、連続予告演出を実行してもよい。また、音声ランプ制御装置１１３の制御により、パチンコ機１０の音声出力装置２２６から連続予告演出用の音声を出力させることによって、連続予告演出を実行してもよいし、パチンコ機１０の電飾部２９～３３を変動演出と合わせて点灯または点滅させることによって、連続予告演出を実行してもよい。

【５４７９】

これにより、第３図柄表示装置８１（および特別図柄表示装置３７）において変動演出が行われる度に、連続して第４図柄表示装置に図柄が表示されたり、役物が所定の態様で作動したり、音声出力装置２２６から音声が出力されたり、若しくは、電飾部２９～３３が点灯または点滅することによって、遊技者に対して大当たりの期待感を持たせることができる。また、遊技者は、通常、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１を注視して遊技を継続して行うが、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、若しくは電飾部２９～３３の点灯・点滅によって連続予告演出が行われるで、遊技者に対して、通常とは異なる演出が行われたことを容易に認識させることができる。また、連続予告演出を、第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、または電飾部２９～３３の点灯・点滅といった簡単な制御で容易に連続予告演出を行わせることができる。

【５４８０】

また、連続予告演出を音声出力装置２２６からの音声出力や、電飾部２９～３３の点灯または点滅によって行えば、その連続予告演出の制御は音声ランプ制御装置１１３によって行われるので、始動入賞時における当否判定や変動開始時の抽選処理を主制御装置１１０に行わせ、連続予告演出を音声ランプ制御装置１１３に行わせ、変動演出を表示制御装置１１４に行わせることで、パチンコ機１０により連続予告演出を行う場合、それぞれの制御装置に各処理を分担させることができる。よって、１つの制御装置に負荷が集中するのを防ぐことができるので、各制御装置のＭＰＵに求められる性能を低く抑えることができる。

【５４８１】

尚、第３図柄表示装置８１における連続予告演出用の図柄の表示、第４図柄表示装置における連続予告演出用の図柄の表示、役物の所定の態様での作動、音声出力装置２２６からの音声出力、及び、電飾部２９～３３の点灯または点滅のうち、少なくとも２以上を組み合わせ、それぞれを連動させて制御することにより、連続予告演出を実行してもよい。これにより、より多彩な連続予告演出を実行させることができる。また、連続予告演出の実行方法（第３図柄表示装置８１による表示、第４図柄表示装置による表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、電飾部２９～３３の点灯または点滅、又は、それらの組み合わせ）を変えることで、連続予告演出終了後の遊技状態に応じて選定される連続予告演出態様を複数用意してもよい。

【５４８２】

また、連続予告演出が行われる場合に、変動演出とは別の連続予告演出用の画像が第３図柄表示装置８１に表示させてもよいし、連続予告演出を、変動演出が終了したときに表示される停止図柄として、所定の図柄の組み合わせである、所謂「チャンス目」を表示させることによって行ってもよい。この場合、表示制御装置１１４のＭＰＵで実行されるコマンド判定処理にて連続予告コマンドの受信を判断すると、チャンス目に対応する停止図柄判別フラグをオンにすると共に、その他の停止図柄判別フラグをオフに設定するようにしてもよい。コマンド判定処理では、停止識別コマンド処理の後にその他コマンド処理の中で連続予告コマンドに対応する処理を実行するので、表示用停止識別コマンドの受信によって設定された停止図柄に代えて、チャンス目が停止図柄として設定される。よって、変動停止時にチャンス目を確定表示させることができる。そして、第３図柄表示装置８１において、変動演出ごとに停止図柄としてチャンス目が連続して表示されれば、遊技者に

対して、最終的に大当たりが得られる期待感を持たせることができる。

【５４８３】

上記実施形態において、主制御装置１１０は、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞（始動入賞）があった場合に、「１」加算された保留球数を音声ランプ制御装置１１３へ通知する保留球数コマンドに対して、該始動入賞に伴いカウンタ用バッファより取得された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１をそのまま含めて、音声ランプ制御装置１１３へ送信する場合について説明したが、保留球数コマンドに含めるカウンタの種類は、カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の一部であってもよいし、その他のカウンタの値を含めてもよい。また、主制御装置１１０より音声ランプ制御装置１１３に対して始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を通知する場合に、これらの各カウンタの値を示す情報を保留球数コマンドに含めて通知するのではなく、保留球数コマンドとは別のコマンドに各カウンタの値を示す情報を含めて、これらの値を音声ランプ制御装置１１３に対して通知してもよい。別のコマンドとしては、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する専用のコマンドであってもよいし、変動パターンコマンドや停止図柄コマンド等、別の情報を音声ランプ制御装置１１３へ通知するためのコマンドに、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値が加えられてもよい。別のコマンドとして、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する場合、該コマンドに、その通知する各カウンタの値が、いずれの保留回数に対応する変動演出に係るものであるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３は、該コマンドに含まれる保留回数に関する情報に基づいて、その保留回数に対応する先読み情報第１～第４エリアのいずれかのエリアに、該コマンドに含まれる各カウンタの値を格納することができる。

【５４８４】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３において、保留球数コマンドを受信した場合に、該保留球数コマンドにて示される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値そのものをＲＡＭ２２３に格納してもよいし、保留球数コマンド（又は、各カウンタの値が示されるコマンド）を受信した場合に、該コマンドにて示される各カウンタの値に基づいて、大当たりか否か、大当たりの場合の大当たり種別、外れの場合の外れ種別等の一部または全部を判定し、これらの判定結果を、該コマンドにて示される各カウンタの値に代えて、または、該カウンタの値の一部または全部とあわせて、ＲＡＭ２２３に格納してもよい。

【５４８５】

上記実施形態においては、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞およびスルーゲート６７の通過は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定してもよい。また、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞に対し、始動口によって別箇に最大保留球数を設定するようにしてもよく、各々の始動口における最大保留球数は「４」以外の任意の数であってもよい。また、各始動口における最大保留球数は必ずしも同一の値とする必要はなく、異なる値であってもよい。また、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第３図柄表示装置８１の一部において、数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、特別図柄表示装置３７とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

【５４８６】

また、上記実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第３図柄表示装置８１の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、横方向あるいはＬ字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、１又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、１又は複数のキャラクタが、第３図柄として用いられる。

【５４８７】
上記各実施形態では、変動演出を実行する場合に、全図柄Ｚ１～Ｚ３を遊技者が視認不可な程度に高速にスクロールする高速変動を表示させる場合について説明したが、この高速変動の表示に代えて、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ視認不可な程度に縮小して表示したり、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ多数の白い点がランダムに表示されるスノーノイズ状の画像として表示してもよい。
【５４８８】
本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。
【５４８９】
なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。
【５４９０】
スロットマシンでは、所定期間中に払い出された遊技媒体（コイン、メダル）の総数に対する、ボーナス（役物）により払い出された遊技媒体の数の比率が役物比率となる。そこで、各役が成立した場合に払い出される遊技媒体の数を、賞球数テーブルに代えて主制御装置のＲＯＭに格納しておき、役物比率管理チップ又は役物比率管理チップと同等の機能を実行する制御装置にて、非ボーナスゲーム期間（通常期間）において成立した（有効ライン上に図柄が揃った）役の数、ボーナスゲーム期間中において成立した役の数、ＡＴ期間中において成立した役の数を計数して、役物比率や連続役物比率を管理してもよい。
【５４９１】
また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。
【５４９２】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。なお、以下に示す各種発明の概念は、それぞれ、他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分を、その発明の概念に追加し或いはその他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分と交換等することにより、その発明の概念を変形して構成するようにしても良い。

【５４９３】

＜Ａ群：移行前の遊技状態で計数した変動回数を移行前の遊技状態では表示せず、遊技状態移行後にその変動回数を加味して表示＞

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある。

【５４９４】

この遊技機では、例えば、少なくとも、所定の所定遊技状態から、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態へ移行可能に構成され、それぞれ異なる遊技価値を遊技者に付与可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【５４９５】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技者に理解し易い演出を行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【５４９６】

Ａ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技者に理解し易い演出を実行可能な遊技機を提供することを目的とする。

【５４９７】

所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、

前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機において、

少なくとも、作動部材が作動し易い若しくは作動し得ることで入球手段へ遊技球が入球し易い若しくは入球し得る所定遊技状態（例えば、「普図高確時間短縮状態」）と、該所定遊技状態より前記作動部材が作動し難い若しくは作動しないことで前記入球手段へ遊技球が入球し難い若しくは入球しない特定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）とに移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短高確フラグ２０３ｎ）と、

前記入球手段に対する所定事象（例えば、変動演出）に基づく回数を、前記所定遊技状態と前記特定遊技状態とのいずれでも計数可能な所定事象計数手段（例えば、救済カウンタ２０３ｐ）と、

前記所定事象計数手段で計数された前記所定事象の回数を、前記表示手段において表示可能な回数表示手段（例えば、救済カウンタ表示８９）と、を備え、

前記回数表示手段は、

前記所定遊技状態において、前記所定事象計数手段で計数された前記所定事象に基づく回数を所定態様で表示せず、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行した場合に、それまでに前記所定事象計数手段で計数された前記所定事象に基づく回数を前記所定態様で表示可能に構成されている

ことを特徴とする遊技機Ａ１。

【５４９８】

遊技機Ａ１によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段）と、を備えた遊技機であって、少なくとも、作動部材が作動し易い若しくは作動し得ることで入球手段へ遊技球が入球し易い若しくは入球し得る所定遊技状態と、該所定遊技状態より前記作動部材が作動し難い若しくは作動しないことで前記入球手段へ遊技球が入球し難い若しくは入球しない特定遊技状態とに移行可能な遊技状態移行手段と、前記入球手段に対する所定事象に基づく回数を、前記所定遊技状態と前記特定遊技状態とのいずれでも計数可能な所定事象計数

手段と、前記所定事象計数手段で計数された前記所定事象の回数を、前記表示手段において表示可能な回数表示手段と、を備え、前記回数表示手段は、前記所定遊技状態において、前記所定事象計数手段で計数された前記所定事象に基づく回数を所定態様で表示せず、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行した場合に、それまでに前記所定事象計数手段で計数された前記所定事象に基づく回数を前記所定態様で表示可能に構成されている。これにより、所定遊技状態から特定遊技状態に移行した場合に、所定事象に基づく回数を所定態様で表示することができるので、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生して所定事象に基づく回数の表示契機が曖昧になった場合でも、特定遊技状態への移行契機をトリガとして所定事象に基づく回数を表示可能となる。よって、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【５４９９】

遊技機Ａ１において、

前記回数表示手段は、

前記所定遊技状態において、前記所定事象計数手段で計数された前記所定事象に基づく回数を、前記所定態様より表示領域が小さい特定態様（例えば、変動回数のみ表示（天井到達回数は表示せず））で表示可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ａ２。

【５５００】

遊技機Ａ２によれば、遊技機Ａ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記回数表示手段は、前記所定遊技状態において、前記所定事象計数手段で計数された前記所定事象に基づく回数を、前記所定態様より表示領域が小さい特定態様で表示可能に構成される。これにより、所定遊技状態においても、たとえ小さな表示領域であったとしても所定事象に基づく回数を特定態様で表示することができるので、他の表示内容を遊技者に認識し易くしつつ、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【５５０１】

遊技機Ａ１又はＡ２において、

前記回数表示手段は、

前記所定事象計数手段で計数される前記所定事象の最大集計回数を表示可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ａ３。

【５５０２】

遊技機Ａ３によれば、遊技機Ａ１又はＡ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記回数表示手段は、前記所定事象計数手段で計数される前記所定事象の最大集計回数を表示可能に構成される。これにより、特定遊技状態（又は所定遊技状態）において、所定事象の最大集計回数を遊技者に認識させることが可能となり、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【５５０３】

遊技機Ａ１からＡ３のいずれかにおいて、

少なくとも、前記所定事象計数手段で計数された前記所定事象に基づく回数を、電源断後も保持可能な保持手段（例えば、電源装置１１５のバックアップ機能）、を備え、

前記回数表示手段は、

電源が投入された後において、所定条件（例えば、「通常遊技状態」における規定変動回数）が成立した場合に、前記保持手段で保持されている前記所定事象計数手段で計数されている前記所定事象に基づく回数を前記所定態様で表示可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ａ４。

【５５０４】

遊技機Ａ４によれば、遊技機Ａ１からＡ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、前記所定事象計数手段で計数された前記所定事象に基づく回数を、電源

断後も保持可能な保持手段、を備え、前記回数表示手段は、電源が投入された後において、所定条件が成立した場合に、前記保持手段で保持されている前記所定事象計数手段で計数されている前記所定事象に基づく回数を前記所定態様で表示可能に構成される。これにより、遊技機の電源断が発生した場合でも、電源が投入された後において所定条件が成立した場合に、保持手段で保持されている所定事象計数手段で計数されている所定事象に基づく回数を所定態様で表示することができる。よって、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生して所定事象に基づく回数の表示契機が曖昧になった場合でも、所定条件の成立をトリガとして所定事象に基づく回数を表示可能となる。従って、電源断が発生したとしても遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【５５０５】

遊技機Ａ１からＡ４のいずれかにおいて、

前記所定事象計数手段は、

前記所定遊技状態における第１所定事象（例えば、特図２の変動回数）と、前記特定遊技状態における第２所定事象（例えば、特図１の変動回数）とを、それぞれ計数可能に構成され、

前記回数表示手段は、

前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行した場合に、前記第１所定事象に基づく回数を、前記第２所定事象に基づく回数を含めて前記所定態様で表示可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ａ５。

【５５０６】

遊技機Ａ５によれば、遊技機Ａ１からＡ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定事象計数手段は、前記所定遊技状態における第１所定事象と、前記特定遊技状態における第２所定事象とを、それぞれ計数可能に構成され、前記回数表示手段は、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行した場合に、前記第１所定事象に基づく回数を、前記第２所定事象に基づく回数を含めて前記所定態様で表示可能に構成される。これにより、所定遊技状態から特定遊技状態に移行した場合に、第１所定事象に基づく回数を、第２所定事象に基づく回数に含めて所定態様で表示することができるので、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生して第１所定事象および第２所定事象に基づく回数の表示契機が曖昧になった場合でも、特定遊技状態への移行契機をトリガとして第１所定事象に基づく回数を第２所定事象に基づく回数に含めて表示可能となる。よって、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【５５０７】

遊技機Ａ１からＡ５のいずれかにおいて、

前記遊技状態移行手段は、

前記所定事象計数手段によって計数された前記所定事象の回数に応じて、前記所定遊技状態および前記特定遊技状態と異なる特殊遊技状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）に移行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ａ６。

【５５０８】

遊技機Ａ６によれば、遊技機Ａ１からＡ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態移行手段は、前記所定事象計数手段によって計数された前記所定事象の回数に応じて、前記所定遊技状態および前記特定遊技状態と異なる特殊遊技状態に移行可能に構成される。これにより、所定遊技状態から特定遊技状態に移行した場合に、特殊遊技状態への移行要因となる所定事象に基づく回数を所定態様で表示することができるので、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生して特殊遊技状態への移行要因となる所定事象に基づく回数の表示契機が曖昧になった場合でも、特定遊技状態への移行契機をトリガとして特殊遊技状態への移行要因となる所定事象に基づく回数を表示可能となる。よって、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても遊技状況を遊技者に的確に認

識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【５５０９】

＜Ｂ群：前回変動の遊技状態と今回変動の遊技状態とを比較して救済カウンタ表示＞

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある。

【５５１０】

この遊技機では、例えば、少なくとも、所定の所定遊技状態から、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態へ移行可能に構成され、それぞれ異なる遊技価値を遊技者に付与可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【５５１１】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技者に理解し易い演出を行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【５５１２】

Ｂ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技者に理解し易い演出を実行可能な遊技機を提供することを目的とする。

【５５１３】

所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、

前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機において、

少なくとも、作動部材が作動し易い若しくは作動し得ることで入球手段へ遊技球が入球し易い若しくは入球し得る所定遊技状態（例えば、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）と、該所定遊技状態より前記作動部材が作動し難い若しくは作動しないことで前記入球手段へ遊技球が入球し難い若しくは入球しない特定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）とに移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短高確フラグ２０３ｎ又は時短低確フラグ２０３ｍ）と、

前記所定遊技状態においてのみ行われる所定演出（例えば、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」における特別図柄の変動演出）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、Ｄテーブル２０３ｄ４）と、

前記所定演出が実行された後において、該所定演出と異なる特定演出（例えば、「通常遊技状態」における特別図柄の変動演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、Ｂテーブル２０２ｄ２）と、

前記所定遊技状態から前記特定遊技状態へ移行される場合において、前記特定演出において遊技状態の移行に関する特定情報（例えば、変動回数および天井到達回数）を遊技者に示唆可能な特定表示を表示する特定表示手段（例えば、救済カウンタ表示８９）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｂ１。

【５５１４】

遊技機Ｂ１によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、少なくとも、作動部材が作動し易い若しくは作動し得ることで入球手段へ遊技球が入球し易い若しくは入球し得る所定遊技状態と、該所定遊技状態より前記作動部材が作動し難い若しくは作動しないことで前記入球手段へ遊技球が入球し難い若しくは入球しない特定遊技状態とに移行可能な遊技状態移行手段と、前記所定遊技状態においてのみ行われる所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、前記所定演出が実行された後において、該所定演出と異なる特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態へ移行される場合において、前記特定演出において遊技状態の移行に関する特定情報を遊技者に示唆可能な特定表示を表示する特定表示手段と、を備えている。これに

より、所定遊技状態から特定遊技状態へ移行された場合において、特定演出において遊技状態の移行に関する特定情報を、特定表示を表示することで遊技者に示唆することが可能となる。よって、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生した場合でも、所定遊技状態から特定遊技状態への移行契機をトリガとして特定演出において特定表示を表示し、遊技者に遊技状況を的確に認識させ得ることができる。その結果、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【５５１５】

遊技機Ｂ１において、

前記所定遊技状態において、複数の前記所定演出から１の前記所定演出を選択可能な所定演出選択手段（例えば、Ｄテーブル２０２ｄ４及び停止パターンカウンタＣ３値）と、

複数の前記特定演出から１の前記特定演出を選択可能な特定演出選択手段（例えば、Ｂテーブル２０２ｄ２及び停止パターンカウンタＣ３値）と、を備え、

前記特定表示手段は、

前記所定演出が実行された後において前記所定遊技状態から前記特定遊技状態へ移行された場合に、前記所定演出選択手段によっていずれの前記所定演出が選択された場合で、前記特定演出選択手段によっていずれの前記特定演出が選択された場合でも、前記特定表示を表示可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｂ２。

【５５１６】

遊技機Ｂ２によれば、遊技機Ｂ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定遊技状態において、複数の前記所定演出から１の前記所定演出を選択可能な所定演出選択手段と、複数の前記特定演出から１の前記特定演出を選択可能な特定演出選択手段と、を備え、前記特定表示手段は、前記所定演出が実行された後において前記所定遊技状態から前記特定遊技状態へ移行された場合に、前記所定演出選択手段によっていずれの前記所定演出が選択された場合で、前記特定演出選択手段によっていずれの前記特定演出が選択された場合でも、前記特定表示を表示可能に構成される。これにより、所定演出が実行された後において所定遊技状態から特定遊技状態へ移行される場合に、いずれの所定演出が選択され、その後、いずれの特定演出が選択された場合でも、特定表示を表示することが可能となる。よって、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生した場合、いずれの所定演出が選択されていた状況において所定遊技状態から特定遊技状態への移行契機をトリガとしていずれの特定演出において特定表示を表示し、遊技者に遊技状況を的確に認識させ得ることができる。その結果、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【５５１７】

遊技機Ｂ１又はＢ２において、

前記特定表示手段は、

前記所定演出において前記特定表示で遊技者に対して示唆する内容と関連する関連特定表示（例えば、変動回数のみ表示（天井到達回数は表示せず））を表示可能に構成されることを特徴とする遊技機Ｂ３。

【５５１８】

遊技機Ｂ３によれば、遊技機Ｂ１又はＢ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定表示手段は、前記所定演出において前記特定表示で遊技者に対して示唆する内容と関連する関連特定表示（例えば、変動回数のみ表示を表示可能に構成される。これにより、所定遊技状態においても、特定表示で遊技者に対して示唆する内容と関連する関連特定表示を表示することができるので、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【５５１９】

遊技機Ｂ１からＢ３のいずれかにおいて、

前記特定表示が所定特定表示（例えば、救済カウンタ表示８９が天井回数到達）となる

ことにより、遊技状態が前記所定遊技状態へ移行することを遊技者に示唆可能に構成されることを特徴とする遊技機Ｂ４。

【５５２０】

遊技機Ｂ４によれば、遊技機Ｂ１からＢ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定表示が所定特定表示となることにより、遊技状態が前記所定遊技状態へ移行することを遊技者に示唆可能に構成される。これにより、特定表示が所定特定表示となることにより、遊技状態が所定遊技状態へ移行することを遊技者に認識させることができるので、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【５５２１】

遊技機Ｂ１からＢ４のいずれかにおいて、

前記遊技状態移行手段は、

前記所定遊技状態の終了条件（例えば、規定変動回数到達）が成立した場合において、前記特定遊技状態へ移行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｂ５。

【５５２２】

遊技機Ｂ５によれば、遊技機Ｂ１からＢ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態移行手段は、前記所定遊技状態の終了条件が成立した場合において、前記特定遊技状態へ移行可能に構成される。これにより、所定遊技状態の終了条件が成立して特定遊技状態へ移行された場合において、特定演出において遊技状態の移行に関する特定情報を、特定表示を表示することで遊技者に示唆することが可能となる。よって、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生した場合でも、所定遊技状態から特定遊技状態への移行契機をトリガとして特定演出において特定表示を表示し、遊技者に遊技状況を的確に認識させ得ることができる。その結果、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【５５２３】

遊技機Ｂ１からＢ５のいずれかにおいて、

前記所定演出および前記特定演出の実行回数を計数可能な実行回数計数手段（例えば、救済カウンタ２０３ｐ）、を備え、

前記遊技状態移行手段は、

前記実行回数計数手段により前記所定演出と前記特定演出との合計回数が所定回数（例えば、２５０回）に到達した場合に、遊技状態を前記所定遊技状態へ移行可能に構成されることを特徴とする遊技機Ｂ６。

【５５２４】

遊技機Ｂ６によれば、遊技機Ｂ１からＢ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出および前記特定演出の実行回数を計数可能な実行回数計数手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記実行回数計数手段により前記所定演出と前記特定演出との合計回数が所定回数に到達した場合に、遊技状態を前記所定遊技状態へ移行可能に構成される。これにより、所定遊技状態から特定遊技状態に移行した場合に、再び所定遊技状態への移行要因となる所定演出と特定演出との合計回数を表示することができるので、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生して特定遊技状態を経由して再度の所定遊技状態への移行要因となる所定演出（および特定演出）の回数の表示契機が曖昧になった場合でも、特定遊技状態への移行契機をトリガとして再度の所定遊技状態への移行要因となる所定演出および特定演出の合計回数を表示可能となる。よって、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【５５２５】

＜Ｃ群：時短回数が複数種類ある場合の各時短最終変動の変動パターンを特殊にして時短回数を判別＞

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たり

に当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある。

【５５２６】

この遊技機では、例えば、少なくとも、所定の所定遊技状態から、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態へ移行可能に構成され、それぞれ異なる遊技価値を遊技者に付与可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【５５２７】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技者に理解し易い演出を行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【５５２８】

Ｃ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技者に理解し易い演出を実行可能な遊技機を提供することを目的とする。

【５５２９】

所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、

前記表示手段の表示結果により、遊技者の所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機において、

少なくとも、作動部材が作動し易い若しくは作動し得ることで入球手段へ遊技球が入球し易い若しくは入球し得る所定遊技状態（例えば、「普図高確時間短縮状態」）と、該所定遊技状態より前記作動部材が作動し難い若しくは作動しないことで前記入球手段へ遊技球が入球し難い若しくは入球しない特定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）とに移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短高確フラグ２０３ｎ）と、

前記所定遊技状態を、少なくとも一般所定遊技状態（例えば、終了条件として特別図柄の変動回数が３０回の「普図高確時間短縮状態」）と、該一般所定遊技状態より遊技者にとって有利な有利所定遊技状態（例えば、終了条件として特別図柄の変動回数が５０回の「普図高確時間短縮状態」）とに移行可能な所定移行手段（例えば、時短カウンタ２０３ｏ）と、

前記一般所定遊技状態、又は、前記有利所定遊技状態が終了する場合に、前記表示手段において専用の所定演出（例えば、「普図高確時間短縮状態」の終了画面）を実行可能な第１演出実行手段と、

前記所定遊技状態で前記所定演出が行われた後に、前記特定遊技状態において少なくとも前記所定遊技状態に関する特定情報（例えば、「普図高確時間短縮状態」における変動回数を含めた変動回数）を遊技者に示唆可能な特定表示（例えば、救済カウンタ表示８９）を表示する特定表示手段と、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｃ１。

【５５３０】

遊技機Ｃ１によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者の所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、少なくとも、作動部材が作動し易い若しくは作動し得ることで入球手段へ遊技球が入球し易い若しくは入球し得る所定遊技状態と、該所定遊技状態より前記作動部材が作動し難い若しくは作動しないことで前記入球手段へ遊技球が入球し難い若しくは入球しない特定遊技状態とに移行可能な遊技状態移行手段と、前記所定遊技状態を、少なくとも一般所定遊技状態と、該一般所定遊技状態より遊技者にとって有利な有利所定遊技状態とに移行可能な所定移行手段と、前記一般所定遊技状態、又は、前記有利所定遊技状態が終了する場合に、前記表示手段において専用の所定演出を実行可能な第１演出実行手段と、前記所定遊技状態で前記所定演出が行われた後に、前記特定遊技状態において少なくとも前記所定遊技状態に関する特定情報を遊技者に示唆可能な特定表示を表示する特定表示手段と、を備えている。これにより、所定遊技状態として、一般所定遊技状態または有利所定遊技状態のいずれが行われた場合でも、該一般所定遊技状態または有利所定遊技状態が終了する場合に、専用の所定演出を実行し、該所定演出の実行をトリガとして、特定遊技状態に

おいて少なくとも所定遊技状態に関する特定情報を遊技者に示唆可能な特定表示を表示することができる。よって、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生した場合であって、異なる所定遊技状態が行われ得る遊技機だとしても、各所定遊技状態終了時の所定演出の実行により、その後の特定遊技状態において特定情報を正確に遊技者に示唆することができ、遊技者に遊技状況を的確に認識させ得ることができる。その結果、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【５５３１】

遊技機Ｃ１において、

少なくとも、前記所定遊技状態に関する回数を計数可能な計数手段（例えば、救済カウンタ２０３ｐ）、を備え、

前記特定表示手段は、

前記特定表示として、前記計数手段による計数結果に基づく計数表示（例えば、特別図柄の低確率状態における変動回数）を表示可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｃ２。

【５５３２】

遊技機Ｃ２によれば、遊技機Ｃ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、前記所定遊技状態に関する回数を計数可能な計数手段、を備え、前記特定表示手段は、前記特定表示として、前記計数手段による計数結果に基づく計数表示を表示可能に構成される。これにより、所定遊技状態として、一般所定遊技状態または有利所定遊技状態のいずれが行われた場合でも、該一般所定遊技状態または有利所定遊技状態が終了する場合に、専用の所定演出を実行し、該所定演出の実行をトリガとして、特定遊技状態において、特定表示として、所定遊技状態に関する回数の計数結果に基づく計数表示を表示することができる。よって、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生した場合でも、異なる所定遊技状態が行われたとしても、各所定遊技状態終了時の所定演出の実行により、その後の特定遊技状態において所定遊技状態に関する回数の計数結果を正確に遊技者に示唆することができ、遊技者に遊技状況を的確に認識させ得ることができる。その結果、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【５５３３】

遊技機Ｃ２において、

前記特定表示手段は、

前記所定遊技状態において、前記計数手段による関連計数表示（例えば、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動回数）を表示可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｃ３。

【５５３４】

遊技機Ｃ３によれば、遊技機Ｃ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定表示手段は、前記所定遊技状態において、前記計数手段による関連計数表示を表示可能に構成される。これにより、所定遊技状態においても計数手段の計数結果を表示することができるので、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【５５３５】

遊技機Ｃ２又はＣ３において、

前記特定遊技状態に移行したか否かを判別可能な移行判別手段（例えば、時短高確フラグ２０３ｎのオン／オフ）、を備え、

前記特定表示手段は、

前記移行判別手段によって前特定遊技状態に移行したと判別された場合において、前記計数手段による計数結果に基づく前記計数表示を表示可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｃ４。

【５５３６】

遊技機Ｃ４によれば、遊技機Ｃ２又はＣ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定遊技状態に移行したか否かを判別可能な移行判別手段、を備え、前記特定表示手段は、前記移行判別手段によって前記特定遊技状態に移行したと判別された場合において、前記計数手段による計数結果に基づく前記計数表示を表示可能に構成される。これにより、所定遊技状態として、一般所定遊技状態または有利所定遊技状態のいずれが行われた場合でも、該一般所定遊技状態または有利所定遊技状態が終了する場合に、専用の所定演出を実行し、該所定演出の実行をトリガとして、移行判別手段により第２遊技状態に移行したと判別された場合において、特定表示として、所定遊技状態に関する回数の計数結果に基づく計数表示を表示することができる。よって、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生した場合でも、異なる所定遊技状態が行われたとしても、各所定遊技状態終了時の所定演出の実行により、その後の特定遊技状態において所定遊技状態に関する回数の計数結果を正確に遊技者に示唆することができ、遊技者に遊技状況を的確に認識させ得ることができる。その結果、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【５５３７】

遊技機Ｃ１からＣ４のいずれかにおいて、

前記特定表示が所定特定表示（例えば、救済カウンタ表示８９が天井回数到達）となることにより、遊技状態が移行することを遊技者に示唆可能な特殊表示（例えば、「天井到達！」も文字表示や、遊技状態が移行することを示唆可能な特殊演出等）を表示可能な特殊表示手段、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｃ５。

【５５３８】

遊技機Ｃ５によれば、遊技機Ｃ１からＣ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定表示が所定特定表示となることにより、特殊表示を表示可能な特殊表示手段、を備えている。これにより、特定表示が所定特定表示となることにより、遊技状態が移行することを遊技者に認識させることができるので、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【５５３９】

遊技機Ｃ２からＣ５のいずれかにおいて、

前記計数手段は、

前記所定遊技状態における前記所定演出と、前記特定遊技状態における特定演出とをそれぞれ計数可能に構成され、

前記遊技状態移行手段は、

前記計数手段により前記所定演出と前記特定演出との合計回数が所定回数（例えば、２５０回）に到達した場合に、遊技状態を前記所定遊技状態へ移行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｃ６。

【５５４０】

遊技機Ｃ６によれば、遊技機Ｃ２からＣ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記計数手段は、前記所定遊技状態における前記所定演出と、前記特定遊技状態における特定演出とをそれぞれ計数可能に構成され、前記遊技状態移行手段は、前記計数手段により前記所定演出と前記特定演出との合計回数が所定回数に到達した場合に、遊技状態を前記所定遊技状態へ移行可能に構成される。これにより、所定遊技状態から特定遊技状態に移行した場合に、再び所定遊技状態への移行要因となる所定演出と特定演出との合計回数を表示することができるので、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生して特定遊技状態を経由して再度の所定遊技状態への移行要因となる所定演出（および特定演出）の回数の表示契機が曖昧になった場合でも、特定遊技状態への移行契機をトリガとして再度の所定遊技状態への移行要因となる所定演出および特定演出の合計回数を表示可能となる。よって、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる

、という効果がある。
【５５４１】
＜Ｄ群：他の表示と異なる領域に救済カウンタ表示＞
従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある。
【５５４２】
この遊技機では、例えば、少なくとも、所定の所定遊技状態から、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態へ移行可能に構成され、それぞれ異なる遊技価値を遊技者に付与可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【５５４３】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技者に理解し易い演出を行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【５５４４】
Ｄ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技者に理解し易い演出を実行可能な遊技機を提供することを目的とする。
【５５４５】
遊技媒体を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、
前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機において、
少なくとも、前記表示手段において所定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出されることにより移行され得る所定遊技状態（例えば、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）と、該所定遊技状態において移行条件（例えば、規定の特別図柄の変動演出回数実行）が成立した場合に開始される特定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）と、に移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短高確フラグ２０３ｎ又は時短低確フラグ２０３ｍ）と、
前記所定遊技状態において遊技者に有利となる前記発射手段による発射態様を示唆可能な所定発射態様示唆表示（例えば、右打ち示唆表示）を、前記表示手段で表示可能な所定示唆手段（例えば、「右打ち！」の帯テロップ表示）と、
前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行した場合において、前記所定発射態様示唆表示と異なる特定発射態様示唆表示（例えば、左打ち示唆表示）を、前記表示手段で表示可能な特定示唆手段（例えば、左打ち遊技を促す文字メッセージ８１ｄ）と、
前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行した場合において、前記特定発射態様示唆表示と異なる表示領域に、遊技状態の移行に関する特定情報（例えば、特別図柄の変動回数と天井到達回数）を遊技者に示唆可能な特定表示（例えば、救済カウンタ表示８９）を表示する特定表示手段と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｄ１。
【５５４６】
遊技機Ｄ１によれば、遊技媒体を発射可能な発射手段と、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、少なくとも、前記表示手段において所定表示結果が導出されることにより移行され得る所定遊技状態と、該所定遊技状態において移行条件が成立した場合に開始される特定遊技状態と、に移行可能な遊技状態移行手段と、前記所定遊技状態における前記発射手段による発射態様を示唆可能な所定発射態様示唆表示を、前記表示手段で表示可能な所定示唆手段と、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行した場合において、前記所定発射態様示唆表示と異なる特定発射態様示唆表示を、前記表示手段で表示可能な特定示唆手段と、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行した場合において、前記特定発射態様示唆表示と異なる表示領域に、遊技状態の移行に関す

る特定情報を遊技者に示唆可能な特定表示を表示する特定表示手段と、を備えている。これにより、所定遊技状態から特定遊技状態に移行した場合に、所定発射態様示唆表示から特定発射態様示唆表示に変化させ、遊技媒体の発射態様が変化する旨を遊技者に明確に示唆するとともに、該特定発射態様示唆表示と異なる表示領域に、遊技状態の移行に関する特定情報を遊技者に示唆可能な特定表示を表示し、遊技状態の移行に関する遊技状況を遊技者に的確に認識させることができる。よって、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生した場合でも、発射態様の変化を遊技者に認識させつつ、その後の特定遊技状態において特定情報を正確に遊技者に示唆することができ、遊技者に遊技状況を的確に認識させ得ることができる。その結果、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【５５４７】

遊技機Ｄ１において、

前記特定表示手段は、

前記所定遊技状態において、前記特定表示に関連する関連特定表示（例えば、特別図柄の変動回数のみを表示）を表示可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｄ２。

【５５４８】

遊技機Ｄ２によれば、遊技機Ｄ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定表示手段は、前記所定遊技状態において、前記特定表示に関連する関連特定表示を表示可能に構成される。これにより、所定遊技状態においても特定表示に関連する関連特定表示を表示することで、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【５５４９】

遊技機Ｄ１又はＤ２において、

前記特定示唆手段は、

前記所定発射態様示唆表示と異なる態様で前記特定発射態様示唆表示を表示可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｄ３。

【５５５０】

遊技機Ｄ３によれば、遊技機Ｄ１又はＤ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定示唆手段は、前記所定発射態様示唆表示と異なる態様で前記特定発射態様示唆表示を表示可能に構成される。これにより、所定発射態様示唆表示と特定発射態様示唆表示とを遊技者が識別可能な異なる態様で表示することで、遊技媒体の発射態様の変化と遊技状況とを遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【５５５１】

遊技機Ｄ１からＤ３のいずれかにおいて、

前記特定表示手段は、

前記特定表示において、少なくとも、前記特定遊技状態における所定事象（例えば、特別図柄の変動演出）の数量を表示可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｄ４。

【５５５２】

遊技機Ｄ４によれば、遊技機Ｄ１からＤ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定表示手段は、前記特定表示において、少なくとも、前記特定遊技状態における所定事象の数量を表示可能に構成される。これにより、所定遊技状態から特定遊技状態に移行した場合に、所定発射態様示唆表示から特定発射態様示唆表示に変化させ、遊技媒体の発射態様が変化する旨を遊技者に明確に示唆するとともに、該特定発射態様示唆表示と異なる表示領域に、遊技状態の移行に関する特定情報であって、特定遊技状態における所定事象の数量を遊技者に示唆可能な特定表示を表示し、遊技状態の移行に関する遊技状況を遊技者に的確に認識させることができる。よって、例えば、所定遊技状態において遊

技機の電源断が発生した場合でも、発射態様の変化を遊技者に認識させつつ、その後の特定遊技状態において所定事象の数量である特定情報を正確に遊技者に示唆することができ、遊技者に遊技状況を的確に認識させ得ることができる。その結果、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【５５５３】

遊技機Ｄ４において、

前記所定事象の数量が特定数量（例えば、「２５０回」）となることにより、遊技状態が移行することを遊技者に示唆可能な特殊表示（例えば、「天井回数到達！」）を表示可能な特殊表示手段、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｄ５。

【５５５４】

遊技機Ｄ５によれば、遊技機Ｄ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定事象の数量が特定数量となることにより、遊技状態が移行することを遊技者に示唆可能な特殊表示を表示可能な特殊表示手段、を備えている。これにより、特定情報である所定事象の数量が特定数量となることにより、遊技状態が移行することを遊技者に認識させることができるので、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【５５５５】

遊技機Ｄ４又はＤ５において、

前記所定遊技状態および前記特定遊技状態における前記所定事象の回数を計数可能な計数手段（例えば、救済カウンタ２０３ｐ）、を備え、

前記遊技状態移行手段は、

前記計数手段により前記所定事象の回数が所定回数（例えば、「２５０回」）に到達した場合に、遊技状態を前記所定遊技状態へ移行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｄ６。

【５５５６】

遊技機Ｄ６によれば、遊技機Ｄ４又はＤ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定遊技状態および前記特定遊技状態における前記所定事象の回数を計数可能な計数手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記計数手段により前記所定事象の回数が所定回数に到達した場合に、遊技状態を前記所定遊技状態へ移行可能に構成される。これにより、所定遊技状態から特定遊技状態に移行した場合に、再び所定遊技状態への移行要因となる所定事象の回数を計数して表示することで、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生して特定遊技状態を経由して再度の所定遊技状態への移行要因となる所定事象の回数の表示契機が曖昧になった場合でも、特定遊技状態への移行契機をトリガとして再度の所定遊技状態への移行要因となる所定事象の回数を表示可能となる。よって、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【５５５７】

＜Ｅ群：通常時に電断した場合に特定変動パターンを契機に救済カウンタ表示を表示＞

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある。

【５５５８】

この遊技機では、例えば、少なくとも、所定の所定遊技状態から、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態へ移行可能に構成され、それぞれ異なる遊技価値を遊技者に付与可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【５５５９】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技者に理解し易い演出を行う必要があり、こ

の点について未だ改良の余地がある。

【５５６０】

E群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技者に理解し易い演出を実行可能な遊技機を提供することを目的とする。

【５５６１】

遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置６５）、を備えた遊技機において、

少なくとも、所定遊技状態（例えば、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）と、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）とに移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短高確フラグ２０３ｎ又は時短低確フラグ２０３ｍ）と、

遊技の制御を実行可能な所定制御手段（例えば、主制御装置１１０）と、

前記所定制御手段から遊技情報（例えば、「特殊変動１」の演出態様または「特殊変動２」の演出態様に対応する変動パターンコマンド）を受信することにより動作可能な特定制御手段（例えば、音声ランプ制御装置１１３）と、

前記所定制御手段の記憶内容を、電源断後も保持可能な保持手段（例えば、電源装置１１５のバックアップ機能）と、を備え、

前記特定制御手段は、

前記遊技情報を前記所定制御手段から受信することで、少なくとも、前記特定遊技状態における遊技状況を遊技者に示唆可能な特定示唆（例えば、救済カウンタ表示８９）を出力する特定出力手段（例えば、救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７））、を備え、

前記特定出力手段は、

前記特定遊技状態における所定の供給電力が減退した後において、前記所定制御手段から前記遊技情報が出力されるまでは前記特定示唆を出力せず、前記所定制御手段から前記遊技情報が出力された場合に前記特定示唆を出力可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｅ１。

【５５６２】

遊技機Ｅ１によれば、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段、を備えた遊技機であって、少なくとも、所定遊技状態と、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態とに移行可能な遊技状態移行手段と、遊技の制御を実行可能な所定制御手段と、前記所定制御手段から遊技情報を受信することにより動作可能な特定制御手段と、前記所定制御手段の記憶内容を、電源断後も保持可能な保持手段と、を備え、前記特定制御手段は、前記遊技情報を前記所定制御手段から受信することで、少なくとも、前記特定遊技状態における遊技状況を遊技者に示唆可能な特定示唆を出力する特定出力手段、を備え、前記特定出力手段は、前記特定遊技状態における所定の供給電力が減退した後において、前記所定制御手段から前記遊技情報が出力されるまでは前記特定示唆を出力せず、前記所定制御手段から前記遊技情報が出力された場合に前記特定示唆を出力可能に構成される。これにより、特定遊技状態における供給電力が減退した後において、特定遊技状態における遊技状況を遊技者に示唆し得る特定示唆の内容が曖昧になった場合でも、所定制御手段から遊技情報が出力されることをトリガとして特定示唆を出力することが可能となる。よって、仮に、供給電力の減退という事象が発生したとしても、所定制御手段から遊技情報が出力されるまでは特定示唆を出力せず、第１制御手段から遊技情報が出力された際に特定示唆を出力することで、遊技状況を遊技者が誤認することを抑制して、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【５５６３】

遊技機Ｅ１において、

前記所定制御手段は、

遊技者が遊技を行う場合の所定条件（例えば、「通常遊技状態」における規定変動回数）が成立することにより、前記特定制御手段に前記遊技情報を出力可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｅ２。
【５５６４】
遊技機Ｅ２によれば、遊技機Ｅ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定制御手段は、遊技者が遊技を行う場合の所定条件が成立することにより、前記特定制御手段に前記遊技情報を出力可能に構成される。これにより、遊技者が遊技を行う場合の所定条件が成立することにより、特定制御手段へ遊技情報を出力することで、特定遊技状態における供給電力が減退した後において、特定遊技状態における遊技状況を遊技者に示唆し得る特定示唆の内容が曖昧になった場合でも、遊技者が遊技を行う場合の所定条件が成立した際に所定制御手段から遊技情報が出力されることをトリガとして特定示唆を出力することが可能となる。よって、仮に、供給電力の減退という事象が発生したとしても、遊技者が遊技を行う場合の所定条件が成立していない状況では所定制御手段から遊技情報が出力せずに特定示唆も出力せず、遊技者が遊技を行う場合の所定条件が成立した場合に所定制御手段から遊技情報が出力された際に特定示唆を出力することで、遊技状況を遊技者が誤認することを抑制して、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。
【５５６５】
遊技機Ｅ１又はＥ２において、
前記特定制御手段は、
電源断された場合に、記憶内容が初期化される
ことを特徴とする遊技機Ｅ３。
【５５６６】
遊技機Ｅ３によれば、遊技機Ｅ１又はＥ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定制御手段は、電源断された場合に、記憶内容が初期化される。これにより、特定遊技状態における供給電力が減退した後において、特定制御手段の記憶内容が初期化されて、特定遊技状態における遊技状況を遊技者に示唆し得る特定示唆の内容が曖昧になった場合でも、所定制御手段から遊技情報が出力されることをトリガとして特定示唆を出力することが可能となる。よって、仮に、供給電力の減退という事象が発生して、特定制御手段の記憶内容が初期化されている場合でも、所定制御手段から遊技情報が出力されるまでは特定示唆を出力せず、所定制御手段から遊技情報が出力された際に特定示唆を出力することで、遊技状況を遊技者が誤認することを抑制して、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。
【５５６７】
遊技機Ｅ１からＥ３のいずれかにおいて、
前記特定出力手段は、
前記所定遊技状態において、前記特定示唆と関連する関連特定示唆（例えば、「普図高確時間短縮状態における特別図柄の変動回数）を出力可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｅ４。
【５５６８】
遊技機Ｅ４によれば、遊技機Ｅ１からＥ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定出力手段は、前記所定遊技状態において、前記特定示唆と関連する関連特定示唆を出力可能に構成される。これにより、所定遊技状態においても特定示唆と関連する関連特定示唆を遊技者に出力することができるので、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。
【５５６９】
遊技機Ｅ１からＥ４のいずれかにおいて、
前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行する場合に、専用の所定演出（例えば、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動演出の最終変動）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、Ｅテーブル２０２ｄ５又はＦテーブル２０２ｄ６）、を備え、

前記特定出力手段は、
前記所定遊技状態で前記所定演出が行われた後に、前記特定遊技状態において少なくとも前記所定遊技状態に関する遊技状況を含めて特定示唆を出力可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｅ５。
【５５７０】
遊技機Ｅ５によれば、遊技機Ｅ１からＥ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行する場合に、専用の所定演出を実行可能な所定演出実行手段、を備え、前記特定出力手段は、前記所定遊技状態で前記所定演出が行われた後に、前記特定遊技状態において少なくとも前記所定遊技状態に関する遊技状況を含めて特定示唆を出力可能に構成される。これにより、所定遊技状態で所定演出が行われた後に、特定遊技状態における供給電力が減退した後において、特定遊技状態における遊技状況を遊技者に示唆し得る特定示唆の内容が曖昧になった場合でも、所定制御手段から遊技情報が出力されることをトリガとして、特定遊技状態において少なくとも所定遊技状態に関する遊技状況を含めて特定示唆を出力することが可能となる。よって、仮に、供給電力の減退という事象が発生したとしても、所定制御手段から遊技情報が出力されるまでは特定示唆を出力せず、所定制御手段から遊技情報が出力された際に特定示唆を出力することで、遊技状況を遊技者が誤認することを抑制して、特定遊技状態において少なくとも所定遊技状態に関する遊技状況を含めて遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。
【５５７１】
遊技機Ｅ１からＥ５のいずれかにおいて、
前記特定遊技状態において前記所定演出と異なる特定演出（例えば、「通常遊技状態」における特別図柄の変動演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、変動開始処理（Ｓ５１０））と、
前記所定演出および前記特定演出の実行回数を計数可能な実行回数計数手段（例えば、救済カウンタ２０３ｐ）と、を備え、
前記遊技状態移行手段は、
前記実行回数計数手段により前記所定演出と前記特定演出との合計回数が所定回数（例えば、「２５０回」）に到達した場合に、遊技状態を前記所定遊技状態に移行可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｅ６。
【５５７２】
遊技機Ｅ６によれば、遊技機Ｅ１からＥ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定遊技状態において前記所定演出と異なる特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、前記所定演出および前記特定演出の実行回数を計数可能な実行回数計数手段と、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記実行回数計数手段により前記所定演出と前記特定演出との合計回数が所定回数に到達した場合に、遊技状態を前記第１遊技状態に移行可能に構成される。これにより、所定遊技状態から特定遊技状態に移行した場合に、再び所定遊技状態への移行要因となる所定演出と特定演出との合計回数を計数して表示することで、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生して第２遊技状態を経由して再度の所定遊技状態への移行要因となる所定演出及び特定演出の回数の表示契機が曖昧になった場合でも、所定制御手段から遊技情報が出力されることをトリガとして再度の所定遊技状態への移行要因となる所定演出及び特定演出の回数を表示可能となる。よって、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。
【５５７３】
＜Ｆ群：整合性フラグのオンオフで救済カウンタ表示の表示タイミングを制御＞
従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある。

【５５７４】
この遊技機では、例えば、少なくとも、所定の所定遊技状態から、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態へ移行可能に構成され、それぞれ異なる遊技価値を遊技者に付与可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【５５７５】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技者に理解し易い演出を行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【５５７６】
Ｆ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技者に理解し易い演出を実行可能な遊技機を提供することを目的とする。
【５５７７】
遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置６５）、を備えた遊技機において、
少なくとも、遊技者にとって有利な発射態様での遊技が奨励される所定遊技状態（例えば、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）と、該所定遊技状態より遊技者にとって不利な発射態様での遊技が奨励される特定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）とに移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短高確フラグ２０３ｎ又は時短低確フラグ２０３ｍ）と、
遊技の制御を実行可能な所定制御手段（例えば、主制御装置１１０）と、
前記所定制御手段から遊技情報（例えば、変動パターンコマンド）を受信することにより動作可能な特定制御手段（例えば、音声ランプ制御装置１１３）と、
前記所定制御手段の記憶内容を、電源断後も保持可能な保持手段（例えば、電源装置１１５のバックアップ機能）と、を備え、
前記特定制御手段は、
前記遊技情報を前記所定制御手段から受信することで、前記所定遊技状態および前記特定遊技状態における遊技状況を遊技者に示唆可能な特定示唆（例えば、救済カウンタ表示８９）を出力する特定出力手段（例えば、救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７））、を備え、
前記特定出力手段は、
所定の供給電力が減退していない状況において、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態へ移行した場合に、前記特定遊技状態の開始後に前記特定示唆を出力し、
所定の供給電力が減退した後において、前記特定遊技状態において前記所定制御手段から特定情報（例えば、規定変動回数に対応する変動パターンコマンド）が出力されることで前記特定示唆を出力可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｆ１。
【５５７８】
遊技機Ｆ１によれば、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段、を備えた遊技機であって、少なくとも、遊技者にとって有利な発射態様での遊技が奨励される所定遊技状態と、該所定遊技状態より遊技者にとって不利な発射態様での遊技が奨励される特定遊技状態とに移行可能な遊技状態移行手段と、遊技の制御を実行可能な所定制御手段と、前記所定制御手段から遊技情報を受信することにより動作可能な特定制御手段と、前記所定制御手段の記憶内容を、電源断後も保持可能な保持手段と、を備え、前記特定制御手段は、前記遊技情報を前記所定制御手段から受信することで、前記所定遊技状態および前記特定遊技状態における遊技状況を遊技者に示唆可能な特定示唆を出力する特定出力手段、を備え、前記特定出力手段は、所定の供給電力が減退していない状況において、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態へ移行した場合に、前記特定遊技状態の開始後に前記特定示唆を出力し、所定の供給電力が減退した後において、前記特定遊技状態において前記所定制御手段から特定情報が出力されることで前記特定示唆を出力可能に構成される。これにより、所定の供給電力が減退していない状況において所定遊技状態から特定遊技状

態へ移行した場合には、特定遊技状態の開始後に特定示唆を出力する一方、所定の供給電力が減退した後においては、特定遊技状態において所定制御手段から特定情報が出力されることをトリガとして特定示唆を出力することができる。よって、仮に、所定の供給電力の減退という事象が発生したとしても、所定制御手段から特定情報が出力されるまでは特定示唆を出力せず、所定制御手段から特定情報が出力された際に特定示唆を出力することで、遊技状況を遊技者が誤認することを抑制して、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【５５７９】

遊技機Ｆ１において、

前記特定出力手段は、

前記所定遊技状態において、前記特定示唆の出力を制限する制限手段、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｆ２。

【５５８０】

遊技機Ｆ２によれば、遊技機Ｆ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定出力手段は、前記所定遊技状態において、前記特定示唆の出力を制限する制限手段、を備えている。これにより、所定遊技状態において特定示唆の出力を制限して、該所定遊技状態における遊技に遊技者を集中させ易くしつつ、所定の供給電力が減退していない状況において所定遊技状態から特定遊技状態へ移行した場合には、特定遊技状態の開始後に特定示唆を出力する一方、所定の供給電力が減退した後においては、特定遊技状態において所定制御手段から特定情報が出力されることをトリガとして特定示唆を出力することができる。よって、所定遊技状態の遊技性が特定示唆によって損なわれることなく、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【５５８１】

遊技機Ｆ１又はＦ２において、

電源断された場合に、前記特定制御手段の内容を初期化する初期化手段（例えば、音声ランプ制御装置１１３にバックアップ機能無し）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｆ３。

【５５８２】

遊技機Ｆ３によれば、遊技機Ｆ１又はＦ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、電源断された場合に、前記特定制御手段の内容を初期化する初期化手段、を備えている。これにより、電源断が発生した場合において、特定制御手段の記憶内容が初期化されて、遊技状況を遊技者に示唆し得る特定示唆の内容が曖昧になった場合でも、所定制御手段から遊技情報が出力されることをトリガとして特定示唆を出力することが可能となる。よって、仮に、所定の供給電力の減退という事象が発生して、特定制御手段の記憶内容が初期化されている場合でも、所定制御手段から遊技情報が出力されるまでは特定示唆を出力せず、所定制御手段から遊技情報が出力された際に特定示唆を出力することで、遊技状況を遊技者が誤認することを抑制して、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【５５８３】

遊技機Ｆ１からＦ３のいずれかにおいて、

前記特定出力手段は、

前記特定示唆と関連する関連特定示唆（例えば、「普図高確時間短縮状態」において変動回数のみを表示）を出力可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｆ４。

【５５８４】

遊技機Ｆ４によれば、遊技機Ｆ１からＦ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定出力手段は、前記特定示唆と関連する関連特定示唆を出力可能に構成される。これにより、特定示唆と関連する関連特定示唆を遊技者に出力することができるので、

遊技状況を遊技者により的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【５５８５】

遊技機Ｆ１からＦ４のいずれかにおいて、

前記遊技状態移行手段は、

前記所定遊技状態の終了条件が成立した場合において、前記特定遊技状態へ移行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｆ５。

【５５８６】

遊技機Ｆ５によれば、遊技機Ｆ１からＦ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態移行手段は、前記所定遊技状態の終了条件が成立した場合において、前記特定遊技状態へ移行可能に構成される。これにより、所定の供給電力が減退していない状況において所定遊技状態の終了条件が成立して遊技状態が特定遊技状態へ移行した場合には、特定遊技状態の開始後に特定示唆を出力する一方、所定の供給電力が減退した後においては、特定遊技状態において所定制御手段から特定情報が出力されることをトリガとして特定示唆を出力することができる。よって、仮に、所定の供給電力の減退という事象が発生したとしても、所定制御手段から特定情報が出力されるまでは特定示唆を出力せず、所定制御手段から特定情報が出力された際に特定示唆を出力することで、遊技状況を遊技者が誤認することを抑制して、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【５５８７】

遊技機Ｆ１からＦ５のいずれかにおいて、

前記所定遊技状態における所定演出（例えば、第２特別図柄の変動演出）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、特図変動処理（Ｓ２１０）のＳ５０６）と、

前記特定遊技状態における特定演出（例えば、第１特別図柄の変動演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、特図変動処理（Ｓ２１０）のＳ５０９）と、

前記所定演出および前記特定演出の実行回数を計数可能な実行回数計数手段（例えば、救済カウンタ２０３ｐ）と、を備え、

前記遊技状態移行手段は、

前記実行回数計数手段により前記所定演出と前記特定演出との合計回数が所定回数（例えば、「２５０回」）に到達した場合に、遊技状態を前記所定遊技状態へ移行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｆ６。

【５５８８】

遊技機Ｆ６によれば、遊技機Ｆ１からＦ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定遊技状態における所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、前記特定遊技状態における特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、前記所定演出および前記特定演出の実行回数を計数可能な実行回数計数手段と、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記実行回数計数手段により前記所定演出と前記特定演出との合計回数が所定回数に到達した場合に、遊技状態を前記所定遊技状態へ移行可能に構成される。これにより、所定遊技状態から特定遊技状態に移行した場合に、再び所定遊技状態への移行要因となる所定演出と特定演出との合計回数を計数して表示することで、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生して特定遊技状態を経由して再度の所定遊技状態への移行要因となる所定演出及び特定演出の回数の表示契機が曖昧になった場合でも、所定制御手段から遊技情報が出力されることをトリガとして再度の所定遊技状態への移行要因となる所定演出及び特定演出の回数を表示可能となる。よって、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【５５８９】

＜Ｇ群：異なる通常状態に移行して特定変動回数で救済カウンタ表示を表示（第１６実

施形態）＞
　従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある。
【５５９０】
　この遊技機では、例えば、少なくとも、所定の所定遊技状態から、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態へ移行可能に構成され、それぞれ異なる遊技価値を遊技者に付与可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【５５９１】
　上記例示したような遊技機等に対して、遊技者に理解し易い演出を行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【５５９２】
　Ｇ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技者に理解し易い演出を実行可能な遊技機を提供することを目的とする。
【５５９３】
　所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、
　前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置６５）、を備えた遊技機において、
　少なくとも、遊技者にとって有利な所定遊技状態（例えば、普通図柄の高確率状態）と、該所定遊技状態より遊技者にとって不利な特定遊技状態（例えば、普通図柄の低確率状態）とに移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短高確フラグ２０３ｎ又は時短低確フラグ２０３ｍ）と、
　少なくとも前記特定遊技状態において前記表示手段で行われる所定事象に基づく回数を計数可能な所定事象計数手段（例えば、救済カウンタ２０３ｐ）と、を備え、
　前記所定遊技状態は、
　少なくとも、一般所定遊技状態（例えば、「確率変動状態」）と、該一般所定遊技状態と異なる特異所定遊技状態（例えば、「普図高確時間短縮状態」）と、が設けられ、
　前記特定遊技状態は、
　少なくとも、一般特定遊技状態（例えば、「通常遊技状態Ａ」）と、該一般特定遊技状態と異なる特異特定遊技状態（例えば、「通常遊技状態Ｂ」）と、が設けられ、
　前記遊技機は、
　前記一般特定遊技状態において前記所定事象計数手段により前記所定事象が所定回数（例えば、「１００回」）計数された場合、又は、前記特異特定遊技状態において前記所定事象計数手段により前記所定事象が前記所定回数と異なる特定回数（例えば、「５０回」）計数された場合に、遊技状態の移行に関する特定情報（例えば、変動回数と天井到達回数）を遊技者に示唆可能な特定出力（例えば、救済カウンタ表示８９）を出力する特定出力手段（例えば、救済カウンタ表示処理（Ｓ１３１７））、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｇ１。
【５５９４】
　遊技機Ｇ１によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段、を備えた遊技機であって、少なくとも、遊技者にとって有利な所定遊技状態と、該所定遊技状態より遊技者にとって不利な特定遊技状態とに移行可能な遊技状態移行手段と、少なくとも前記特定遊技状態において前記表示手段で行われる所定事象に基づく回数を計数可能な所定事象計数手段と、を備え、前記所定遊技状態は、少なくとも、一般所定遊技状態と、該一般所定遊技状態と異なる特異所定遊技状態と、が設けられ、前記特定遊技状態は、少なくとも、一般特定遊技状態と、該一般特定遊技状態と異なる特異特定遊技状態と、が設けられ、前記遊技機は、前記一般特定遊技状態において前記所定事象計数手段により前記所定事象が所定回数計数された場合、又は、前記特異特定遊技状態において前記所定事象計数手段により前記

所定事象が前記所定回数と異なる特定回数計数された場合に、遊技状態の移行に関する特定情報を遊技者に示唆可能な特定出力を出力する特定出力手段、を備えている。これにより、特定遊技状態として異なる一般特定遊技状態または特異特定遊技状態に移行した場合でも、一般特定遊技状態において所定回数の所定事象が計数された場合、および、特異特定遊技状態において所定回数と異なる特定回数の所定事象が計数された場合に、遊技状態の移行に関する特定情報を遊技者に示唆可能な特定出力を出力することで、遊技状態の移行に関する遊技状況を遊技者に的確に認識させることができる。よって、例えば、所定遊技状態又は特定遊技状態において遊技機の電源断が発生して所定事象に基づく回数の表示契機が曖昧になった場合でも、各特定遊技状態における所定事象の各回数をトリガとして遊技状態の移行に関する特定情報を遊技者に示唆可能な特定出力を出力できる。よって、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【５５９５】

遊技機Ｇ１において、

前記特定出力手段は、

前記所定遊技状態において、前記特定出力に関連する関連特定出力（例えば、変動回数のみ）を出力可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｇ２。

【５５９６】

遊技機Ｇ２によれば、遊技機Ｇ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定出力手段は、前記所定遊技状態において、前記特定出力に関連する関連特定出力）を出力可能に構成される。これにより、所定遊技状態においても、特定出力に関連する関連特定出力を出力することができるので、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【５５９７】

遊技機Ｇ１又はＧ２において、

前記一般所定遊技状態は、

前記特異所定遊技状態と遊技者に付与され得る遊技価値が異なる

ことを特徴とする遊技機Ｇ３。

【５５９８】

遊技機Ｇ３によれば、遊技機Ｇ１又はＧ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記一般所定遊技状態は、前記特異所定遊技状態と遊技者に付与され得る遊技価値が異なる。これにより、一般所定遊技状態と特異所定遊技状態とで遊技者に付与され得る遊技価値を異ならせ、遊技のバリエーションを設け、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【５５９９】

遊技機Ｇ１からＧ３のいずれかにおいて、

前記遊技状態移行手段は、

前記表示手段において特定識別情報（例えば、大当たり図柄）が現出することにより、前記一般所定遊技状態または前記特異所定遊技状態に移行可能に構成され、

前記表示手段において前記特定識別情報の現出と異なる所定条件（例えば、「普図高確時間短縮状態」の終了条件）が成立することにより、前記一般特定遊技状態又は前記特異特定遊技状態に移行可能に構成され、

前記一般特定遊技状態および前記特異特定遊技状態は、

前記特定識別情報の現出確率が同一に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｇ４。

【５６００】

遊技機Ｇ４によれば、遊技機Ｇ１からＧ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態移行手段は、前記表示手段において特定識別情報が現出することにより、前記一般所定遊技状態または前記特異所定遊技状態に移行可能に構成され、前記表示手

段において前記特定識別情報の現出と異なる所定条件が成立することにより、前記一般特定遊技状態又は前記特異特定遊技状態に移行可能に構成され、前記一般特定遊技状態および前記特異特定遊技状態は、前記特定識別情報の現出確率が同一に構成される。これにより、表示手段において特定識別情報の現出と異なる所定条件の成立によって移行され得る一般特定遊技状態と特異特定遊技状態とにおける特定識別情報の現出確率が同一とすることで、特定識別情報の現出確率が同一であっても異なる遊技性を付与し得て、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【５６０１】

遊技機Ｇ１からＧ４のいずれかにおいて、

前記特定出力手段は、

前記一般特定遊技状態および前記特異特定遊技状態において、前記所定事象の回数に関する所定事象関連表示（例えば、変動回数表示）を表示可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｇ５。

【５６０２】

遊技機Ｇ５によれば、遊技機Ｇ１からＧ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定出力手段は、前記一般特定遊技状態および前記特異特定遊技状態において、前記所定事象の回数に関する所定事象関連表示を表示可能に構成される。これにより、一般特定遊技状態および特異特定遊技状態においても、所定事象の回数に関する所定事象関連表示を表示することができるので、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【５６０３】

遊技機Ｇ１からＧ５のいずれかにおいて、

前記所定事象計数手段は、

前記一般所定遊技状態では前記所定事象を計数しない一方、前記特異所定遊技状態、前記一般特定遊技状態および前記特異特定遊技状態において前記所定事象を計数する

ことを特徴とする遊技機Ｇ６。

【５６０４】

遊技機Ｇ６によれば、遊技機Ｇ１からＧ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定事象計数手段は、前記一般所定遊技状態では前記所定事象を計数しない一方、前記特異所定遊技状態、前記一般特定遊技状態および前記特異特定遊技状態において前記所定事象を計数する。これにより、所定事象を計数する遊技状態と、所定事象を計数する遊技状態とを設けることで、所定事象に関する遊技仕様にバリエーションを設け、例えば、所定事象の回数に応じて遊技状態を変化させる等の遊技性を創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【５６０５】

＜Ｈ群：通常時短では小当たり１回、天井時短では小当たり複数回で時短終了＞

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある。

【５６０６】

この遊技機では、例えば、少なくとも、所定の所定遊技状態から、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態へ移行可能に構成され、それぞれ異なる遊技価値を遊技者に付与可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【５６０７】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【５６０８】

Ｈ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることができる遊技機を提供することを目的とする。

【５６０９】
所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）と、
前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置６５）、を備えた遊技機において、
少なくとも、所定遊技状態（例えば、「時短機能」無効状態）と、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態（例えば、「時短機能」有効状態）とに移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短高確フラグ２０３ｎ又は時短低確フラグ２０３ｍ）、を備え、
前記特定遊技状態は、
少なくとも、一般特定遊技状態（例えば、大当たり当選による「時短機能」有効状態）と、該一般特定遊技状態と異なる特異特定遊技状態（例えば、天井到達による「時短機能」有効状態）と、が設けられ、
前記遊技状態移行手段は、
前記所定遊技状態において、前記表示手段で実行され得る所定事象（例えば、特別図柄の変動演出）における所定結果（例えば、大当たり）の導出に基づいて前記一般特定遊技状態に移行可能な所定結果移行手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、
前記所定遊技状態において、前記所定事象における前記所定結果が導出されずに該所定事象が所定回数（例えば、「２５０回」）行われることにより前記特異特定遊技状態に移行可能な回数移行手段（例えば、救済到達計数処理（Ｓ５２０９）のＳ５５５１）と、
前記一般特定遊技状態において、前記所定事象における前記所定結果と異なる特定結果（例えば、小当たり）が所定導出回数（例えば、「１回」）行われることにより、前記所定遊技状態に移行可能な所定導出移行手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ６１４）のＳ６１５２）と、
前記特異特定遊技状態において、前記所定事象における前記特定結果に関して前記所定遊技状態に移行され得る移行条件（例えば、小当たり遊技に「５回」当選）が異なる特定導出移行手段（例えば、救済到達計数処理（Ｓ５２０９）のＳ５５５２）と、を備えていることを特徴とする遊技機Ｈ１。
【５６１０】
遊技機Ｈ１によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、少なくとも、所定遊技状態と、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態とに移行可能な遊技状態移行手段、を備え、前記特定遊技状態は、少なくとも、一般特定遊技状態と、該一般特定遊技状態と異なる特異特定遊技状態と、が設けられ、前記遊技状態移行手段は、前記所定遊技状態において、前記表示手段で実行され得る所定事象における所定結果の導出に基づいて前記一般特定遊技状態に移行可能な所定結果移行手段と、前記所定遊技状態において、前記所定事象における前記所定結果が導出されずに該所定事象が所定回数行われることにより前記特異特定遊技状態に移行可能な回数移行手段と、前記一般特定遊技状態において、前記所定事象における前記所定結果と異なる特定結果が所定導出回数行われることにより、前記所定遊技状態に移行可能な所定導出移行手段と、前記特異特定遊技状態において、前記所定事象における前記特定結果に関して前記所定遊技状態に移行され得る移行条件が異なる特定導出移行手段と、を備えている。これにより、所定事象における所定結果が導出されずに該所定事象が所定回数行われることで移行され得る特異特定遊技状態において、一般特定遊技状態と異なる移行条件で所定遊技状態に移行させることができる。よって、例えば、特異特定遊技状態における所定遊技状態への移行条件を、特定結果が所定導出回数行われることより発生し難いように設定することで、所定事象の所定回数の間、所定結果が導出されなかった遊技者に対して、特異特定遊技状態へ移行させ、さらに、一般特定遊技状態より所定遊技状態への移行契機が発生し難くすることで、特異特定遊技状態における救済措置を手厚くすることが可能となる。従って、一般特定遊技状態と特異特定遊技状態とで遊技者に対する遊技価値を異ならせ、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。
【５６１１】

遊技機Ｈ１において、
前記一般特定遊技状態において、前記所定事象が所定回数（例えば、「１００回」）行われることにより前記所定遊技状態に移行可能な所定回数移行手段（例えば、「普図高確時間短縮状態」における変動回数に基づく時短終了条件）と、
前記特異特定遊技状態において、前記所定事象が前記所定回数と異なる特定回数（例えば、「３７９回」）行われることにより前記所定遊技状態に移行可能な特定回数移行手段（例えば、「普図低確時間短縮状態」における変動回数に基づく時短終了条件）と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｈ２。
【５６１２】
遊技機Ｈ２によれば、遊技機Ｈ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記一般特定遊技状態において、前記所定事象が所定回数行われることにより前記所定遊技状態に移行可能な所定回数移行手段と、前記特異特定遊技状態において、前記所定事象が前記所定回数と異なる特定回数行われることにより前記所定遊技状態に移行可能な特定回数移行手段と、を備えている。これにより、所定事象における所定結果が導出されずに該所定事象が所定回数行われることで移行され得る特異特定遊技状態において、所定事象が所定回数行われることにより所定遊技状態に移行される一般特定遊技状態と異なり、所定事象が特定回数行われることにより所定遊技状態に移行させることで、一般特定遊技状態と特異特定遊技状態とで、遊技者に付与され得る遊技価値を異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。
【５６１３】
遊技機Ｈ１又はＨ２において、
前記特定導出移行手段は、
前記所定事象における前記特定結果が、前記所定導出回数以上の特定導出回数（例えば、「５回」）行われることにより前記所定遊技状態に移行可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｈ３。
【５６１４】
遊技機Ｈ３によれば、遊技機Ｈ１又はＨ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定導出移行手段は、前記所定事象における前記特定結果が、前記所定導出回数以上の特定導出回数行われることにより前記所定遊技状態に移行可能に構成される。これにより、特異特定遊技状態において、一般特定遊技状態より特定結果の導出回数を要因とする所定遊技状態への移行契機を抑制し、所定事象における所定結果が導出されずに該所定事象が所定回数行われることで移行され得る特異特定遊技状態における救済措置を手厚くすることが可能となる。よって、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。
【５６１５】
遊技機Ｈ１からＨ３のいずれかにおいて、
前記特定結果は、
少なくとも、一般特定結果（例えば、小当たり種別Ａ）と、該一般特定結果と異なる特異特定結果（例えば、小当たり種別Ｂ）と、が設けられ、
前記特定導出移行手段は、
前記一般特定結果の導出回数と、前記特異特定結果の導出回数とで、前記所定遊技状態に移行される回数が異なる
ことを特徴とする遊技機Ｈ４。
【５６１６】
遊技機Ｈ４によれば、遊技機Ｈ１からＨ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定結果は、少なくとも、一般特定結果と、該一般特定結果と異なる特異特定結果と、が設けられ、前記特定導出移行手段は、前記一般特定結果の導出回数と、前記特異特定結果の導出回数とで、前記所定遊技状態に移行される回数が異なる。これにより、特

定遊技状態から所定遊技状態への移行条件として、一般特定結果の導出回数と特異特定結果の導出回数とで移行される回数を異ならせることができる。よって、特定遊技状態における各特定結果の意味合いを異ならせることで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【５６１７】

遊技機Ｈ４において、

前記特定遊技状態において、前記一般特定結果が特有回数（例えば、「１回」）行われることにより前記所定遊技状態に移行可能な特有回数移行手段（例えば、小当たり種別Ａに１回当選による時短終了条件の成立）と、

前記特定遊技状態において、前記特異特定結果が特有回数以上の別異回数（例えば、「５回」）行われることにより前記所定遊技状態へ移行可能な別異回数移行手段（例えば、小当たり種別Ｂに５回当選による時短終了条件の成立）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｈ５。

【５６１８】

遊技機Ｈ５によれば、遊技機Ｈ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定遊技状態において、前記一般特定結果が特有回数行われることにより前記所定遊技状態に移行可能な特有回数移行手段と、前記特定遊技状態において、前記特異特定結果が特有回数以上の別異回数行われることにより前記所定遊技状態へ移行可能な別異回数移行手段と、を備えている。これにより、特定遊技状態から所定遊技状態への移行条件として、一般特定結果の導出回数と特異特定結果の導出回数とで移行される回数を異ならせることができる。よって、特定遊技状態において、各特定結果の意味合いを異ならせることで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【５６１９】

遊技機Ｈ１からＨ５のいずれかにおいて、

第１取得条件の成立（例えば、第１始動口６４への入賞）により前記所定事象としての第１所定事象（例えば、第１特別図柄の変動演出）を実行可能な第１所定事象実行手段（例えば、第１特別図柄に関する変動開始処理（Ｓ５１０））と、

前記第１取得条件と異なる第２取得条件の成立（例えば、第２始動口７１への入賞）により前記所定事象としての第２所定事象（例えば、第２特別図柄の変動演出）を実行可能な第２所定事象実行手段（例えば、第２特別図柄に関する変動開始処理（Ｓ５１０））と、

前記第１所定事象が実行されている場合に成立した前記第１取得条件に関する第１情報を記憶する第１記憶手段（例えば、第１保留球格納エリア２０３ｄ）と、

前記第２所定事象が実行されている場合に成立した前記第２取得条件に関する第２情報を記憶する第２記憶手段（例えば、第２保留球格納エリア２０３ｅ）と、

前記第１記憶手段に前記第１情報が記憶され、かつ、前記第２記憶手段に前記第２情報が記憶されている場合に、前記第２所定事象を前記第１所定事象より優先して実行する優先手段（例えば、特図変動処理（Ｓ２１０）のＳ５０４）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｈ６。

【５６２０】

遊技機Ｈ６によれば、遊技機Ｈ１からＨ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１取得条件の成立により前記所定事象としての第１所定事象を実行可能な第１所定事象実行手段と、前記第１取得条件と異なる第２取得条件の成立により前記所定事象としての第２所定事象を実行可能な第２所定事象実行手段と、前記第１所定事象が実行されている場合に成立した前記第１取得条件に関する第１情報を記憶する第１記憶手段と、前記第２所定事象が実行されている場合に成立した前記第２取得条件に関する第２情報を記憶する第２記憶手段と、前記第１記憶手段に前記第１情報が記憶され、かつ、前記第２記憶手段に前記第２情報が記憶されている場合に、前記第２所定事象を前記第１所定事象より優先して実行する優先手段と、を備えている。これにより、特定遊技状態において第２所定事象を第１所定事象より優先して実行することで、第１所定事象による移行条件が、第

２所定事象による移行条件より成立し難くすることができる。よって、特定遊技状態において、例えば、推奨されていない第１所定事象によって所定遊技状態へ移行され得ることを抑制することができるので、意図しない遊技結果によって遊技者に不測の不利益が生じることを抑制し、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【５６２１】

なお、上記遊技機Ａ１～Ａ６のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ６，Ｃ１～Ｃ６，Ｄ１～Ｄ６，Ｅ１～Ｅ６，Ｆ１～Ｆ６，Ｇ１～Ｇ６，Ｈ１～Ｈ６のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【５６２２】

なお、上記遊技機Ｂ１～Ｂ６のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ６，Ｃ１～Ｃ６，Ｄ１～Ｄ６，Ｅ１～Ｅ６，Ｆ１～Ｆ６，Ｇ１～Ｇ６，Ｈ１～Ｈ６のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【５６２３】

なお、上記遊技機Ｃ１～Ｃ６のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ６，Ｄ１～Ｄ６，Ｅ１～Ｅ６，Ｆ１～Ｆ６，Ｇ１～Ｇ６，Ｈ１～Ｈ６のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【５６２４】

なお、上記遊技機Ｄ１～Ｄ６のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ６，Ｃ１～Ｃ６，Ｅ１～Ｅ６，Ｆ１～Ｆ６，Ｇ１～Ｇ６，Ｈ１～Ｈ６のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【５６２５】

なお、上記遊技機Ｅ１～Ｅ６のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ６，Ｃ１～Ｃ６，Ｄ１～Ｄ６，Ｆ１～Ｆ６，Ｇ１～Ｇ６，Ｈ１～Ｈ６のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【５６２６】

なお、上記遊技機Ｆ１～Ｆ６のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ６，Ｃ１～Ｃ６，Ｄ１～Ｄ６，Ｅ１～Ｅ６，Ｇ１～Ｇ６，Ｈ１～Ｈ６のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【５６２７】

なお、上記遊技機Ｇ１～Ｇ６のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ６，Ｃ１～Ｃ６，Ｄ１～Ｄ６，Ｅ１～Ｅ６，Ｆ１～Ｆ６，Ｈ１～Ｈ６のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【５６２８】

なお、上記遊技機Ｈ１～Ｈ６のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ６，Ｃ１～Ｃ６，Ｄ１～Ｄ６，Ｅ１～Ｅ６，Ｆ１～Ｆ６，Ｇ１～Ｇ６のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【５６２９】

これらの場合、各構成を適用したことによるさらなる効果を奏することができる。

【５６３０】

遊技機Ａ１からＡ６、Ｂ１からＢ６、Ｃ１からＣ６、Ｄ１からＤ６、Ｅ１からＥ６、Ｆ１からＦ６、Ｇ１からＧ６、Ｈ１からＨ６のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機Ｘ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【５６３１】

遊技機Ａ１からＡ６、Ｂ１からＢ６、Ｃ１からＣ６、Ｄ１からＤ６、Ｅ１からＥ６、Ｆ１からＦ６、Ｇ１からＧ６、Ｈ１からＨ６のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機Ｘ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（大入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【５６３２】

遊技機Ａ１からＡ６、Ｂ１からＢ６、Ｃ１からＣ６、Ｄ１からＤ６、Ｅ１からＥ６、Ｆ１からＦ６、Ｇ１からＧ６、Ｈ１からＨ６のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機Ｘ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【５６３３】

＜第１８実施形態＞

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図３５８～図４３７を参照し、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）１０に適用した場合の第１８実施形態について説明する。図３５８は、第１８実施形態におけるパチンコ機１０の正面図であり、図３５９はパチンコ機１０の背面図であり、図３６０はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図である。

【５６３４】

第１８実施形態のパチンコ機１０では、大当たり遊技状態中において、確変領域６５ｄ（図３６０参照）の有効と無効とを切り替え可能に構成し、有効に設定されている確変領域６５ｄ（図３６０参照）への球の入賞を目指して遊技者の意思に応じて球を発射させることで、大当たり遊技終了後における「確率変動状態」を遊技者自らの意思に応じて発生させ得る遊技機について説明する。

【５６３５】

従来、所謂、大当たり遊技後に、大当たりとなった図柄に対応して遊技者に有利な付加利益遊技状態が付加される遊技機が存在する。なお、付加利益遊技状態とは、例えば、大当たり確率の高確率状態ｍ、当たり確率の高確率状態、大当たり抽選の結果を表示するための図柄変動の時間短縮状態、当たり抽選の結果を表示するための図柄変動の時間短縮状態、大当たり抽選の頻度を向上させるための高サポート状態、大当たり抽選の権利を保留する保留機能を向上する状態、それらの各種組み合わせ等が考えられる。

【５６３６】

従来の遊技機においては、上記付加利益遊技状態の獲得は、大当たり抽選において実質的に決定されており、その後、正常に遊技制御が実行されれば、大当たり遊技後に付加利益遊技状態が開始されるように構成されている。このため、遊技者による付加利益遊技状態の獲得に対する興趣は希薄であり、更なる興趣の向上が求められている。

【５６３７】

本発明は、上述した課題を解決するために、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球する

ことに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る特別遊技状態を実行する可変入球手段と、を備え、前記可変入球手段は、入球領域を開閉する開閉手段と、遊技球が入球可能な特定領域と、前記特定領域に入球した遊技球を検出する第１検出手段と、前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第２検出手段と、前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段と、を備えた遊技機であって、前記第１検出手段は、前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回が予め設定され、前記振分手段は、遊技球が前記第１検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御され、当該遊技機は、前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示を特定タイミングで表示手段に実行させる表示制御手段と、前記第１検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段と、遊技状態に対応して所定回の前記第１検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段と、当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態を付与する付与手段と、前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から１つの共通演出を選択して実行する実行手段と、を備えている。このように構成することで、付加利益遊技状態の獲得に対する興趣を向上させるという効果を得ることができる。

【５６３８】

より具体的には、例えば、大当たり種別によって、確変領域６５ｄの開放時における、確変領域スイッチ６５ｇによる入球検知を有効とするラウンドが異なるように構成する。また、確変領域スイッチ６５ｇによって球が検出されたラウンド数が所定の値以上となった場合、各大当たり種別による大当たりラウンド毎の確変領域６５ｄの有効又は無効の設定にかかわらず、以降のラウンドにおける確変領域６５ｄは無効となるように構成する。このように構成することで、１の大当たりにおいて、確変領域６５ｄが開放される６のラウンドのうち、所定数のラウンドを選択して確変領域６５ｄに球を通過させ、その結果、有効確変領域を通過させて「確率変動状態」に移行するのか、又は、有効確変領域を非通過となり、「普図高確時間短縮状態」に移行するのか、という遊技性にすることができる。これにより、付加利益遊技状態の獲得に対する興趣を向上させることが可能となる。

【５６３９】

また、可変入球手段の開閉手段として、第１８実施形態では大入賞口開閉板６５ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、所謂チューリップ型の入賞口としての開閉手段や、遊技盤面に対して出没可能な板体による入賞口としての開閉手段、或いは、所謂橋渡し式に突出可能な入賞口としての開閉手段等でもよい。

【５６４０】

また、例えば、可変入球手段の特定領域として、第１８実施形態では「確率変動状態」を発生可能な確変領域６５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「時間短縮状態」を発生可能な時短領域としての特定領域や、「潜伏確率変動状態」を発生可能な潜伏確変領域としての特定領域、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置（所謂、Ｖ入賞口）としての特定領域、或いは、小当たり遊技状態を発生可能な条件装置としての特定領域等でもよい。

【５６４１】

さらに、例えば、可変入球手段の第１検出手段又は第２検出手段として、第１８実施形態では磁気による近接スイッチとしての確変領域スイッチ６５ｇを例に説明するが、本発

明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成でもよく、例えば、可視光線や赤外線などの光を検出可能な光学式のフォトセンサとしての光学式検出手段や、光ファイバも用いたファイバセンサとしての検出手段、レーザを用いたレーザセンサ、赤色・青色・緑色等の受光量を検知可能なカラーセンサ、リミットスイッチやマイクロスイッチ等の機械式な接触により検知可能な機械式検出手段、カメラで撮影した画像を使用して対象物の有無を検知可能な画像判別センサ、或いは、超音波を検知可能な超音波センサ等でもよい。

【５６４２】

また、例えば、可変入球手段の振分手段として、第１８実施形態では確変領域開閉板６５ｅを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける振分手段や、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段等でもよい。

【５６４３】

さらに、例えば、所定の有効可変動作回として、第１８実施形態では確変領域有効テーブル２０２ｈによって大当たり種別ごとに定められる複数の大当たりラウンドを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たり種別によって定められる固定的な１又は２以上の大当たりラウンドの一部期間若しくは全期間や、大当たり種別に関係なく固定的に定められる１又は２以上の大当たりラウンドの一部期間若しくは全期間、小当たり種別ごとに定められる複数の小当たりラウンドの一部期間若しくは全期間、小当たり種別によって定められる１又は２以上の小当たりラウンドの一部期間若しくは全期間、或いは、小当たり種別に関係なく固定的に定められる１又は２以上の小当たりラウンドの一部期間若しくは全期間等でもよい。

【５６４４】

また、例えば、表示制御手段として、第１８実施形態では表示制御装置１１４を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定領域への球の入球を促すメッセージを特定タイミングで音声出力可能な音声出力装置や、特定領域への球の入球を人間の五感（即ち、視覚、聴覚、触覚、味覚又は嗅覚）で察知可能な出力を実行可能な出力装置、或いは、特定領域への球の入球を該特定領域の開放前から入賞するまでの一連の報知演出を実行可能な演出手段等でもよい。

【５６４５】

さらに、例えば、判別情報記憶手段として、第１８実施形態では、確変移行フラグ２０３ｋを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、第１検出手段での検出の有無を判別可能なカウンタや、第１検出手段での検出有無を機械的に判別可能な機械式判別手段、或いは、主制御装置１１０に設けられたＲＡＭ２０３に設けられる記憶手段等でもよい。

【５６４６】

また、例えば、記憶制御手段として、第１８実施形態では、有効に設定された確変領域６５ｄへの通過のみを確変移行フラグ２０３ｋに反映させ、無効に設定された確変領域６５ｄへの通過を確変移行フラグ２０３ｋに反映させない処理を用いて説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、有効に設定された確変領域６５ｄへの通過のみをカウンタに計数し、無効に設定された確変領域６５ｄへの通過を該カウンタに計数しない処理や、初回の入賞のみをフラグ若しくはカウンタに反映させ、２回目以降の入賞をフラグ若しくはカウンタに反映させない処理等でもよい。

【５６４７】

さらに、例えば、付与手段として、確変領域６５ｄへの球の通過に基づいて確変フラグ２０３ｊをオンすることで大当たり終了後に「確率変動状態」を発生させる処理を用いて説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定領域への球の通過に基づいて大当たり終了後に「時間短縮状態」を発生させる処理や、特定領域への球の通過に基づいて大当たり中に遊技価値を付与する処理、或いは、

特定領域への球の通過に基づいて所定遊技状態へ移行する処理等でもよい。
【５６４８】
　また、例えば、共通演出として、第１８実施形態では「競争演出」の導入演出８１ｅが複数パターン設けられている例で説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、選択されているキャラクタごとに設定されている演出における複数種類の専用演出や、固定的な演出（例えば、「Ｖを狙え」等）に到達するまでに行われる演出が複数パターン設けられている場合等でもよい。
【５６４９】
　ここで、本発明における特定報知表示について説明する。本発明の特定報知表示は、第１８実施形態では、大当たり遊技の４ラウンド目～９ラウンド目において実行される「○号艇に投票する場合はアタッカーを狙え」の文字メッセージ８１ｄを用いて説明するが、遊技者にいずれかの入賞口への入賞を促す報知であれば如何様な態様でもよく、例えば、特定領域が有効に設定されている場合に、特定領域が有効であるということを遊技者に示唆し、該特定領域への入賞を促す報知でもよいし、残りラウンド数が少なくなった場合に球の発射を促す報知でもよいし、遊技者にいずれかの選択肢を選択させるための報知でもよいし、特定の発射態様で球を発射させることを促す報知等でもよい。第１８実施形態では、特定報知表示を実行するための処理として、確変領域開放中処理（Ｓ１６０４、図４１４参照）におけるＳ１６５１～Ｓ１６６０の処理が設けられている。特定報知表示の詳細については後述する。
【５６５０】
　パチンコ機１０は、図３５８に示すように、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２とを備えている。外枠１１には、内枠１２を支持するために正面視（図３５８参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、そのヒンジ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠１２が正面手前側へ開閉可能に支持されている。
【５６５１】
　内枠１２には、多数の釘や入賞口（入球口）６３，６４，７１等を有する遊技盤１３（図３６０参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の前面を球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、球を遊技盤１３の前面領域に発射する球発射ユニット１１２ａ（図３６２参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された球を遊技盤１３の前面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。なお、遊技盤１３の詳細については、図３６０において後述する。
【５６５２】
　内枠１２の前面側には、その前面上側を覆う前面枠１４と、その下側を覆う下皿ユニット１５とが設けられている。前面枠１４及び下皿ユニット１５を支持するために正面視（図３５８参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１９が取り付けられ、そのヒンジ１９が設けられた側を開閉の軸として前面枠１４及び下皿ユニット１５が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠１２の施錠と前面枠１４の施錠とは、シリンダ錠２０の鍵穴２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。
【５６５３】
　前面枠１４は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部１４ｃが設けられている。前面枠１４の裏面側には２枚の板ガラスを有するガラスユニット１６が配設され、そのガラスユニット１６を介して遊技盤１３の前面がパチンコ機１０の正面側に視認可能となっている。
【５６５４】
　前面枠１４には、球を貯留する上皿１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図３５８参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａ（図３６２参照）へと案内される。また、上皿１７の上面の正

面視左側には、枠ボタン２２が設けられている。
【５６５５】
枠ボタン２２は、例えば、後述する第３図柄表示装置８１（図３６０参照）で表示される演出のステージを変更する場合に、遊技者により押下操作されるボタンである。また、枠ボタン２２は、第３図柄の変動表示（以下、第３図柄の変動表示を「変動演出」という。）において実行される予告表示での演出内容を遊技者に選択させるための操作ボタンとしても使用される。
【５６５６】
また、変動演出とは、後述する第３図柄表示装置８１（図３６０参照）にて表示される演出であり、後述の通り、遊技盤１３の前面領域に発射された球が特定の入賞口（例えば、後述の第１始動口６４又は第２始動口７１（図３６０参照））へ入賞したことを契機として実行され、図柄（後述の第３図柄）が所定時間変動された後、停止表示された図柄の組み合わせによって、当該入賞に対して行われる抽選の結果（大当たりか否か）を遊技者に提示する演出である。
【５６５７】
さらに、ステージとは、後述する第３図柄表示装置８１（図３６０参照）に表示される各種演出に統一性を持たせた演出モードのことで、本パチンコ機１０では「街中ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」の３つのステージが設けられている。上述の変動演出や、変動演出中に実行される「リーチ表示」などの各種演出は、それぞれのステージに与えられたテーマに合わせて行われるように設計されている。
【５６５８】
また、「リーチ表示」とは、後述する第３図柄表示装置８１（図３６０参照）において実行される変動演出において、大当たりが発生することを示す「大当たり表示」の一歩手前の表示のことをいう。具体的には、後述する左図柄列Ｚ１及び右図柄列Ｚ３（図３６１参照）の第３図柄が同一図柄で停止し、中図柄列Ｚ２（図３６１参照）が未だ停止せず変動を継続している状態のことをいう。
【５６５９】
本実施形態のパチンコ機１０では、「リーチ表示」として、大別して、「ノーマルリーチ」の演出を構成する一単位の要素（以下、演出を構成する一単位の要素を「変動要素」という）と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して実行され、該「ノーマルリーチ」の変動要素より大当たり期待度が高い「スーパーリーチ」の変動要素と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して実行され、「スーパーリーチ」の変動要素より大当たり期待度が高い「スペシャルリーチ」の変動要素とが用意されている。
【５６６０】
ステージの変更は、変動演出が行われていない期間（即ち、デモ表示中）や、変動演出において第３図柄が遊技者に視認不能に高速に変動される「高速変動」の変動要素中に、遊技者によって枠ボタン２２が押下操作された場合に行われる。そして、枠ボタン２２が操作される度に「街中ステージ」→「空ステージ」→「島ステージ」→「街中ステージ」→・・・の順で繰り返し変更される。また、電源投入直後は、初期ステージとして「街中ステージ」が設定される。
【５６６１】
また、後述する第３図柄表示装置８１（図３６０参照）にて行われる変動演出において「ノーマルリーチ」の変動要素が開始された場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素から「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するときは、「ノーマルリーチ」の変動要素中に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素の選択画面が第３図柄表示装置８１に表示されるように構成してもよい。
【５６６２】
具体的には、選択画面では、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素として選択可能な複数の候補が表示され、その選択画面が表示されている間に、枠ボタン２２が遊技者に押下操作された場合に、選択された候補が変更されるように構

成する。そして、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素へ発展するときに選択されていた演出候補に基づいて、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素が決定され、その決定に従って「スーパーリーチ」の変動要素は「スペシャルリーチ」の変動要素が第３図柄表示装置８１にて実行される。

【５６６３】

なお、第１８実施形態では、枠ボタン２２を押下操作されるボタンとして構成したが、枠ボタン２２に代えて、遊技者によりパチンコ機１０に対して所定方向（例えば、パチンコ機１０に対して、前方、後方、右方および左方）に傾倒操作可能な、操作レバーにより構成してもよい。そして、操作レバーが傾倒操作された方向に基づいて、演出ステージが選択変更されたり、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素が決定されたりしてもよい。

【５６６４】

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

【５６６５】

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

【５６６６】

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

【５６６７】

右側の電飾部３２下側には、前面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤１３前面の貼着スペースＫ１（図３６０参照）に貼付される証紙等はパチンコ機１０の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周りの領域にクロムメッキを施したアクリロニトリル・ブタジエン・スチレン（Ａｃｒｙｌｏｎｉｔｒｉｌｅ　Ｂｕｔａｄｉｅｎｅ　Ｓｔｙｒｅｎｅ。以下、「ＡＢＳ」と略す。）樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。

【５６６８】

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

【５６６９】

なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１７に球が直接貸し出されるパ

チンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。

【５６７０】

上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その中央部に上皿１７に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿５０が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿５０の右側には、球を遊技盤１３の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル５１が配設され、かかる操作ハンドル５１の内部には球発射ユニット１１２ａ（図３６２参照）の駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する押しボタン式の打ち止めスイッチ５１ｂと、操作ハンドル５１の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）とが内蔵されている。

【５６７１】

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

【５６７２】

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

【５６７３】

次に、図３５９に示すように、パチンコ機１０の背面側には、制御基板ユニット９０，９１と、裏パックユニット９４とが主に備えられている。制御基板ユニット９０は、主基板（主制御装置１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置１１３）と表示制御基板（表示制御装置１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット９１は、払出制御基板（払出制御装置１１１）と発射制御基板（発射制御装置１１２）と電源基板（電源装置１１５）とカードユニット接続基板１１６とが搭載されてユニット化されている。

【５６７４】

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

【５６７５】

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

【５６７６】

また、基板ボックス１００（主制御装置１１０）及び基板ボックス１０２（払出制御装

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

【５６７７】

払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図３６２参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。

【５６７８】

また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ５０３が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図３６２参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ５０３は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【５６７９】

次に、図３６０を参照して遊技盤１３の具体的構成について説明する。まず、図３６０に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる第２始動口７１、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで第２始動口７１へ球が入球可能となる普通電役７２、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。

【５６８０】

一般入賞口６３、第１始動口６４、可変入賞装置６５、スルーゲート６７、第２始動口７１、普通電役７２、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図３５８参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図３６０を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【５６８１】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図３５８参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円

弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【５６８２】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図３６２参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図３６０の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図３６０の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第１８実施形態では、左打ち遊技において、第１始動口６４へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第２始動口７１、可変入賞装置６５、スルーゲート６７に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、第２始動口７１、可変入賞装置６５、スルーゲート６７へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【５６８３】

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

【５６８４】

遊技領域の正面視右側上部（図３６０の右側上部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図３６２参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。

【５６８５】

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

【５６８６】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置６５を開閉する大入賞口開閉板６５ａが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第１８実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉板６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板６５ａの開放中に球が１０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【５６８７】

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

【５６８８】
具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第１８実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第１８実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。
【５６８９】
また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた第２始動口７１への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第１８実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第１８実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。
【５６９０】
いずれのＬＥＤ群３７ｂ１，３７ｂ２においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示される。各ＬＥＤ群の停止パターンの詳細については、後述する。
【５６９１】
本パチンコ機１０では、第１始動口６４又は第２始動口７１への入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口６４，７１に応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。
【５６９２】
第１８実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に基づいて、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ａ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｂ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｃ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｄ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｅ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｆ」と称する場合がある）」が用意されている（図３６５参照）。また、第２始動口７１への入賞に基づいて、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｇ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｈ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｉ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｊ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｋ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｌ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｍ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｎ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｏ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｐ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｑ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｒ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｓ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｔ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ｕ」と称する場合がある）」が用意されている（図３６６参照）。
【５６９３】
ここで、「通常遊技状態」とは、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率が通常の状態（即ち、低確率状態）かつ普通電役７２の開放が短時

間である状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「確率変動状態」の時より各特別図柄の大当たり確率が低く、また、「確率変動状態」および「普図高確時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態（「普図低確時間短縮状態」とは同等）であって普通電役７２の開放時間も短時間となるように構成されている。

【５６９４】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、第２始動口７１へ球が入賞し易い遊技状態（以下、第２始動口７１へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【５６９５】

また、第１８実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数（第１８実施形態では、「９００回」）連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役７２の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能（所謂、天井機能）が搭載されている（以下、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において「９００回」連続して大当たりに当選せずに「普図低確時間短縮状態」に突入することを、「救済条件成立」と称し、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に「救済条件成立」となる回数を「救済条件成立回数」と称する場合がある）。

【５６９６】

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

【５６９７】

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

【５６９８】

第１８実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」は、該「普図高確時間短縮状態」が開始されてから予め定められた規定回数（第１８実施形態では、１５０回）の特別図柄の動的表示が実行されるまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。そして、上記規定回数の特別図柄の動的表示が実行された後は、「普図高確時間短縮状態」から上記「通常遊技状態」に移行するように構成されている。

【５６９９】

なお、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は後述する「確率変動状態」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第１

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

【５７００】

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

【５７０１】

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

【５７０２】

この「普図低確時間短縮状態」は、大当たり終了後、特別図柄の低確率状態において連続して「９００回」大当たりに当選しなかった場合、即ち、特別図柄の低確率状態において「９００回」の動的表示が行われる間、ハズレが抽出し続けた場合に、該「普図低確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【５７０３】

また、「普図低確時間短縮状態」は、該「普図低確時間短縮状態」が開始されてから予め定められた規定回数（第１８実施形態では、１０００回）の特別図柄の動的表示が実行されるまでの間、普通図柄の可変表示時間が短縮し、普通電役７２の開放時間が長時間となる。そして、上記規定回数の特別図柄の動的表示が実行された後は、「普図低確時間短縮状態」から上記「通常遊技状態」に移行するように構成されている。

【５７０４】

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

【５７０５】

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

【５７０６】

即ち、「確率変動状態」は、特別図柄による大当たり結果が導出され易い状態であるとともに、普通図柄による当たり結果が導出され易く、さらに、普通電役７２の開放状態が長くなる状態となる。よって、「確率変動状態」では、右打ち遊技により発射された球が第２始動口７１へと入賞し易いため、第２特別図柄の動的表示を連続的に実行できるとと

もに、該第２始動口７１への入賞に基づく賞球（例えば、１個／入賞）を得て持ち球の減少を抑えながら遊技を行うことができる。よって、「確率変動状態」では、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たり遊技（特別遊技状態）が発生し易い状態で遊技を行うことが可能となる。

【５７０７】

ここで、各大当たり種別について説明する。なお、第１８実施形態のパチンコ機１０では、後述する確変領域ソレノイド６５ｆが駆動して確変領域６５ｄが開放されるラウンドが大当たり種別毎に複数設定されている（図３７４参照）。具体的には、大当たりのラウンド中において確変領域６５ｄが開放されている場合に、右打ち遊技によって発射された球が確変領域スイッチ６５ｇを通過可能となるが、該確変領域６５ｄの開放時において、大当たり種別ごとに確変領域６５ｄが有効に設定（以下、有効に設定されている確変領域６５ｄを、「有効確変領域」と称する場合がある）されているラウンドにおいて確変領域スイッチ６５ｇによって入球検知された場合に、大当たり終了後に「確率変動状態」を発生させる一方、確変領域６５ｄが無効に設定（以下、無効に設定されている確変領域６５ｄを、「無効確変領域」と称する場合がある）されているラウンドでは、該確変領域スイッチ６５ｇによって入賞検知した場合であっても、大当たり終了後に「確率変動状態」を発生をさせないように構成されている（図３７５及び図３７６参照。以下、確変領域６５ｄを球が通過した場合の確変領域スイッチ６５ｇによる入球検知が有効である場合を、「確変領域６５ｄが有効である」と称する場合がある。）。よって、確変領域スイッチ６５ｇによって球が検出された場合であって、当該ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されている場合（以下、当該ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されている場合の確変領域スイッチ６５ｇによる球の検出を「有効確変領域の通過」と称する場合がある）に、該大当たりの終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【５７０８】

従って、大当たり種別「確変Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１８実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ａ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【５７０９】

次いで、大当たり種別「確変Ｂ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１８実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｂ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【５７１０】

次いで、大当たり種別「確変Ｃ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１８実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｃ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【５７１１】

次いで、大当たり種別「確変Ｄ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１８実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｄ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するよ

うに構成されている。
【５７１２】
次いで、大当たり種別「確変Ｅ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１８実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｅ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。
【５７１３】
次いで、大当たり種別「確変Ｆ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１８実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｆ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。
【５７１４】
次いで、大当たり種別「確変Ｇ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１８実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｇ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。
【５７１５】
次いで、大当たり種別「確変Ｈ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１８実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｈ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。
【５７１６】
次いで、大当たり種別「確変Ｉ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１８実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｉ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。
【５７１７】
次いで、大当たり種別「確変Ｊ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１８実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｊ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。
【５７１８】
次いで、大当たり種別「確変Ｋ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１８実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｋ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【５７１９】
次いで、大当たり種別「確変Ｌ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１８実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｌ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。
【５７２０】
次いで、大当たり種別「確変Ｍ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１８実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｍ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。
【５７２１】
次いで、大当たり種別「確変Ｎ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１８実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｎ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。
【５７２２】
次いで、大当たり種別「確変Ｏ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１８実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｏ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。
【５７２３】
次いで、大当たり種別「確変Ｐ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１８実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｐ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。
【５７２４】
次いで、大当たり種別「確変Ｑ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１８実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｑ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。
【５７２５】
次いで、大当たり種別「確変Ｒ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１８実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｒ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。
【５７２６】

次いで、大当たり種別「確変Ｓ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１８実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｓ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【５７２７】

次いで、大当たり種別「確変Ｔ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１８実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｔ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【５７２８】

次いで、大当たり種別「確変Ｕ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１８実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｕ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【５７２９】

ここで、各大当たり種別の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「確変Ａ」に対応する表示パターンは１１種類、大当たり種別「確変Ｂ」に対応する表示パターンは１１種類、大当たり種別「確変Ｃ」に対応する表示パターンは１１種類、大当たり種別「確変Ｄ」に対応する表示パターンは１０種類、大当たり種別「確変Ｅ」に対応する表示パターンは１０種類、大当たり種別「確変Ｆ」に対応する表示パターンは１０種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」及び「確変Ｆ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【５７３０】

また、第２特別図柄用の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「確変Ｇ」に対応する表示パターンは５種類、大当たり種別「確変Ｈ」に対応する表示パターンは５種類、大当たり種別「確変Ｉ」に対応する表示パターンは５種類、大当たり種別「確変Ｊ」に対応する表示パターンは４種類、大当たり種別「確変Ｋ」に対応する表示パターンは４種類、大当たり種別「確変Ｌ」に対応する表示パターンは４種類、大当たり種別「確変Ｍ」に対応する表示パターンは４種類、大当たり種別「確変Ｎ」に対応する表示パターンは４種類、大当たり種別「確変Ｏ」に対応する表示パターンは４種類、大当たり種別「確変Ｐ」に対応する表示パターンは４種類、大当たり種別「確変Ｑ」に対応する表示パターンは４種類、大当たり種別「確変Ｒ」に対応する表示パターンは４種類、大当たり種別「確変Ｓ」に対応する表示パターンは４種類、大当たり種別「確変Ｔ」に対応する表示パターンは４種類、大当たり種別「確変Ｕ」に対応する表示パターンは４種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、上方ＬＥＤ群３７ｂ１と同様、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が下方ＬＥＤ群３７ｂ２の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ

」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【５７３１】

ここで、上述したように、第１８実施形態のパチンコ機１０では、大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に「確率変動状態」に移行するように構成されている。一方、詳細は後述するが、大当たり遊技中に、後述する確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が所定の値（本実施例では、「２」）未満の場合は、各大当たり種別による大当たりラウンド毎の確変領域６５ｄの有効又は無効の設定に応じて確変領域６５ｄの有効又は無効を設定する一方、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が所定の値に達した場合、即ち、確変領域スイッチ６５ｇによって球が検出されたラウンド数が所定の値以上となった場合、各大当たり種別による大当たりラウンド毎の確変領域６５ｄの有効又は無効の設定にかかわらず、以降のラウンドにおける確変領域６５ｄは無効となるように構成されている（図３７５及び図３７６の備考欄参照）。

【５７３２】

よって、第１８実施形態のパチンコ機１０では、大当たり遊技中において、いずれの大当たりラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されているかを遊技者に推測させ、有効に設定されていると予想した場合には、確変領域ソレノイド６５ｆが駆動している間に右打ち遊技を実行させて確変領域６５ｄに球を通過させるように、第３図柄表示装置８１において報知演出を行う。これに対して、当該ラウンドの確変領域６５ｄが無効に設定されていると遊技者が予想した場合には、確変領域ソレノイド６５ｆが駆動している間は右打ち遊技を中断させて確変領域６５ｄに球を通過させないように、第３図柄表示装置８１において報知演出を行うように構成されている。

【５７３３】

このため、仮に、各大当たり種別に対応する表示パターンが少なく、いずれの大当たり種別であるかを遊技者が認識可能な構成であった場合、遊技者は確変領域６５ｄが有効に設定されている大当たりラウンドのみにおいて、確変領域ソレノイド６５ｆが駆動している間に右打ち遊技を継続させて確変領域６５ｄに球を通過させ、必ず「確率変動状態」へ移行させることが可能となってしまい、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【５７３４】

従って、このように構成することで、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの停止表示において各大当たり種別を表示した場合であっても、各停止表示に対応する大当たり種別を全て把握していなければ、当選した大当たり種別を遊技者が認識することが困難となる。このため、変動演出の表示結果のみではいずれの大当たり種別かを識別困難にし、遊技者にいずれの大当たり種別であるかを推測させる遊技性が生まれ、遊技の興趣を向上することができる。

【５７３５】

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

【５７３６】

なお、上述したように、第１８実施形態のパチンコ機１０では、大当たり遊技中において、各大当たりラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されているか否かを遊技者に推測させ、該推測結果に応じて、確変領域ソレノイド６５ｆが駆動している間の右打ち遊技の実行要否を判断するように、第３図柄表示装置８１において報知演出を行うが、一方で、

該報知演出の実行中においても、可変入賞装置６５が開放状態となっているため、右打ち報知ランプ３７ｃや第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示は、大当たり遊技中において、常に点灯状態となるように構成されている。

【５７３７】

このように構成することで、確変領域ソレノイド６５ｆが駆動している間の右打ち遊技の実行要否を判断する報知演出が実行されている場合であっても、遊技者は特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃ及び第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示を確認することができる。その結果、遊技者は、大当たり中において、右打ち遊技を実行することでいずれかの賞球が獲得可能な状態であることを認識することができる。

【５７３８】

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

【５７３９】

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

【５７４０】

第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置１１４（図３６２参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３６１参照）が表示される。

【５７４１】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３６１参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変的に表示されるようになっている。第１８実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【５７４２】

第１８実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第２特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図２優先変動）可能に構成されている。即ち、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示の実行中に、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、第２始動口７１に始動入賞した場合に、先に入賞していた第１特別図柄の動的表示より、後に入賞した第２特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【５７４３】

ここで、図３６１を参照して、第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。図３６１は、第３図柄表示装置８１の表示画面を説明するための図面であり、図３６１（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図３６１（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。

【５７４４】

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

【５７４５】

また、第１８実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図３６２参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たりが発生するよう構成されている。

【５７４６】

なお、第１８実施形態のパチンコ機１０では、いずれの大当たり種別に当選した場合であっても、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合であっても、「２」や「８」の数字を付した同一の主図柄が揃う変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ない、即ち、いずれの大当たり種別に当選しており、いずれの大当たりラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されているのかが遊技者には判別し得ないように構成することで、大当たり中にいずれの大当たりラウンドにおいて確変領域６５ｄを通過させれば「確率変動状態」に突入させられるか、という新たな遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５７４７】

図３６１（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、大きくは上下方向に３分割され、下側の２／３が第３図柄を変動演出する主表示領域Ｄｍと保留球数などを表示するコクピット表示領域Ｄｂとで構成され、それ以外の上側の１／３が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Ｄｓとなっている。

【５７４８】

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

【５７４９】

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

【５７５０】

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

【５７５１】

副表示領域Ｄｓは、主表示領域Ｄｍよりも上方に横長に設けられており、更に左右方向に３つの小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３に等区分されている。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３は、それぞれ、キャラクタや予告演出画像を表示する領域である。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３のそれぞれに

表示される画像によって、主表示領域Ｄｍにて行われる変動表示の結果として大当たりとなる期待感を遊技者に与えている。

【５７５２】

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

【５７５３】

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

【５７５４】

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

【５７５５】

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

【５７５６】

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

【５７５７】

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

【５７５８】

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

【５７５９】

特図２用第４図柄表示領域８８は、第２特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図２用保留数表示８８ａと、第２特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変

化可能な特図２用変動領域８８ｂとで構成されている。
【５７６０】
特図２用保留数表示８８ａは、第２特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄を表示可能に構成されている。具体的には、特図２用保留数表示８８ａが「０」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「１」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「２」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「３」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「４」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。
【５７６１】
即ち、特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第２特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第２特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示されるすべての遊技状態において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ２の保留球数の内容と一致するように表示される。
【５７６２】
特図２用変動領域８８ｂは、第２特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、特図１用変動領域８７ｂと同様、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第２特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄の表示色が、白→赤→橙→黄→緑→水色→青→紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白→赤→・・・と第２特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第２特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。
【５７６３】
より詳細には、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の表示内容に対応するように表示されるとともに、第２特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示されるすべての遊技状態において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。
【５７６４】
主表示用右打ち指示８９は、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃと常に同期して表示を行うものであり、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」若しくは「普図低確時間短縮状態」、又は、大当たり遊技中において、常に第３図柄表示装置８１に表示されている。
【５７６５】
また、主表示用右打ち指示８９は、遊技者に打ち方を示唆する重要な表示情報であるため、第３図柄表示装置８１において遊技中に実行されるその他の表示内容（例えば、主表示領域Ｄｍの中央部分に表示される各図柄列の第３図柄やスーパーリーチ演出など）よりも優先され、最前面（最手前レイヤ）に表示されるように構成されている。
【５７６６】
第３図柄表示装置８１の実際の表示画面では、図３６１（ｂ）に示すように、例えば、「通常遊技状態」では、主表示領域Ｄｍに第３図柄の主図柄が合計３個表示される。副表示領域Ｄｓにおいては、左の小領域Ｄｓ１、右の小領域Ｄｓ３に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域Ｄｓ２では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な

動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

【５７６７】

第１８実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第１始動口６４へ入球した場合、又は、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第２始動口７１へ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大４回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置３７により示されると共に、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａ若しくは特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａにおいても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域Ｄｂの保留図柄表示領域Ｄｂ１の第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいても示される。

【５７６８】

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

【５７６９】

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

【５７７０】

なお、第１８実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の第２抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第２特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第１特別図柄の変動演出と第２特別図柄の変動演出とを第３図柄表示装置８１において同時に表示可能に構成してもよい。

【５７７１】

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

【５７７２】
実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示される実行図柄は、主表示領域Ｄｍで実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態」において第１特別図柄の保留図柄が４つ存在する状況において、第１特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示されていた実行図柄が消去された場合、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域Ｄｂ０における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂに表示されていた保留図柄が、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃに表示されていた保留図柄が、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ｄに表示されていた保留図柄が、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。
【５７７３】
なお、第１８実施形態においては、第１始動口６４又は第２始動口７１への入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、それぞれ３回以下、又は、それぞれ５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、コクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置８１に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット８０に、保留球数を示す保留ランプを第１特別図柄および第２特別図柄の最大保留数分の４つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。
【５７７４】
図３６０に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側には、スルーゲート６７が設けられている。このスルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ（図示せず）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。
【５７７５】
可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方には、普通電役７２が配設されている。この普通電役７２は、主に、出没板７２ａと、該出没板７２ａを出没駆動する普通電役ソレノイド（図示せず）と、により構成されている。
【５７７６】
第１８実施形態の主制御装置１１０（図３６２参照）は、通常時、普通電役７２の出没板７２ａを突出状態に維持して、第２始動口７１の正面視上方側を覆うことで、第２始動口７１への球の流入を防止している。そして、普通図柄の可変表示で当たりに当選した場合に、上記普通電役ソレノイド（図示せず）を所定時間駆動し、普通電役７２の出没板７２ａを所定時間の間、突出状態から遊技盤１３内に没入した没入状態に駆動させて、第２始動口７１への球の流入を可能に構成して、右打ち遊技されて可変表示装置ユニット８０の正面視右側を流下する球が第２始動口７１へ入賞し易い状態、即ち、入賞補助状態となるように構成されている。
【５７７７】
また、第１８実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状

態」及び「普図低確時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を低確率状態（例えば、７０／１００）とし、普通図柄の可変表示において「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」より当たりに当選し難くすることで、普通電役７２の出没板７２ａを没入状態（開放状態）とし難くして、「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」より第２始動口７１へ入賞し難いように構成する。一方、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、９９／１００）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」及び「普図低確時間短縮状態」より当たりに当選し易くすることで、普通電役７２の出没板７２ａを没入状態（開放状態）とし易くし、第２始動口７１へ容易に入賞し得るように構成する。

【５７７８】

第１８実施形態のパチンコ機１０では、普通図柄の高確率状態では、可変表示が高確率（即ち、９９％）で当たりを導出するため、普通図柄が高確率状態である「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」では、右打ち遊技で発射された球の多くが第２始動口７１に入賞し得るように構成される。一方、普通図柄の低確率状態のうち、「通常遊技状態」では、可変表示が低確率（即ち、７０％）で当たりを導出し得るものの、普通電役７２の開放時間が短時間のため、右打ち遊技で発射された球が第２始動口７１に入賞し難いように構成される。また、普通図柄の低確率状態のうち、「普図低確時間短縮状態」では、可変表示が低確率（即ち、７０％）で当たりを導出し得る状態であり、普通電役７２の開放時間が「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」と同様に長時間となるため、右打ち遊技で発射された球が第２始動口７１に入賞し得るように構成される。

【５７７９】

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

【５７８０】

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

【５７８１】

普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第１８実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に第２始動口７１正面視上方に設けられた普通電役７２が所定時間だけ作動状態となり、所定図柄以外（第１８実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役７２が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【５７８２】

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

【５７８３】
なお、普通図柄の可変表示は、第１８実施形態のように、普通図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置３７又は第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ８４の点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７の通過は、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。
【５７８４】
可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図３６２参照）で第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。
【５７８５】
可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方には、普通電役７２が開放状態である場合にのみ球が入球し得る第２始動口７１が配設されている。この第２始動口７１へは、普通電役７２が開放状態である場合、右打ち遊技で発射された球が１分間に約９０個程度入賞するように遊技釘が周辺に植設されている。第２始動口７１へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第２始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図３６２参照）で第２特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第２始動口７１は、球が入球すると１個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。
【５７８６】
遊技盤１３の正面視右側下方には可変入賞装置６５が設けられている。第１８実施形態のパチンコ機１０においては、主制御装置１１０（図３６２参照）での第１特別図柄又は第２特別図柄の抽選が大当たりとなる場合、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるように特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂを点灯表示させると共に、第３図柄表示装置８１にその大当たりに対応した停止図柄（例えば、同一図柄の３つ揃い（「７７７」等））を表示させて、大当たり遊技の発生が示される。その後、大当たり種別に応じて、可変入賞装置６５に設けられた大入賞口開閉板６５ａが開放（遊技盤１３盤面内に没入駆動）されて、球が大入賞口内に入賞し易い特別遊技状態（大当たり遊技）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖（遊技盤１３盤面から突出した状態）されている大入賞口開閉板６５ａが、所定条件が成立するまで（例えば、「３０秒」経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。
【５７８７】
この大入賞口開閉板６５ａは、開放された場合に、開放から所定時間が経過、又は、所定数の入賞を検知すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その大入賞口開閉板６５ａが開放される。この大入賞口開閉板６５ａの開閉動作は、最高で例えば１０回（１０ラウンド）繰り返し可能に構成されている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態（大当たり状態）の一形態であり、遊技者には、球を可変入賞装置６５内に入賞させることで、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の

払い出しが行われる。
【５７８８】
　また、可変入賞装置６５の内部には、該可変入賞装置６５に入賞した球を検知する大入賞口スイッチ６５ｃと、該大入賞口スイッチ６５ｃの下流側に設けられた確変領域６５ｄと、該確変領域６５ｄの下流側（正面視右側）に設けられた排出通路６５ｈとが設けられている。
【５７８９】
　さらに、確変領域６５ｄは、確変領域開閉板６５ｅと、該確変領域開閉板６５ｅを開閉駆動可能な確変領域ソレノイド６５ｆ（図３６２参照）と、確変領域開閉板６５ｅの下流側に流下した球を検知可能な確変領域スイッチ６５ｇと、で構成されている。なお、確変領域ソレノイド６５ｆが開放されている状態でのみ、確変領域スイッチ６５ｇでの球の検出が可能に構成されている。この確変領域ソレノイド６５ｆは、大当たり種別によって開放駆動されるラウンドが異なるように構成されている（図３７４参照）。なお、排出通路６５ｈを通過する球を検知可能な排出通路スイッチ（図示せず）を設け、該排出通路６５ｈを通過する球を検知可能に構成し、可変入賞装置６５内に流入した球が、確変領域６５ｄを通過したか、排出通路６５ｈを通過したかを認識することが可能に構成されている。
【５７９０】
　また、上述したように、第１８実施形態のパチンコ機１０では、確変領域有効テーブル２０２ｈにより、確変領域６５ｄの開放時において、確変領域スイッチ６５ｇによる入球検知を有効とする所定回の有効可変動作回としてのラウンドが大当たり種別毎に少なくとも１以上設定されている（図３７５及び図３７６参照）。よって、確変領域スイッチ６５ｇによって球が検出された場合であって、所定回の有効可変動作回としてのラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されている場合にのみ、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。確変領域ソレノイド６５ｆの駆動態様及び確変領域有効テーブル２０２ｈの詳細については、図３７４～図３７６において後述する。
【５７９１】
　遊技盤１３の下側における左右の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図３５８参照）を通じて視認することができる。
【５７９２】
　さらに、遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。いずれの入賞口（入球口）６３，６４，６５，７１にも入球しなかった球はアウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口６３，６４，６５，７１に入賞した球も、アウト口６６を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機１０外へと排出される。
【５７９３】
　次に、図３６２を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図３６２は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。
【５７９４】
　主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したリード・オンリー・メモリー（Ｒｅａｄ　Ｏｎｌｙ　Ｍｅｍｏｒｙ。以下、「ＲＯＭ」と略す）２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるランダム・アクセス・メモリー（Ｒａｎｄｏｍ　Ａｃｃｅｓｓ　Ｍｅｍｏｒｙ。以下、「ＲＡＭ」と略す。）２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。
【５７９５】
　なお、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３などのサブ制御装置に対して動

作を指示するために、主制御装置１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。

【５７９６】

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

【５７９７】

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

【５７９８】

ここで、図３６３を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や、特別図柄表示装置３７の動的表示の設定、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。また、各種カウンタの説明の中で、図３６４から図３７２を参照して、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納された各種テーブル、各種制御タイミング及び遊技状態の遷移等についても説明する。

【５７９９】

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

【５８００】

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

【５８０１】

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

【５８０２】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図３８７参照）の実行間隔である「２ミリ秒」間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図３８６参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ２０３ｃに適宜格納される。詳細については後述するが、ＲＡＭ２０３には、第１特別図柄に関する４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）からなる第１保留球格納エリア２０３ｄと、第２特別図柄に関する４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）からなる第２保留球格納エリア２０３ｅとが設けられており、これらの各エリアには、第１始動口６４又は第２始動口７１への入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ格納される。

【５８０３】

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

【５８０４】

第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、大当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、大当たり乱数カウンタＣ１が「０～９９９９」の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、「０～９９９９」の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図３８７参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図３８６参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【５８０５】

大当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（第１８実施形態では、タイマ割込処理（図３８７参照）毎に１回）更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したタイミングで、第１始動口６４（第１特別図柄）に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞（始動入賞）したタイミングで、第２始動口７１（第２特別図柄）に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納される。

【５８０６】

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

【５８０７】

ここで、図３６４を参照して、各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａの詳細について説明する。図３６４は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄および第２特別図柄における大当たり抽選で共通的に使用される大当たり乱数テーブル２０２ａの一例を模式的に示した模式図である。

【５８０８】

第１８実施形態の大当たり乱数テーブル２０２ａは、設定値毎にそれぞれ、遊技状態が特別図柄の低確率状態の場合に使用される低確率状態用と、遊技状態が特別図柄の低確率状態より大当たりとなる確率の高い特別図柄の高確率状態の場合に使用される高確率状態用との２種類ずつに分けられる。

【５８０９】

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

たりとなる確率が変更される。
【５８１０】
図３６４で示すように、第１８実施形態の大当たり乱数テーブル２０２ａでは、設定値が「１」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は３２個で、その値「０～３１」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、３２／１００００＝０．３２／１００（即ち、０．３２％）となるように設定されている。
【５８１１】
一方で、設定値が「１」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は３１５個で、その値「０～３１４」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、３１５／１００００＝３．１５／１００（即ち、３．１５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約１０倍大当たりし易いように設定されている。
【５８１２】
従って、設定値が「１」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９６８個で、その値「３２～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９６８５個で、その値「３１５～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９９６８／１００００＝９９．６８／１００（即ち、９９．６８％）となるように設定され、特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９６８５／１００００＝９６．８５／１００（即ち、９６．８５％）となるように設定されている。
【５８１３】
即ち、設定値「１」において、特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９９６８個以下）となるように構成されている。
【５８１４】
次いで、設定値が「２」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は３４個で、その値「０～３３」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、３４／１００００＝０．３４／１００（即ち、０．３４％）となるように設定されている。
【５８１５】
一方で、設定値が「２」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は３１７個で、その値「０～３１６」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、３１７／１００００＝３．１７／１００（即ち、３．１７％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約１０倍大当たりし易いように設定されている。
【５８１６】
従って、設定値が「２」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態で

ハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９６６個で、その値「３４～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９６８３個で、その値「３１７～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９９６６／１００００＝９９．６６／１００（即ち、９９．６６％）となるように設定され、特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９６８３／１００００＝９６．８３／１００（即ち、９６．８３％）となるように設定されている。

【５８１７】

即ち、設定値「２」において、特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９９６６個以下）となるように構成されている。

【５８１８】

よって、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける設定値「２」は、設定値「１」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．３２％→０．３４％、高確率状態：３．１５％→３．１７％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５８１９】

次いで、設定値が「３」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は３６個で、その値「０～３５」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、３６／１００００＝０．３６／１００（即ち、０．３６％）となるように設定されている。

【５８２０】

一方で、設定値が「３」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は３１９個で、その値「０～３１８」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、３１９／１００００＝３．１９／１００（即ち、３．１９％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約１０倍大当たりし易いように設定されている。

【５８２１】

従って、設定値が「３」の場合、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９６４個で、その値「３６～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９６８１個で、その値「３１９～９９９９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９９６４／１００００＝９９．６４／１００（即ち、９９．６４％）となるように設定され、特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、９６８１／１００００＝９６．８１／１００（即ち、９６．８１％）となるように設定されている。

【５８２２】

即ち、設定値「３」において、特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数

を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９９６４個以下）となるように構成されている。

【５８２３】

よって、大当たり乱数テーブル２０２ａにおける設定値「３」は、設定値「２」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．３４％→０．３６％、高確率状態：３．１７％→３．１９％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５８２４】

このように、確率設定値ごとに大当たりの当選確率を変更して大当たりの当選し易さを変更することで、確率設定値ごとに出玉率を変更することが可能となり、遊技者に付与され得る遊技価値の多寡を変更できる。よって、パチンコ機１０において行われる遊技の遊技性のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５８２５】

図３６３に戻って、説明を続ける。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たりとなった場合の大当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「０～１１９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～１１９」の値を取り得るカウンタの場合は「１１９」）に達した後に「０」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（第１８実施形態では、タイマ割込処理（図３８７参照）毎に１回）更新される。

【５８２６】

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

【５８２７】

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

【５８２８】

上述したように、第１８実施形態のパチンコ機１０における大当たり種別カウンタＣ２の値は、「０～１１９」の範囲のループカウンタとして構成されて、該大当たり種別カウンタＣ２とＲＯＭ２０２に格納された大当たり種別テーブル２０２ｂとに基づいて、大当たり種別が決定される。この大当たり種別テーブル２０２ｂには、第１特別図柄の第１抽選遊技で参照される特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１と、第２特別図柄の第２抽選遊技で参照される特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２とが設けられている。

【５８２９】

ここで、図３６５及び図３６６を参照して、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１及び特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２について説明する。図３６５は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の一例を模

式的に示した図であり、図３６６は、同じくＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の一例を模式的に示した図である。

【５８３０】

図３６５及び図３６６に示すように、大当たり種別テーブル２０２ｂは、第１特別図柄用と第２特別図柄用とで分けられ、その中でさらに、遊技状態と、大当たり種別カウンタＣ２の値とが対応付けられたテーブルである。

【５８３１】

第１８実施形態のパチンコ機１０では、有効確変領域を通過した場合、即ち、所定ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されていると遊技客が推測し、該ラウンドの確変領域６５ｄの開放中に右打ち遊技を実行して、確変領域有効テーブル２０２ｈによって有効に設定された確変領域６５ｄを球が通過した場合に、次回の大当たりに当選するまでの間、特別図柄の当たり確率が高確率状態となり、かつ、普通図柄の当たり確率も「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「確率変動状態」に移行する。

【５８３２】

また、ラウンドの確変領域６５ｄの開放中に右打ち遊技を実行せず、確変領域有効テーブル２０２ｈによって有効に設定された確変領域６５ｄを球が通過しなかった場合、又は、所定ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されていると遊技客が推測し、該ラウンドの確変領域６５ｄの開放中に右打ち遊技を実行して、確変領域有効テーブル２０２ｈによって無効に設定された確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が所定の値以上となった場合、の、いずれかの場合には、特別図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、特別図柄が規定回数（第１８実施形態では、１５０回）行われるまで間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に移行する。

【５８３３】

よって、大当たり種別として、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」に移行する大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」、「確変Ｆ」、「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」及び「確変Ｕ」がある。

【５８３４】

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

【５８３５】

図３６５で示す特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の例では、すべての遊技状態において大当たりが発生した場合に、大当たり種別「確変Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～１９」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｂ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「２０～３９」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｃ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「４０～５９」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｄ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「６０～７９」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｅ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「８０～９９」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｆ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「１００～１１９」が対応付けられている。

【５８３６】

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

れ得て、大当たり種別カウンタＣ２の値が「１１８」であれば、大当たり種別「確変Ｆ」が選定され得る。

【５８３７】

従って、第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「確変Ａ」が２０／１２０、大当たり種別「確変Ｂ」が２０／１２０、大当たり種別「確変Ｃ」が２０／１２０、大当たり種別「確変Ｄ」が２０／１２０、大当たり種別「確変Ｅ」が２０／１２０、大当たり種別「確変Ｆ」が２０／１２０の割合で当選することとなる。即ち、第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合には、すべての大当たり種別が均等の割合で当選し得るように構成されている。

【５８３８】

なお、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１では、すべての大当たり種別の最大ラウンド数が１０Ｒであり、「確率変動状態」への移行条件も同一に設定されており、かつ、すべての大当たり種別が均等の割合で当選し得るが、大当たり種別によって、確変領域６５ｄの開放時における、確変領域スイッチ６５ｇによる入球検知を有効とするラウンドが異なるように構成されている（図３７５参照）。

【５８３９】

また、第１８実施形態のパチンコ機１０では、左打ち遊技において、第１始動口６４へ入賞し得て第１特別図柄の動的表示が実行され得る一方、第２始動口７１へ入賞し難いことで第２特別図柄の動的表示が実行され難く構成されているため、左打ち遊技の遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）では、第１特別図柄の動的表示が主に実行されるように構成されている。

【５８４０】

次いで、図３６６で示す特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の例では、すべての遊技状態において第２特別図柄の大当たりが発生した場合に、大当たり種別「確変Ｇ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～７」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｈ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「８～１５」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｉ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「１６～２３」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｊ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「２４～３１」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｋ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「３２～３９」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｌ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「４０～４７」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｍ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「４８～５５」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｎ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「５６～６３」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｏ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「６４～７１」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｐ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「７２～７９」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｑ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「８０～８７」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｒ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「８８～９５」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｓ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「９６～１０３」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｔ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「１０４～１１１」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｕ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「１１２～１１９」が対応付けられている。

【５８４１】

即ち、すべての遊技状態における第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第２保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別「確変Ｇ」が選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値が「１１８」であれば、大当たり種別「確変Ｕ」が選定され得る。

【５８４２】
従って、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「確変Ｇ」が８／１２０、大当たり種別「確変Ｈ」が８／１２０、大当たり種別「確変Ｉ」が８／１２０、大当たり種別「確変Ｊ」が８／１２０、大当たり種別「確変Ｋ」が８／１２０、大当たり種別「確変Ｌ」が８／１２０、大当たり種別「確変Ｍ」が８／１２０、大当たり種別「確変Ｎ」が８／１２０、大当たり種別「確変Ｏ」が８／１２０、大当たり種別「確変Ｐ」が８／１２０、大当たり種別「確変Ｑ」が８／１２０、大当たり種別「確変Ｒ」が８／１２０、大当たり種別「確変Ｓ」が８／１２０、大当たり種別「確変Ｔ」が８／１２０、大当たり種別「確変Ｕ」が８／１２０の割合で当選することとなる。即ち、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合には、すべての大当たり種別が均等の割合で当選し得るように構成されている。
【５８４３】
なお、特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２では、すべての大当たり種別の最大ラウンド数が１０Ｒであり、「確率変動状態」への移行条件も同一に設定されており、かつ、すべての大当たり種別が均等の割合で当選し得るが、大当たり種別によって、確変領域６５ｄの開放時における、確変領域スイッチ６５ｇによる入球検知を有効とするラウンドが異なるように構成されている（図３７６参照）。
【５８４４】
ここで、図３６７及び図３６８を参照して、第１８実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図３６７は、各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図３６８は、各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図３６８において、非推奨の発射態様で遊技を行った場合における遊技状態の移行も表記しているが、ここでは、説明の便宜上、その説明を省略する。
【５８４５】
図３６７で示すように、「通常遊技状態」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びＲＡＭクリア状態、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の動的表示が１５０回実行された場合（所謂、電サポ終了。図３６８参照。）、又は、「普図低確時間短縮状態」における特別図柄の動的表示が１０００回実行された場合（所謂、電サポ終了。図３６８参照。）、となる。
【５８４６】
また、図３６７で示すように、「通常遊技状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態である。さらに、「通常遊技状態」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に第１始動口６４に入賞する。そして、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「５秒～１９０秒」の範囲で行われ、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間は「５秒～１９０秒」で行われる（後述する図３６９～図３７２参照）。なお、この「通常遊技状態」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート６７等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置２２６（図３６２参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。
【５８４７】
次いで、「普図高確時間短縮状態」への移行契機は、すべての大当たり種別において有効確変領域を非通過の場合、即ち、所定ラウンドの確変領域６５ｄが無効に設定されているものと遊技客が推測し、該ラウンドの確変領域６５ｄの開放中に右打ち遊技を実行せず、確変領域有効テーブル２０２ｈによって有効に設定された確変領域６５ｄを球が通過しなかった場合、又は、所定ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されているものと遊技客が推測し、該ラウンドの確変領域６５ｄの開放中に右打ち遊技を実行して、確変領域有

効テーブル２０２ｈによって無効に設定された確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が所定の値以上となった場合、のいずれかの場合に、「確率変動状態」が発生し得ないことで「普図高確時間短縮状態」へと移行する（図３６８参照）。

【５８４８】

この「普図高確時間短縮状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態である一方、普通図柄の当たり確率は高確率状態である。さらに、「普図高確時間短縮状態」では、「確率変動状態」と同様、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、高確時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～１９０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～１９０秒」の範囲で行われる（後述する図３６９～図３７２参照）。なお、この「普図高確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【５８４９】

次いで、「確率変動状態」への移行契機は、すべての大当たり種別において有効確変領域を通過した場合、即ち、所定ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されているものと遊技客が推測し、該ラウンドの確変領域６５ｄの開放中に右打ち遊技を実行して、確変領域有効テーブル２０２ｈによって有効に設定された確変領域６５ｄを球が通過した場合、となる（図３６８参照）。

【５８５０】

また、「確率変動状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が高確率状態であり、普通図柄の当たり確率も高確率状態である。さらに、「確率変動状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、高確時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～１９０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～１９０秒」の範囲で行われる（後述する図３６９～図３７２参照）。なお、この「確率変動状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、スルーゲート６７を球が通過した場合でも上記右打ち禁止報知は実行されない。

【５８５１】

次いで、「普図低確時間短縮状態」への移行契機は、大当たり終了後、特別図柄の低確率状態において連続して「９００回」大当たりに当選しなかった場合、即ち、特別図柄の低確率状態において「９００回」の動的表示が行われる間、ハズレが抽出し続けた場合、となる（図３６８参照）。

【５８５２】

また、「普図低確時間短縮状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態であるものの、普通電役７２の開放時間は長時間となる（図３８０参照）。さらに、「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、低確時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～１９０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～１９０秒」の範囲で行われる（後述する図３６９～図３７２参照）。なお、この「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、スルーゲート６７を球が通過した場合でも上記右打ち禁止報知は実行されない。

【５８５３】

図３６３に戻って、各種カウンタの説明を続ける。停止パターン選択カウンタＣ３は、例えば「０～９９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。

【５８５４】

第１８実施形態では、保留されている変動演出の保留数と停止パターン選択カウンタＣ３の値とによって、第３図柄表示装置８１で表示される大当たり時およびハズレ時の変動演出の大まかな演出態様が選択される。また、第１８実施形態のパチンコ機１０では、各

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

【５８５５】

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

【５８５６】

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

【５８５７】

なお、「高速変動」の変動要素とは、例えば、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３６１参照）に表示される第３図柄が、表示画面縦方向下方に高速にスクロールされている変動要素をいう。この「高速変動」では、遊技者によって第３図柄の表示内容を明確に認識できないように第３図柄を変動させ、前回停止表示された変動演出の停止結果を不規則に混ぜる（シャッフルする）演出が実行される。

【５８５８】

第１８実施形態のパチンコ機１０では、「高速変動」の変動要素が行われた後、特定の演出態様（「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様）を除いて「低速変動」の変動要素が行われるように構成されている。

【５８５９】

「低速変動」の変動要素とは、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、上記「高速変動」の変動要素後、遊技者に視認可能な速度で第３図柄を低速にスクロールしている変動要素をいう。この「低速変動」の変動要素では、遊技者に第３図柄の表示内容を認識させながら、各図柄列Ｚ１～Ｚ３を順に停止表示する。先に停止表示する２の図柄列（例えば、左図柄列Ｚ１と右図柄列Ｚ３（図３６１参照））において同一の第３図柄が停止した場合は「リーチ表示」が発生したとして「ノーマルリーチ」の変動要素へと発展する一方、該先に停止表示する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３において異なる第３図柄が停止した場合は、残りの図柄列Ｚ２を停止表示して、その変動演出を終了するように構成されている。なお、「高速変動」の変動要素、又は、「低速変動」の変動要素を含む各変動要素の詳細については、後述する。

【５８６０】

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

が行われず、該「高速変動」の変動要素の終了後、各図柄列Ｚ１～Ｚ３が同時に停止し、２の図柄列Ｚ１，Ｚ３（例えば、「非リーチ（ロング）」演出態様で先に停止する２の図柄列）に異なる第３図柄が停止するとともに、他の図柄列Ｚ２も停止し、１の変動演出が終了する。

【５８６１】

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

【５８６２】

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

【５８６３】

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

【５８６４】

停止パターン選択カウンタＣ３の値は、例えば定期的に（第１８実施形態では、タイマ割込処理（図３８７参照）毎に１回）更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、第１始動口６４に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、第２始動口７１に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３に格納される。

【５８６５】

第１８実施形態のパチンコ機１０では、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在保留中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）とに応じて、停止パターン選択カウンタＣ３の値を参照する停止パターンテーブル２０２ｄが異なるように構成されている。即ち、停止パターンテーブル２０２ｄは、複数種類設けられ、待機中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）等によって選択されるように構成されている。

【５８６６】

また、第１８実施形態では、変動演出の詳細な変動パターンを決定する場合に、まず、ＲＯＭ２０２に備えられた保留数テーブル２０２ｃに基づいて、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在の変動演出の数（保留球数）とに対応したいずれかの停止パターンテーブル２０２ｄが選択される。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｄと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな態様である演出態様を選択する。その後、選択された演出態様と後述する変動種別カウンタＣＳ１の値とに基づいて、変動演出の詳細な変動パターン（変動時間）が決定される。

【５８６７】

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

である。
【５８６８】
　これは、第１の理由として、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させるためである。即ち、大当たり抽選に当選した場合と大当たり抽選にハズレた場合とで、停止パターン、即ち、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、及び、「スペシャルリーチ」演出態様の選択する割合を異ならせるように構成することで、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させる。具体的には、例えば、大当たり抽選に当選した場合に「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様を選択し易く構成し、大当たり抽選に当選しなかった場合には、「非リーチ」演出態様や「ノーマルリーチ」演出態様を選択し易く構成する。
【５８６９】
　このように構成することで、「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様は、大当たりし易い演出とすることができ、「ノーマルリーチ」演出態様や「非リーチ」演出態様は、大当たりし難い演出若しくは大当たりしない演出とすることができ、各演出態様毎の大当たり期待度を差別化することができる。従って、変動演出に大当たりし易い演出が現出した場合に、その大当たりし易い演出が行われている間、大当たりが発生する可能性が高いことを遊技者に示唆し、遊技の興趣を高めている。
【５８７０】
　第１８実施形態のパチンコ機１０では、具体的には、取得した抽選結果が大当たりである場合には、大当たりし易い演出を選択し易く、かつ、大当たりし難い演出を選択し難い停止パターンテーブル２０２ｄに基づいて変動演出の大まかな内容である演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。一方、取得した抽選結果がハズレである場合には、大当たりし易い演出を選択し難く、かつ、大当たりし難い演出を選択し易い停止パターンテーブル２０２ｄに基づいて変動演出の演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。これにより、変動演出において第３図柄の抽選結果を遊技者に報知する場合に、大当たりし易い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し易く、大当たりし難い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し難くし、演出態様（停止パターン）ごとに大当たり期待値に差を設けることで、その変動演出の実行中に遊技の興趣を高めることができる。
【５８７１】
　また、第２の理由として、第１特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第１始動口６４への入球、又は、第２特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第２始動口７１への入球に基づく無駄球（所謂、オーバーフロー入賞による特別図柄の無抽選）を極力削減するためである。
【５８７２】
　具体的に説明すると、第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出の待機回数はそれぞれ最大４回と上限が設けられていると共に、変動演出は少なくとも一定時間が実行されることから、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」および「普図低確時間短縮状態」における第２始動口７１へ球が入球し易い遊技状態では、第２特別図柄の最大保留球数に到達し易い。これらの遊技状態において、長い変動時間の変動演出を選択すると、第２特別図柄の最大保留球数に到達した状態での第２始動口７１への入球が頻発し、折角、第２始動口７１へ入球したにもかかわらず、第２特別図柄の抽選契機を取得できない。また、「通常遊技状態」においても、第１特別図柄の最大保留球数に到達している状態で、長い変動時間の変動演出を選択すると、その変動演出の実行中は第１特別図柄の保留球数が消化されないため、その間に第１始動口６４への入球が発生しても、第１特別図柄の抽選契機を取得できない。このような状態になると、遊技者は、第１始動口６４へ球を入球させても遊技価値が得られないと判断し、変動演出が消化されて再び保留球数を取得できる状態になるまで球の発射を停止して遊技を中断してしまう。遊技が中断されると、パチンコ機１０の稼働率が低下してしまい、遊技場の経営に影響を与えてしまう。
【５８７３】

そこで、第１８実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の最大保留球数へ到達し易い遊技状態や、最大保留球数に近い（又は一致する）保留球数では、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｄに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第３図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の最大保留球数に到達している状態での第１始動口６４又は第２始動口７１への入球を抑制することができる。

【５８７４】

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

【５８７５】

そこで、第１８実施形態のパチンコ機１０では、変動演出の保留球数が少ない場合に、長い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｄに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第３図柄表示装置８１において変動演出が行われていない状況を起こり難く構成し、第３図柄表示装置８１における変動演出の実行状態を長く維持することができる。

【５８７６】

また、第４の理由として、右打ち遊技を実行する遊技状態において、第１特別図柄の変動表示の実行時間を長く設定することで、該第１特別図柄の動的表示の実行回数が少なくなるように（即ち、第２特別図柄の動的表示の実行回数が多くなるように）するためである。上述したように、第１８実施形態のパチンコ機１０では、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」においては右打ち遊技が推奨されており、該右打ち遊技によって普通電役７２が開放状態である場合に第２始動口７１へ入球可能となるため、第２特別図柄の動的表示が実行され易いように構成されている。しかしながら、右打ち遊技を継続しているにもかかわらず、普通電役７２を作動させることとなるスルーゲート６７に球が通過しなかったり、開放状態となっている普通電役７２に球が入球しなかったりした場合に、それまでに貯留されていた第２特別図柄の保留球がすべて消化され、実行可能となる第２特別図柄の動的表示がなくなってしまう可能性がある。このように、実行可能な第２特別図柄の保留球がない場合に、実行可能な第１特別図柄の保留球が存在していると、第１特別図柄の動的表示が実行されることになる。

【５８７７】

ここで、詳細は後述するが、第１８実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合よりも、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合の方が「確率変動状態」へ移行する確率が高くなるように構成されている（図３７５及び図３７６にて詳細を後述）。よって、第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合よりも、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合の方が「連荘」を継続させ易いように構成されている。

【５８７８】

このため、右打ち遊技を継続しているにもかかわらず、第１特別図柄の動的表示が実行されてしまい、該実行された第１特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合よりも「確率変動状態」へ移行する確率が低くなり、「連荘」が終了してしまう可能性が高くなる。

【５８７９】
このような、遊技者が得られる遊技価値が想定よりも下がってしまうような事象を避けるため、右打ち遊技を実行する遊技状態（「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」）においては、第１特別図柄の動的表示の実行時間を長く設定することで、第１特別図柄の動的表示の実行回数を少なくすることができる。
【５８８０】
ここで、図３６９を参照して、保留数テーブル２０２ｃの詳細について説明する。図３６９（ａ）は、第１特別図柄に対応する特図１用保留数テーブル２０２ｃ１を模式的に示した図であり、図３６９（ｂ）は、第２特別図柄に対応する特図２用保留数テーブル２０２ｃ２を模式的に示した図である。
【５８８１】
上述したように、第１８実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口６４に球が入球したことに基づいて第１特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第１特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図１用保留数テーブル２０２ｃ１を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｄ１～２０２ｄ３を選択するように構成されている。また、第２始動口７１に球が入球したことに基づいて第２特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第２特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図２用保留数テーブル２０２ｃ２を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｄ１～２０２ｄ４を選択するように構成されている。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｄ１～２０２ｄ４のいずれかと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。
【５８８２】
具体的には、図３６９（ａ）の特図１用保留数テーブル２０２ｃ１で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「１個～３個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｄのＡテーブル２０２ｄ１（図３７０（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｄのＢテーブル２０２ｄ２（図３７０（ｂ）参照）が選択される。一方、「通常遊技状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図３７０（ｃ）参照）が選択される。
【５８８３】
次いで、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＡテーブル２０２ｄ１（図３７０（ａ）参照）が選択される。また、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図３７０（ｃ）参照）が選択される。
【５８８４】
次に、図３６９（ｂ）の特図２用保留数テーブル２０２ｃ２で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「１個～３個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｄのＡテーブル２０２ｄ１（図３７０（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｄのＢテーブル２０２ｄ２（図３７０（ｂ）参照）が選択される。一方、「通常遊技状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図３７０（ｃ）参照）が選択される。
【５８８５】
次いで、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「１個」の場合には、停止パターン

テーブル２０２ｄのＡテーブル２０２ｄ１（図３７０（ａ）参照）が選択される。また、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「２個～４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｄのＤテーブル２０２ｄ４（図３７０（ｄ）参照）が選択される。一方、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３（図３７０（ｃ）参照）が選択される。

【５８８６】

なお、いずれかの特別図柄の動的表示での大当たり抽出時、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」での第１特別図柄のハズレ抽出時においても、保留球数応じて停止パターンテーブル２０２ｄが異なるように構成してもよい。例えば、大当たりに当選した場合に保留球数が多いとき、比較的短い変動パターンが選ばれ易い停止パターンテーブル２０２ｄを選択し得るように構成してもよい。

【５８８７】

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

【５８８８】

次に、図３７０を参照して、各停止パターンテーブル２０２ｄについて説明する。図３７０（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｄのＡテーブル２０２ｄ１の一例を模式的に示した図であり、図３７０（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｄのＢテーブル２０２ｄ２の一例を模式的に示した図であり、図３７０（ｃ）は、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３の一例を模式的に示した図である。また、図３７０（ｄ）は、停止パターンテーブル２０２ｄのＤテーブル２０２ｄ４の一例を模式的に示した図である。

【５８８９】

図３７０（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＡテーブル２０２ｄ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様別に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８」，「９９」に設定されている。

【５８９０】

なお、Ａテーブル２０２ｄ１では、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様も選択されないように設定されている。

【５８９１】

次に、図３７０（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＢテーブル２０２ｄ２では、「非リーチ（ミドル）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、

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

【５８９２】

なお、Ｂテーブル２０２ｄ２では、「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様も選択されないように設定されている。

【５８９３】

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

【５８９４】

つまり、Ａテーブル２０２ｄ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様が選択され、Ｂテーブル２０２ｄ２では、「非リーチ（ロング）」演出態様の代わりに「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるように構成されている。一方、Ａテーブル２０２ｄ１及びＢテーブル２０２ｄ２では、各「リーチ表示」に関しては、同一の割合で選択されるように構成されている。

【５８９５】

従って、Ａテーブル２０２ｄ１及びＢテーブル２０２ｄ２は、「非リーチ」演出態様でのみロング演出態様かミドル演出態様かが異なるように選択されているため、Ａテーブル２０２ｄ１はＢテーブル２０２ｄ２と比べて選択される変動演出の変動時間が比較的長くなり易いと言える。換言すれば、Ｂテーブル２０２ｄ２は、Ａテーブル２０２ｄ１と比べて選択される変動演出の変動時間が短くなり易いといえる。

【５８９６】

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

【５８９７】

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

【５８９８】

なお、第１８実施形態では、ハズレの変動演出における演出態様の選択において、変動演出の保留球数に基づいて選択される停止パターンテーブル２０２ｄが異なるように構成されているが、第１始動口６４又は第２始動口７１への球の入球時に基づく変動演出の決定と、該入球に基づく変動演出の開始時に基づく変動演出の決定とで、実質的に同一の演出態様が選択されるように構成されている。

【５８９９】

具体的には、例えば、ハズレの変動演出である場合は、変動演出の保留球数に基づいて、Ａテーブル２０２ｄ１又はＢテーブル２０２ｄ２のいずれか一方が選択されるように構

成されているが、Ａテーブル２０２ｄ１とＢテーブル２０２ｄ２とでは、「非リーチ（ロング）」演出態様若しくは「非リーチ（ミドル）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様に割り振られた停止パターン選択カウンタＣ３の値がそれぞれ同一に設定されている。

【５９００】

即ち、変動演出の保留球数に基づいて、「非リーチ」演出態様における「非リーチ（ロング）」演出態様が選択されるか「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるかが異なるのみであり、「高速変動」の変動要素の時間が異なるだけで、実質的同一の演出態様が選択される。よって、始動入賞時に選択される演出態様と、変動開始時に選択される演出態様とは、遊技状態が遷移（例えば、保留球数が増加）した場合であっても、実質的に同一（同種）の演出態様が選択される。その結果、始動入賞時に選択された演出態様に基づいて「保留変化予告」等の先読み予告を行った場合であっても、実行される変動演出の内容が実質的に同一（同種）となり、先読み予告の対象となった変動演出において、該先読み予告の内容に対して齟齬が発生しない演出を実行することができる。

【５９０１】

次に、図３７０（ｃ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＣテーブル２０２ｄ３では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「５」～「３９」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「４０」～「９９」に設定されている。

【５９０２】

なお、Ｃテーブル２０２ｄ３は、大当たり時に選択される停止パターンテーブル２０２ｄであり、必ず「リーチ表示」が発生するので、「非リーチ」演出態様は選択されないように設定されている。

【５９０３】

次に、図３７０（ｄ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｄのＤテーブル２０２ｄ４では、「非リーチ（ショート）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８，９９」に設定されている。

【５９０４】

なお、Ｄテーブル２０２ｄ４では、「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ミドル）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ミドル）」演出態様も選択されないように設定されている。

【５９０５】

よって、Ｃテーブル２０２ｄ３で示すように、大当たり当選時の変動演出において、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様の順で選択割合が高く、Ａテーブル２０２ｄ１、Ｂテーブル２０２ｄ２、Ｄテーブル２０２ｄ４で示すように、ハズレ時の変動演出において、「ノーマルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「スペシャルリーチ」演出態様の順で選択割合が高くなるように設定されている。従って、各「リーチ表示」の現出時における大当たり期待度は、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様の順に大当たりの表示結果が現出する可能性が高くなるように構成される。これにより、変動演出の演出態様によって遊技者に大当たりへの期待度を示すことができ、遊技者は実行された変動演出の演出態様に応じて大当たりへの高揚感を味わうことができる。

【５９０６】

以上より、特別図柄の種別と、変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、その

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

【５９０７】

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

【５９０８】

図３６３に戻って、説明を続ける。変動種別カウンタＣＳ１は、例えば「０～９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するタイマ割込処理（図３８７参照）が１回実行される毎に１回更新され、メイン処理（図３８６参照）内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタＣ２の値が、第１始動口６４に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタＣ２の値が、第２始動口７１に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４に格納される。

【５９０９】

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

【５９１０】

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

【５９１１】

また、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４において、主制御装置１１０で決定された変動時間（大まかな変動パターン）に基づいて、変動演出における詳細な変動パターンを決定することで、変動演出を選択する自由度を高めるができる。さらに、遊

技状態が刻々と変化するパチンコ機１０において、該変化に対応して随時、変動演出の演出内容の選択又は変更することが可能となり、遊技状態に応じて適切な演出を実行することができる。

【５９１２】

ここで、図３７１及び図３７２を参照して、変動パターンテーブル２０２ｅの詳細について説明する。本パチンコ機１０は、変動パターンテーブル２０２ｅとして、第１特別図柄のハズレ時に用いられる特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１と、第１特別図柄の大当たり時に用いられる特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２と、第２特別図柄のハズレ時に用いられる特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３と、第２特別図柄の大当たり時に用いられる特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４と、が用意されている。

【５９１３】

図３７１（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１の一例を模式的に示した図であり、図３７１（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２の一例を模式的に示した図である。また、図３７２（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３の一例を模式的に示した図であり、図３７２（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４の一例を模式的に示した図である。図３７１及び図３７２に示すように、各変動パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ４は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。

【５９１４】

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

【５９１５】

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

【５９１６】

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

【５９１７】

第１８実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図１用保留数テーブル２０２ｃ１を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｄを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｄとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【５９１８】

第１特別図柄のハズレ時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ０：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。

【５９１９】

図３７１（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【５９２０】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【５９２１】

ここで、変動パターンを構成する各変動要素について説明する。変動要素とは、１の変動演出の一部分を構成するものであり、各変動要素を組み合わせて１の変動演出が構成される。第１８実施形態のパチンコ機１０では、変動要素として、「高速変動」の変動要素、「低速変動」の変動要素、「ノーマルリーチ」の変動要素、「スーパーリーチ」の変動要素、「スペシャルリーチ」の変動要素、「再変動」の変動要素が設けられている。

【５９２２】

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

【５９２３】

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

【５９２４】

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

【５９２５】

従って、第１８実施形態のパチンコ機１０では、「非リーチ（ロング）」演出態様は、「１０秒」の「高速変動」の変動要素と「５秒」の「低速変動」の変動要素とを含む変動

パターンで変動演出が構成される。また、「非リーチ（ミドル）」演出態様は、「５秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。さらに、「非リーチ（ショート）」演出態様は、「２秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。

【５９２６】

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

【５９２７】

第１８実施形態のパチンコ機１０では、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、「スーパーリーチ」の変動要素に発展するパターンと、「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【５９２８】

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

【５９２９】

第１８実施形態のパチンコ機１０では、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【５９３０】

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

【５９３１】

第１８実施形態のパチンコ機１０では、「スペシャルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」するパターンと、が用意されている。

【５９３２】

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

【５９３３】

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

【５９３４】

第１８実施形態のパチンコ機１０では、「再変動」の変動要素の実行後は、「大当たり表示」が現出するパターンが用意されている。

【５９３５】

また、この「再変動」の変動要素は、大当たり遊技に当選した場合にのみ発生するように構成されている。即ち、「ハズレ表示」の場合には、「再変動」の変動要素は実行されないように構成されている。これは、「再変動」の変動要素は、仮に停止表示された「ハズレ表示」をいずれかの「大当たり表示」に変更する変動要素であるため、大当たりに当選していない「ハズレ表示」の場合に行ってしまうと、演出上の齟齬が発生してしまう。よって、この「再変動」の変動要素は、大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２，２０２ｅ４（図３７１（ｂ）及び図３７２（ｂ）参照）でのみ選定され、ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１，２０２ｅ３（図３７１（ａ）及び図３７２（ａ）参照）では選定されないように構成されている。

【５９３６】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「５秒」の『「高速変動（中）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【５９３７】

図３７１（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【５９３８】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が選択される。

【５９３９】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【５９４０】

図３７１（ａ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【５９４１】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

【５９４２】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速

変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【５９４３】

図３７１（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【５９４４】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

【５９４５】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【５９４６】

図３７１（ａ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【５９４７】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ１において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【５９４８】

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

【５９４９】

次に、図３７１（ｂ）を参照して、第１特別図柄の大当たり時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２について説明する。第１８実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値である場合に、特図１用保留数テーブル２０２ｃ１を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パ

ターンテーブル２０２ｄを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｄとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【５９５０】

特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【５９５１】

図３７１（ｂ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。

【５９５２】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。

【５９５３】

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

【５９５４】

次いで、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「７０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【５９５５】

図３７１（ｂ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。

【５９５６】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。

【５９５７】

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

【５９５８】

次いで、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「１９０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【５９５９】

図３７１（ｂ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【５９６０】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ２において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。

【５９６１】

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

【５９６２】

次に、図３７２（ａ）を参照して、第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３について説明する。第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大

当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｃ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｄを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｄとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【５９６３】

第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ０：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。

【５９６４】

図３７２（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【５９６５】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【５９６６】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「５秒」の『「高速変動（中）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【５９６７】

図３７２（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【５９６８】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が選択される。

【５９６９】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ２：非リーチ・ショート」には、全体の変動時間が「２秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【５９７０】

図３７２（ａ）で示す例では、「Ｅ２：非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に

対して「０～９」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【５９７１】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。

【５９７２】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【５９７３】

図３７２（ａ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【５９７４】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

【５９７５】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【５９７６】

図３７３（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【５９７７】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スーパーリー」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

【５９７８】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【５９７９】

図３７３（ａ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【５９８０】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｅ３において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【５９８１】

次に、図３７２（ｂ）を参照して、第２特別図柄の大当たり時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４について説明する。第１８実施形態では、第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値である場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｃ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｄを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｄとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【５９８２】

特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【５９８３】

図３７２（ｂ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。

【５９８４】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動

パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。

【５９８５】

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

【５９８６】

次いで、特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「７０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【５９８７】

図３７２（ｂ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。

【５９８８】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。

【５９８９】

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

【５９９０】

次いで、特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「１９０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【５９９１】

図３７２（ｂ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【５９９２】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２ｅ４において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。

【５９９３】

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

【５９９４】

図３６３に戻って、説明を続ける。普図当たりカウンタＣ４は、例えば「０～９９」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻るループカウンタとして構成されている。また、普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込まれる。

【５９９５】

なお、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、普図当たりカウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝「０～９９」）、タイマ割込処理（図３８７参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図３８６参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【５９９６】

普図当たりカウンタＣ４の値は、例えば定期的（第１８実施形態では、タイマ割込処理（図３８７参照）毎に１回）更新され、球がスルーゲート６７を通過したことが検知されたタイミングで、ＲＡＭ２０３の普図保留球格納エリア２０３ｈに設けられた普図保留第１～第４エリアのいずれかの普図保留エリアに格納される。そして、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納された順に順次普図保留球実行エリア２０３ｉにデータをシフトし、該普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値に対して当たり判定を行う。

【５９９７】

普通図柄の当たりとなる乱数の値は、遊技状態毎に主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定（例えば、低確率状態で７０／１００、高確率状態で９９／１００等）されており、ＲＡＭ２０３の普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、当たりと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２０２ｊが参照されて、普通図柄の可変表示時間が設定（例えば、時短機能非作動時は１５秒、時短機能作動時は０．１秒等）され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として

「○」の図柄が点灯表示される。その後、遊技状態に応じて普通電役開放テーブル２０２ｋが参照されて、普通電役７２の開放時間が設定（例えば、時短機能非作動時は０．１秒×１回、時短機能作動時は５．８秒×１回等）され、該開放時間の間、普通電役７２の出没板７２ａが開放作動し、その間、第２始動口７１へ球が入賞可能に構成される。

【５９９８】

一方、普図保留エリアに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定された当たりとなる乱数の値と一致しない場合には、ハズレと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２０２ｊが参照されて可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「×」の図柄が点灯表示される。なお、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ及び普通電役開放テーブル２０２ｋについては、図３８０において後述する。

【５９９９】

図３６２に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図３６３に図示したカウンタ用バッファ２０３ｃのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ。以下、「Ｉ／Ｏ」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【６０００】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図３８６参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図３８４参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図４０３参照）が即座に実行される。

【６００１】

ＲＡＭ２０３は、さらに、第１保留球数カウンタ２０３ａ、第２保留球数カウンタ２０３ｂ、第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅ、保留球実行エリア２０３ｆ、普図保留球数カウンタ２０３ｇ、普図保留球格納エリア２０３ｈ、普図保留球実行エリア２０３ｉ、確変フラグ２０３ｊ、確変移行フラグ２０３ｋ、確変領域有効フラグ２０３ｍ、確変領域開放タイマ２０３ｎ、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏ、時短低確フラグ２０３ｐ、時短高確フラグ２０３ｑ、時短カウンタ２０３ｒ、救済カウンタ２０３ｓ及び救済設定済みフラグ２０３ｔを少なくとも有している。

【６００２】

第１保留球数カウンタ２０３ａは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図３８７参照）の中で検出される第１始動口６４への入球に基づいて、特別図柄表示装置３７で行われる第１特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【６００３】

この第１保留球数カウンタ２０３ａ（特別領域通過回数計数手段）は、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図３８４のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、第１始動口６４への始動入賞が検出されて第１特別図柄に関する動

的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」（第１回数）まで１加算される（図３８８のＳ３０５参照）。一方、第１保留球数カウンタ２０３ａは、第１特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図３９０のＳ５０８参照）。

【６００４】

第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第１保留球数カウンタ２０３ａと同様、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図３８７参照）の中で検出される第２始動口７１への始動入賞に基づいて、特別図柄表示装置３７で行われる第２特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【６００５】

この第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第１保留球数カウンタ２０３ａと同様、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図３８４のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、第２始動口７１への始動入賞が検出されて第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図３８８のＳ３０９参照）。一方、第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第２特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図３９０のＳ５０５参照）。

【６００６】

この第１保留球数カウンタ２０３ａの値（即ち、第１特別図柄の保留球数）又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（即ち、第２特別図柄の保留球数）は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される（図３８８のＳ３１２参照）。第１保留球数コマンドは、第１始動口６４への始動入賞が検出されて第１保留球数カウンタ２０３ａが１加算される毎に、第２保留球数コマンドは、第２始動口７１への第２保留球数カウンタ２０３ｂが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。

【６００７】

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

【６００８】

また、第１８実施形態では、主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３に対して第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを送信する場合、その第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドにおいて、１加算された第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値だけでなく、その第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの加算の契機となった上記始動入賞に伴い、カウンタ用バッファ２０３ｃ（図３６３参照）より取得される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値も含める。

【６００９】

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

【６０１０】
音声ランプ制御装置１１３では、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドにより伝えられた大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、その各値に基づく変動演出が実行される前に先読みし、当該変動演出がどうなるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）をその変動演出の実行前に判断する。そして、その先読みによる判断結果に基づき、各種の演出の実行を決定したり、「保留変化予告」の演出内容及び実行時期（タイミング）を決定できるようになっている。
【６０１１】
なお、変動演出の保留球数を示す第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドと、大当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとを別々に送信するように構成してもよい。第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドとは別の大当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとしては、第１始動口６４、第２始動口７１への球の入球タイミングで第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを生成すると共に、該入球に基づく変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドに類するコマンド（事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンド）を生成し、音声ランプ制御装置１１３へ送信するように構成してもよい。この場合に、事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンドの生成のプログラムに関し、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドのプログラムを流用することで、プログラムの作成を容易にすることができる。
【６０１２】
第１保留球格納エリア２０３ｄは、上述したように、第１始動口６４への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図３８７参照）の中で、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を取得し、第１保留球格納エリア２０３ｄに格納する。第１保留球格納エリア２０３ｄは、第１特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）を有している（図３６３参照）。
【６０１３】
第２保留球格納エリア２０３ｅは、上述したように、第２始動口７１への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図３８７参照）の中で、球が第２始動口７１へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を取得し、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納する。第２保留球格納エリア２０３ｅは、第２特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）を有している（図３６３参照）。
【６０１４】
保留球実行エリア２０３ｆは、上述したように、実行を開始する、或いは、実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）を記憶するためのメモリである。
【６０１５】
ＭＰＵ２０１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するた

めに、上述した第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに記憶されている始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）のうち、最も古い始動入賞に対応するデータを、この保留球実行エリア２０３ｆへシフトする。なお、第１８実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【６０１６】

ここで、再び図３６３を参照して、第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅ、および保留球実行エリア２０３ｆの詳細について説明する。第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅおよび保留球実行エリア２０３ｆは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。

【６０１７】

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

【６０１８】

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

【６０１９】

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

【６０２０】

なお、第１８実施形態では、大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１，２０３ｅ１と、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２，２０３ｅ２と、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３，２０３ｅ３と、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４，２０３ｅ４とを１つの保留球格納エリア２０３ｄ，２０３ｅの中にそれぞれまとめて設けているが、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１毎に保留球格納エリアを複数設けるようにしてもよい。

【６０２１】

上述した通り、第１保留球格納エリア２０３ｄには、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が最

大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第１始動口６４への始動入賞に対応するデータが記憶され、第１保留第１エリアには、時間的に最も古い第１始動口６４への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【６０２２】

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

【６０２３】

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

【６０２４】

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

【６０２５】

そして、保留球実行エリア２０３ｆにシフトされたデータを、変動開始処理（図３９１参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。特別図柄表示装置３７では、主制御装置１１０の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。

【６０２６】

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

【６０２７】

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

リア２０３ｅ２の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２へシフトし、第２保留第１エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３へシフトし、第２保留第１エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４へシフトする。

【６０２８】

そして、保留球実行エリア２０３ｆへのデータのシフトが終了すると、第２保留第１エリアが空き状態となるため、第２保留球格納エリア２０３ｅの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第１８実施形態では、第２保留球格納エリア２０３ｅにおいて、データが記憶（保留）されている第２保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【６０２９】

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

【６０３０】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、第２保留第２エリアのデータのみを、第２保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第１８実施形態では、データが記憶（保留）されていない第２保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【６０３１】

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

【６０３２】

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

【６０３３】

そして、保留球実行エリア２０３ｆへのデータのシフトが終了すると、第１保留第１エリアが空き状態となるため、第１保留球格納エリア２０３ｄの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰める

シフト処理を行う。なお、第１８実施形態では、第１保留球格納エリア２０３ｄにおいて、データが記憶（保留）されている第１保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【６０３４】

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

【６０３５】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、第１保留第２エリアのデータのみを、第１保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第１８実施形態では、データが記憶（保留）されていない第１保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【６０３６】

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

【６０３７】

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

【６０３８】

図３６２に戻って、説明を続ける。普図保留球数カウンタ２０３ｇは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図３８７参照）の中で検出されるスルーゲート６７への球の通過に基づいて、普通図柄表示装置８３で行われる普通図柄の可変表示の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するためのカウンタである。

【６０３９】

この普図保留球数カウンタ２０３ｇは、保留球数カウンタ２０３ａ，２０３ｂと同様、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図３８４のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、スルーゲート６７への球の通過が検出されて普通図柄に関する可変表示の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図３８９のＳ４０５参照）。一方、普図保留球数カウンタ２０３ｇは、普通図柄の可変表示が実行される毎に１減算される（図４０１のＳ７０５参照）。

【６０４０】

普図保留球格納エリア２０３ｈは、スルーゲート６７への球の通過の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した普図当たりカウンタＣ４を記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図３８７参照）の中で、球がスルーゲート６７

を通過したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから普図当たりカウンタＣ４の値を取得し、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納する。普図保留球格納エリア２０３ｈは、普通図柄の一の保留球に対応するデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）を有している（図３６３参照）。

【６０４１】

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

【６０４２】

ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングであることを検出すると、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定等の処理を実行するために、上述した普図保留球格納エリア２０３ｈに記憶されているデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）のうち、一のデータをこの普図保留球実行エリア２０３ｉへシフトする。なお、第１８実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【６０４３】

ここで、再び図３６３を参照して、普図保留球格納エリア２０３ｈおよび普図保留球実行エリア２０３ｉの詳細について説明する。普図保留球格納エリア２０３ｈおよび普図保留球実行エリア２０３ｉは、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定等の処理を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。

【６０４４】

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

【６０４５】

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

【６０４６】

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

【６０４７】

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

【６０４８】

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

【６０４９】

そして、普図保留球実行エリア２０３ｉにシフトされたデータを、普図変動処理（図４

０１参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて、当たり抽選を行うと共に、可変表示の内容を決定する。普通図柄表示装置８３では、主制御装置１１０の制御により、この決定された内容に基づいて、可変表示が行われる。

【６０５０】

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

【６０５１】

そして、普図保留球実行エリア２０３ｉへのデータのシフトが終了すると、普図保留第１エリアが空き状態となるため、普図保留球格納エリア２０３ｈの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号が１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第１８実施形態では、普図保留球格納エリア２０３ｈにおいて、データが記憶（保留）されている普図保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【６０５２】

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

【６０５３】

また、例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、普図保留第２エリアのデータのみを、普図保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第１８実施形態では、データが記憶（保留）されていない普図保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【６０５４】

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

【６０５５】

図３６２に戻り、説明を続ける。確変フラグ２０３ｊは、特別図柄が高確率状態か否かを判別するためのフラグである。この確変フラグ２０３ｊは、パチンコ機１０の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、大当たりの終了時において、後述する確変移行フラグ２０３ｋがオンされている場合に、確変フラグ２０３ｊがオンに設定される（図４００のＳ６４０３参照）。そして、大当たりに当選した場合にオフに設定される（図３９５のＳ６０２参照）。第１８実施形態のパチンコ機１０では、確変フラグ２０３ｊがオンされている場合に、特別図柄の高確率状態として、大当たり乱数テーブル２０２ａの高確率状態用が参照されて特別図柄の大当たり抽選が行われる。

【６０５６】

確変移行フラグ２０３ｋは、オン状態で特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）が発生することを示すためのフラグである。この確変移行フラグ２０３ｋは、パチンコ機１０の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、大当たり中において、

確変領域スイッチ６５ｇによって球が検知された場合に、後述する確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされていれば（図３９９のＳ６３０８：Ｙｅｓ）、オフ状態の確変移行フラグ２０３ｋがオンに設定される（図３９９のＳ６３０９参照）。その後、大当たり終了処理（図４００参照）において、この確変移行フラグ２０３ｋがオンされていることによって特別図柄の高確率状態を設定する場合、即ち、確変フラグ２０３ｊをオンに設定する場合に、確変移行フラグ２０３ｋがオフに設定される（図４００のＳ６４０２参照）。

【６０５７】

確変領域有効フラグ２０３ｍは、オン状態で当該ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されていることを示すためのフラグである。第１８実施形態のパチンコ機１０では、確変領域有効フラグ２０３ｍがオンに設定されている状況において、確変領域スイッチ６５ｇによって球が検知された場合に、確変移行フラグ２０３ｋがオンに設定され、大当たり終了後に「確率変動状態」が発生するように構成されている。

【６０５８】

この確変領域有効フラグ２０３ｍは、パチンコ機１０の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、特別図柄の大当たりに当選した場合に、該大当たりの大当たり種別に基づいて確変領域有効テーブル２０２ｈ（図３７５及び図３７６参照）が設定され（図３９５のＳ６５２参照）、大当たり中の各ラウンド開始毎に、該大当たりで設定された確変領域有効テーブル２０２ｈに基づいて、確変領域有効フラグ２０３ｍがオンに設定される（図３９７のＳ６１０５参照）。その後、大入賞口開放中処理（図３９８参照）において、確変領域６５ｄが閉鎖される場合に、この確変領域有効フラグ２０３ｍがオフに設定される（図３９８のＳ６２１１及びＳ６２２０参照）。

【６０５９】

確変領域開放タイマ２０３ｎは、確変領域６５ｄの開放時間を計測するためのタイマカウンタである。第１８実施形態のパチンコ機１０では、確変領域６５ｄが開放設定されたタイミングでこの確変領域開放タイマ２０３ｎを始動（加算）し、該確変領域開放タイマ２０３ｎの値が「５０００」に達した場合、即ち、確変領域６５ｄが開放設定されてから「１０秒」が経過した場合に、確変領域６５ｄが閉鎖設定されるように構成されている。

【６０６０】

この確変領域開放タイマ２０３ｎは、パチンコ機１０の電源投入時、及び、大当たりに当選した場合（図３９５のＳ６０３参照）に初期値として「０」クリアされる。そして、大当たり開閉制御処理（図３９６参照）において確変領域６５ｄが開放設定された場合に、この確変領域開放タイマ２０３ｎが始動される（図３９６のＳ６０５６参照）。確変領域開放タイマ２０３ｎが始動されると、該確変領域開放タイマ２０３ｎの値はタイマ割込処理（図３８７参照）の実行毎（即ち、２ミリ秒毎）に「１」加算されていき、「５０００」に達した場合、即ち、確変領域６５ｄが開放されてから１０秒が経過した場合（図３９８のＳ６２１７：Ｙｅｓ参照）、又は、大入賞口の閉鎖処理が実行された状況で、確変領域６５ｄが開放中の場合（図３９８のＳ６２０８：Ｙｅｓ参照）に、この確変領域開放タイマ２０３ｎが「０」クリアされる（図３９８のＳ６２１２及びＳ６２２１参照）。

【６０６１】

確変領域通過回数カウンタ２０３ｏは、大当たり中に確変領域スイッチ６５ｇによって球が検知されたラウンドの回数を計数するカウンタである。第１８実施形態では、この確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が大当たり種別毎に設定された有効可変動作として２以上の値未満（第１８実施形態では、「２」未満）の場合は、確変領域有効フラグ２０３ｍをオンし得る一方、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が大当たり種別毎に設定された有効可変動作としての値以上となった場合（第１８実施形態では、「２」以上）に、以降のラウンドにおいて確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないように構成されている（図３７５及び図３７６の備考欄参照）。

【６０６２】

なお、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が大当たり種別毎に設定された有効可変動作としての値以上となった場合、以降の確変領域６５ｄの球の通過時において、確変領

域スイッチ６５ｇによって入球を検出しないように構成してもよい。
【６０６３】
この確変領域通過回数カウンタ２０３ｏは、パチンコ機１０の電源投入時、及び、大当たりに当選した場合（図３９５のＳ６０３参照）に初期値として「０」クリアされる。そして、各大当たりラウンドにおいて確変領域スイッチ６５ｇによって球が検知された場合の１カウント目であって、該確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が大当たり種別毎に設定された値より小さい場合に１加算される（図３９９のＳ６３０６参照）。その後、大当たり終了処理（図４００参照）において、この確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は「０」クリアされる（図４００のＳ６４０９参照）。
【６０６４】
なお、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏは、大当たり当選時（図３９５のＳ６０３参照）において、大当たり種別毎に設定された値（第１８実施形態では、大当たり種別「確変Ａ」～「確変Ｆ」であれば有効可変動作として「２」、大当たり種別「確変Ｇ」～「確変Ｕ」であれば有効可変動作として「３」）を設定し、各大当たりラウンドにおいて確変領域スイッチ６５ｇによって球が検知された場合の１カウント目であって、該確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「０」ではない場合に１減算するように構成してもよい。この場合、この確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「０」となった場合に、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「０」となったラウンドの次のラウンド以降において、確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないように構成する。
【６０６５】
時短低確フラグ２０３ｐは、オン状態で「普図低確時間短縮状態」であって、普通図柄の低確率状態である一方、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役７２の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短低確フラグ２０３ｐは、パチンコ機１０の電源投入時のＲＡＭクリア時（図３８４のＳ１１６参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第１８実施形態では、特別図柄の動的表示が該特別図柄の低確率状態において計「８９９回」より多く（即ち、「９００回」以上）実行されて救済条件成立回数に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」に移行させるために該時短低確フラグ２０３ｐがオンに設定される（図３９４のＳ５４０６参照）。その後、特別図柄の動的表示の停止時に実行される変動停止処理において実行される時短計数処理内で、後述する時短カウンタ２０３ｒの値が「０」より大きい値でなくなったとき、かつ、該時短低確フラグ２０３ｐがオンに設定されている場合（図３９３のＳ５３０３：Ｎｏ参照）、又は、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図３９５のＳ６０４参照）。
【６０６６】
第１８実施形態のパチンコ機１０では、時短低確フラグ２０３ｐがオンされている場合に、特別図柄は低確率状態であり、かつ、普通図柄も低確率状態として普図当たり乱数テーブル２０２ｉが参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるものの、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル２０２ｊが参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役７２の開放長期化状態として普通電役開放テーブル２０２ｋが参照されて普通電役７２の開放駆動が行われる。
【６０６７】
時短高確フラグ２０３ｑは、オン状態で「普図高確時間短縮状態」又は「確率変動状態」であって、普通図柄の高確率状態であり、かつ、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役７２の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短高確フラグ２０３ｑは、パチンコ機１０の電源投入時のＲＡＭクリア時（図３８４のＳ１１６参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第１８実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの終了時において、大当たり種別及び確変移行フラグの状態にかかわらず、時短高確フラグ２０３ｑがオンに設定される（図４００のＳ６４０４又はＳ６４０５参照）。その後、特別図柄の動的表示の停止時の処理である変動停止処理において実行される時短計数処理内で、後述する時短カウンタ２０３ｒの値が「０」より大きい値でなくなったとき、かつ、該時短高確フラグ２０３ｑがオンに設定されている場合（図３９３のＳ５３０３：

Ｙｅｓ参照）、又は、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図３９５のＳ６０４参照）。

【６０６８】

第１８実施形態のパチンコ機１０では、時短高確フラグ２０３ｑがオンされている場合に、普通図柄の高確率状態として、普図当たり乱数テーブル２０２ｉが参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるとともに、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル２０２ｊが参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役７２の開放長期化状態として普通電役開放テーブル２０２ｋが参照されて普通電役７２の開放駆動が行われる。

【６０６９】

次いで、時短カウンタ２０３ｒは、「時短機能」の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後及び救済条件成立時に各特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第１８実施形態のパチンコ機１０では、大当たり時と救済条件成立時とで、特別図柄の実行回数による時短終了条件が異なるように設定されており、該設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【６０７０】

この時短カウンタ２０３ｒは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図３８４のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、時短カウンタ２０３ｒの値が「０」クリアされる（図３９５のＳ６０５参照）。そして、大当たり終了処理において、確変移行フラグ２０３ｋがオフされている場合に、時短カウンタ２０３ｒの値に「１５０」が設定される（図４００のＳ６４０６参照）。また、特別図柄の低確率状態において、動的表示の実行回数が「８９９回」より多くなった場合、即ち、後述する救済カウンタ２０３ｓの値が「８９９」より大きい値となった場合であって、かつ、同じく後述する救済設定済みフラグ２０３ｔがオンに設定されていない場合に、時短カウンタ２０３ｒの値に「１０００」が設定される（図３９４のＳ５４０４参照）。一方、時短カウンタ２０３ｒの値は、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図３９３のＳ５３０１参照）。

【６０７１】

そして、時短カウンタ２０３ｒの値が「０」となった場合に（図３９３のＳ５３０２：Ｎｏ）、各特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短高確フラグ２０３ｑ又は時短低確フラグ２０３ｐをオフに設定し（図３９３のＳ５３０４又はＳ５３０５参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【６０７２】

救済カウンタ２０３ｓは、特別図柄の動的表示の実行回数に基づいて「普図低確時間短縮状態」に移行するか否かを計数するためのカウンタである。第１８実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が「９００回」実行された場合、即ち、救済カウンタ２０３ｓの値が「９００」に達した場合に、遊技状態を「普図低確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【６０７３】

この救済カウンタ２０３ｓは、パチンコ機１０の立ち上げ処理において、初期値として「０」が設定される（図３８４のＳ１１７参照）。そして、特別図柄の低確率状態、即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１加算される（図３９４のＳ５４０２参照）。第１８実施形態のパチンコ機１０では、この救済カウンタ２０３ｓの値が「９００」に達した場合に、後述する救済設定済みフラグ２０３ｔがオンに設定されていなければ（即ち、オフであれば）、時短カウンタ２０３ｒの値に「１０００」を設定するとともに、時短低確フラグ２０３ｐをオンに設定して（図３９４のＳ５４０４及びＳ５４０６参照）、「普図低確時間短縮状態」へ移行する。

【６０７４】
なお、この救済カウンタ２０３ｓは、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭で「０」クリアされる（図３９５のＳ６０７参照）。これにより、大当たりが発生するごとに、救済条件成立回数を再設定し、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示において大当たりに当選しない期間が所定期間に達した場合に、遊技者への救済措置として「普図低確時間短縮状態」を発生させることが可能となる。
【６０７５】
救済設定済みフラグ２０３ｔは、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示が救済条件成立回数に１度達したか否かを判別するためのフラグである。この救済設定済みフラグ２０３ｔは、パチンコ機１０の立ち上げ処理において、初期値としてオフに設定される（図３８４のＳ１１７参照）。そして、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が連続して「９００回」大当たりに当選しなかった場合、即ち、救済カウンタ２０３ｓの値が「９００」に達した場合に、大当たり遊技後、天井機能が１回発動したとして、オンに設定される（図３９４のＳ５４０５参照）。一方、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図３９５のＳ６０６参照）。
【６０７６】
第１８実施形態のパチンコ機１０では、救済設定済みフラグ２０３ｔがオンに設定されている場合、即ち、大当たり遊技後、１度でも天井機能が発動している場合は、再び天井機能を発生させないように構成されており、救済設定済みフラグ２０３ｔを参照することで、大当たり遊技後に発動する天井機能を１回に制限することができる。
【６０７７】
主制御装置１１０のＲＯＭ２０２には、第１特別図柄又は第２特別図柄の抽選遊技において大当たりに当選した場合に、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの開放制御のために参照される大当たり開放テーブル２０２ｆが格納されている。
【６０７８】
ここで、図３７３を参照して、大当たり開放テーブル２０２ｆについて説明する。図３７３は、ＲＯＭ２０２に記憶される大当たり開放テーブル２０２ｆの一例を模式的に示した模式図である。大当たり開放テーブル２０２ｆは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり時に参照され、各特別図柄の大当たりを発生した大当たり種別に基づいて、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの開放態様等（ラウンド回数、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）、及び、大当たり終了後に移行する遊技状態が規定されている。
【６０７９】
まず、大当たり開放テーブル２０２ｆは、遊技状態毎に入賞し易い第１始動口６４又は第２始動口７１（以下、第１始動口６４と第２始動口７１とを総称して、「始動口６４，７１」と称する場合がある）に基づいて選択される大当たりに当選した大当たり種別に基づいて開放態様等が区分けされている。
【６０８０】
具体的には、「通常遊技状態」において、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合に参照される「通常遊技状態」用と、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合に参照される「普図高確時間短縮状態・確率変動状態・普図低確時間短縮状態」用とで、大入賞口開閉板６５ａの開放態様等が規定されている。
【６０８１】
図３７３で示すように、大当たり開放テーブル２０２ｆの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａ（以下、可変入賞

装置６５の大入賞口開閉板６５ａを、「大入賞口」と称する場合がある）が、１０ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、その大当たりのオープニング時間（以下、オープニング時間を、「ＯＰ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定され、その大当たりの１のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間（以下、インターバル時間を、「ＩＴ時間」と称する場合がある）が「１秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間（以下、エンディング時間を、「ＥＤ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」への当選時であって、有効確変領域を非通過であった場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行し、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」への当選時であって、有効確変領域を通過した場合の大当たり遊技終了後には、「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【６０８２】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「普図高確時間短縮状態・確率変動状態・普図低確時間短縮状態」用において、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、１０ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」への当選時であって、有効確変領域を非通過であった場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行し、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」への当選時であって、有効確変領域を通過した場合の大当たり遊技終了後には、「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【６０８３】

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

【６０８４】

さらに、「通常遊技状態」における初回大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間を、「連荘」状態における大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間より長くすることで、その時間において多種多様な演出を実行することが可能となる。このように構成することで、例えば、初回大当たりのＯＰ時間やＥＤ時間にパチンコ機１０における遊技方法の説明（例えば、発射態様の示唆や、カードサンドに挿入中のカードの抜き忘れ防止示唆、今後の遊技状態の説明等）や、「通常遊技状態」から初回大当たりしたことを祝

福する演出を実行することができ、遊技者にパチンコ機１０の遊技方法を理解させ易くしたり、漸く大当たりしたことを実感させて遊技者の興趣向上に資する演出を行うことができる。

【６０８５】

また、詳細は後述するが、第１８実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合、４Ｒから９Ｒの各ラウンドにおいて、当該ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されているか否かを遊技者に推測させ、該確変領域６５ｄが有効に設定されていると推測する場合には、該確変領域６５ｄが開放されている間に右打ち遊技を実行して確変領域６５ｄに球を通過させるように第３図柄表示装置８１で報知演出を行い、その後、該４Ｒから９Ｒの遊技結果によって導出される大当たり後の遊技状態（即ち、「確率変動状態」か「普図高確時間短縮状態」かのいずれか）を報知するための演出を、１０Ｒ目からＥＤ時間までを費やして行うように構成されている。

【６０８６】

このように構成することで、１０Ｒ目における結果報知の演出の実行中に、可変入賞装置６５への入賞個数が１０個に達して１０Ｒ目が終了し、大当たりのエンディングに移行した場合にも、大当たりエンディングにおいて結果報知の演出を継続させ、最後まで実行することができ、該結果報知の演出及び大当り後の遊技状態を明示的に報知することができる。

【６０８７】

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

【６０８８】

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

【６０８９】

次に、図３７４を参照して、確変領域６５ｄの開閉パターンについて説明する。図３７４は、確変領域開放テーブル２０２ｇの一例を模式的に示した図である。図３７４の確変領域開放テーブル２０２ｇでは、大当たり種別毎に、各ラウンドの確変領域６５ｄが開放されるか、又は、閉鎖されたままであるかが示されている。

【６０９０】

図３７４で示すように、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合の１Ｒから３Ｒまでの各ラウンド、及び、１０Ｒでは、確変領域６５ｄは閉鎖状態となっており、該当のラウンドで右打ち遊技を継続して可変入賞装置６５へ入賞させたとしても、確変領域６５ｄを球が通過不可能又は通過し難い状態となる。

【６０９１】

また、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合の４Ｒから９Ｒまでの各ラウンドでは、大入賞口開閉板６５ａが開放されてからの１０秒間において確変領域６５ｄが開放状態となり、この間に右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５へ入賞させることで、確変領域６５ｄを球が通過可能

な状態となる。
【６０９２】
なお、詳細は後述するが、第１８実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別によって、確変領域６５ｄの開放時における、確変領域スイッチ６５ｇによる入球検知を有効とするラウンドが異なるように構成されており（図３７５参照）、確変領域６５ｄを球が通過した場合であっても、当該ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されていなければ、該大当たりの終了後に「確率変動状態」に移行し得ないように構成されている。
【６０９３】
また、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「２回」に達すると、「２回」に達したラウンドの次のラウンド以降の確変領域６５ｄは、特図１確変領域有効テーブル２０２ｈ１の設定内容にかかわらず、以降のラウンド（該大当たり遊技中に限る）において確変領域６５ｄがすべて無効となるように構成されている（図３７５の備考欄参照）。
【６０９４】
従って、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合、即ち、第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、確変領域６５ｄが開放される４Ｒから９Ｒの６のラウンドのうち、２のラウンドを選択して確変領域６５ｄに球を通過させ、該球を通過させた２のラウンドのうち、いずれかのラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されていれば、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。
【６０９５】
このように構成することで、第１８実施形態のパチンコ機１０では、具体的には、例えば、大当たり当選時に、いずれのラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されているかを遊技者に推測させ、有効可変動作として所定数（第１８実施形態では、第１特別図柄の大当たり時は有効可変動作として「２回」、第２特別図柄の大当たり時は有効可変動作として「３回」）のラウンドの確変領域６５ｄに球を通過させた場合に、該通過させたいずれかのラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されていれば「確率変動状態」に移行し、該通過させたすべてのラウンドの確変領域６５ｄが無効に設定されていれば、「確率変動状態」に移行させずに「普図高確時間短縮状態」に移行させるように構成されている。
【６０９６】
従来のパチンコ機では、大当たりに当選した場合に、主制御装置１１０において「確率変動状態」に移行するか否かが抽選され、該抽選結果を図柄表示装置などによって報知する構成となっていたため、遊技者は該抽選結果を図柄表示装置などで確認するのみとなっている。即ち、大当たりに当選した場合に、当選図柄による大当たり種別に応じて「確率変動状態」の付与が予め決まっており、また、確変領域６５ｄを設けた場合であっても、大当たり種別に応じて決められたタイミングで球を発射さえすれば問題なく「確率変動状態」が付与される遊技機がある。
【６０９７】
これに対して、第１８実施形態のパチンコ機１０では、大当たりに当選した場合に、いずれの大当たりラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されているかを遊技者が推測し、いずれの大当たりラウンドの確変領域６５ｄに球を通過させるかを遊技者自身の選択によって決定し、その結果によって「確率変動状態」に移行するか否かを判定させることができ、新たな遊技性を創出して興趣向上を図ることができる。
【６０９８】
なお、確変領域６５ｄが開放される４Ｒから９Ｒの６のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させる場合、当該ラウンドの大入賞口開閉板６５ａの開放と同時に右打ち遊技を実施可能となるが、これに対し、当該ラウンドの確変領域６５ｄが無効に設定されていると遊技者が推測して、該確変領域６５ｄに球を通過させない場合、当該ラウンドの大入賞口開閉板６５ａの開放後、１０秒間は確変領域６５ｄが開放状態となっているため、

この期間は球の打ち出しを中断することになる。そして、大入賞口開閉板６５ａの開放から１０秒が経過した後に確変領域６５ｄが閉鎖状態となるため、該確変領域６５ｄの閉鎖から大入賞口開閉板６５ａが閉鎖されるまでの２０秒間において、右打ち遊技を再開して該当ラウンドの賞球を獲得することができる。

【６０９９】

ここで、仮に、確変領域６５ｄの開放時間が大入賞口開閉板６５ａの開放時間と同様に設定されている場合、即ち、確変領域６５ｄの開放時間が１のラウンドの最大開放時間である「３０秒」に設定されている場合、該ラウンドの確変領域６５ｄが無効に設定されていると遊技者が推測して確変領域６５ｄに球を通過させない状況においては、当該ラウンドの実行中は通じて確変領域６５ｄが開放されているため、右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させられず、該ラウンドの賞球を獲得することができなくなってしまう。その結果、遊技者は、１ラウンド分の出玉を獲得できなかったことにより、本来得られた賞球を獲得できなかった喪失感から、遊技に興覚めしてしまうおそれがある。

【６１００】

また、仮に、確変領域６５ｄの開放時間が極端に短期間である場合（例えば、「１秒」）、当該ラウンドの確変領域６５ｄの閉鎖中に右打ち遊技を実行して、該ラウンドの賞球を獲得することはできるが、該ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されていると遊技者が推測して確変領域６５ｄに球を通過させたい場合に、確変領域６５ｄの開放時間が短期間であるために、右打ち遊技を実行しても確変領域６５ｄに球を通過させられない可能性がある。その結果、遊技者は、確変領域６５ｄに球を通過させられずに「確率変動状態」を獲得できない場合、遊技に対して興覚めしてしまうおそれがある。

【６１０１】

そこで、第１８実施形態のパチンコ機１０では、１の大当たりラウンドにおける確変領域６５ｄの開放時間を「１０秒」とすることで、該ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されていると遊技者が推測して確変領域６５ｄに球を通過させたい場合には、確変領域６５ｄの開放時間である「１０秒間」において右打ち遊技を実行することで確変領域６５ｄに球を通過させることができる。また、該ラウンドの確変領域６５ｄが無効に設定されていると遊技者が推測して確変領域６５ｄに球を通過させたくない場合には、確変領域６５ｄの開放時間である「１０秒間」は右打ち遊技を実行せず、確変領域６５ｄの閉鎖後の残りの「２０秒間」において右打ち遊技を実行することで、該ラウンドの賞球を獲得する機会を設けることができるので、１ラウンド分の出玉を獲得できないといった不満が生じることを未然に防止し、遊技者が遊技に興覚めしてしまうことを抑制することができる。

【６１０２】

また、このように構成することで、第１８実施形態のパチンコ機１０では、確変領域６５ｄが開放されていても、該確変領域６５ｄへ球を通過させない場合に打ち出しを中断する期間が生じることになり、大当たり遊技中に球の発射を中断する期間が発生することにより、賞球の遊技者への払い出し速度が低下して時間あたりに遊技者が獲得する球数が過度になり難いようにすることができる。その結果、遊技者の射幸心を煽り過ぎず、遊技者が遊技を適切に行うことができるパチンコ機１０を提供することができる。

【６１０３】

さらに、第１８実施形態のパチンコ機１０では、確変領域６５ｄが開放される４Ｒから９Ｒの各ラウンドにおいて、当該ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されていると遊技者が推測する場合の該確変領域６５ｄの開放中に右打ち遊技を実行させるよう、第３図柄表示装置８１において示唆表示を行うように構成されている（図４１９（ａ）参照）。さらに、該示唆表示を行っている期間を含め、大当たり中は常時、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃ及び第３図柄表示装置８１における主表示用右打ち指示８９の表示を行うよう構成されている。

【６１０４】

仮に、大当たり中に常時、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃ及び第３図柄表示装置８１における主表示用右打ち指示８９の表示を行わず、第３図柄表示装置８１

における右打ち遊技示唆表示（例えば、図４１９（ａ）の８１ｄ）のみを表示した場合、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃ及び第３図柄表示装置８１における主表示用右打ち指示８９の表示がないため、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃの表示に基づいて右打ち遊技を開始したり右打ち遊技の準備をしようとしている遊技者が、そもそも可変入賞装置６５が開放状態であることを認識できず、賞球を獲得し損ねてしまうおそれがある。また、第３図柄表示装置８１の報知内容と、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃの報知内容との齟齬により、遊技者が右打ち遊技を行うべきか否か正確に認識することができず、右打ち遊技を躊躇してしまうといった無用の混乱を来してしまうおそれがある。

【６１０５】

そこで、第１８実施形態のパチンコ機１０のように、大当たり中に常時、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃ及び第３図柄表示装置８１における主表示用右打ち指示８９の表示を行うよう構成することで、遊技者は、右打ち遊技を実行することでいずれかの賞球が獲得可能な状態であることを認識することができる。また、第３図柄表示装置８１と特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃとの報知内容を整合性を図ることで、遊技者が右打ち遊技を行うことを正確に把握することができる。

【６１０６】

次いで、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合の１Ｒ、及び、８Ｒから１０Ｒまでの各ラウンドでは、確変領域６５ｄは閉鎖状態となっており、該当のラウンドで右打ち遊技を継続して可変入賞装置６５へ入賞させたとしても、確変領域６５ｄを球が通過不可能又は通過し難い状態となる。

【６１０７】

また、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合の２Ｒから７Ｒまでの各ラウンドでは、大入賞口開閉板６５ａが開放されてからの１０秒間において、確変領域６５ｄが開放状態となり、この間に右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５へ入賞させることで、確変領域６５ｄを球が通過可能な状態となる。

【６１０８】

なお、詳細は後述するが、第１８実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別によって、確変領域６５ｄの開放時における、確変領域スイッチ６５ｇによる入球検知を有効とするラウンドが異なるように構成されており（図３７６参照）、確変領域６５ｄを球が通過した場合であっても、当該ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されていなければ、該大当たりの終了後に「確率変動状態」に移行し得ないように構成されている。

【６１０９】

また、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「３回」に達すると、「３回」に達したラウンドの次のラウンド以降の確変領域６５ｄは、特図２確変領域有効テーブル２０２ｈ２の設定内容にかかわらず、すべて無効となるように構成されている（図３７６の備考欄参照）。

【６１１０】

従って、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合、即ち、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、確変領域６５ｄが開放される２Ｒから７Ｒの６のラウンドのうち、３のラウンドを選択して確変領域６５ｄに球を通過させ、該球を通過させた３のラウンドのうち、いずれかのラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されていれば、

大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。
【６１１１】
なお、確変領域６５ｄが開放される２Ｒから７Ｒの６のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させる場合、当該ラウンドの大入賞口開閉板６５ａの開放と同時に右打ち遊技を実施可能となるが、これに対し、当該ラウンドの確変領域６５ｄが無効に設定されていると遊技者が推測して球の発射を中断し、該確変領域６５ｄに球を通過させない場合、当該ラウンドの大入賞口開閉板６５ａの開放後、１０秒間は確変領域６５ｄが開放状態となっているため、この期間は球の打ち出しを中断することになる。そして、大入賞口開閉板６５ａの開放から１０秒が経過した後に確変領域６５ｄが閉鎖状態となり、その後、右打ち遊技を実施することで、該ラウンドの賞球を獲得することができる。
【６１１２】
次に、図３７５及び図３７６を参照して、大当たり種別毎の確変領域６５ｄの有効パターンについて説明する。図３７５は、特図１確変領域有効テーブル２０２ｈ１の一例を模式的に示した図であり、図３７６は特図２確変領域有効テーブル２０２ｈ２の一例を模式的に示した図である。図３７５及び図３７６で示す確変領域有効テーブル２０２ｈでは、各特別図柄の大当たり種別毎に、各ラウンドで有効に設定される確変領域６５ｄを示しており、「○」の記載されているラウンドにおいて確変領域６５ｄが有効に設定され、「?」の記載されているラウンドにおいて確変領域６５ｄは無効に設定されている。
【６１１３】
図３７５に示すように、第１特別図柄の大当たり種別「確変Ａ」では、４Ｒ目のみにおいて確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～３Ｒ及び５Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。
【６１１４】
なお、第１特別図柄の大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」以上の場合、確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないように構成されている。即ち、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「２回」に達すると、「２回」に達したラウンドの次のラウンド以降の確変領域６５ｄは、特図１確変領域有効テーブル２０２ｈ１の設定内容にかかわらず、すべて無効となるように構成されている。
【６１１５】
ここで、仮に、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「２回」に達したラウンドの次のラウンド以降においても、特図１確変領域有効テーブル２０２ｈ１に設定されているとおりに確変領域６５ｄの有効又は無効が設定される場合、遊技者は確変領域６５ｄが開放されるすべてのラウンド（即ち、大当たり種別「確変Ａ」～「確変Ｆ」では４Ｒ～９Ｒの６のラウンド）において確変領域６５ｄに球を通過させれば、該確変領域６５ｄが有効に設定されるラウンドで球を通過させることが可能となり、「確率変動状態」に移行させられることになってしまう。
【６１１６】
即ち、大当たり当選時に、いずれのラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されているかを遊技者に推測させ、所定数（第１８実施形態では、第１特別図柄の大当たり時は「２」、第２特別図柄の大当たり時は「３」）のラウンドの確変領域６５ｄに球を通過させた場合に、該通過させたいずれかのラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されていれば「確率変動状態」に移行し、該通過させたすべてのラウンドの確変領域６５ｄが無効に設定されていれば、「普図高確時間短縮状態」に移行するという遊技性ではなくなってしまい、新たに創出した遊技性が崩壊してしまい、遊技の興趣を著しく損なってしまうおそれがある。
【６１１７】
そこで、第１８実施形態のパチンコ機１０では、確変領域６５ｄに球を通過させたラウ

ンド数が「２回」に達した場合に、「２回」に達したラウンドの次のラウンド以降の確変領域６５ｄはすべて無効となるように構成することで、遊技者に確変領域６５ｄが有効に設定されているラウンドを推測させ、該確変領域６５ｄが開放される６のラウンドのうち、２のラウンドを選択させて該確変領域６５ｄに球を通過させた結果、「確率変動状態」に移行させられるか否かが判別されるという新たな遊技性を確立させることができ、新たな遊技性を創出することに伴って遊技の興趣向上を図ることができる。

【６１１８】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは４Ｒ以降となっているため（図３７４参照）、確変領域６５ｄが有効となる４Ｒ目の開始時において、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「２回」に達していることがない。このため、大当たり種別「確変Ａ」においては、４Ｒ目に開放される確変領域６５ｄが、３Ｒ目までの遊技結果によって無効に設定されることがないように構成されている。

【６１１９】

よって、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合、４Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させることによって大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【６１２０】

次いで、第１特別図柄の大当たり種別「確変Ｂ」では、５Ｒ目のみにおいて確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～４Ｒ及び６Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。

【６１２１】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｂ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは４Ｒ以降となっているため（図３７４参照）、該確変領域６５ｄが有効となる５Ｒ目の開始時において、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「２回」に達していることがない。このため、大当たり種別「確変Ｂ」においては、５Ｒ目に開放される確変領域６５ｄが、４Ｒ目までの遊技結果によって無効に設定されることがないように構成されている。

【６１２２】

よって、大当たり種別「確変Ｂ」に当選した場合、５Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させることによって大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【６１２３】

次いで、第１特別図柄の大当たり種別「確変Ｃ」では、６Ｒ目のみにおいて確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～５Ｒ及び７Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。

【６１２４】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｃ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは４Ｒ以降となっており（図３７４参照）、仮に４Ｒ目及び５Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させた場合、特図１確変領域有効テーブル２０２ｈ１において該４Ｒ目及び５Ｒ目の確変領域６５ｄはいずれも無効に設定されているため、この２のラウンドでは有効確変領域を通過させることができない。

【６１２５】

さらに、４Ｒ目及び５Ｒ目の２のラウンドで確変領域６５ｄを通過させた場合、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」となり、６Ｒ目以降のラウンドでは確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないことになる。

【６１２６】

よって、大当たり種別「確変Ｃ」に当選した場合、本来であれば、確変領域６５ｄが有効に設定される６Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させることで、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させられることになるが、４Ｒ目及び５Ｒ目の２のラウンドで

確変領域６５ｄを通過させた場合は、６Ｒ目の開始時において確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」となっているため、６Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、６Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなり、この状態で６Ｒ目の確変領域６５ｄを通過させたとしても有効確変領域を非通過となり、「確率変動状態」に移行させることができない。

【６１２７】

換言すると、大当たり種別「確変Ｃ」に当選した場合は、４Ｒ目及び５Ｒ目の２のラウンドにおいて、確変領域６５ｄを通過させたラウンド数が「１回」以下の状態であれば、６Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「１」以下となるため、確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされ、確変領域６５ｄが有効に設定され、該６Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【６１２８】

次いで、第１特別図柄の大当たり種別「確変Ｄ」では、７Ｒ目のみにおいて確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～６Ｒ及び８Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。

【６１２９】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｄ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは４Ｒ以降となっているため（図３７４参照）、仮に４Ｒ～６Ｒのうちの２のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させた場合、特図１確変領域有効テーブル２０２ｈ１において４Ｒ～６Ｒの確変領域６５ｄはいずれも無効に設定されているため、選択した２のラウンドでは有効確変領域を通過させることができない。

【６１３０】

さらに、４Ｒ～６Ｒのうちの２のラウンドで確変領域６５ｄを通過させた場合、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」となり、７Ｒ目以降のラウンドでは確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないことになる。

【６１３１】

よって、大当たり種別「確変Ｄ」に当選した場合、本来であれば、確変領域６５ｄが有効に設定される７Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させることで、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させられることになるが、４Ｒ～６Ｒのうちの２のラウンドで確変領域６５ｄを通過させた場合は、７Ｒ目の開始時において確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」となっているため、７Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、７Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなり、この状態で７Ｒ目の確変領域６５ｄを通過させたとしても有効確変領域を非通過となり、「確率変動状態」に移行させることができない。

【６１３２】

換言すると、大当たり種別「確変Ｄ」に当選した場合は、４Ｒ～６Ｒの３のラウンドにおいて、確変領域６５ｄを通過させたラウンド数が「１回」以下の状態であれば、７Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「１」以下となるため、確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされ、確変領域６５ｄが有効に設定され、該７Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【６１３３】

次いで、第１特別図柄の大当たり種別「確変Ｅ」では、８Ｒ目のみにおいて確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～７Ｒ、９Ｒ及び１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。

【６１３４】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｅ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは４Ｒ以降となっているため（図３７４参照）、仮に４Ｒ～７Ｒのうちの２のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させた場合、特図１確変領域有効テーブル

２０２ｈ１において４Ｒ～７Ｒの確変領域６５ｄはいずれも無効に設定されているため、選択した２のラウンドでは有効確変領域を通過させることができない。

【６１３５】

さらに、４Ｒ～７Ｒのうちの２のラウンドで確変領域６５ｄを通過させた場合、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」となり、８Ｒ目以降のラウンドでは確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないことになる。

【６１３６】

よって、大当たり種別「確変Ｅ」に当選した場合、本来であれば、確変領域６５ｄが有効に設定される８Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させることで、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させられることになるが、４Ｒ～７Ｒのうちの２のラウンドで確変領域６５ｄを通過させた場合は、８Ｒ目の開始時において確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」となっているため、８Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、８Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなり、この状態で８Ｒ目の確変領域６５ｄを通過させたとしても有効確変領域を非通過となり、「確率変動状態」に移行させることができない。

【６１３７】

換言すると、大当たり種別「確変Ｅ」に当選した場合は、４Ｒ～７Ｒの４のラウンドにおいて、確変領域６５ｄを通過させたラウンド数が「１回」以下の状態であれば、８Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「１」以下となるため、確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされ、確変領域６５ｄが有効に設定され、該８Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【６１３８】

次いで、第１特別図柄の大当たり種別「確変Ｆ」では、９Ｒ目のみにおいて確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～８Ｒ及び１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。

【６１３９】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｆ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは４Ｒ以降となっているため（図３７４参照）、仮に４Ｒ～８Ｒのうちの２のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させた場合、特図１確変領域有効テーブル２０２ｈ１において４Ｒ～８Ｒの確変領域６５ｄはいずれも無効に設定されているため、選択した２のラウンドでは有効確変領域を通過させることができない。

【６１４０】

さらに、４Ｒ～８Ｒのうちの２のラウンドで確変領域６５ｄを通過させた場合、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」となり、９Ｒ目以降のラウンドでは確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないことになる。

【６１４１】

よって、大当たり種別「確変Ｆ」に当選した場合、本来であれば、確変領域６５ｄが有効に設定される９Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させることで、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させられることになるが、４Ｒ～８Ｒのうちの２のラウンドで確変領域６５ｄを通過させた場合は、９Ｒ目の開始時において確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」となっているため、９Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、９Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなり、この状態で９Ｒ目の確変領域６５ｄを通過させたとしても有効確変領域を非通過となり、「確率変動状態」に移行させることができない。

【６１４２】

換言すると、大当たり種別「確変Ｆ」に当選した場合は、４Ｒ～８Ｒの５のラウンドにおいて、確変領域６５ｄを通過させたラウンド数が「１回」以下の状態であれば、９Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「１」以下となるため、確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされ、確変領域６５ｄが有効に設定され、該９Ｒ目におい

て確変領域６５ｄに球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【６１４３】

次いで、図３７６に示すように、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｇ」では、２Ｒ目及び３Ｒ目において確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ目及び４Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。

【６１４４】

なお、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」以上の場合、確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないように構成されている。即ち、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「３回」に達すると、「３回」に達したラウンドの次のラウンド以降の確変領域６５ｄは、特図２確変領域有効テーブル２０２ｈ２の設定内容にかかわらず、すべて無効となるように構成されている。

【６１４５】

しかしながら、上述したように、大当たり種別「確変Ｇ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図３７４参照）、該確変領域６５ｄが有効となる２Ｒ目及び３Ｒ目の開始時において、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「３回」に達していることがない。このため、大当たり種別「確変Ｇ」においては、確変領域６５ｄが有効に設定される２Ｒ目及び３Ｒ目が、１Ｒ目の遊技結果によって無効に設定されることがないように構成されている。

【６１４６】

従って、大当たり種別「確変Ｇ」に当選した場合、確変領域６５ｄが有効に設定される２Ｒ目及び３Ｒ目が、遊技結果によって無効に設定されることがないため、該２Ｒ目又は３Ｒ目のいずれかの確変領域６５ｄに球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【６１４７】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｈ」では、２Ｒ目及び４Ｒ目において確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ目、３Ｒ目及び５Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。

【６１４８】

また、上述したように、大当たり種別「確変Ｈ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図３７４参照）、該確変領域６５ｄが有効となる２Ｒ目及び４Ｒ目の開始時において、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「３回」に達していることがない。このため、大当たり種別「確変Ｈ」においては、確変領域６５ｄが有効に設定される２Ｒ目及び４Ｒ目が、１Ｒ目又は３Ｒ目の遊技結果によって無効に設定されることがないように構成されている。

【６１４９】

よって、大当たり種別「確変Ｈ」に当選した場合、２Ｒ目又は４Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させることによって大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【６１５０】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｉ」では、２Ｒ目及び５Ｒ目において確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ目、３Ｒ目、４Ｒ目及び６Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。

【６１５１】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｉ」に当選した場合、確変領域６５ｄが

開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図３７４参照）、仮に２Ｒ～４Ｒの３のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させた場合、５Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、５Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、５Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなる。

【６１５２】

しかしながら、この場合、確変領域６５ｄが有効に設定されている２Ｒ目において確変領域６５ｄを通過させているため、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【６１５３】

また、仮に確変領域６５ｄが有効に設定される２Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させず、３Ｒ目及び４Ｒ目の２のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させた場合、５Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は「２」となり、「３」には達していないため、５Ｒ目の確変領域は特図２確変領域有効テーブル２０２ｈ２に設定されているとおり、有効に設定される。従って、この場合も、５Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させることで、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【６１５４】

従って、大当たり種別「確変Ｉ」に当選した場合、確変領域６５ｄが有効に設定される２Ｒ目に球を通過させるか、又は、２Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させず、５Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【６１５５】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｊ」では、２Ｒ目及び６Ｒ目において確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ目、３Ｒ～５Ｒ及び７Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。

【６１５６】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｊ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図３７４参照）、仮に確変領域６５ｄが有効に設定される２Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させず、確変領域６５ｄが無効に設定される３Ｒ～５Ｒの３のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させた場合、６Ｒ目の開始時において確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、６Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、６Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなる。

【６１５７】

よって、この場合、確変領域６５ｄが有効に設定されている２Ｒ目において確変領域６５ｄを通過させておらず、かつ、６Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなっているため、６Ｒの確変領域６５ｄに球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【６１５８】

従って、大当たり種別「確変Ｊ」に当選した場合、確変領域６５ｄが有効に設定される２Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させるか、又は、２Ｒ目には確変領域６５ｄに球を通過させず、確変領域６５ｄが無効に設定される３Ｒ～５Ｒの３のラウンドにおいて、確変領域６５ｄを通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、確変領域６５ｄが有効に設定される６Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【６１５９】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｋ」では、２Ｒ目及び７Ｒ目において確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ目、３Ｒ～６Ｒ及び８Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。

【６１６０】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｋ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図３７４参照）、仮に確変領域６５ｄが有効に設定される２Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させず、確変領域６５ｄが無効に設定される３Ｒ～６Ｒのうちのいずれか３のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させた場合、７Ｒ目の開始時において確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、７Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、７Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなる。

【６１６１】

よって、この場合、確変領域６５ｄが有効に設定されている２Ｒ目において確変領域６５ｄを通過させておらず、かつ、７Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなっているため、７Ｒの確変領域６５ｄに球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【６１６２】

従って、大当たり種別「確変Ｋ」に当選した場合、確変領域６５ｄが有効に設定されている２Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させるか、又は、２Ｒ目には確変領域６５ｄに球を通過させず、確変領域６５ｄが無効に設定される３Ｒ～６Ｒの４のラウンドにおいて、確変領域６５ｄを通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、確変領域６５ｄが有効に設定される７Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【６１６３】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｌ」では、３Ｒ目及び４Ｒ目において確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ目、２Ｒ目及び５Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。

【６１６４】

また、上述したように、大当たり種別「確変Ｌ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図３７４参照）、該確変領域６５ｄが有効となる３Ｒ目及び４Ｒ目の開始時において、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「３回」に達していることがない。このため、大当たり種別「確変Ｌ」においては、確変領域６５ｄが有効に設定される３Ｒ目及び４Ｒ目が、遊技結果によって無効に設定されることがないように構成されている。

【６１６５】

よって、大当たり種別「確変Ｌ」に当選した場合、３Ｒ目又は４Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させることによって大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【６１６６】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｍ」では、３Ｒ目及び５Ｒ目において確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ目、２Ｒ目、４Ｒ目及び６Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。

【６１６７】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｍ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図３７４参照）、仮に２Ｒ～４Ｒの３のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させた場合、５Ｒ目の開始時において確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、５Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、５Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなる。

【６１６８】

しかしながら、この場合、確変領域６５ｄが有効に設定されている３Ｒ目において確変領域６５ｄを通過させているため、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【６１６９】

また、仮に確変領域６５ｄが有効に設定される３Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通

過させず、確変領域６５ｄが無効に設定される２Ｒ目及び４Ｒ目の２のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させた場合、５Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は「２」となり、「３」には達していないため、５Ｒ目の確変領域６５ｄは特図２確変領域有効テーブル２０２ｈ２に設定されているとおり、有効に設定される。

【６１７０】

従って、大当たり種別「確変Ｍ」に当選した場合、確変領域６５ｄが有効に設定される３Ｒ目に球を通過させるか、又は、３Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させず、５Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【６１７１】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｎ」では、３Ｒ目及び６Ｒ目において確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ目、２Ｒ目、４Ｒ目、５Ｒ目及び７Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。

【６１７２】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｎ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図３７４参照）、仮に確変領域６５ｄが有効に設定される３Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させず、確変領域６５ｄが無効に設定される２Ｒ目、４Ｒ目及び５Ｒ目の３のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させた場合、６Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、６Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、６Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなる。

【６１７３】

よって、この場合、確変領域６５ｄが有効に設定されている３Ｒ目において確変領域６５ｄを通過させておらず、かつ、６Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなっているため、６Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【６１７４】

従って、大当たり種別「確変Ｎ」に当選した場合、確変領域６５ｄが有効に設定されている３Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させるか、又は、３Ｒ目には確変領域６５ｄに球を通過させず、確変領域６５ｄが無効に設定される２Ｒ目、４Ｒ目及び５Ｒ目の３のラウンドにおいて、確変領域６５ｄを通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、確変領域６５ｄが有効に設定される６Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【６１７５】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｏ」では、３Ｒ目及び７Ｒ目において確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ目、２Ｒ目、４Ｒ～６Ｒ及び８Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。

【６１７６】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｏ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図３７４参照）、仮に確変領域６５ｄが有効に設定される３Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させず、確変領域６５ｄが無効に設定される２Ｒ目及び４Ｒ～６Ｒのうちの３のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させた場合、７Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、７Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、７Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなる。

【６１７７】

よって、この場合、確変領域６５ｄが有効に設定される３Ｒ目において確変領域６５ｄを通過させておらず、かつ、７Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなっているため、７Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【６１７８】
従って、大当たり種別「確変Ｏ」に当選した場合、確変領域６５ｄが有効に設定される３Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させるか、又は、３Ｒ目には確変領域６５ｄに球を通過させず、確変領域６５ｄが無効に設定される２Ｒ目、４Ｒ～６Ｒの４のラウンドにおいて、確変領域６５ｄを通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、確変領域６５ｄが有効に設定される７Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。
【６１７９】
次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｐ」では、４Ｒ目及び５Ｒ目において確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～３Ｒ及び６Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。
【６１８０】
ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｐ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図３７４参照）、仮に２Ｒ～４Ｒの３のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させた場合、５Ｒ目の開始時において確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、５Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、５Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなる。
【６１８１】
しかしながら、この場合、確変領域６５ｄが有効に設定されている４Ｒ目において確変領域６５ｄを通過させているため、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。
【６１８２】
また、仮に確変領域６５ｄが無効に設定される２Ｒ目及び３Ｒ目の２のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させ、確変領域６５ｄが有効に設定される４Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させなかった場合、５Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は「２」となり、「３」には達していないため、５Ｒ目の確変領域６５ｄは特図２確変領域有効テーブル２０２ｈ２に設定されているとおり、有効に設定される。
【６１８３】
従って、この場合も、５Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させることで、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。
【６１８４】
よって、大当たり種別「確変Ｐ」に当選した場合、４Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させるか、該４Ｒ目には確変領域６５ｄに球を通過させず、５Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させることによって大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。
【６１８５】
次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｑ」では、４Ｒ目及び６Ｒ目において確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～３Ｒ、５Ｒ目及び７Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。
【６１８６】
ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｑ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図３７４参照）、仮に確変領域６５ｄが有効に設定される４Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させず、確変領域６５ｄが無効に設定される２Ｒ目、３Ｒ目及び５Ｒ目の３のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させた場合、６Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、６Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、６Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなる。
【６１８７】
よって、この場合、確変領域６５ｄが有効に設定されている４Ｒ目において確変領域６

５ｄを通過させておらず、かつ、６Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなっているため、６Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【６１８８】

従って、大当たり種別「確変Ｑ」に当選した場合、確変領域６５ｄが有効に設定される４Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させるか、又は、４Ｒ目には確変領域６５ｄに球を通過させず、確変領域６５ｄが無効に設定される２Ｒ目、３Ｒ目及び５Ｒ目の３のラウンドにおいて、確変領域６５ｄを通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、確変領域６５ｄが有効に設定される６Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【６１８９】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｒ」では、４Ｒ目及び７Ｒ目において確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～３Ｒ、５Ｒ目、６Ｒ目及び８Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。

【６１９０】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｒ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図３７４参照）、仮に確変領域６５ｄが有効に設定される４Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させず、確変領域６５ｄが無効に設定される２Ｒ目、３Ｒ目、５Ｒ目及び６Ｒ目のうちの３のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させた場合、７Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、７Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、７Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなる。

【６１９１】

よって、この場合、確変領域６５ｄが有効に設定される４Ｒ目において確変領域６５ｄを通過させておらず、かつ、７Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなっているため、７Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【６１９２】

従って、大当たり種別「確変Ｒ」に当選した場合、確変領域６５ｄが有効に設定される４Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させるか、又は、４Ｒ目には確変領域６５ｄに球を通過させず、確変領域６５ｄが無効に設定される２Ｒ目、３Ｒ目、５Ｒ目及び６Ｒ目の４のラウンドにおいて、確変領域６５ｄを通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、確変領域６５ｄが有効に設定される７Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【６１９３】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｓ」では、５Ｒ目及び６Ｒ目において確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～４Ｒ及び７Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。

【６１９４】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｓ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図３７４参照）、仮に確変領域６５ｄが無効に設定される２Ｒ～４Ｒの３のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させた場合、５Ｒ目及び６Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、５Ｒ目及び６Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、５Ｒ目及び６Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなる。

【６１９５】

よって、この場合、５Ｒ目及び６Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなっているため、５Ｒ目及び６Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【６１９６】

従って、大当たり種別「確変Ｓ」に当選した場合、確変領域６５ｄが無効に設定される２Ｒ～４Ｒの３のラウンドにおいて、確変領域６５ｄを通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、確変領域６５ｄが有効に設定される５Ｒ目又は６Ｒ目のいずれかの確変領域６５ｄに球を通過させることによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【６１９７】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｔ」では、５Ｒ目及び７Ｒ目において確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～４Ｒ、６Ｒ目及び８Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。

【６１９８】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｔ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図３７４参照）、仮に確変領域６５ｄが無効に設定される２Ｒ～４Ｒの３のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させた場合、５Ｒ目及び７Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、５Ｒ目及び７Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、５Ｒ目及び７Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなる。

【６１９９】

よって、この場合、５Ｒ目及び７Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなっているため、５Ｒ目及び７Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【６２００】

また、仮に確変領域６５ｄが無効に設定される２Ｒ～４Ｒのうちの２のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させ、確変領域６５ｄが有効に設定される５Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させず、さらに、確変領域６５ｄが無効に設定される６Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させた場合、７Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、７Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、７Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなる。

【６２０１】

よって、この場合、確変領域６５ｄが有効に設定される５Ｒ目において確変領域６５ｄを通過させておらず、かつ、７Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなっているため、７Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【６２０２】

従って、大当たり種別「確変Ｔ」に当選した場合、確変領域６５ｄが無効に設定される２Ｒ～４Ｒの３のラウンドにおいて、確変領域６５ｄを通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、確変領域６５ｄが有効に設定される５Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させるか、５Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させず、確変領域６５ｄが無効に設定される２Ｒ～４Ｒ及び６Ｒ目の４のラウンドにおいて、確変領域６５ｄを通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、確変領域６５ｄが有効に設定される７Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させるか、のいずれかよって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【６２０３】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｕ」では、６Ｒ目及び７Ｒ目において確変領域６５ｄが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～５Ｒ及び８Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）では確変領域６５ｄが無効に設定されている。

【６２０４】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｕ」に当選した場合、確変領域６５ｄが開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図３７４参照）、仮に確変領域６５ｄが無効に設定される２Ｒ～５Ｒのうちの３のラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させた場合、６Ｒ目及び７Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３

」となっているため、６Ｒ目及び７Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、６Ｒ目及び７Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなる。

【６２０５】

よって、この場合、６Ｒ目及び７Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなっているため、６Ｒ目及び７Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【６２０６】

従って、大当たり種別「確変Ｕ」に当選した場合、確変領域６５ｄが無効に設定される２Ｒ～５Ｒの４のラウンドにおいて、確変領域６５ｄを通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、確変領域６５ｄが有効に設定される６Ｒ目又は７Ｒ目のいずれか確変領域６５ｄに球を通過させることによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【６２０７】

なお、上記図３７５及び図３７６の説明において、大当たり種別毎に有効確変領域を通過し得るパターンについて説明したが、上述したように、遊技者が実際に大当たり遊技を行う場合は、いずれの大当たり種別に当選しているのかを識別することが困難に構成されているため、遊技者はいずれの大当たりラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されているのかを推測しながら、いずれかの確変領域６５ｄに球を通過させ、その遊技結果を第３図柄表示装置８１において確認するように構成されている。

【６２０８】

このように構成することで、大当たり種別によって各大当たりラウンドの確変領域６５ｄが有効又は無効に設定されるパターンが異なるようにすることができる。その結果、遊技者はいずれの大当たりラウンドが有効に設定されているかを推測しながら大当たり中を遊技することができ、新たな遊技性を創出して興趣向上を図ることができる。

【６２０９】

また、上述したように、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合、即ち、第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合は、大当たり種別毎に１のラウンドにおいてのみ、確変領域６５ｄが有効に設定されており、かつ、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「２回」に達すると、以降の大当たりラウンドの確変領域６５ｄはすべて無効となるように構成されている。よって、第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に有効確変領域を通過させられる確率は２／６（即ち、約３３％）となるように構成されている。

【６２１０】

これに対し、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合、即ち、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合は、大当たり種別毎に２のラウンドにおいて、確変領域６５ｄが有効に設定されており、かつ、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「３回」に達すると、以降の大当たりラウンドの確変領域６５ｄはすべて無効となるように構成されている。よって、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に有効確変領域を通過させられる確率は１２／１５（即ち、８０％）となるように構成されている。

【６２１１】

従って、第１８実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合よりも、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合の方が、有効確変領域を通過する確率が高くなるように構成されており、「確率変動状態」に移行し易い（継続し易い）ように構成されている。

【６２１２】

また、当該ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されていないと遊技者が推測した場合、該当のラウンドでは、遊技者は可変入賞装置６５の開放から１０秒間において球の発射を中断することになり、時間あたりに遊技者が獲得する球数が過度になり難いようにす

ることができる。その結果、遊技者の射幸心を煽り過ぎず、遊技者が遊技を適切に行うことができるパチンコ機１０を提供することができる。

【６２１３】

なお、上述したように、第１８実施形態のパチンコ機１０では、確変領域有効テーブル２０２ｈに基づいて、各大当たり種別によって、大当たりラウンド毎の確変領域６５ｄが有効又は無効に設定されるように構成されているが、確変領域有効テーブル２０２ｈを設定せず、すべての大当たりラウンドの確変領域６５ｄが有効になるように構成してもよい。

【６２１４】

この場合、確変領域開放テーブル２０２ｇに基づいて、各大当たり種別に対応して各ラウンドの確変領域６５ｄが開放されるか、又は、閉鎖されたままであるかが設定されているため、大当たり種別によって確変領域６５ｄが開放するラウンド、即ち、有効となるラウンドが設定されることになる。このため、第３図柄表示装置８１では、確変領域６５ｄが開放されて有効となる大当たりラウンドの手前のラウンドから当該ラウンドの該確変領域６５ｄに球が通過するまでの間において、該確変領域６５ｄが開放されること報知するように構成する。さらに、該確変領域６５ｄが開放されている状態において、該確変領域６５ｄへの球の通過が検知されない場合に、該確変領域６５ｄの残りの開放時間に応じて、右打ち遊技を示唆する程度を強めて、遊技者が該確変領域６５ｄへ球を通過させるように促すようにするとより好適となる。そして、確変領域６５ｄへの球の通過を検知した場合は、該通過検知タイミングで第３図柄表示装置８１において実行されている演出内容にかかわらず、通過検知したことを報知する演出を行うように構成する。

【６２１５】

ここで、図３７７～図３７９を参照して、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」及び「確変Ｃ」における可変入賞装置６５の開閉態様、確変領域有効フラグ２０３ｍの設定態様、確変領域スイッチ６５ｇにおける球の検出態様、及び、該確変領域スイッチ６５ｇへの球の検出に基づく確変移行フラグ２０３ｋ（図３６２参照）の設定態様等を説明する。

【６２１６】

図３７７は、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド６５ｂ及び確変領域ソレノイド６５ｆの作動タイミング、大入賞口スイッチ６５ｃ及び確変領域スイッチ６５ｇにおける球の検知タイミング、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値の加算タイミング、大入賞口開閉板６５ａが閉鎖されている期間（以下、「インターバル」と称する）、確変領域有効フラグ２０３ｍ及び確変移行フラグ２０３ｋの設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートであり、図３７８は、大当たり種別「確変Ｂ」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド６５ｂ及び確変領域ソレノイド６５ｆの作動タイミング、大入賞口スイッチ６５ｃ及び確変領域スイッチ６５ｇにおける球の検知タイミング、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値の加算タイミング、大入賞口開閉板６５ａが閉鎖されている期間（以下、「インターバル」と称する）、確変領域有効フラグ２０３ｍ及び確変移行フラグ２０３ｋの設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートであり、図３７９は、大当たり種別「確変Ｃ」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド６５ｂ及び確変領域ソレノイド６５ｆの作動タイミング、大入賞口スイッチ６５ｃ及び確変領域スイッチ６５ｇにおける球の検知タイミング、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値の加算タイミング、大入賞口開閉板６５ａが閉鎖されている期間（以下、「インターバル」と称する）、確変領域有効フラグ２０３ｍ及び確変移行フラグ２０３ｋの設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。

【６２１７】

図３７７で示すように、大当たり種別「確変Ａ」では、計１０ラウンドの大当たり遊技が実行され、各ラウンドの開始時に大入賞口ソレノイド６５ｂがオンされて、大入賞口開閉板６５ａが開放される。そして、各ラウンドにおいて、所定条件（第１８実施形態では、開放から最大で「３０秒」経過、又は、大入賞口スイッチ６５ｃによって球を１０個検出、のいずれか一方の事象）が成立した場合に、大入賞口ソレノイド６５ｂがオフされて

大入賞口開閉板６５ａが閉鎖され、１のラウンドが終了する。そして、１の大当たり遊技において１０ラウンドにおける開閉動作が繰り返され、１の大当たり遊技が終了する。また、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は、大当たりに当選したタイミングで「０」クリアされる。

【６２１８】

さらに、大当たり種別「確変Ａ」では、４Ｒ～９Ｒの各ラウンドの一定期間（第１８実施形態では、各ラウンドの大入賞口開閉板６５ａの開放から１０秒）において確変領域ソレノイド６５ｆがオンされて、該確変領域ソレノイド６５ｆの下流側に設けられた確変領域スイッチ６５ｇによって球が検出可能な状態となる。そして、可変入賞装置６５内に流入した球が確変領域スイッチ６５ｇによって検出された場合に、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値に１加算される（各ラウンドの１回目の検出時のみ加算）。また、４Ｒ～９Ｒの各ラウンドにおいて、所定条件（第１８実施形態では、確変領域６５ｄの開放から最大で「１０秒」経過、又は、大入賞口スイッチ６５ｃによって球を１０個検出、のいずれか一方の事象）が成立した場合に、確変領域ソレノイド６５ｆがオフされて確変領域６５ｄが閉鎖される。

【６２１９】

なお、第１８実施形態のパチンコ機１０では、確変領域ソレノイド６５ｆがオンされる期間が、４Ｒ～９Ｒの各ラウンドにおける大入賞口開閉板６５ａの開放から１０秒間となっているため、仮に遊技者が当該ラウンドの確変領域６５ｄへ球を入賞させたくない場合であっても、当該ラウンドの確変領域６５ｄが開放されている１０秒間は球の発射を中断しておき、該確変領域６５ｄが閉鎖されてから右打ち遊技を再開することで、当該ラウンドの賞球を獲得することができる。

【６２２０】

さらに、第１８実施形態のパチンコ機１０では、各ラウンドの開始時に当該ラウンドの確変領域有効フラグ２０３ｍをオンするか否かの判定処理が行われる（図３９７にて詳細を後述）。図３７７の例では、大当たり種別「確変Ａ」に当選しているため、４Ｒ目が確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされ得るラウンドとなる（図３７５参照）。

【６２２１】

この場合、４Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は「０」となっており、「２」に達していないため、確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされる。そして、４Ｒ目において可変入賞装置６５内に流入した球が、確変領域ソレノイド６５ｆがオンされている間に確変領域スイッチ６５ｇによって検出された場合、即ち、確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされている状態で確変領域スイッチ６５ｇによって球が検出された場合に、確変移行フラグ２０３ｋ（図３６２参照）がオンされる。第１８実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「確変Ａ」の大当たり終了後に、確変移行フラグ２０３ｋがオンに設定されていることにより、「確率変動状態」に移行するように構成されている。また、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は、大当たり遊技が終了するタイミングで「０」クリアされる。

【６２２２】

次いで、図３７８で示すように、大当たり種別「確変Ｂ」では、計１０ラウンドの大当たり遊技が実行され、各ラウンドの開始時に大入賞口ソレノイド６５ｂがオンされて、大入賞口開閉板６５ａが開放される。そして、各ラウンドにおいて、所定条件（第１８実施形態では、開放から最大で「３０秒」経過、又は、大入賞口スイッチ６５ｃによって球を１０個検出、のいずれか一方の事象）が成立した場合に、大入賞口ソレノイド６５ｂがオフされて大入賞口開閉板６５ａが閉鎖され、１のラウンドが終了する。そして、１の大当たり遊技において１０ラウンドにおける開閉動作が繰り返され、１の大当たり遊技が終了する。また、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は、大当たりに当選したタイミングで「０」クリアされる。

【６２２３】

さらに、大当たり種別「確変Ｂ」では、４Ｒ～９Ｒの各ラウンドの一定期間（第１８実

施形態では、各ラウンドの大入賞口開閉板６５ａの開放から１０秒）において確変領域ソレノイド６５ｆがオンされて、該確変領域ソレノイド６５ｆの下流側に設けられた確変領域スイッチ６５ｇによって球が検出可能な状態となる。そして、可変入賞装置６５内に流入した球が確変領域スイッチ６５ｇによって検出された場合に、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値に１加算される（各ラウンドの１回目の検出時のみ加算）。また、４Ｒ～９Ｒの各ラウンドにおいて、所定条件（第１８実施形態では、確変領域６５ｄの開放から最大で「１０秒」経過、又は、大入賞口スイッチ６５ｃによって球を１０個検出、のいずれか一方の事象）が成立した場合に、確変領域ソレノイド６５ｆがオフされて確変領域６５ｄが閉鎖される。

【６２２４】

さらに、第１８実施形態のパチンコ機１０では、各ラウンドの開始時に当該ラウンドの確変領域有効フラグ２０３ｍをオンするか否かの処理が行われる（図３９７にて詳細を後述）。図３７８の例では、大当たり種別「確変Ｂ」に当選しているため、５Ｒ目が確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされ得るラウンドとなる（図３７５参照）。

【６２２５】

よって、４Ｒ目においては、確変領域有効フラグ２０３ｍがオフされたままとなっている。この状態で可変入賞装置６５内に流入した球が、確変領域ソレノイド６５ｆがオンされている間に確変領域スイッチ６５ｇによって検出された場合、即ち、確変領域有効フラグ２０３ｍがオフされている状態で確変領域スイッチ６５ｇによって球が検出された場合、確変移行フラグ２０３ｋ（図３６２参照）はオンされず、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値に１加算され、「１」となる。

【６２２６】

そして、５Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は「１」となっており、「２」に達していないため、確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされる。そして、５Ｒ目において可変入賞装置６５内に流入した球が、確変領域ソレノイド６５ｆがオンされている間に確変領域スイッチ６５ｇによって検出された場合、即ち、確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされている状態で確変領域スイッチ６５ｇによって球が検出された場合に、確変移行フラグ２０３ｋ（図３６２参照）がオンされる。第１８実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「確変Ｂ」の大当たり終了後に、確変移行フラグ２０３ｋがオンに設定されていることにより、「確率変動状態」に移行するように構成されている。また、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は、大当たり遊技が終了するタイミングで「０」クリアされる。

【６２２７】

次いで、図３７９で示すように、大当たり種別「確変Ｃ」では、計１０ラウンドの大当たり遊技が実行され、各ラウンドの開始時に大入賞口ソレノイド６５ｂがオンされて、大入賞口開閉板６５ａが開放される。そして、各ラウンドにおいて、所定条件（第１８実施形態では、開放から最大で「３０秒」経過、又は、大入賞口スイッチ６５ｃによって球を１０個検出、のいずれか一方の事象）が成立した場合に、大入賞口ソレノイド６５ｂがオフされて大入賞口開閉板６５ａが閉鎖され、１のラウンドが終了する。そして、１の大当たり遊技において１０ラウンドにおける開閉動作が繰り返され、１の大当たり遊技が終了する。また、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は、大当たりに当選したタイミングで「０」クリアされる。

【６２２８】

さらに、大当たり種別「確変Ｃ」では、４Ｒ～９Ｒの各ラウンドの一定期間（第１８実施形態では、各ラウンドの大入賞口開閉板６５ａの開放から１０秒）において確変領域ソレノイド６５ｆがオンされて、該確変領域ソレノイド６５ｆの下流側に設けられた確変領域スイッチ６５ｇによって球が検出可能な状態となる。そして、可変入賞装置６５内に流入した球が確変領域スイッチ６５ｇによって検出された場合に、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値に１加算される（各ラウンドの１回目の検出時のみ加算）。また、４Ｒ～９Ｒの各ラウンドにおいて、所定条件（第１８実施形態では、確変領域６５ｄの開放から

最大で「１０秒」経過、又は、大入賞口スイッチ６５ｃによって球を１０個検出、のいずれか一方の事象）が成立した場合に、確変領域ソレノイド６５ｆがオフされて確変領域６５ｄが閉鎖される。

【６２２９】

さらに、第１８実施形態のパチンコ機１０では、各ラウンドの開始時に当該ラウンドの確変領域有効フラグ２０３ｍをオンするか否かの処理が行われる（図３９７にて詳細を後述）。図３７９の例では、大当たり種別「確変Ｃ」に当選しているため、６Ｒ目が確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされ得るラウンドとなる（図３７５参照）。

【６２３０】

よって、４Ｒ目においては、確変領域有効フラグ２０３ｍがオフされたままとなっている。この状態で可変入賞装置６５内に流入した球が、確変領域ソレノイド６５ｆがオンされている間に確変領域スイッチ６５ｇによって検出された場合、即ち、確変領域有効フラグ２０３ｍがオフされている状態で確変領域スイッチ６５ｇによって球が検出された場合は、確変移行フラグ２０３ｋ（図３６２参照）はオンされず、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値に１加算され、「１」となる。

【６２３１】

さらに、５Ｒ目においても、確変領域有効フラグ２０３ｍがオフされたままとなっている。この状態で可変入賞装置６５内に流入した球が、確変領域ソレノイド６５ｆがオンされている間に確変領域スイッチ６５ｇによって検出された場合、即ち、確変領域有効フラグ２０３ｍがオフされている状態で確変領域スイッチ６５ｇによって球が検出された場合は、確変移行フラグ２０３ｋ（図３６２参照）はオンされず、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値に１加算され、「２」となる。

【６２３２】

そして、６Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は「２」に達しているため、確変領域有効フラグ２０３ｍはオンされずオフの状態のままとなる。また、６Ｒ目において可変入賞装置６５内に流入した球が、確変領域ソレノイド６５ｆがオンされている間に確変領域スイッチ６５ｇによって検出された場合、即ち、確変領域有効フラグ２０３ｍがオフされている状態で確変領域スイッチ６５ｇによって球が検出された場合は、確変移行フラグ２０３ｋ（図３６２参照）はオンされない。

【６２３３】

その後も確変移行フラグ２０３ｋはオフの状態のまま大当たりが終了するため、「確率変動状態」には移行せず、「普図高確時間短縮状態」に移行する。また、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は、大当たり遊技が終了するタイミングで「０」クリアされる。

【６２３４】

次に、図３８０（ａ）から図３８０（ｃ）を参照して、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ及び普通電役開放テーブル２０２ｋの詳細について説明する。まず、図３８０（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普図当たり乱数テーブル２０２ｉの一例を模式的に示した模式図である。

【６２３５】

上述したように、普図当たり乱数テーブル２０２ｉは、パチンコ機１０の遊技状態が、「通常遊技状態」又は「普図低確時間短縮状態」である普通図柄の低確率状態（「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」ではない期間（特別図柄の大当たり中を含む））の場合に使用される「普通図柄低確率状態」用と、パチンコ機１０の遊技状態が、「普通図柄低確率状態」より普通図柄が当たりとなる確率の高い状態である「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」の場合に使用される「普通図柄高確率状態」用との２種類に分けられる。そして、「普通図柄低確率状態」用と「普通図柄高確率状態」用とのそれぞれに含まれる当たりとなる乱数の数が異なって設定されている。このように、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで当たりとなる乱数の数を異ならせることにより、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで、普通図柄の可変表示において当たりとなる確率が変更される。

【６２３６】
図３８０（ａ）で示すように、第１８実施形態のパチンコ機１０では、「普通図柄低確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタＣ４の値の数は７０個で、その値「３０～９９」が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉに規定（設定）されている。つまり、「普通図柄低確率状態」（即ち、「通常遊技状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における普通図柄の当たり確率は、７０／１００となり、普通図柄の可変表示において当たりが導出され易いように設定されている。
【６２３７】
一方で、「普通図柄高確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタＣ４の値の数は９９個で、その値「１～９９」が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉに規定（設定）されている。つまり、「普通図柄高確率状態」（即ち、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」）における普通図柄の当たり確率は、９９／１００となり、普通図柄の可変表示においてほぼ当たりが導出されるように設定されている。
【６２３８】
これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、普通電役７２が開放し易い状況か、該開放し易い状況より開放し難い状況か否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役７２が開放し易い状況であることによって第２始動口７１へ入賞し得る状況か、普通電役７２が開放し易い状況より開放難い状況であることで球が第２始動口７１へ入賞し難い状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。
【６２３９】
特に、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」では、「普通図柄低確率状態」となり、普通図柄の可変表示時間も長く、また、普通電役７２が開放し難く、さらに、開放した場合でも普通電役７２が短時間しか開放しないため、仮に右打ち遊技で球が発射された場合でも「普通図柄高確率状態」より第２始動口７１へ入賞し難くなるように構成されている。また、第１始動口６４には普通電役７２のような入賞を補助する装置が備え付けられておらず、さらに、左打ち遊技で発射された球の流下領域にスルーゲート６７が配置されていないため、左打ち遊技により発射された球が時短機能によって第１始動口６４へ入賞し易くなる構成ではない。よって、換言すれば、「通常遊技状態」では、右打ち遊技されたとしても、その右打ちされた球は、第２始動口７１へ入賞し難く、また、左打ち遊技で発射された球も、時短機能を使わずに第１始動口６４へ入賞させなければならず、第１特別図柄の動的表示を実行させるために自力で第１始動口６４へ入賞させるように構成されている。なお、「通常遊技状態」において、普通図柄の可変表示時間や普通電役７２の開放パターンを複数種類設けておくことで、「通常遊技状態」において遊技者が第２始動口７１へ入賞可能なタイミングを把握させ難く構成して、第２始動口７１への入賞を困難に構成するとより好適である。また、「通常遊技状態」において、右打ち遊技された場合に、スルーゲート６７への球の通過を起因してエラー報知するように構成することで、遊技者および遊技場の従業員に対して奨励されていない遊技態様であることを示唆することで、遊技者に右打ち遊技での遊技を抑制させてもよい。
【６２４０】
次いで、図３８０（ｂ）を参照して、普通図柄の可変表示時間を決定するための普図変動テーブル２０２ｊの詳細について説明する。図３８０（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普図変動テーブル２０２ｊの一例を模式的に示した模式図である。
【６２４１】
普図変動テーブル２０２ｊは、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」で参照される「普図高確時間短縮状態・確率変動状態・普図低確時間短縮状態」用との２種類に分けられる。そして、「通常遊技状態」用と「普図高確時間短縮状態・確率変動状態・普図低確時間短縮状態」用とで設定される普通図柄の可変表示時間が異なって設定されている。このように、各遊技状態で普通図柄の可変表示時間を異ならせることにより、各遊技状態

で普通図柄の当否結果が導出される時間が変更される。
【６２４２】
図３８０（ｂ）で示すように、第１８実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「１５秒」となるように普図変動テーブル２０２ｊで規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「１５秒」となるように設定されている。
【６２４３】
また、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「０．１秒」となるように普図変動テーブル２０２ｊで規定されている。つまり、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「０．１秒」となるように設定されている。
【６２４４】
これにより、遊技状態に応じて普通図柄の可変表示時間を変更することで、スルーゲート６７を球が通過してから、普通電役７２が開放されるまでの期間を変更することができる。その結果、球がスルーゲート６７を通過した場合に、該スルーゲート６７の通過に起因する可変表示で当たりとなり、該当たりに基づいて普通電役７２が開放されて、スルーゲート６７を通過した球がそのまま第２始動口７１へ流入し得るか否かを遊技状態によって異ならせることができる。よって、普通図柄の可変表示時間を遊技状態毎に変更することで、１の球のスルーゲート６７及び第２始動口７１への入賞態様を異ならせることができ、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。
【６２４５】
特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示時間が短く、当たりに当選し易く、かつ、普通電役７２の開放時間も長時間となるため、普通電役７２の上面を球が転動している間に普通電役７２が開放（没入）状態となって、右打ち遊技により発射された球が第２始動口７１へと入賞し得るように構成されている。換言すれば、「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」で右打ちされた球は、第２始動口７１へ入賞し易く、可変入賞装置６５へ入賞し難いように構成されている。
【６２４６】
また、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「普図低確時間短縮状態」では、「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」よりも当たりに当選し難いものの、普通図柄の可変表示時間が短く、かつ、普通電役７２の開放時間も長時間となるため、右打ち遊技により発射された球が第２始動口７１へと入賞し得るように構成されている。換言すれば、「普図低確時間短縮状態」で右打ちされた球は、第２始動口７１へ入賞し易く、可変入賞装置６５へ入賞し難いように構成されている。
【６２４７】
次いで、図３８０（ｃ）を参照して、普通電役開放テーブル２０２ｋについて説明する。図３８０（ｃ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普通電役開放テーブル２０２ｋの一例を模式的に示した模式図である。普通電役開放テーブル２０２ｋは、普通図柄の当たり時に参照され、普通図柄の当たりが発生したタイミングにおける遊技状態に基づいて、普通電役７２の開放（没入）時間および開放回数が規定されている。
【６２４８】
普通電役開放テーブル２０２ｋは、普通図柄が抽選された遊技状態に基づいてグループ毎に区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」で参照される「普図高確時間短縮状態・確率変動状態・普図低確時間短縮状態」用とで、普通電役７２の開放態様（開放時間）が変更される。
【６２４９】

図３８０（ｃ）で示すように、第１８実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役７２の開放回数は１回であり、その開放時間は「０．１秒」となるように普通電役開放テーブル２０２ｋで規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役７２は、「０．１秒」×１回＝「０．１秒」の間、開放されるように設定されている。

【６２５０】

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

【６２５１】

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

【６２５２】

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

【６２５３】

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

【６２５４】

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

【６２５５】

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

【６２５６】

なお、普通図柄の可変表示の当たり確率や可変表示の可変表示時間は、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、「通常遊技状態」等より「確率変動状態」等の方が普通図柄に当選し易い確率であれば如何様な割合でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の当たり確率を１／１００程度として当たり難くなるように構成してもよいし、「確率変動状態」における普通図柄の当たり確率を５０／１００＝１／２程度としてもよいし、普通図柄の低確率状態において当たりに当選しないように構成してもよい。また、「通常遊技状態」より「確率変動状態」等の方が可変表示時間が短ければ如何様な時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の可変表示時間を「３０秒」以上の長い時間（例えば、「１００秒」）としてもよいし、「１０秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。

【６２５７】
　また、普通電役７２の開放時間や開放回数も、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、普通電役７２の開放時間として、「通常遊技状態」等より「確率変動状態」等の方が遊技者にとって有利な開放時間であれば如何様な開放時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」等における普通電役７２の開放時間を「０．１秒」以上（例えば、「１秒」）に設定してもよいし、開放回数を「１回」以上（例えば、「３回」）に設定してもよい。また、「確率変動状態」等における普通電役７２の開放時間を「５．８秒」以上の長い時間（例えば、「１０秒」）としてもよいし、「５．８秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。さらに、「確率変動状態」等における普通電役７２の開放回数を「１回」以上の多い回数（例えば、「５回」）としてもよい。
【６２５８】
　次に、図３８１を参照して、第１８実施形態における時短終了条件テーブル２０２ｍについて説明する。図３８１は、第１８実施形態におけるＲＯＭ２０２に記憶される時短終了条件テーブル２０２ｍの一例を模式的に示した模式図である。時短終了条件テーブル２０２ｍは、大当たり状態の終了時、又は、救済条件成立回数に達した場合に参照され、大当たりに当選した大当たり種別又は救済条件成立に応じて付与される「時短機能」の終了条件がそれぞれ規定されている。
【６２５９】
　図３８１で示すように、すべての遊技状態において大当たりに当選した場合の有効確変領域の通過時には、「確率変動状態」として、次回大当たりまで高確時短機能が有効となるように設定される。また、すべての遊技状態において大当たりに当選した場合の有効確変領域の非通過時には、「普図高確時間短縮状態」として、高確時短機能が「１５０回」まで有効となるように設定される。また、「通常遊技状態」において救済条件成立回数（第１８実施形態では「９００回」）に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」として、低確時短機能が「１０００回」まで有効となるように設定される。
【６２６０】
　図３６２に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図３６３に図示したカウンタ用バッファ２０３ｃ等のほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ。以下、「Ｉ／Ｏ」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、ＲＡＭ２０３において、大当たり時における確変領域６５ｄへの入賞の有無を記憶する記憶手段を設けてもよい。この場合、遊技状態に対応して所定回の確変領域スイッチ６５ｇのみを上記記憶手段に反映させる機能を設けてもよい。
【６２６１】
　停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図３８６参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図３８４参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図４０３参照）が即座に実行される。
【６２６２】
　主制御装置１１０のＭＰＵ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバス

ライン２０４を介して入出力ポート２０５が接続されている。入出力ポート２０５には、各入賞口６３，６４，６５，７１に入賞した球や、スルーゲート６７を通過した球、アウト口６６を通って球排出路へ案内された球をそれぞれ検出するためのスイッチ（例えば、大入賞口スイッチ６５ｃ等）を含むスイッチ群並びにセンサ群などからなる各種スイッチ２０８や、電源投入時の立ち上げモードを設定するための設定キー５０１、「設定変更モード」時に押下操作されることにより確率設定値を更新するための設定変更スイッチ５０２、ＲＡＭ２０３に記憶されているデータを消去するためのＲＡＭ消去スイッチ５０３が接続される。

【６２６３】

また、入出力ポート２０５の出力側には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、特別図柄表示装置３７、普通図柄表示装置８３、普通図柄保留ランプ８４、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイド６５ｂや、普通電役７２の出没板７２ａを駆動するための普通電役ソレノイド（図示せず）、その他ソレノイド２０９が接続されている。ＭＰＵ２０１は、各種スイッチ２０８，５０２，５０３から出力される信号や、設定キー５０１の状態に基づいて各種処理を実行するとともに、各種処理の実行結果の１つとして確率表示装置５０４の表示内容等を設定する。

【６２６４】

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

【６２６５】

払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図４０３参照）が即座に実行される。

【６２６６】

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

【６２６７】

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

【６２６８】

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

【６２６９】

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

【６２７０】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、及び、枠ボタン２２などがそれぞれ接続されている。第１８実施形態では、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成され、音声ランプ制御装置１１３から主制御装置１１０へコマンド送信ができないように構成されている。一方、音声ランプ制御装置１１３と表示制御装置１１４とは、互いにコマンドの送受信が可能に構成されている。

【６２７１】

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

【６２７２】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出や後述する「投票演出」及び「競争演出」の表示、「保留変化予告」の表示制御を実行するものである。なお、「投票演出」及び「競争演出」の表示内容の詳細については、図４１６～図４３７において後述する。

【６２７３】

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

【６２７４】

停電監視回路２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１及び払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０及び払出制御装置１１１のＮＭＩ端子へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理（図４０３参照）を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルト

の電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理を正常に実行し完了することができる。

【６２７５】

ここで、図３８２を参照して、音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図３８２は、主に音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、ＭＰＵ２２１にて実行される各種制御プログラムの他、固定値データとして、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、停止パターンテーブル２２２ｃ、変動パターンテーブル２２２ｄが少なくとも格納されている。これらのテーブル２２２ａ～２２２ｄは、いずれも主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に設けられた大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、停止パターンテーブル２０２ｄ、変動パターンテーブル２０２ｅと同じものである。

【６２７６】

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

【６２７７】

そして、この先読み処理によって、その先読み処理の対象となった保留中の変動演出が、結果としてどのような演出となるか（大当たりとなるか否か、「リーチ表示」となるか否か等）をその変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定したり、コクピット表示領域Ｄｂ（図３６１参照）に表示される保留図柄の表示態様を変化させる「保留変化予告」の演出内容（及び実行時期（タイミング））を決定したりする制御を実行する。

【６２７８】

ＲＡＭ２２３には、特図１変動開始フラグ２２３ａ、特図２変動開始フラグ２２３ｂ、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄ、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ、実行情報格納エリア２２３ｇ、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈ、確変領域通過フラグＡ２２３ｉ、確変領域通過フラグＢ２２３ｊ、確変領域通過フラグＣ２２３ｋ、確変領域通過フラグＤ２２３ｍ、確変領域通過フラグＥ２２３ｎ、確変領域通過フラグＦ２２３ｏ、サブ確変移行フラグ２２３ｐ、有効確変領域通過ラウンド格納エリア２２３ｑ、投票完了フラグ２２３ｒが少なくとも設けられている。

【６２７９】

特図１変動開始フラグ２２３ａは、オン状態で第１特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図１変動開始フラグ２２３ａは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特図１停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図４０７のＳ１２３５参照）。そして、第１特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図４１０のＳ１３０２参照）。

【６２８０】

そして、第１８実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、この特図１変動開始フラグ２２３ａがオンされたことを契機として、待機中の第１特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第１特別図柄の変動演出を実行させるための第１特別図柄の変動演出の設定処理（図４１０のＳ１３０６～Ｓ１３０８参照）を行う。

【６２８１】

特図２変動開始フラグ２２３ｂは、オン状態で第２特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図２変動開始フラグ２２３ｂは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特図２停止種別コマンドを受信した

場合にオンされる（図４０８のＳ１２５５参照）。そして、第２特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図４１０のＳ１３１０参照）。

【６２８２】

そして、第１８実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、この特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンされたことを契機として、待機中の第２特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第２特別図柄の変動演出を実行させるための第２特別図柄の変動演出の設定処理（図４１０のＳ１３１４～Ｓ１３１６参照）を行う。

【６２８３】

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

【６２８４】

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

【６２８５】

具体的には、音声ランプ制御装置１１３は、第１始動口６４への入球によって第１特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置１１０において第１保留球数カウンタ２０３ａの値が加算された場合に主制御装置１１０より送信される第１保留球数コマンドを受信すると、その第１保留球数コマンドに含まれる、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの加算後の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（図４０６のＳ１２０７参照）。

【６２８６】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において第１保留球数カウンタ２０３ａの値が減算される場合に主制御装置１１０から送信される第１特別図柄の変動演出に対応する特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第１特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算（更新）する（図４１０のＳ１３０５参照）。このように、第１保留球数カウンタ２０３ａの更新にあわせて主制御装置１１０から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置１１３ではサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新するので、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同期させながら、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新することができる。

【６２８７】

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

【６２８８】

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

【６２８９】

具体的には、音声ランプ制御装置１１３は、第２始動口７１への入球によって第２特別

図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置１１０において第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が加算された場合に主制御装置１１０より送信される第２保留球数コマンドを受信すると、その第２保留球数コマンドに含まれる、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの加算後の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第２特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納する（図４０６のＳ１２１１参照）。

【６２９０】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が減算される場合に主制御装置１１０から送信される第２特別図柄の変動演出に対応する特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第２特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を１減算（更新）する（図４１０のＳ１３１３参照）。このように、第２保留球数カウンタ２０３ｂの更新にあわせて主制御装置１１０から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置１１３ではサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新するので、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同期させながら、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新することができる。

【６２９１】

サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値は、各特別図柄の変動演出が奨励される遊技状態において、第３図柄表示装置８１における保留図柄及び実行図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドの受信に応じてそのコマンドにより示される保留球数をサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納したり（図４０６のＳ１２０７又はＳ１２１１参照）、特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンド、又は、特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドの受信に応じて、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新したりするタイミングで（図４１０のＳ１３０５又はＳ１３１３参照）、遊技状態に応じて奨励される特別図柄に対応する格納後もしくは更新後のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用第１保留球数コマンド又は表示用第２保留球数コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する。

【６２９２】

表示制御装置１１４では、この表示用第１保留球数コマンド又は表示用第２保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値分の保留図柄と、実行中の変動演出を示す実行図柄とを第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図３６１（ｂ）参照）に表示するように、画像の描画を制御する。

【６２９３】

上述したように、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同期しながら、その値が変更され、また、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄは、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図３６１（ｂ）参照）に表示される保留図柄の数も、奨励される特別図柄に関する主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【６２９４】

第１保留情報格納エリア２２３ｅは、保留されている第１特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第１保留球数コマンドによって送信された第１特別図柄の変動演出に関

する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。

【６２９５】

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

【６２９６】

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

【６２９７】

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

【６２９８】

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

【６２９９】

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

【６３００】

サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈは、主制御装置１１０の確変領域通過回数カウンタ２０３ｏと同様に、大当たり中に確変領域スイッチ６５ｇによって球が検知されたラウンドの回数を計数するカウンタである。

【６３０１】

音声ランプ制御装置１１３は、大当たり中に確変領域スイッチ６５ｇによって球が検知された場合であって、当該ラウンドの１カウント目である場合に主制御装置１１０より送信される確変領域通過コマンドを受信すると、後述する、当該ラウンドの確変領域通過フラグ（確変領域通過フラグＡ２２３ｉ～確変領域通過フラグＦ２２３ｏのいずれか）をオンに設定し、この当該ラウンドの確変領域通過フラグがオンされている場合に、該サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値を１加算する（図４１３のＳ１６０５参照）。

【６３０２】

第１８実施形態のパチンコ機１０では、当選した大当たり種別とこのサブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値とを判別し、該サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値が一定値を超えている（第１８実施形態では、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりの場合に「２」以上、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりの場合に「３」以上）場合に、後述する投票完了フラグ２２３ｒをオンに設定する。

【６３０３】

なお、このサブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈは、大当たりに当選したタイミングで「０」クリアされる（図４１１のＳ１４０２参照）。

【６３０４】
このように、音声ランプ制御装置１１３では、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの更新にあわせて主制御装置１１０から送信されるコマンドに従って、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値を更新するので、主制御装置１１０の確変領域通過回数カウンタ２０３ｏと同期させながら、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値を更新することができる。
【６３０５】
確変領域通過フラグＡ２２３ｉ～確変領域通過フラグＦ２２３ｏは、大当たり中に確変領域６５ｄが開放される各ラウンドにおいて、確変領域６５ｄを球が通過したか否かを判別するためのフラグである。
【６３０６】
確変領域通過フラグＡ２２３ｉ～確変領域通過フラグＦ２２３ｏは、それぞれ、当選した大当たり種別に応じて対応するラウンドが異なるように構成されている。
【６３０７】
具体的には、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」及び「確変Ｆ」のいずれかに当選した場合、即ち、第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、４Ｒ～９Ｒの期間において確変領域６５ｄが開放されるため（図３７４参照）、確変領域通過フラグＡ２２３ｉは４Ｒ目、確変領域通過フラグＢ２２３ｊは５Ｒ目、確変領域通過フラグＣ２２３ｋは６Ｒ目、確変領域通過フラグＤ２２３ｍは７Ｒ目、確変領域通過フラグＥ２２３ｎは８Ｒ目、確変領域通過フラグＦ２２３ｏは９Ｒ目の各ラウンドに対応したフラグであり、各ラウンド中において確変領域６５ｄを通過したか否かを判定するように構成されている。
【６３０８】
また、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」のいずれかに当選した場合、即ち、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、２Ｒ～７Ｒの期間において確変領域６５ｄが開放されるため（図３７４参照）、確変領域通過フラグＡ２２３ｉは２Ｒ目、確変領域通過フラグＢ２２３ｊは３Ｒ目、確変領域通過フラグＣ２２３ｋは４Ｒ目、確変領域通過フラグＤ２２３ｍは５Ｒ目、確変領域通過フラグＥ２２３ｎは６Ｒ目、確変領域通過フラグＦ２２３ｏは７Ｒ目の各ラウンドに対応したフラグであり、各ラウンド中において確変領域６５ｄを通過したか否かを判定するように構成されている。
【６３０９】
この確変領域通過フラグＡ２２３ｉ～確変領域通過フラグＦ２２３ｏは、大当たりに当選したタイミングでそれぞれオフに設定される（図４１１のＳ１４０３参照）。そして、大当たり中の各ラウンドにおいて主制御装置１１０より送信される確変領域通過コマンドを受信すると、当該ラウンドに対応する確変領域通過フラグ（確変領域通過フラグＡ２２３ｉ～確変領域通過フラグＦ２２３ｏ）がオンに設定される（図４０９のＳ１２７２参照）。
【６３１０】
第１８実施形態のパチンコ機１０では、当該ラウンドの確変領域通過フラグ（確変領域通過フラグＡ２２３ｉ～確変領域通過フラグＦ２２３ｏのいずれか）がオンに設定されている場合、当該ラウンドの確変領域６５ｄを球が通過したと判断し、第３図柄表示装置８１において実行される「投票演出」用の表示用投票実施コマンドを設定する（図４１３のＳ１６１０参照）。また、同じく第３図柄表示装置８１において行われる「競争演出」の実行時において、確変領域通過フラグＡ２２３ｉ～確変領域通過フラグＦ２２３ｏの各フラグを判別することで、遊技者がいずれの大当たりラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させたかを判断し、該通過させたラウンドに基づいた「競争演出」を実行するように構成されている（図４１５のＳ１７０３及びＳ１７０４参照）。
【６３１１】

なお、第１８実施形態のパチンコ機１０では、１の大当たり中に確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が所定数（大当たり種別「確変Ａ」～「確変Ｆ」は「２」、大当たり種別「確変Ｇ」～「確変Ｕ」は「３」）に達すると、該所定数に達したラウンドの次のラウンド以降において確変領域６５ｄを球が通過した場合には、主制御装置１１０から確変領域通過コマンドが送信されないように構成されている（図３９９のＳ６３０４：Ｎｏ又はＳ６３０５：Ｎｏ）。

【６３１２】

このため、仮に、１の大当たり中の確変領域６５ｄが開放されるすべてのラウンドにおいて、遊技者が確変領域６５ｄに球を通過させた場合、大当たり種別「確変Ａ」～「確変Ｆ」に基づく大当たりであれば、４Ｒ目及び５Ｒ目の確変領域６５ｄの通過時のみに確変領域通過コマンドが送信され、確変領域通過フラグＡ２２３ｉ及び確変領域通過フラグＢ２２３ｊの各フラグがオンに設定される。また、大当たり種別「確変Ｇ」～「確変Ｕ」に基づく大当たりであれば、２Ｒ目、３Ｒ目及び４Ｒ目の確変領域６５ｄの通過時のみに確変領域通過コマンドが送信され、確変領域通過フラグＡ２２３ｉ、確変領域通過フラグＢ２２３ｊ及び確変領域通過フラグＣ２２３ｋの各フラグがオンに設定される。

【６３１３】

サブ確変移行フラグ２２３ｐは、主制御装置１１０の確変移行フラグ２０３ｋと同様に、オン状態で特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）が発生することを示すためのフラグである。

【６３１４】

このサブ確変移行フラグ２２３ｐは、大当たりに当選したタイミングでオフに設定される（図４１１のＳ１４０５参照）。そして、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０において確変移行フラグ２０３ｋがオンに設定されるタイミングで送信される確変移行フラグコマンドを受信すると、このサブ確変移行フラグ２２３ｐをオンに設定する（図４０９のＳ１２７４参照）。

【６３１５】

第１８実施形態のパチンコ機１０では、サブ確変移行フラグ２２３ｐがオンに設定されている場合、実行中の大当たり遊技の終了後に「確率変動状態」に移行すると判断し、大当たり遊技中に第３図柄表示装置８１で実行される「競争演出」において、成功結果となる演出を実行するように構成されている。

【６３１６】

有効確変領域通過ラウンド格納エリア２２３ｑは、大当たり中に有効確変領域を通過したラウンド情報を格納するためのエリアである。

【６３１７】

この有効確変領域通過ラウンド格納エリア２２３ｑは、大当たりに当選したタイミングで初期化される（図４１１のＳ１４０４参照）。そして、音声ランプ制御装置１１３では、有効確変領域を球が通過した場合に主制御装置１１０より送信される有効確変領域通過ラウンドコマンドを受信すると、該当のラウンド情報をこの有効確変領域通過ラウンド格納エリア２２３ｑに格納する（図４０９のＳ１２７６参照）。

【６３１８】

第１８実施形態のパチンコ機１０では、大当たり遊技中に第３図柄表示装置８１で実行される「競争演出」において、サブ確変移行フラグ２２３ｐがオンに設定されている場合に、この有効確変領域通過ラウンド格納エリア２２３ｑに格納されているラウンド情報に基づいて、成功結果となる演出を実行するように構成されている（図４１５のＳ１７０２及びＳ１７０４参照）。

【６３１９】

投票完了フラグ２２３ｒは、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値が一定の値（第１８実施形態では、第１特別図柄の動的表示における大当たり時が「２」、第２特別図柄の動的表示における大当たり時が「３」（図３７５及び図３７６参照））に到達したことを判別するためのフラグである。

【６３２０】
この投票完了フラグ２２３ｒは大当たりに当選したタイミングでオフに設定される（図４１１のＳ１４０５参照）。そして、当該ラウンドの確変領域通過フラグ（確変領域通過フラグＡ２２３ｉ～確変領域通過フラグＦ２２３ｏ）がオンである場合であって、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値が一定の値（第１８実施形態では、第１特別図柄の動的表示における大当たり時が「２」、第２特別図柄の動的表示における大当たり時が「３」（図３７５及び図３７６参照））に到達している場合に、この投票完了フラグ２２３ｒがオンに設定される（図４１３のＳ１６１０参照）。即ち、この投票完了フラグ２２３ｒがオンに設定されている場合、以降の大当たりラウンドの確変領域６５ｄがすべて無効に設定される状態となる。

【６３２１】
第１８実施形態のパチンコ機１０では、投票完了フラグ２２３ｒがオンに設定されると、第３図柄表示装置８１で実行される「投票演出」において、表示用投票完了コマンドを設定し（図４１４のＳ１６６１参照）、実行中の大当たり遊技において、既に確変領域６５ｄを通過させたラウンド数が一定の値に到達しており、確変領域６５ｄを通過させる行為が完了している旨の演出を実行するように構成されている（図４３２（ｂ）の８１ｄ及び図４３３（ａ）の８１ｄ参照）。

【６３２２】
ここで、図３８３を参照して、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの詳細について説明する。図３８３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの構成を模式的に示す模式図である。

【６３２３】
第１保留情報格納エリア２２３ｅは、第１保留情報格納第１～第４エリアの４つのエリアを有している。各第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｅ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｅ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｅ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｅ４とが少なくとも設けられている。

【６３２４】
また、第２保留情報格納エリア２２３ｆは、第１保留情報格納エリア２２３ｅと同様、第２保留情報格納第１～第４エリアの４つのエリアを有している。各第２保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｆ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｆ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｆ４とが少なくとも設けられている。

【６３２５】
さらに、実行情報格納エリア２２３ｇには、現在実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｇ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｇ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｇ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｇ４とが少なくとも設けられている。

【６３２６】
具体的には、実行情報格納エリア２２３ｇが、現在実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に対応するエリアである。さらに、第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第２エ

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

【６３２７】

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

【６３２８】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第１保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、第１保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置１１３は、抽出した各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値をそれぞれ、対応する第１保留情報格納第１～第４エリアのうち該第１保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｅ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｅ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｅ３、変動種別カウンタ格納エリア２２３ｅ４に格納する。

【６３２９】

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

【６３３０】

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

【６３３１】

具体的には、第２保留球数コマンドに含まれる保留球数がＸ（１≦Ｙ≦４）であれば、その時点で保留されている第２特別図柄の変動演出の数はＹであり、その第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的にＹ番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第１保留情報格納第Ｙエリアの各カウンタ格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に対応

するカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を格納する。このとき、主制御装置１１０では、第２保留球数コマンドに含めた各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第Ｙエリアに格納する。つまり、主制御装置１１０の第２保留第Ｙエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が、第２留情報格納第Ｙエリアに格納されることになる。

【６３３２】

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

【６３３３】

そして、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させた場合は、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させる。

【６３３４】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第２特別図柄の変動演出の開始を意味する特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドを受信すると、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された情報を、実行情報格納エリア２２３ｇに対してシフトする処理を実行する。つまり、第２特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された第２特別図柄の変動演出に対応する第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、現在実行中の第２特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｈ１～２２３ｈ４に移動させる。

【６３３５】

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

【６３３６】

これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。

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

【６３３７】

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

【６３３８】

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

【６３３９】

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

【６３４０】

例えば、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「４」であり、第１保留情報格納エリ

ア２２３ｅの全エリア（第１保留情報格納第１～第４エリア）にデータが記憶されているとする。この場合、第１保留情報格納第１エリアのデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし、第１保留情報格納第２エリアのデータを第１保留情報格納第１エリアへシフトし、第１保留情報格納第３エリアのデータを第１保留情報格納第２エリアへシフトし、第１保留情報格納第４エリアのデータを第１保留情報格納第３エリアへシフトする。

【６３４１】

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

【６３４２】

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

【６３４３】

図３６２に戻って説明を続ける。ＲＡＭ２２３は、その他、主制御装置１１０より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）などを有している。

【６３４４】

コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ　Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ　Ｏｕｔ）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図４０６参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【６３４５】

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

【６３４６】

第１８実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態毎に第３図柄表示装置８１で行われる変動演出の変動態様が異なるとともに、各遊技状態ごとに奨励される球の発射態様が遊技者に示されるように構成されている。具体的には、例えば、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」では、左打ち遊技を促す「左打ち」という文字表示が主表示領域Ｄｍの左下領域に表示されつつ、アラビア数字で構成される各変動図柄が縦スクロールで変動すると共に、主表示領域Ｄｍにおいて１の有効ラインのみ（所謂、シングルライン）を形成するように表示される。また、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技を促す主表示用右打ち指示８９が主表示領域Ｄｍの右上領域に表示されつつ、漢数字で構成される各変動図柄が縦スクロールで変動すると共に、主表示領域Ｄｍにおいて１の有効ライン（所謂、シングルライン）を形成するように表示される。このように、各遊技状態において変動図柄の表示態様を明確に異ならせることで、遊技状態を遊技者に認識させ易くしつつ、奨励される遊技を行うために必要な遊技態様（発射態様）を認識し易くすることができる。

【６３４７】

次に、図３８４から図４０３のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では２ミリ秒周期で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがある。

【６３４８】

図３８４は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。

【６３４９】

この立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期値設定処理を実行する（Ｓ１０１）。例えば、ＲＡＭ２０３へのアクセス許可を設定し、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本実施形態では、「１秒」）を実行する（Ｓ１０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ１０３）。

【６３５０】

その後は、主制御装置１１０に設けたＲＡＭ消去スイッチ５０３（図３６２参照）がオンされているか否かを判別する（Ｓ１０４）。判別の結果、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていなければ（Ｓ１０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１０５）。そして、記憶されていなければ（Ｓ１０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合は、ＲＡＭ２０３の初期化を行うため、処理をＳ１１６へ移行する。

【６３５１】

ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ１０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ１０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ１１６へ移行する。

【６３５２】

なお、図３８５のＳ１５６の処理で後述する通り、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【６３５３】

一方、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされておらず（Ｓ１０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ１０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ１０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ１０８）。次いで、設定キー５０１がオンされているか否かを判別する（Ｓ１０９）。

【６３５４】

Ｓ１０９の処理において、設定キー５０１がオンされていると判別された場合（Ｓ１０９：Ｙｅｓ）、電源投入時においてＲＡＭ消去スイッチ５０３：オフ、かつ、設定キー５０１：オンに操作されているので、立ち上げモードを「設定確認モード」で立ち上げるべく、まず、確率表示装置５０４において確率設定値の表示を開始し（Ｓ１１０）、その後、設定キー５０１がオフされたか否かを判別し（Ｓ１１１）、設定キー５０１がオフされるまで該「設定確認モード」を維持する（Ｓ１１１：Ｎｏ）。一方、設定キー５０１がオフされた場合は（Ｓ１１１：Ｙｅｓ）、確率表示装置５０４における確率設定値の表示を終了して（Ｓ１１２）、「設定確認モード」を終了して、処理をＳ１１３へ移行する。なお、Ｓ１０９の処理において、設定キー５０１がオンされていなければ（Ｓ１０９：Ｎｏ）、立ち上げモードを「通常モード」で立ち上げるべく、Ｓ１１０～Ｓ１１２の処理をス

キップして、処理をＳ１１３へ移行する。
【６３５５】
Ｓ１１３の処理では、確率設定値に基づいて設定値コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ１１３）、その後、割込みを許可する（Ｓ１１４）。そして、後述するメイン処理（図３８６参照）に移行する。
【６３５６】
ここで設定された設定値コマンドは、後述するタイマ割込処理の外部出力処理（図３８７のＳ２０１参照）において、音声ランプ制御装置１１３へと送信される。音声ランプ制御装置１１３は、この設定値コマンドを受信すると、ＲＡＭ２２３に設けられた設定値メモリ（図示せず）に該設定値コマンドが示す確率設定値を格納（記憶）するように構成されている。
【６３５７】
一方、Ｓ１０４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていると判別された場合は（Ｓ１０４：Ｙｅｓ）、立ち上げモードを「ＲＡＭクリアモード」か「設定変更モード」のいずれで立ち上げるかを判別すべく、設定キー５０１がオンされているか否かを判別する（Ｓ１１５）。
【６３５８】
Ｓ１１５の処理において、設定キー５０１がオンされていないと判別された場合は（Ｓ１１５：Ｎｏ）、立ち上げモードを「ＲＡＭクリアモード」で立ち上げるべく、処理をＳ１１６へ移行する。
【６３５９】
Ｓ１１６の処理では、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１６及びＳ１１７）を実行する。
【６３６０】
上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、設定変更の如何を問わず電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合には、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ５０３が押されていれば、ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１６及びＳ１１７）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合（Ｓ１０５：Ｎｏ）や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合（Ｓ１０７：Ｎｏ）も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１６及びＳ１１７）を実行する。
【６３６１】
ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１６及びＳ１１７）、即ち、「ＲＡＭクリアモード」では、ＲＡＭ２０３の使用領域を「０」クリアし（Ｓ１１６）、その後、ＲＡＭ２０３に初期値（例えば、第１保留球数カウンタ２０３ａの「０」クリア等）を設定し（Ｓ１１７）、処理をＳ１１３へ移行する。
【６３６２】
一方、Ｓ１１５の処理において、設定キー５０１がオンされていると判別された場合は（Ｓ１１５：Ｙｅｓ）、立ち上げモードを「設定変更モード」にするべく、設定変更処理を行う（Ｓ１１８）。
【６３６３】
ここで、図３８５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される設定変更処理（Ｓ１１８）について説明する。図３８５は、この設定変更処理（Ｓ１１８）を示すフローチャートである。
【６３６４】
この設定変更処理（Ｓ１１８）は、立ち上げモードが「設定変更モード」である場合に実行される処理であり、ホール関係者等からの確率設定値の変更（更新）を受け付け、確定されるための処理である。
【６３６５】
この設定変更処理（Ｓ１１８）では、まず、確率表示装置５０４において現在の確率設定値の表示の開始を設定し（Ｓ１２１）、処理をＳ１２２へ移行する。この確率設定値の

表示の開始設定により、確率表示装置５０４に確率設定値の表示が開始される。
【６３６６】
なお、ここで表示される確率設定値は、電源断前に設定されていた確率設定値ではなく、必ず特定の値に固定されるようにしてもよい。即ち、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、確率表示装置５０４には、必ず特定の確率設定値で表示が開始されるようにしてもよい。特定の確率設定値としては、例えば、確率設定値（「１」～「３」）の最小値である「１」であってもよいし、確率設定値の中間値である「２」であってもよいし、確率設定値の最大値である「３」であってもよい。これにより、電源断される前に設定されていた確率設定値にかかわらず、ホール関係者等は確率設定値を特定の確率設定値から変更できる。
【６３６７】
一方で、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、確率表示装置５０４には、電源断される前に設定されていた確率設定値をそのままで表示が開始されるようにしてもよい。これにより、ホール関係者等は、電源断される前に設定されていた確率設定値を考慮しながら、確率設定値を変更できる。
【６３６８】
また、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、確率表示装置５０４には、電源断される前に設定されていた確率設定値が「２」以上であれば、確率設定値を「２」として表示を開始し、電源断される前に設定されていた確率設定値が「１」であれば、その電源断される前に設定されていた確率設定値をそのままで表示が開始されるようにしてもよい。例えば、電源断される前に設定された確率設定値が「３」のように高い場合、確率設定値を少しだけ（例えば１だけ）小さくしたい場合が多々生じ得る。このような場合において、確率設定値を、電源断される前に設定された確率設定値そのままで表示を開始すると、次のような問題が生じる。即ち、確率設定値の更新は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンする毎に１ずつ加算され、確率設定値が「３」の場合にＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされた場合には、確率設定値を「１」に戻すことで行われる。よって、例えば、確率設定値を「３」から「２」に変更したい場合、ＲＡＭ消去スイッチ５０３のオンを繰り返しながら、ほぼ確率設定値を１周させなければならない。これに対し、電源断される前に設定された確率設定値が高い場合に、確率設定値を「２」で表示を開始することで、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンする回数を抑えながら、確率設定値の更新を行うことができる。
【６３６９】
次に、Ｓ１２２の処理では、確率設定値が「１」～「３」の範囲にあるか否かを判断し（Ｓ１２２）、所定の範囲内にない、即ち、異常な確率設定値となっている場合は（Ｓ１２２：Ｎｏ）、確率設定値を初期値に変更し（Ｓ１２３）、Ｓ１２４の処理へ移行する。この初期値としては、確率設定値（「１」～「３」）の最小値である「１」であってもよいし、確率設定値の中間値である「２」であってもよいし、確率設定値の最大値である「３」であってもよい。一方、Ｓ１２２の処理の結果、確率設定値が「１」～「３」の範囲内にあると判断される場合は（Ｓ１２２：Ｙｅｓ）、確率設定値は正常な値であるので、Ｓ１２３の処理をスキップして、Ｓ１２４の処理へ移行する。
【６３７０】
Ｓ１２４の処理では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンになったか否かを判断する（Ｓ１２４）。その結果、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンになっていないと判断される場合は（Ｓ１２４：Ｎｏ）、次いで、設定変更スイッチ５０２がオンになったか否かを判断する（Ｓ１２５）。
【６３７１】
Ｓ１２５の結果、設定変更スイッチ５０２がオンされていないと判断されれば（Ｓ１２５：Ｎｏ）、Ｓ１２２の処理へ戻る一方、設定変更スイッチ５０２がオンされたと判断されれば（Ｓ１２５：Ｙｅｓ）、確率設定値を更新して（Ｓ１２６）、Ｓ１２２の処理に戻る。

【６３７２】
　Ｓ１２６の処理である確率設定値の更新は、それまでの確率設定値が「１」～「２」である場合は、その確率設定値に１を加算し、それまでの確率設定値が「３」である場合は、確率設定値を「１」に戻すことで行われる。Ｓ１２６の処理により更新された確率設定値は、確率表示装置５０４に表示される。
【６３７３】
　Ｓ１２２→Ｓ１２３→Ｓ１２４：Ｎｏ→Ｓ１２５（及びＳ１２６）→Ｓ１２２のループ処理は、Ｓ１２４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンとなったと判断されるまで（Ｓ１２４：Ｙｅｓ）実行され続ける。そして、Ｓ１２４の処理により、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンとなったと判断される場合は（Ｓ１２４：Ｙｅｓ）、確率表示装置５０４に表示されている確率設定値を、これからの遊技で使用する確率設定値として確定し（Ｓ１２７）、該確率設定値に応じた大当たり乱数テーブル２０２ａを設定する（Ｓ１２８）。
【６３７４】
　Ｓ１２８の処理の後、次いで、設定キー５０１がオフ状態となったか否かを判断する（Ｓ１２９）。Ｓ１２９の処理では、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出した場合に、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもいし、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもよい。
【６３７５】
　Ｓ１２９の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になっていないと判断される間は（Ｓ１２９：Ｎｏ）、Ｓ１２９の処理を繰り返し実行する。そして、Ｓ１２９の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になったと判断される場合は（Ｓ１２９：Ｙｅｓ）、確率表示装置５０４における確率設定値の表示の終了を設定し（Ｓ１３０）、この設定変更処理（Ｓ１１８）を終了する。
【６３７６】
　なお、設定変更処理の終了後は、立ち上げ処理（図３８４参照）に戻り、処理をＳ１１６へ移行し、ＲＡＭ２０３初期化処理を実行（Ｓ１１６及びＳ１１７）し、ＲＡＭ２０３のデータを消去（クリア）する。このように、Ｓ１２４の処理においてホール関係者等にＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンさせて確率設定値を確定させることにより、その後、ＲＡＭ２０３のデータの消去が行われることを、ホール関係者等に強く認識させることができる。
【６３７７】
　また、Ｓ１２４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３のオン検出によって確率設定値を確定させていたが、設定キー５０１のオフ検出によって確率設定値を確定するように構成してもよい。
【６３７８】
　次に、図３８６を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図３８６は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別してカウンタの更新処理と電源断時処理とが実行される。
【６３７９】
　メイン処理では、まず、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１５１）。そして、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１５１：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１５２，Ｓ１５３）。
【６３８０】
　まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更

新を実行する（Ｓ１５２）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では「９９９９」、「９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃにそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、後述するタイマ割込処理のＳ２０７（図３８７参照）の処理と同一の方法によって実行し（Ｓ１５３）、Ｓ１５１の処理へ移行する。

【６３８１】

ここで、このメイン処理が実行されている間、後述するタイマ割込処理（図３８７参照）が所定時間間隔（本実施形態では２ミリ秒）で起動され実行される。タイマ割込処理では、遊技の状態に応じて異なる処理が実行される。例えば、大当たり中には、可変入賞装置６５の開閉を制御する処理が行われ、スルーゲート６７への球の通過があれば、普通図柄表示装置８３による普通図柄の表示制御が行われる。また、特別図柄表示装置３７での変動表示を開始する場合に実行される大当たり抽選では、高確率状態か低確率状態かによって、取得した大当たり乱数カウンタＣ１と比較する大当たり乱数値の数が異なってくる。よって、１回のタイマ割込処理の実行にかかる時間は、遊技の状態に応じて変化することになる。従って、一のタイマ割込処理が終了してから次のタイマ割込処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく、その時々の遊技の状態に応じて変化する。

【６３８２】

メイン処理の一処理である上記のＳ１５２，Ｓ１５３の処理は、このタイマ割込処理の残余時間の中で実行されることになる。つまり、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新が繰り返し実行されることになるので、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値、普図当たりカウンタＣ４の初期値）とをランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１についてもランダムに更新することができる。特に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２とをランダムに更新することによって、これらを更新の初期値として使用する大当たり乱数カウンタＣ１及び普図当たりカウンタＣ４の更新に、ランダム性を持たせることができる。

【６３８３】

Ｓ１５１の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１５１：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図４０３において後述するＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１５４以降の電源遮断時の処理が実行される。

【６３８４】

Ｓ１５４の処理では、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１５４）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１５５）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１５６）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１５７）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【６３８５】

なお、Ｓ１５１の処理は、タイマ割込処理（図３８７参照）の残余時間内に行われるＳ１５２とＳ１５３の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。これにより、主制御装置１１０のメイン処理において、タイマ割込処理による各種設定が終了し、また、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新が終わったタイミングで、電源断の発生情報を確認している。よって、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ１５１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ１５１の処理から開始することができる。

【６３８６】
従って、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（Ｓ１０１）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１５１の処理から開始することができる。その結果、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。
【６３８７】
次に、図３８７を参照して、第１８実施形態に係るパチンコ機１０の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理について説明する。図３８７は、第１８実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【６３８８】
このタイマ割込処理では、まず、外部出力処理を実行する（Ｓ２０１）。タイマ割込処理やメイン処理（図３８６参照）では、各種処理に基づいて、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３、ホールコンピュータ（図示せず）等へ送信すべきコマンド又は信号等を生成し、コマンドが生成された場合はＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦記憶し、信号が生成された場合は該信号に対応する装置（例えば、ホールコンピュータとパチンコ機１０とを接続するための外部出力端子板（図示せず）等）に信号を出力する。Ｓ２０１の外部出力処理では、上記コマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信するとともに、上記信号を各種装置へ出力する。
【６３８９】
Ｓ２０１の処理の後は、次に、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ２０２）、次いで、各特別図柄の当たり時における処理を実行する当たり処理を実行する（Ｓ２０３）。この当たり処理（Ｓ２０３）については、図３９５において後述する。
【６３９０】
Ｓ２０３の後は、次に、普通電役７２の駆動制御処理を実行する普通電役制御処理を実行する（Ｓ２０４）。簡単に説明すると、球がスルーゲート６７を通過したことを条件に普通図柄表示装置８３にて普通図柄の可変表示が実施され、普通図柄の可変表示の結果、普通図柄の当たり図柄（例えば、「○」図柄）が現出して当たり状態となると、普通電役７２を所定時間開放状態とする一方、普通図柄のハズレ図柄（例えば、「×」図柄）が現出した場合は、普通電役７２の閉鎖状態を維持する。この普通電役制御処理については、図４０２を参照して後述する。
【６３９１】
Ｓ２０４の処理の後は、次いで、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ２０５）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチ２０８の状態を読み込むと共に、当該スイッチ２０８の状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。また、入賞検知情報に基づいて払出制御装置１１１に対して送信すべき獲得球数に対応する賞球コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ２０１）によって、所定の賞球コマンドが払出制御装置１１１に向けて送信される。
【６３９２】
次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ２０６）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第１８実施形態では、「９９９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第１８実施形態では、「９９」）に達した際、「０」にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新

値をＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。
【６３９３】
次いで、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び普図当たりカウンタＣ４の更新を実行する（Ｓ２０７）。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び普図当たりカウンタＣ４をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（第１８実施形態では、それぞれ、「９９９９」，「１１９」，「９９」，「9」，「９９」）に達した際、それぞれ「0」にクリアする。また、大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１又は第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値を当該大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込み、その初期値を大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４に設定する。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。
【６３９４】
次に、第１始動口６４、第２始動口７１への入賞に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ２０８）。なお、この始動入賞処理（Ｓ２０８）の詳細は、図３８８を参照して後述する。
【６３９５】
次いで、スルーゲート６７への球の通過有無を判断するゲート通過処理を実行する（Ｓ２０９）。このゲート通過処理（Ｓ２０９）においてスルーゲート６７を球が通過したと判別された場合に、普図当たりカウンタＣ４の値がカウンタ用バッファ２０３ｃから取得され、その普図当たりカウンタＣ４の値が普図保留球格納エリア２０３ｈ（図３６３参照）に格納されるとともに普通図柄保留ランプ８４に普通図柄の可変表示の保留数が表示等される。なお、このゲート通過処理（Ｓ２０９）の詳細は、図３８９を参照して後述する。
【６３９６】
ゲート通過処理（Ｓ２０９）を実行した後は、上記始動入賞処理（Ｓ２０８）の処理内容に基づいて特別図柄表示装置３７による特別図柄の動的表示を行うための処理や第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特図変動処理を実行する（Ｓ２１０）。なお、特図変動処理（Ｓ２１０）の詳細は、図３９０を参照して後述する。
【６３９７】
次いで、上記ゲート通過処理（Ｓ２０９）の処理内容に基づいて、普通図柄の当否判別を行うとともに、該判別結果に基づく普通図柄の可変表示を普通図柄表示装置８３において行うための設定処理である普図変動処理を実行する（Ｓ２１１）。この普図変動処理（Ｓ２１１）では、上述した遊技状態に応じて、普通図柄の当たり確率が、高確率（例えば、９９／１００）か低確率（７０／１００）のいずれかで行われる。そして、当否結果に基づいて普通図柄の可変表示を行うとともに、該当否結果に応じた表示結果を普通図柄表示装置８３に表示する。なお、普図変動処理（Ｓ２１１）の詳細は、図４０１を参照して後述する。
【６３９８】
普図変動処理（Ｓ２１１）を実行した後は、発射制御処理を実行し（Ｓ２１２）、さらに、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ２１３）、このタイマ割込処理を終了する。
【６３９９】
なお、発射制御処理（Ｓ２１２）は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。そして、球の発射がオンである場合、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信するために、その球発射信号の情報を、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用リングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ２０１）によって、球発射信号が払出制御装置１１１を介して発射制御装置１１２へ送信される。

【６４００】
　また、本実施形態では、定期的に実行する処理をタイマ割込処理（図３８７参照）で実行し、メイン処理において、タイマ割込処理の残余時間に各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新を実行する場合について説明したが、タイマ割込処理にて実行していた処理の一部または全部を、メイン処理の中で所定時間（例えば、２ミリ秒）毎に実行するように構成してもよい。例えば、本実施形態においてタイマ割込処理にて実行していた賞球計数信号，払出異常信号読み込み処理（Ｓ２０２）、当たり処理（Ｓ２０３）、普通電役制御処理（Ｓ２０４）及びスイッチ読み込み処理（Ｓ２０５）の一部または全部を、タイマ割込処理ではなく、メイン処理の中で２ミリ秒毎に実行するように構成してもよい。
【６４０１】
　この場合、メイン処理の中で所定時間（２ミリ秒）経過したか否かを判断するステップを設け、所定時間経過したと判断された場合のみ、所定時間毎に実行する処理を実行し、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間の経過の有無にかかわらず実行するようにしてもよい。これにより、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間毎に実行する処理の残余時間に実行されることになるが、所定時間毎に実行する処理は、遊技の状態に応じてその実行にかかる時間が変化するため、このように構成した場合であっても、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１をランダムに更新することができる。
【６４０２】
　次に、図３８８のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図３８７参照）の一処理である始動入賞処理（Ｓ２０８）を説明する。図３８８は、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を示すフローチャートである。
【６４０３】
　始動入賞処理（Ｓ２０８）は、第１始動口６４、第２始動口７１への球の入賞の有無を判断し、入賞があった場合は、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を入賞した始動口６４，７１に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに格納する（保留する）処理を実行する。また、保留する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置１１３へ送信するための処理を実行する。
【６４０４】
　ＭＰＵ２０１は、この始動入賞処理（Ｓ２０８）において、まず、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ３０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図３８７のＳ２０５参照）において読み込んだ、第１始動口６４への入球（入賞）を検出する第１始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第１始動口６４への入球を３回のタイマ割込処理（図３８７参照）にわたって検出する。
【６４０５】
　Ｓ３０１の判別の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技が奨励されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ３０２）。判別の結果、「通常遊技状態」でなければ（Ｓ３０２：Ｎｏ）、奨励される右打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）左打ち遊技によって発射された球が第１始動口６４に入賞したということなので、音声出力装置２２６（図３６２参照）から警報音を出力するとともに、第３図柄表示装置８１において「右打ちしてください」という文字表示を表示する等の左打ちエラー処理を実行し（Ｓ３０３）、処理をＳ３０４へ移行する。
【６４０６】
　このように構成することで、左打ち遊技が奨励されていない「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において第１始動口スイッチ（図示せず）で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行い、左打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に左打ち遊技の実行を敬遠させ（右打ち遊技を促し）、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【６４０７】
なお、Ｓ３０２の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」であると判断された場合は（Ｓ３０２：Ｙｅｓ）、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、Ｓ３０３の処理をスキップし、Ｓ３０３の左打ちエラー処理を行わず、処理をＳ３０４へ移行する。
【６４０８】
Ｓ３０１の処理の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、次いで、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が上限値（第１８実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ３０４）。そして、第１始動口６４への入賞があっても作動保留球数Ｎ１＜４でなければ（Ｓ３０４：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了し、タイマ割込処理（図３８７参照）へ戻る。
【６４０９】
一方、作動保留球数Ｎ１＜４であれば（Ｓ３０４：Ｙｅｓ）、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１加算する（Ｓ３０５）。そして、今回、第１特別図柄に対応する第１始動口６４への入賞であるので、第１保留球格納エリア２０３ｄを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１の格納先として設定し（Ｓ３０６）、処理をＳ３１１へ移行する。
【６４１０】
Ｓ３０１の処理において、球が第１始動口６４へ入賞していないと判別された場合（Ｓ３０１：Ｎｏ）、次いで、球が第２始動口７１に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ３０７）。ここでは、第１始動口６４と同様、スイッチ読み込み処理（図３８７のＳ２０５参照）において読み込んだ、第２始動口７１への入球（入賞）を検出する第２始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第２始動口７１への入球を３回のタイマ割込処理（図３８７参照）に亘って検出する。
【６４１１】
球が第２始動口７１に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０７：Ｙｅｓ）、処理をＳ３０８へ移行する。
【６４１２】
なお、Ｓ３０７の処理において、第２始動口７１に球が入賞したと判別された場合に（Ｓ３０７：Ｙｅｓ）、遊技状態が「通常遊技状態」か否かを判定し、遊技状態が「通常遊技状態」であると判別された場合、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、通常中右打ちエラー処理を行うように構成してもよい。
【６４１３】
球が第２始動口７１に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０７：Ｙｅｓ）、次いで、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が上限値（第１８実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ３０８）。そして、第２始動口７１への入賞がないか（Ｓ３０７：Ｎｏ）、或いは、第２始動口７１への入賞があっても作動保留球数Ｎ２＜４でなければ（Ｓ３０８：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了して、タイマ割込処理（図３８７参照）へ戻る。
【６４１４】
一方、作動保留球数Ｎ２＜４であれば（Ｓ３０８：Ｙｅｓ）、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１加算する（Ｓ３０９）。そして、今回、第２特別図柄に対応する第２始動口７１への入賞であるので、第２保留球格納エリア２０３ｅを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１の格納先として設定し（Ｓ３１０）、処理をＳ３１１へ移行する。
【６４１５】
また、Ｓ３０１及びＳ３０７の処理において、第１始動口６４及び第２始動口７１に同時に球が入賞した場合は、第１始動口６４への球の入賞処理を優先的に実行し、第２始動口７１への球の入賞処理を待機し、次のタイマ割込処理（図３８７参照）における始動入賞処理（Ｓ２０８）において、該待機した第２始動口７１への球の入賞処理を実行するよ

うに構成してもよい。

【６４１６】

Ｓ３１１の処理では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図３６２参照）から読み出し、各保留球格納エリアに格納する。つまり、Ｓ３０６で格納先として設定された第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち、第１保留球数カウンタ２０３ａで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３及び変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４に各々保留（格納）する（Ｓ３１１）。

【６４１７】

具体的には、例えば、第１始動口６４への入賞に基づくＳ３０６の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄが格納先として設定され、また、Ｓ３０５の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「１」であれば、第１保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。また、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば第１保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「３」であれば第１保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であれば第１保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。

【６４１８】

同様に、第２始動口７１への入賞に基づくＳ３１０の処理において第２保留球格納エリア２０３ｅが格納先として設定され、また、Ｓ３０９の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「１」であれば、第２保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。また、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「２」であれば第２保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「３」であれば第２保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「４」であれば第２保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。

【６４１９】

次に、Ｓ３０５の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３０６の処理により第１保留球格納エリア２０３ｄに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値を含む第１保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第１保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３１２）。また、Ｓ３０９の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３１０の処理により第２保留球格納エリア２０３ｅに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値を含む第２保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第２保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３１２）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３８７のＳ２０１参照）によって、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。Ｓ３１２の処理を終えると、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了し、タイマ割込処理（図３８７参照）に戻る。

【６４２０】

なお、Ｓ３１２の処理において第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドに含める各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、Ｓ３１２の処理によりカウンタ用バッファ２０３ｃから読み出した値そのものを用いてもよいし、Ｓ３１２の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。

【６４２１】
次に、図３８９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図３８６参照）の一処理であるゲート通過処理（Ｓ２０９）を説明する。図３８９は、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を示すフローチャートである。ゲート通過処理（Ｓ２０９）は、スルーゲート６７への球の通過（入球）の有無を判断し、球が通過（入球）した場合は、普図当たりカウンタＣ４の値を普図保留球格納エリア２０３ｈに格納する（保留する）処理を実行する。
【６４２２】
このゲート通過処理（Ｓ２０９）では、まず、球がスルーゲート６７を通過したか否かを判別する（Ｓ４０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図３８７のＳ２０５参照）において読み込んだスルーゲート６７への球の通過（入球）を検出するスルーゲートスイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、スルーゲート６７への通過（入球）を３回のタイマ割込処理（図３８７参照）にわたって検出する。
【６４２３】
Ｓ４０１の処理において、スルーゲート６７を球が通過していない場合は（Ｓ４０１：Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了して、タイマ割込処理（図３８７参照）へ戻る。一方、球がスルーゲート６７を通過（入球）したと判別されると（Ｓ４０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技の球の発射が奨励されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ４０２）。判別の結果、「通常遊技状態」であれば（Ｓ４０２：Ｙｅｓ）、奨励される左打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）右打ち遊技によって発射された球がスルーゲート６７を通過したということなので、音声出力装置２２６（図３６２参照）から警報音を出力するとともに、第３図柄表示装置８１において「左打ちに戻してね」という文字表示を表示する等の通常時右打ちエラー処理を実行し（Ｓ４０３）、処理をＳ４０４へ移行する。
【６４２４】
このように構成することで、右打ち遊技が推奨されていない「通常遊技状態」においてスルーゲート６７で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行うことで、右打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に右打ち遊技の実行を敬遠させ、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。
【６４２５】
なお、Ｓ４０２の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」でなければ（Ｓ４０２：Ｎｏ）、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であるので、Ｓ４０３の通常時右打ちエラー処理を行わず、Ｓ４０３の処理をスキップして、処理をＳ４０４へ移行する。
【６４２６】
Ｓ４０４の処理では、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄の可変表示の作動保留球数ＨＮ）が上限値（第１８実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ４０４）。そして、スルーゲート６７への通過（入球）があっても作動保留球数ＨＮ＜４でなければ（Ｓ４０４：Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了して、タイマ割込処理（図３８７参照）へ戻る。
【６４２７】
一方、作動保留球数ＨＮ＜４であれば（Ｓ４０４：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）を１加算する（Ｓ４０５）。そして、普図当たりカウンタＣ４の値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図３６２参照）から読み出し、読み出したデータを、普図保留球格納エリア２０３ｈに設けられた普図保留第１～第４エリアのうち、普図保留球数カウンタ２０３ｇで示される値に対応するエリアに格納する（Ｓ４０６）。
【６４２８】
具体的には、例えば、Ｓ４０５の処理による加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「１」であれば、普図保留第１エリアに普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。

また、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「２」であれば普図保留第２エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「３」であれば普図保留第３エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「４」であれば普図保留第４エリアに、普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。Ｓ４０６の処理の終了後は、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了し、タイマ割込処理（図３８７参照）に戻る。

【６４２９】

なお、第１８実施形態では、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信しないように構成されているが、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信して、普通図柄の可変表示に関する保留図柄等に関する演出（報知）を行うように構成してもよい。この場合に、普図当たりカウンタＣ４の値を普図保留球数コマンドに含めて送信することで、音声ランプ制御装置１１３で普通図柄に関する所謂先読み処理を実行可能に構成し、普通図柄に関する演出のバリエーションを設けるように構成してもよい。

【６４３０】

次に、図３９０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図３８７参照）の一処理である特図変動処理（Ｓ２１０）について説明する。図３９０は、この特図変動処理（Ｓ２１０）を示すフローチャートである。

【６４３１】

この特図変動処理（Ｓ２１０）は、第１特別図柄および第２特別図柄に関する特別図柄表示装置３７における動的表示や、第３図柄表示装置８１にて遊技状態に応じて行う変動演出に関する制御を行うものである。

【６４３２】

ＭＰＵ２０１は、この特図変動処理（Ｓ２１０）において、まず、今現在、第１特別図柄又は第２特別図柄のいずれか一方が大当たり中であるか否かを判別する（Ｓ５０１）。大当たり中としては、大当たりの際に第３図柄表示装置８１及び特別図柄表示装置３７で表示される大当たり遊技の最中と、大当たり遊技開始前（即ち、大当たりオープニング）の所定時間の最中と、大当たり遊技終了後（即ち、大当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ５０１における判別の結果、いずれかの特別図柄の大当たり中であれば（Ｓ５０１：Ｙｅｓ）、そのまま特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図３８７参照）に戻る。

【６４３３】

Ｓ５０１の処理において、大当たり中でないと判別された場合は（Ｓ５０１：Ｎｏ）、次に、特別図柄表示装置３７において第１特別図柄（特図１）又は第２特別図柄（特図２）が動的表示中であるか否かを判別し（Ｓ５０２）、特別図柄表示装置３７において第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示中でなければ（Ｓ５０２：Ｎｏ）、次いで、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する（Ｓ５０３）。その結果、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ５０３：Ｎｏ）、特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図３８７参照）に戻る。これにより、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示（変動演出）における停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置３７（第３図柄表示装置８１）に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【６４３４】

一方、Ｓ５０３の処理の結果、動的表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ５０３：Ｙｅｓ）、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５０４）。その結果、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」でなければ（Ｓ５０４：Ｙｅｓ）、第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１減算する（Ｓ５０５）。これは、後述する変動開始

処理（Ｓ５１０）によって、保留されていた第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、第２特別図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【６４３５】

次いで、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ５０６）。このデータシフト処理（Ｓ５０６）は、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２０３ｆへ向けて順にシフトさせる処理であって、第２保留第１エリア→保留球実行エリア２０３ｆ、第２保留第２エリア→第２保留第１エリア、第２保留第３エリア→第２保留第２エリア、第２保留第４エリア→第２保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【６４３６】

一方、Ｓ５０４の処理において、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」であると判別されると（Ｓ５０４：Ｎｏ）、次に、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５０７）。その結果、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」でなければ（Ｓ５０７：Ｙｅｓ）、第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１減算する（Ｓ５０８）。これは、後述する変動開始処理（Ｓ５１０）によって、保留されていた第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、保留球数が１つ減少するためである。

【６４３７】

次いで、第１保留球格納エリア２０３ｄに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ５０９）。このデータシフト処理（Ｓ５０９）は、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２０３ｆへ向けて順にシフトさせる処理であって、第１保留第１エリア→保留球実行エリア２０３ｆ、第１保留第２エリア→第１保留第１エリア、第１保留第３エリア→第１保留第２エリア、第１保留第４エリア→第１保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【６４３８】

Ｓ５０６又はＳ５０９のデータシフト処理の後は、データシフト処理により保留球実行エリア２０３ｆに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１に対する変動開始処理を実行し（Ｓ５１０）、タイマ割込処理（図３８７参照）に戻る。

【６４３９】

ここで、図３９１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（Ｓ２１０）の一処理である変動開始処理（Ｓ５１０）について説明する。図３９１は、この変動開始処理（Ｓ５１０）を示したフローチャートである。

【６４４０】

この変動開始処理（Ｓ５１０）では、上述したように、各特別図柄の動的表示を行うか否かや、各特別図柄の動的表示を行う場合における該動的表示の設定処理等を行う。

【６４４１】

この変動開始処理（Ｓ５１０）では、保留球実行エリア２０３ｆに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置３７（第３図柄表示装置８１）において実行される特別図柄の動的表示の設定処理を行うべく、まず、遊技状態を判別するために、ＲＡＭ２０３に設けられた確変フラグ２０３ｊがオンされているか否かを判別する（Ｓ５１０１）。判別の結果、確変フラグ２０３ｊがオンされていないと判別された場合（Ｓ５１０１：Ｎｏ）、遊技状態が「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であり、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であるので、低確率状態用の大当たり乱数テーブル２０２ａを設定し（Ｓ５１０２）、処理をＳ５１０４へ移行する。一方、確変フラグ２０３ｊがオンされていると判別された場合は（Ｓ５１０１：Ｙｅｓ）、

遊技状態が「確率変動状態」であり、特別図柄の大当たり確率が高確率状態であるので、高確率状態用の大当たり乱数テーブル２０２ａを設定し（Ｓ５１０３）、処理をＳ５１０４へ移行する。

【６４４２】

Ｓ５１０４の処理では、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、Ｓ５１０２又はＳ５１０３において設定された大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ５１０４）。

【６４４３】

第１８実施形態のパチンコ機１０では、大当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル２０２ａを参照して、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値とその時々の遊技状態（モード）との関係に基づいて判別される。上述した通り、パチンコ機１０の取りうる遊技状態（モード）が通常の低確率状態（「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）にある場合には、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たり確率が設定値「１」で３２／１００００、設定値「３」で３６／１００００となるように大当たり乱数値が規定されている。また、パチンコ機１０の取りうる遊技状態（モード）が高確率状態（「確率変動状態」）にある場合には、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たり確率が設定値「１」で３１５／１００００、設定値「３」で３１９／１００００となるように大当たり乱数値が規定されている。

【６４４４】

Ｓ５１０４の処理では、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。Ｓ５１０４の処理の結果、大当たりであると判別された場合（Ｓ５１０４：Ｙｅｓ）、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、各特別図柄に対応する大当たり種別テーブル２０２ｂ（図３６５又は図３６６参照）とに基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５１０５）。

【６４４５】

この処理では、大当たり種別テーブル２０２ｂによって、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、有効確変領域の通過時の大当たり後に「確率変動状態」へ移行し、有効確変領域の非通過時の大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」、「確変Ｆ」、「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」のいずれかが判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３７における大当たり時の表示態様（特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様）が設定される。

【６４４６】

具体的には、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータか第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータかを保留球実行エリア２０３ｆのシフト元バッファ（図示せず）に記憶しておき、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１（図３６５参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。また、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２（図３６６参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。

【６４４７】
次に、大当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０６）、Ｓ５１０９の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、大当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｄ（図３７０参照）を選択する。
【６４４８】
そして、Ｓ５１０５の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｅにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。
【６４４９】
Ｓ５１０４の処理において、大当たりではないと判別された場合には（Ｓ５１０４：Ｎｏ）、各特別図柄の動的表示の結果はハズレであるので、ハズレ時の表示態様を設定する（Ｓ５１０７）。Ｓ５１０７の処理では、特別図柄表示装置３７の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値と第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値と現在の遊技状態とに基づいて、第３図柄表示装置８１において表示させる演出態様として、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様のいずれかを設定する。第１８実施形態では、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタＣ３の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル２０２ｄが設定されている。
【６４５０】
次に、各遊技状態におけるハズレ時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０８）、Ｓ５１０９の処理へ移行する。
【６４５１】
Ｓ５１０８の処理では、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、Ｓ５１０７の処理において決定されたハズレ時の表示態様（演出態様）毎に設けられた停止パターンテーブル２０２ｄにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。
【６４５２】
Ｓ５１０９の処理では、Ｓ５１０６又はＳ５１０８の処理によって決定された変動パターンに応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置１１４へ通知する変動パターンコマンドを設定する（Ｓ５１０９）。
【６４５３】
具体的には、例えば、第１特別図柄の動的表示において大当たり抽選に当選し、該大当たりが大当たり種別「確変Ａ」であって、さらに、「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第１特別図柄・大当たり・「確変Ａ」・「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド。以下、第１特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図１変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。また、第２特別図柄の動的表示において大当たり抽選にハズレて、さらに、「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第２特別図柄・ハズレ・「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図２変動パターンコマンド。以下、第２特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図２変動パターンコマンド」

と称する場合がある。）が設定される。
【６４５４】
　このように、変動演出が同じ変動時間であっても、変動パターンコマンドに変動演出の当否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置１１３は、当否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細な変動演出の変動パターンを決定することができる。
【６４５５】
　次いで、Ｓ５１０５又はＳ５１０７の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４へ通知するための停止種別コマンドを設定し（Ｓ５１１０）、この変動開始処理（Ｓ５１０）を終了して特図変動処理（図３９０）へ戻る。
【６４５６】
　図３９０に戻って、説明を続ける。Ｓ５０７の処理において、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」であると判別されると（Ｓ５０７：Ｎｏ）、第３図柄表示装置８１においてデモ演出が行われている状態であるか否か、即ち、デモ中であるか否かを判別する（Ｓ５１１）。この判別処理では、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４にデモコマンドを送信した後、第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ１又は作動保留球数Ｎ２）のいずれかの値が「０」より大きいと判断されるまでの間をデモ中として判別する。
【６４５７】
　そして、デモ中ではないと判別された場合は（Ｓ５１１：Ｎｏ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信すべきデモコマンドを設定して（Ｓ５１２）、タイマ割込処理（図３８７参照）に戻る。一方、デモ中であると判別された場合は（Ｓ５１１：Ｙｅｓ）、そのままタイマ割込処理（図３８７参照）に戻る。Ｓ５１２の処理で設定されたデモコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３８７のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。
【６４５８】
　音声ランプ制御装置１１３は、デモコマンドを受信すると、表示用デモコマンドを表示制御装置１１４へ送信し、表示制御装置１１４は、表示用デモコマンドの受信に基づいて、第３図柄表示装置８１にデモ演出を表示するように制御を行う。
【６４５９】
　ここで、デモコマンドが設定されるのは、上述したように、変動停止後、所定時間が経過したときに保留球が１つも存在しない場合である。よって、変動停止後、所定時間経過しても変動演出が開始されない場合は、第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示される。
【６４６０】
　なお、Ｓ５１１の処理においてデモ中ではない（Ｓ５１１：Ｎｏ）と判断された場合に、さらに、変動停止後、前記所定時間よりも長い第２の所定時間が経過したか否かを判断する処理を実行し、変動停止後、第２の所定時間が経過したことをもってＳ５１２の処理を実行してデモコマンドを設定するようにしてもよい。これにより、変動停止後、保留球が１つも存在しない場合に、すぐにデモ演出を開始することなく、比較的長い時間、その停止した変動演出の停止図柄を遊技者に見せることができる。
【６４６１】
　Ｓ５０２の処理において、特別図柄表示装置３７の表示態様が動的表示中であると判別されると（Ｓ５０２：Ｙｅｓ）、実行中の第１特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否か、又は、実行中の第２特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、判別結果に応じて第１特別図柄の動的表示または第２特別図柄の動的表示を停止させる変動停止処理（Ｓ５１３）を行い、この特図変動処理（Ｓ２１０）を終了して、タイマ割込処理（図３８７参照）に戻る。
【６４６２】
　ここで、図３９２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特

図変動処理（図３９０参照）の一処理である変動停止処理（Ｓ５１３）について説明する。図３９２は、この変動停止処理（Ｓ５１３）を示すフローチャートである。

【６４６３】

この変動停止処理（Ｓ５１３）では、各特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、変動時間が経過している場合は、各停止種別に応じた停止結果を特別図柄表示装置３７に表示するとともに、各確定コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。また、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」である場合は、該特別図柄の動的表示の変動回数の計数結果に応じて「時短機能」の時短終了条件が成立したか否かを判別し、「時短機能」の時短終了条件が成立した場合は、「時短機能」を有効から無効に切り替える処理等を行う。また、特別図柄の低確率状態である場合は、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達しているか否かを判別し、救済条件成立回数に達している場合は、「普図低確時間短縮状態」に移行するための時短回数の設定処理を行う。

【６４６４】

変動停止処理（Ｓ５１３）では、まず、実行中の特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過したか否かを判別する（Ｓ５２０１）。特別図柄表示装置３７における特別図柄の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタＣＳ１等により選択された変動パターンに応じて決められており（特図１変動パターンコマンド又は特図２変動パターンコマンドに応じて決められており）、この特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していなければ（Ｓ５２０１：Ｎｏ）、実行中の特別図柄に応じた特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示を更新して（Ｓ５２０２）、この変動停止処理を終了して、特図変動処理（図３９０参照）に戻る。

【６４６５】

第１８実施形態では、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおいて、第１特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、上方ＬＥＤ群３７ｂ１が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定され、第２特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、下方ＬＥＤ群３７ｂ２が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定される。

【６４６６】

一方、Ｓ５２０１の処理において、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおける特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していれば（Ｓ５２０１：Ｙｅｓ）、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂに対して、特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した表示態様を停止させる（Ｓ５２０３）。停止図柄は、変動開始処理（図３９１参照）のＳ５１０５又はＳ５１０７の処理によって予め設定される。

【６４６７】

第１８実施形態では、各特別図柄の動的表示の判定結果がハズレである場合には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１又は下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで上方ＬＥＤ群３７ｂ１又は下方ＬＥＤ群３７ｂ２が点灯表示される。

【６４６８】

Ｓ５２０３の処理で各特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した特別図柄表示装置３７の表示態様が設定されると、第３図柄表示装置８１における各特別図柄の変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置３７における特別ＬＥＤ群３７ｂの表示と同調して確定表示させるために、確定コマンドを設定して（Ｓ５２０４）、処理をＳ５２０５へ移行する。第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるための確定コマンド（即ち、特図１確定コマンド。以下、第１特別図柄に関する確定コマンドを、「特図１確定コマンド」と称する場合がある。）を設定し、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第２特別図柄の変動演出を確定させるための確定コマンド（即ち、特図２確定コマンド。以下、第２特別図柄に関する確定コマンドを、「特図２確定コマンド」と称する場合が

ある。）を設定する。
【６４６９】
音声ランプ制御装置１１３は、この特図１確定コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１で実行されている第１特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置１１４に対して表示用特図１確定コマンドを送信し、特図２確定コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１で実行されている第２特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置１１４に対して表示用特図２確定コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、表示用特図１確定コマンド又は表示用特図２確定コマンドを受信することによって、第３図柄表示装置８１における第１特別図柄又は第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。
【６４７０】
Ｓ５２０５の処理では、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であるか否かを判別し、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判別された場合（Ｓ５２０５：Ｙｅｓ）、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」における時短終了条件が成立したか否かの判別処理を実行する時短計数処理を実行し（Ｓ５２０６）、その後、処理をＳ５２０７へ移行する。また、Ｓ５２０５の判別の結果、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」でないと判別された場合（Ｓ５２０５：Ｎｏ）、時短終了条件の判別処理を行わないため、Ｓ５２０６の処理をスキップしてＳ５２０７へ移行する。
【６４７１】
ここで、図３９３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図３９２参照）の一処理である時短回数処理（Ｓ５２０６）について説明する。図３９３は、この時短回数処理（Ｓ５２０６）を示すフローチャートである。
【６４７２】
この時短計数処理（Ｓ５２０６）では、「時短機能」が有効に設定されている場合に、「時短機能」の終了条件である特別図柄の動的表示の実行回数（例えば、第１特別図柄の変動回数、及び、第２特別図柄の変動回数）を計数し、該計数結果が時短終了条件を満たしたか否かを判別して、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。
【６４７３】
この時短回数処理（Ｓ５２０６）では、まず、特別図柄の動的表示が１回停止したということなので、時短カウンタ２０３ｒの値を１減算し（Ｓ５３０１）、次いで、減算した時短カウンタ２０３ｒの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ５３０２）。判別の結果、時短カウンタ２０３ｒの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０２：Ｙｅｓ）、「時短機能」の終了条件が成立していないので、この時短計数処理（Ｓ５２０６）を終了し、変動停止処理（図３９２参照）に戻る。
【６４７４】
一方、Ｓ５３０２の処理において、時短カウンタ２０３ｒの値が「０」より大きい値でないと判別された場合、即ち、「０」以下であると判別された場合は（Ｓ５３０２：Ｎｏ）、「時短機能」の終了条件が成立しているので、次いで、「普図高確時間短縮状態」か「普図低確時間短縮状態」かを判別すべく、時短高確フラグ２０３ｑがオンされているか否かを判別する（Ｓ５３０３）。判別の結果、時短高確フラグ２０３ｑがオンされている場合は（Ｓ５３０３：Ｙｅｓ）、「普図高確時間短縮状態」を終了させるために、時短高確フラグ２０３ｑをオフに設定し（Ｓ５３０４）、この時短回数処理（Ｓ５２０６）を終了して、変動停止処理（図３９２参照）に戻る。一方、時短高確フラグ２０３ｑがオンに設定されていないと判別された場合は（Ｓ５３０３：Ｎｏ）、時短低確フラグ２０３ｐがオンに設定されている状態であって、「普図低確時間短縮状態」であるので、該時短低確フラグ２０３ｐをオフに設定して（Ｓ５３０５）この時短回数処理（Ｓ５２０６）を終了して、変動停止処理（図３９２参照）に戻る。
【６４７５】
このように、「時短機能」が有効な状態において、「時短機能」の終了条件に応じて、

「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」を終了させることができ、「時短機能」の有効又は無効を適切に行い、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６４７６】

図３９２に戻って、説明を続ける。Ｓ５２０６の時短計数処理が終わった場合、又は、Ｓ５２０５の処理において「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」でないと判別された場合（Ｓ５２０５：Ｎｏ）、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達しているか否かを判別し、判別結果によって「普図低確時間短縮状態」に移行させるべく、救済到達計数処理を実行し（Ｓ５２０７）、この変動停止処理（Ｓ５１３）を終了して、特図変動処理（図３９０参照）に戻る。

【６４７７】

ここで、図３９４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図３９２参照）の一処理である救済到達計数処理（Ｓ５２０７）について説明する。図３９４は、この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）を示すフローチャートである。

【６４７８】

この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）では、特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、該計数結果が救済条件成立回数に達したか否かを判別して、判別結果に応じて「普図低確時間短縮状態」への移行に基づく時短回数の設定処理を行う。

【６４７９】

この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）では、まず、救済設定済みフラグ２０３ｔがオンされているか否かを判別し（Ｓ５４０１）、救済設定済みフラグ２０３ｔがオンされていれば（Ｓ５４０１：Ｙｅｓ）、既に「普図低確時間短縮状態」へ一度移行済みであるので、Ｓ５４０２～Ｓ５４０６の処理をスキップし、この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）を終了して、変動停止処理（図３９２参照）に戻る。

【６４８０】

一方、Ｓ５４０１の判別の結果、救済設定済みフラグ２０３ｔがオンされていなければ（Ｓ５４０１：Ｎｏ）、特別図柄が低確率状態になってから未だ「普図低確時間短縮状態」へ移行していない状態であるので、救済カウンタ２０３ｓの値を１加算する（Ｓ５４０２）。続いて、加算した救済カウンタ２０３ｓの値が「９００」より小さい値であるか否かを判別する（Ｓ５４０３）。

【６４８１】

Ｓ５４０３の判別の結果、Ｓ５４０２の処理で加算した救済カウンタ２０３ｓの値が「９００」より小さい値の場合（Ｓ５４０３：Ｙｅｓ）、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数まで到達していないため、Ｓ５４０４～Ｓ５４０６の処理をスキップし、この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）を終了して、変動停止処理（図３９２参照）に戻る。

【６４８２】

一方、Ｓ５４０３の処理において、Ｓ５４０２の処理で加算した救済カウンタ２０３ｓの値が「９００」より小さい値でない場合、即ち、救済カウンタ２０３ｓの値が「９００」以上である場合（Ｓ５４０３：Ｎｏ）、救済条件が成立しているため、まず、時短カウンタ２０３ｒの値に「１０００」をセットし（Ｓ５４０４）、「普図低確時間短縮状態」へ移行したことを示すべく救済設定済みフラグ２０３ｔをオンに設定する（Ｓ５４０５）。そして、「普図低確時間短縮状態」に遊技状態を移行するために、時短低確フラグ２０３ｐをオンに設定し（Ｓ５４０６）、この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）を終了して、変動停止処理（図３９２参照）に戻る。これにより、救済条件成立に基づく「普図低確時間短縮状態」を発生させることができる。

【６４８３】

次に、図３９５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図３８７参照）の一処理である当たり処理（Ｓ２０３）について説明する。図３９５は、この当たり処理（Ｓ２０３）を示したフローチャートである。

【６４８４】
この当たり処理（Ｓ２０３）は、各特別図柄の大当たりが発生する場合に、大当たりの種類に応じて可変入賞装置６５（大入賞口）の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。また、大当たり種別に基づいて、各ラウンド毎に開放又は閉鎖する確変領域６５ｄを設定するために確変領域開放テーブル２０２ｇ（図３７４参照）を設定すると共に、各ラウンド毎に確変領域６５ｄを有効又は無効に設定するために確変領域有効テーブル２０２ｈ（図３７５及び図３７６参照）を設定する。
【６４８５】
また、この当たり処理（Ｓ２０３）では、大当たり状態（遊技）である場合において、可変入賞装置６５を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（Ｓ６１４）を実行する。
【６４８６】
当たり処理（Ｓ２０３）では、まず、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ６０１）。判別の結果、大当たりに当選していれば（Ｓ６０１：Ｙｅｓ）、大当たり遊技を行うために、まず、大当たり遊技中の「確変機能」を無効にすべく、確変フラグ２０３ｊ及び確変移行フラグ２０３ｋをオフに設定する（Ｓ６０２）。そして、確変領域開放タイマ２０３ｎ及び確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値を「０」クリアし（Ｓ６０３）、次いで、「時短機能」を無効にすべく、時短低確フラグ２０３ｐ及び時短高確フラグ２０３ｑをオフに設定し（Ｓ６０４）、時短カウンタ２０３ｒの値を「０」クリアする（Ｓ６０５）。さらに、天井機能を無効にすべく、救済設定済みフラグ２０３ｔをオフに設定し（Ｓ６０６）、救済カウンタ２０３ｓの値を「０」クリアする（Ｓ６０７）。次に、大当たり種別に応じたラウンド数をＲＡＭ２０３に設けられたラウンドカウンタ（図示せず）にセットする（Ｓ６０８）。そして、大当たりが開始されることを示す大当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、大当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６０９）、次いで、該大当たり種別に応じたオープニング時間（例えば、「３０秒」又は「１０秒」）を設定して（Ｓ６１０）、処理をＳ６５１へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３８７のＳ２０１参照）によって、大当たり種別に応じた大当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。
【６４８７】
なお、上述したラウンドカウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該ラウンドカウンタの値を確認して、ラウンドカウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、大当たり遊技に応じて可変入賞装置６５を開放制御しつつ、該ラウンドカウンタの値を１減算する。そして、ラウンドカウンタの値が「０」になった場合に、実行中の大当たりを終了するように構成されている。
【６４８８】
Ｓ６５１の処理では、大当たり種別に応じて確変領域開放テーブル２０２ｇ（図３７４参照）を設定して（Ｓ６５１）、処理をＳ６５２へ移行する。具体的には、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合は、確変領域６５ｄの開放パターンとして４Ｒ～９Ｒの期間において開放するように設定し、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合は、確変領域６５ｄの開放パターンとして２Ｒ～７Ｒの期間において開放するように設定する。
【６４８９】
Ｓ６５２の処理では、大当たり種別に応じて確変領域有効テーブル２０２ｈ（図３７５及び図３７６参照）を設定して（Ｓ６５２）、処理をＳ６１１へ移行する。この処理では、大当たり種別毎に設定された各ラウンドの確変領域６５ｄの有効パターンを設定する。

【６４９０】
一方、Ｓ６０１の処理において、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ６０１：Ｎｏ）、Ｓ６０２～Ｓ６１０、Ｓ６５１及びＳ６５２の処理をスキップしてＳ６１１へ移行する。
【６４９１】
Ｓ６１１の処理では、大当たり中か否かを判別する（Ｓ６１１）。判別の結果、大当たり中であると判別された場合は（Ｓ６１１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する大当たり開閉制御処理を実行する（Ｓ６１２）。
【６４９２】
ここで、図３９６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）について説明する。図３９６は、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）を示したフローチャートである。
【６４９３】
この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）では、当たり処理（Ｓ２０３）で設定された可変入賞装置６５の開放回数に基づいて、可変入賞装置６５の開閉制御、確変領域６５ｄの開閉制御及び確変領域６５ｄの有効設定処理若しくは無効設定処理を実行する。
【６４９４】
この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）では、まず、当たり処理（Ｓ２０３）のＳ６１０で設定されたオープニング時間、又は、後述する大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）のＳ６２１５（図３９８参照）で設定されたインターバル時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６００１）。判別の結果、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（Ｓ６００１：Ｎｏ）、可変入賞装置６５の開放タイミングではないため、該可変入賞装置６５を閉鎖し続けるため、Ｓ６００２～Ｓ６００５及びＳ６０５１～Ｓ６０５７の処理をスキップして、処理をＳ６００６へ移行する。
【６４９５】
一方、Ｓ６００１の処理において、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（Ｓ６００１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開放タイミングなので、可変入賞装置６５の開放設定を行い（Ｓ６００２）、次いで、入賞カウンタ（図示せず）に「１０」をセットする（Ｓ６００３）。そして、大当たり時おける可変入賞装置６５の最大開放時間（第１８実施形態では、「３０秒」）を設定して（Ｓ６００４）、可変入賞装置６５が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６００５）、処理をＳ６０５１に移行する。この大入賞口開放コマンドを受信した音声ランプ制御装置１１３は、可変入賞装置６５が開放された旨を第３図柄表示装置８１において実行し、開放されている可変入賞装置６５へ球を入賞させることを遊技者に促すように構成されている。
【６４９６】
Ｓ６０５１の処理では、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」のいずれかに当選しているか否か、即ち、第１特別図柄の動的表示における大当たりか否かを判別し（Ｓ６０５１）、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」のいずれかに当選していれば（Ｓ６０５１：Ｙｅｓ）、次いで、当該ラウンドが４Ｒ～９Ｒのいずれかであるか否かを判別する（Ｓ６０５２）。
【６４９７】
Ｓ６０５２の判別の結果、当該ラウンドが４Ｒ～９Ｒのいずれかであれば（Ｓ６０５２：Ｙｅｓ）、確変領域６５ｄが開放されるラウンドであるので、該確変領域６５ｄの有効設定処理又は無効設定処理を行うべく、確変領域制御処理を実行し（Ｓ６０５４）、処理をＳ６０５５に移行する。確変領域制御処理（６０５４）の詳細は、図３９７を参照して後述する。
【６４９８】
また、Ｓ６０５１の処理において、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」

、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」のいずれにも当選していない場合、即ち、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」のいずれかに当選しており、第２特別図柄の動的表示における大当たりであれば（Ｓ６０５１：Ｎｏ）、次いで、当該ラウンドが２Ｒ～７Ｒのいずれかであるか否かを判別する（Ｓ６０５３）。

【６４９９】

Ｓ６０５３の判別の結果、当該ラウンドが２Ｒ～７Ｒのいずれかであれば（Ｓ６０５３：Ｙｅｓ）、確変領域６５ｄが開放されるラウンドであるので、該確変領域６５ｄの有効設定処理又は無効設定処理を行うべく、確変領域制御処理を実行し（Ｓ６０５４）、処理をＳ６０５５に移行する。

【６５００】

ここで、図３９７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）の一処理である確変領域制御処理（Ｓ６０５４）について説明する。図３９７は、この確変領域制御処理（Ｓ６０５４）を示したフローチャートである。

【６５０１】

この確変領域制御処理（Ｓ６０５４）では、確変領域有効テーブル２０２ｈ（図３７５及び図３７６参照）及び確変領域通過回数カウンタ２０３ｏを参照して、当該ラウンドの確変領域６５ｄの有効設定処理若しくは無効設定処理を実行する。

【６５０２】

この確変領域制御処理（Ｓ６０５４）では、まず、当たり処理（図３９５参照）のＳ６５２において大当たり種別毎に設定された確変領域有効テーブル２０２ｈに基づいて、当該ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されているか否かを判別し（Ｓ６１０１）、当該ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されていなければ（Ｓ６１０１：Ｎｏ）、Ｓ６１０２～Ｓ６１０５の処理をスキップして、この確変領域制御処理（Ｓ６０５４）を終了し、大当たり開閉制御処理（図３９６参照）に戻る。

【６５０３】

一方、Ｓ６１０１の処理において、確変領域有効テーブル２０２ｈに基づいて、当該ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されると判別された場合（Ｓ６１０１：Ｙｅｓ）、次いで、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」のいずれかに当選しているか否か、即ち、第１特別図柄の動的表示における大当たりか否かを判別し（Ｓ６１０２）、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」のいずれかに当選していれば（Ｓ６１０２：Ｙｅｓ）、続いて、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」より小さい値であるか否かを判別する（Ｓ６１０３）。

【６５０４】

Ｓ６１０３の判別の結果、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」より小さい値であれば（Ｓ６１０３：Ｙｅｓ）、今回の大当たり遊技において確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「２」に達しておらず、確変領域６５ｄを無効に設定する条件を満たしていないため（図３７５の備考欄参照）、処理をＳ６１０５に移行する。

【６５０５】

また、Ｓ６１０２の処理において、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」のいずれにも当選していないと判別された場合、即ち、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」のいずれかに当選しており、第２特別図柄の動的表示における大当たりであれば（Ｓ６１０２：Ｎｏ）、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」より小さい値であるか否かを判別する（Ｓ６１０４）。

【６５０６】

Ｓ６１０４の判別の結果、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」より小さい値であれば（Ｓ６１０４：Ｙｅｓ）、今回の大当たり遊技において確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「３」に達しておらず、確変領域６５ｄを無効に設定する条件を満たしていないため（図３７６の備考欄参照）、処理をＳ６１０５に移行する。

【６５０７】

Ｓ６１０５の処理では、確変領域有効フラグ２０３ｍをオンに設定し（Ｓ６１０５）、この確変領域制御処理（Ｓ６０５４）を終了し、大当たり開閉制御処理（図３９６参照）に戻る。

【６５０８】

一方、Ｓ６１０３の処理において、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」より小さい値でない場合、即ち、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」以上である場合（Ｓ６１０３：Ｎｏ）、今回の大当たり遊技において確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「２」に達しおり、確変領域６５ｄを無効に設定する条件を満たしているため（図３７５の備考欄参照）、Ｓ６１０５の処理をスキップして、この確変領域制御処理（Ｓ６０５４）を終了し、大当たり開閉制御処理（図３９６参照）に戻る。

【６５０９】

また、Ｓ６１０４の処理において、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」より小さい値でない場合、即ち、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」以上である場合（Ｓ６１０４：Ｎｏ）、今回の大当たり遊技において確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「３」に達しおり、確変領域６５ｄを無効に設定する条件を満たしているため（図３７６の備考欄参照）、Ｓ６１０５の処理をスキップして、この確変領域制御処理（Ｓ６０５４）を終了し、大当たり開閉制御処理（図３９６参照）に戻る。

【６５１０】

このように構成することで、確変領域６５ｄの有効又は無効をラウンド毎に設定することができる。また、１の大当たり遊技において確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数に応じて、以降の確変領域６５ｄを無効に設定することができる。

【６５１１】

図３９６に戻って、説明を続ける。Ｓ６０５４の確変領域制御処理が終わると、次いで、確変領域６５ｄの開放設定を行い（Ｓ６０５５）、確変領域開放タイマ２０３ｎを始動し（Ｓ６０５６）、処理をＳ６０５７に移行する。確変領域開放タイマ２０３ｎの値はタイマ割込処理（図３８７参照）の実行毎（即ち、２ミリ秒毎）に「１」加算されていき、後述する大入賞口開放中処理（図３９８参照）において、該確変領域開放タイマ２０３ｎの値が一定の値に達したか否かが判別され、判別結果によって確変領域６５ｄの閉鎖処理が行われる。

【６５１２】

次いで、Ｓ６０５７の処理では、確変領域開放コマンドを設定し（Ｓ６０５７）、処理をＳ６００６へ移行する。音声ランプ制御装置１１３は、この確変領域開放コマンドを受信すると、後述する確変領域開放中演出処理を行うように構成されている（図４１４参照）。

【６５１３】

一方、Ｓ６０５２の処理において、当該ラウンドが４Ｒ～９Ｒのいずれでもないと判別された場合（Ｓ６０５２：Ｎｏ）、確変領域６５ｄを開放するラウンドではないため、Ｓ６０５４～Ｓ６０５７の処理をスキップしてＳ６００６へ移行する。また、Ｓ６０５３の処理において、当該ラウンドが２Ｒ～７Ｒのいずれでもないと判別された場合（Ｓ６０５３：Ｎｏ）、この場合も確変領域６５ｄを開放するラウンドではないため、Ｓ６０５４～Ｓ６０５７の処理をスキップしてＳ６００６へ移行する。

【６５１４】

Ｓ６００６の処理では、可変入賞装置６５が開放中であるか否かを判別する（Ｓ６００６）。判別の結果、可変入賞装置６５が開放中でなければ（Ｓ６００６：Ｎｏ）、可変入賞装置６５が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、

Ｓ６００７の処理をスキップして、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）を終了し、当たり処理（図３９５参照）に戻る。一方、Ｓ６００６の処理において、可変入賞装置６５が開放中であると判別された場合は（Ｓ６００６：Ｙｅｓ）、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件を判別するべく、大入賞口開放中処理を行い（Ｓ６００７）、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）を終了し、当たり処理（図３９５参照）に戻る。

【６５１５】

ここで、図３９８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）の一処理である大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）について説明する。図３９８は、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を示したフローチャートである。

【６５１６】

この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）では、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。また、確変領域６５ｄの開閉制御、又は、開放された確変領域６５ｄへの球の通過検知等の制御を実行する。

【６５１７】

この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）では、まず、上述した大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）のＳ６００４において設定された可変入賞装置６５の開放時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６２０１）。判別の結果、可変入賞装置６５の開放時間が経過したタイミングであれば（Ｓ６２０１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立し、そのラウンドにおける可変入賞装置６５の閉鎖タイミングであるため、入賞カウンタの値を「０」クリアして（Ｓ６２０２）、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６２０６へ移行する。Ｓ６２０６からの可変入賞装置６５の閉鎖処理については、後述する。

【６５１８】

一方、Ｓ６２０１の処理において、可変入賞装置６５の開放時間が経過したタイミングでなければ（Ｓ６２０１：Ｎｏ）、次いで、大入賞口スイッチ６５ｃがオンされたか否か、即ち、可変入賞装置６５へ球が入賞したか否かを判断する（Ｓ６２０３）。

【６５１９】

Ｓ６２０３の処理において、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出され可変入賞装置６５へ球が入賞していれば（Ｓ６２０３：Ｙｅｓ）、入賞カウンタの値を１減算して（Ｓ６２０４）、次いで、入賞カウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６２０５）。入賞カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６２０５：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下である場合は、可変入賞装置６５に球が１０個以上入賞して可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立しているので、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６２０６へ移行する。

【６５２０】

Ｓ６２０６からの可変入賞装置６５の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置６５の閉鎖設定を行い（Ｓ６２０６）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して可変入賞装置６５が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して（Ｓ６２０７）、処理をＳ６２０８へ移行する。なお、Ｓ６２０７の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３８７のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【６５２１】

次いで、Ｓ６２０８の処理では、確変領域６５ｄが開放中か否かを判別し（Ｓ６２０８）、確変領域６５ｄが開放中であれば（Ｓ６２０８：Ｙｅｓ）、確変領域６５ｄの閉鎖設定を行い（Ｓ６２０９）、音声ランプ制御装置１１３に対して確変領域６５ｄが閉鎖されたことを示す確変領域閉鎖コマンドを設定して（Ｓ６２１０）、処理をＳ６２１１へ移行する。なお、Ｓ６２１０の処理で設定された確変領域閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３８７のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送

信される。
【６５２２】
次いで、Ｓ６２１１の処理では、確変領域有効フラグ２０３ｍをオフに設定し（Ｓ６２１１）、確変領域開放タイマ２０３ｎの値を「０」クリアして（Ｓ６２１２）、処理をＳ６２１３に移行する。
【６５２３】
また、Ｓ６２０８の処理において、確変領域６５ｄが開放中でないと判別された場合（Ｓ６２０８：Ｎｏ）、確変領域６５ｄの閉鎖処理を行わないため、Ｓ６２０９～Ｓ６２１２の処理をスキップして、Ｓ６２１３に移行する。
【６５２４】
Ｓ６２１３の処理では、可変入賞装置６５の１のラウンドが消化されたことから、ラウンドカウンタの値を１減算し（Ｓ６２１３）、次に、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６２１４）。ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値である場合（Ｓ６２１４：Ｙｅｓ）、該大当たりにおけるラウンド回数（可変入賞装置６５の残り開放回数）が残存している状態であるので、次の可変入賞装置６５を開放させるまでのインターバル時間（例えば、「１秒」）を設定し（Ｓ６２１５）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了し、大当たり開閉制御処理（図３９６参照）に戻る。
【６５２５】
一方、Ｓ６２１４の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６２１４：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了したので、大当たり状態を終了させるために、インターバル時間を設定せず（即ち、Ｓ６２１５をスキップして）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了して、大当たり開閉制御処理（図３９６参照）に戻る。
【６５２６】
Ｓ６２０３の処理において、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出されておらず、可変入賞装置６５へ球が入賞していなければ（Ｓ６２０３：Ｎｏ）、次いで、確変領域６５ｄへの球の通過検知を行い、該通過検知の判別結果によって確変移行フラグ２０３ｋを設定する確変領域通過判定処理を実行し（Ｓ６２１６）、処理をＳ６２１７へ移行する。
【６５２７】
ここで、図３９９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）の一処理である確変領域通過判定処理（Ｓ６２１６）について説明する。図３９９は、この確変領域通過判定処理（Ｓ６２１６）を示したフローチャートである。
【６５２８】
この確変領域通過判定処理（Ｓ６２１６）では、確変領域６５ｄへの球の通過検知を行い、判別結果によって確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値を更新する。また、確変領域６５ｄを球が通過している場合は、当該ラウンドの確変領域６５ｄが有効設定されているか否かを判別し、判別結果によって確変移行フラグ２０３ｋを設定する。
【６５２９】
この確変領域通過判定処理（Ｓ６２１６）では、まず、確変領域スイッチ６５ｇがオンされたか否か、即ち、確変領域６５ｄを球が通過したか否かを判断し（Ｓ６３０１）、確変領域スイッチ６５ｇがオンされておらず、確変領域６５ｄを球が通過していなければ（Ｓ６３０１：Ｎｏ）、Ｓ６３０２～Ｓ６３１１の処理をスキップして、この確変領域通過判定処理（Ｓ６２１６）を終了して、大入賞口開放中処理（図３９８）に戻る。
【６５３０】
一方、Ｓ６３０１の処理において、確変領域スイッチ６５ｇがオンされており、確変領域６５ｄを球が通過していれば（Ｓ６３０１：Ｙｅｓ）、次いで、該確変領域６５ｄへの球の通過が当該ラウンドにおける１カウント目か否かを判別し（Ｓ６３０２）、該確変領域６５ｄへの球の通過が当該ラウンドにおける１カウント目でなければ（Ｓ６３０２：Ｎ

ｏ）、Ｓ６３０３～Ｓ６３１１の処理をスキップして、この確変領域通過判定処理（Ｓ６２１６）を終了して、大入賞口開放中処理（図３９８）に戻る。

【６５３１】

Ｓ６３０２の処理において、確変領域６５ｄへの球の通過が当該ラウンドにおける１カウント目であると判別された場合（Ｓ６３０２：Ｙｅｓ）、次いで、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」のいずれかに当選しているか否か、即ち、第１特別図柄の動的表示における大当たりか否かを判別し（Ｓ６３０３）、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」のいずれかに当選していれば（Ｓ６３０３：Ｙｅｓ）、続いて、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」より小さい値であるか否かを判別し（Ｓ６３０４）、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」より小さい値であれば（Ｓ６３０４：Ｙｅｓ）、現在実行中の大当たりラウンドの１ラウンド前のラウンド終了時において、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「２」に達しておらず、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「１」以下であり、現在実行中の大当たりラウンドの確変領域６５ｄを無効に設定する条件を満たしていないため（図３７５の備考欄、及び、図３９７のＳ６１０３：Ｙｅｓ参照）、処理をＳ６３０６に移行する。

【６５３２】

一方、Ｓ６３０４の判別の結果、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」より小さい値でない場合、即ち、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」以上である場合（Ｓ６３０４：Ｎｏ）、現在実行中の大当たりラウンドの１ラウンド前のラウンド終了時において、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「２」に達しており、現在実行中の大当たりラウンドの確変領域６５ｄを無効に設定する条件を満たしているため（図３７５の備考欄、及び、図３９７のＳ６１０３：Ｎｏ参照）、Ｓ６３０６～Ｓ６３１１の処理をスキップして、この確変領域通過判定処理（Ｓ６２１６）を終了して、大入賞口開放中処理（図３９８）に戻る。

【６５３３】

また、Ｓ６３０３の処理において、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」のいずれにも当選していないと判別された場合、即ち、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」のいずれかに当選しており、第２特別図柄の動的表示における大当たりであれば（Ｓ６３０３：Ｎｏ）、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」より小さい値であるか否かを判別し（Ｓ６３０５）、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」より小さい値であれば（Ｓ６３０５：Ｙｅｓ）、現在実行中の大当たりラウンドの１ラウンド前のラウンド終了時において、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「３」に達しておらず、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「２」以下であり、現在実行中の大当たりラウンドの確変領域６５ｄを無効に設定する条件を満たしていないため（図３７５の備考欄、及び、図３９７のＳ６１０４：Ｙｅｓ参照）、処理をＳ６３０６に移行する。

【６５３４】

一方、Ｓ６３０５の判別の結果、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」より小さい値でない場合、即ち、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」以上である場合（Ｓ６３０５：Ｎｏ）、現在実行中の大当たりラウンドの１ラウンド前のラウンド終了時において、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が「３」に達しており、現在実行中の大当たりラウンドの確変領域６５ｄを無効に設定する条件を満たしているため（図３７６の備考欄、及び、図３９７のＳ６１０４：Ｎｏ参照）、Ｓ６３０６～Ｓ６３１１の処理をスキップして、この確変領域通過判定処理（Ｓ６２１６）を終了して、大入賞口開放中処理（図３９８）に戻る。

【６５３５】

Ｓ６３０６の処理では、該確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値に１加算し（Ｓ６３

０６）、確変領域通過コマンドを設定して（Ｓ６３０７）、処理をＳ６３０８に移行する。音声ランプ制御装置１１３は、この確変領域通過コマンドを受信すると、後述する投票演出処理において、表示用投票実施コマンドを設定するように構成されている（図４１３において後述）。

【６５３６】

Ｓ６３０８の処理では、確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされているか否かを判別し（Ｓ６３０８）、確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされていれば（Ｓ６３０８：Ｙｅｓ）、当該ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されている状況で、該確変領域６５ｄへ球が通過しているため、大当たりの終了後に「確率変動状態」を発生させるために、確変移行フラグ２０３ｋをオンに設定して（Ｓ６３０９）、確変移行フラグコマンドを設定し（Ｓ６３１０）、処理をＳ６３１１に移行する。

【６５３７】

Ｓ６３１１の処理では、有効確変領域通過ラウンドコマンドを設定し（Ｓ６３１１）、この確変領域通過判定処理（Ｓ６２１６）を終了して、大入賞口開放中処理（図３９８）に戻る。音声ランプ制御装置１１３は、Ｓ６３１０において送信された確変移行フラグコマンド及びＳ６３１１において送信された有効確変領域通過ラウンドコマンドを受信すると、後述する競争演出処理において、演出結果が成功となる競争展開シナリオを設定するように構成されている（図４１５にて後述）。

【６５３８】

このように構成することで、確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされている状態で確変領域６５ｄへ球が通過した場合にのみ確変移行フラグ２０３ｋをオンに設定し、「確率変動状態」に移行し得るようにすることができる。即ち、確変領域６５ｄが有効に設定されている大当たりラウンドにおいて、該確変領域６５ｄに球を通過させた場合にのみ、「確率変動状態」に移行させることができる。

【６５３９】

また、確変領域６５ｄが開放される６のラウンドのうち、該確変領域６５ｄに球を通過させたラウンド数が一定数（第１８実施形態では、第１特別図柄の動的表示での大当たり時は「２回」、第２特別図柄の動的表示での大当たり時は「３回」）を超えた場合に、以降の確変領域６５ｄへの球の通過をすべて無効とすることができる。その結果、遊技者に確変領域６５ｄが有効に設定されているラウンドを推測させ、該確変領域６５ｄが開放される６のラウンドのうち、一定数のラウンドを選択させて該確変領域６５ｄに球を通過させ、該一定数のラウンドにおける確変領域６５ｄへの球の通過によって「確率変動状態」に移行させられるか否かが判別される遊技性を創出し、興趣向上を図ることができる。

【６５４０】

また、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が一定数（第１８実施形態では、第１特別図柄の動的表示での大当たり時は「２回」、第２特別図柄の動的表示での大当たり時は「３回」）に達していない場合のみ、該確変領域６５ｄへの球の通過情報（通過したラウンド情報）を保持し、該ラウンド情報に基づいて、第３図柄表示装置８１において「競争演出」を実行することができる。

【６５４１】

例えば、第１特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合に、確変領域６５ｄが開放される４Ｒ～９Ｒの６のラウンドのうち、遊技者がすべてのラウンドにおいて該確変領域６５ｄに球を通過させた場合、４Ｒ目及び５Ｒ目の確変領域６５ｄへの球の通過は、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ送信される確変領域通過コマンドによって、確変領域６５ｄを通過させたラウンドとして音声ランプ制御装置１１３に記憶される。一方、残りの６Ｒ～９Ｒの４のラウンドでは、既に確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が一定数である「２回」に達しているため、主制御装置１１０からコマンドは送信されず、確変領域６５ｄを通過させたラウンドとして記憶されない。従って、第３図柄表示装置８１において実行される「競争演出」では、このような場合、確変領域６５ｄを球が通過したラウンド数が一定数に達していない状態である４Ｒ目及び５Ｒ目の確変領域６５

ｄへの球の通過情報に基づいた演出を実行することができる。
【６５４２】
さらに、１の大当たり遊技に対して有効確変領域を通過した回数にかかわらず、確変移行フラグ２０３ｋがオンに更新されるのを一度のみにすることができ、オンに更新された後の大当たり遊技では、「確率変動状態」に移行するまで該確変移行フラグ２０３ｋは更新され得ないようにすることができる。
【６５４３】
図３９８の大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）に戻って、説明を続ける。Ｓ６２０５の処理において、入賞カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合（Ｓ６２０５：Ｙｅｓ）、又は、Ｓ６２１６の確変領域通過判定処理の終了後は、確変領域６５ｄの開放時間が１０秒経過したか否かを判別する（Ｓ６２１７）。
【６５４４】
より詳細には、確変領域開放タイマ２０３ｎの値は、図３９６のＳ６０５６の処理において始動されると、タイマ割込処理（図３８７参照）の実行毎（即ち、２ミリ秒毎）に「１」加算されていくため、該確変領域開放タイマ２０３ｎの値が「５０００」に達した場合に１０秒経過したと判別される。
【６５４５】
Ｓ６２１７の処理において、確変領域６５ｄの開放時間が１０秒経過したと判別された場合（Ｓ６２１７：Ｙｅｓ）、確変領域６５ｄの閉鎖設定を行い（Ｓ６２１８）、音声ランプ制御装置１１３に対して確変領域６５ｄが閉鎖されたことを示す確変領域閉鎖コマンドを設定して（Ｓ６２１９）、処理をＳ６２２０へ移行する。なお、Ｓ６２１９の処理で設定された確変領域閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３８７のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。
【６５４６】
次いで、Ｓ６２２０の処理では、確変領域有効フラグ２０３ｍをオフに設定し（Ｓ６２２０）、確変領域開放タイマ２０３ｎの値を「０」クリアして（Ｓ６２２１）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了して、大当たり開閉制御処理（図３９６参照）に戻る。
【６５４７】
また、Ｓ６２１７の判別の結果、確変領域６５ｄの開放時間が１０秒経過していない場合（Ｓ６２１７：Ｎｏ）、確変領域６５ｄの閉鎖処理を行わないため、Ｓ６２１８～Ｓ６２２１の処理をスキップして、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了して、大当たり開閉制御処理（図３９６参照）に戻る。
【６５４８】
図３９５の当たり処理（Ｓ２０３）に戻って、説明を続ける。Ｓ６１２の大当たり開閉制御処理（図３９６参照）の終了後は、次いで、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６１３）。判別の結果、ラウンドカウンタが「０」より大きい値であれば（Ｓ６１３：Ｙｅｓ）、大当たり状態を継続するため、大当たりの終了設定処理であるＳ６１４の処理をスキップして、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。
【６５４９】
一方、Ｓ６１３の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６１３：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了しているので、大当たり状態を終了させるために、大当たり終了処理を行い（Ｓ６１４）、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。
【６５５０】
ここで、図４００を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり終了処理（Ｓ６１４）について説明する。図４００は、この大当たり終了処理（Ｓ６１０）を示したフローチャートである。

【６５５１】
この大当たり終了処理（Ｓ６１４）では、大当たり遊技中における有効確変領域の通過有無によって設定された確変移行フラグ２０３ｋに基づいて、確変フラグ２０３ｊ、時短低確フラグ２０３ｐ，時短高確フラグ２０３ｑ及び時短カウンタ２０３ｒの設定等を行う。
【６５５２】
この大当たり終了処理（Ｓ６１４）では、まず、確変移行フラグ２０３ｋがオンされているか否かを判別する（Ｓ６４０１）。判別の結果、確変移行フラグ２０３ｋがオンされていれば（Ｓ６４０１：Ｙｅｓ）、該大当たり終了後の遊技状態を「確率変動状態」とするべく、確変移行フラグ２０３ｋをオフし（Ｓ６４０２）、確変フラグ２０３ｊをオンし（Ｓ６４０３）、時短高確フラグ２０３ｑをオンして（Ｓ６４０４）、処理をＳ６４０７に移行する。
【６５５３】
Ｓ６４０１の処理において、確変移行フラグ２０３ｋがオンされていないと判別された場合は（Ｓ６４０１：Ｎｏ）、該大当たり終了後の遊技状態を「普図高確時間短縮状態」とするべく、時短高確フラグ２０３ｑをオンし（Ｓ６４０５）、時短カウンタ２０３ｒに「１５０」をセットして（Ｓ６４０６）、処理をＳ６４０７に移行する。
【６５５４】
Ｓ６４０７の処理では、音声ランプ制御装置１１３に対して大当たりのエンディング演出の開始を示すエンディングコマンドを設定する（Ｓ６４０７）。Ｓ６４０７の処理で設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３８７のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。
【６５５５】
音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、表示制御装置１１４において実行されている「競争演出」の実行状況を判別しつつ、大当たりのエンディング演出を実行する。
【６５５６】
Ｓ６４０７の処理の終了後は、遊技状態に応じてエンディング時間（例えば、「１０秒」）を設定し（Ｓ６４０８）、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値を「０」クリアして（Ｓ６４０９）、該大当たりの終了時の各種処理を実行する大当たり終了設定処理を行い（Ｓ６４１０）、この大当たり終了処理（Ｓ６１４）を終了して、当たり処理（図３９５参照）に戻る。
【６５５７】
このように構成することで、大当たり遊技中に有効確変領域を球が通過した場合の大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。
【６５５８】
次に、図４０１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図３８７参照）の一処理である普図変動処理（Ｓ２１１）について説明する。図４０１は、この普図変動処理（Ｓ２１１）を示したフローチャートである。
【６５５９】
この普図変動処理（Ｓ２１１）は、スルーゲート６７への球の通過に起因して、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を制御するものである。
【６５６０】
この普図変動処理（Ｓ２１１）では、まず、今現在、普通電役７２が突出中（作動中）か否か、即ち、普通図柄の当たり中であるか否かを判別する（Ｓ７０１）。判別の結果、普通電役７２が突出中であれば（Ｓ７０１：Ｙｅｓ）、普通図柄の当たり中であるので、そのまま普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図３８７参照）へ戻る。
【６５６１】
一方、普通電役７２が突出中でなければ（Ｓ７０１：Ｎｏ）、普通図柄の当たり中ではないため、次いで、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中であるか否

かを判別する（Ｓ７０２）。判別の結果、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中でなければ（Ｓ７０２：Ｎｏ）、次いで、普通図柄表示装置８３における可変表示が停止後、所定時間（例えば、「１秒」）経過したか否かを判別する（Ｓ７０３）。その結果、可変表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ７０３：Ｎｏ）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図３８７参照）に戻る。これにより、可変表示における停止図柄が所定時間だけ普通図柄表示装置８３に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【６５６２】

一方、Ｓ７０３の処理の結果、可変表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ７０３：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄に関する可変表示の作動保留球数ＨＮ）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ７０４）。

【６５６３】

Ｓ７０４の処理の結果、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きくなければ（Ｓ７０４：Ｎｏ）、実行すべき普通図柄の可変表示の保留球数が存在しないということなので、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図３８７参照）に戻る。一方、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きい値であれば（Ｓ７０４：Ｙｅｓ）、保留されていた普通図柄に関する可変表示の実行開始タイミングであると判断し、まず、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）を１減算する（Ｓ７０５）。これは、後述する処理（Ｓ７０６～Ｓ７１２）によって、保留されていた普通図柄に関する可変表示のうち１の可変表示の実行が開始されることに伴って、普通図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【６５６４】

次いで、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ７０６）。このデータシフト処理は、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１～第４エリアに格納されているデータを普図保留球実行エリア２０３ｉへ向けて順にシフトさせる処理であって、普図保留第１エリア→普図保留球実行エリア２０３ｉ、普図保留第２エリア→普図保留第１エリア、普図保留第３エリア→普図保留第２エリア、普図保留第４エリア→普図保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【６５６５】

Ｓ７０６のデータシフト処理の後は、データシフト処理により普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されたデータ（即ち、普図当たりカウンタＣ４の値）に基づいて、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を実行するために、まず、時短低確フラグ２０３ｐ又は時短高確フラグ２０３ｑがオンされているか否かを判別する（Ｓ７０７）。判別の結果、時短低確フラグ２０３ｐ及び時短高確フラグ２０３ｑがオンされていない場合は（Ｓ７０７：Ｎｏ）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「１５秒」に設定し（Ｓ７０８）、処理をＳ７１０へ移行する。一方、時短低確フラグ２０３ｐ又は時短高確フラグ２０３ｑがオンされていると判別された場合（Ｓ７０７：Ｙｅｓ）、「時短機能」が有効な「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「０．１秒」に設定して（Ｓ７０９）、処理をＳ７１０へ移行する。

【６５６６】

Ｓ７１０の処理では、時短高確フラグ２０３ｑがオンされているか否かを判別し（Ｓ７１０）、時短高確フラグ２０３ｑがオンされていない場合（Ｓ７１０：Ｎｏ）、即ち、普通図柄の低確率状態では、普図当たり乱数テーブル２０２ｉにおける低確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定する（Ｓ７１１）。また、時短高確フラグ２０３ｑがオンされている場合（Ｓ７１０：Ｙｅｓ）、即ち、普通図柄の高確率状態では、普図当たり乱数テーブル２０２ｉにおける高確率状

態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定する（Ｓ７１２）。Ｓ７１１及びＳ７１２の処理の後は、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図３８７参照）に戻る。

【６５６７】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、遊技者が右打ちした場合に、スルーゲート６７を球が通過したとき、普通電役７２が開放し易いか否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役７２が開放し易い状況（即ち、普通図柄の高確率状態）であって第２始動口７１側へ流入し易い状況か、普通電役７２が開放し易い状況よりも開放し難い状況（即ち、普通図柄の低確率状態）であって、閉鎖（突出）している普通電役７２の上面を右端から左端まで転動しきり、可変入賞装置６５側へ流入し得る状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【６５６８】

Ｓ７０２の処理において、普通図柄表示装置８３の表示態様が可変表示中であると判別されると（Ｓ７０２：Ｙｅｓ）、可変表示時間が経過したか否かを判別する（Ｓ７１３）。普通図柄表示装置８３の可変表示時間は、Ｓ７０８又はＳ７０９の処理により遊技状態に応じて決定されており、この可変表示時間が経過していなければ（Ｓ７１３：Ｎｏ）、普通図柄表示装置８３の表示を更新して（Ｓ７１４）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図３８７参照）に戻る。

【６５６９】

一方、普通図柄表示装置８３における可変表示の可変表示時間が経過していれば（Ｓ７１３：Ｙｅｓ）、普通図柄表示装置８３に対して、Ｓ７１１又はＳ７１２によって予め設定された停止図柄に対応した表示態様を設定し（Ｓ７１５）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図３８７参照）に戻る。

【６５７０】

これにより、球がスルーゲート６７を通過した場合に、この普図変動処理（Ｓ２１１）に基づいて普通図柄表示装置８３における可変表示が設定され、該普通図柄表示装置８３において可変表示が開始されてから可変表示時間が経過するまでは、「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる。そして、可変表示結果が当たりである場合には「○」の図柄を点灯する一方、ハズレである場合には「×」の図柄を点灯させる。

【６５７１】

次に、図４０２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図３８７参照）の一処理である普通電役制御処理（Ｓ２０４）について説明する。図４０１は、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を示したフローチャートである。

【６５７２】

この普通電役制御処理（Ｓ２０４）は、普通図柄の当たりが発生する場合に、遊技状態に応じて普通電役７２の開閉（突出及び没入）駆動制御を実行する。即ち、遊技状態に応じて普通電役７２の開放（没入）時間を設定すると共に、設定された時間に基づいて該普通電役７２を開放駆動し、設定した突出時間が経過した場合に、開放（没入）中の普通電役７２を閉鎖（突出）させる制御を実行する。

【６５７３】

この普通電役制御処理（Ｓ２０４）では、まず、普通電役７２が開放（没入）中か否か、即ち、普通図柄の当たり中か否かを判別する（Ｓ８０１）。判別の結果、普通電役７２が開放中でないと判別された場合（Ｓ８０１：Ｎｏ）、即ち、普通図柄の当たり中でないと判別された場合は、次に、普通図柄の可変表示が終了したか否かを判別する（Ｓ８０２）。

【６５７４】

Ｓ８０２における判別の結果、普通図柄の可変表示が終了していなければ（Ｓ８０２：Ｎｏ）、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図３８７参照

）に戻る一方、普通図柄の可変表示が終了していれば（Ｓ８０２：Ｙｅｓ）、次いで、該可変表示において当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ８０３）。

【６５７５】

Ｓ８０３における判別の結果、可変表示において当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ８０３：Ｎｏ）、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図３８７参照）へ戻る。一方、可変表示において当たりに当選していると判別された場合は（Ｓ８０３：Ｙｅｓ）、当選した当たりに関する制御を実行するために、まず、時短低確フラグ２０３ｐ又は時短高確フラグ２０３ｑがオンされているか否かを判別する（Ｓ８０４）。

【６５７６】

Ｓ８０４における判別の結果、時短低確フラグ２０３ｐ及び時短高確フラグ２０３ｑがオンされていないと判別された場合は（Ｓ８０４：Ｎｏ）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、普通電役開放テーブル２０２ｋの規定内容に基づいて当たり状態における普通電役７２の開放時間を「０．１秒」に設定し（Ｓ８０５）、該当たりに基づく普通電役７２の開放回数を１回行うために、電役カウンタ（図示せず）の値に「１」をセットして（Ｓ８０６）、処理をＳ８０９へ移行する。

【６５７７】

一方、Ｓ８０４の処理において、時短低確フラグ２０３ｐ又は時短高確フラグ２０３ｑがオンされていると判別された場合は（Ｓ８０４：Ｙｅｓ）、「時短機能」が有効な「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判断し、普通電役開放テーブル２０２ｋの規定内容に基づいて当たり状態における普通電役７２の開放（没入）時間を「５．８秒」に設定し（Ｓ８０７）、該当たりに基づく普通電役７２の開放回数を１回行うために、電役カウンタ（図示せず）の値に「１」をセットして（Ｓ８０８）、処理をＳ８０９へ移行する。

【６５７８】

Ｓ８０９の処理では、普通電役７２の開放（没入）処理を行い（Ｓ８０９）、閉鎖（突出）状態であった普通電役７２を開放状態に駆動し、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図３８７参照）に戻る。

【６５７９】

これにより、遊技者が右打ちした場合において、スルーゲート６７を通過した球が普通電役７２の配設位置に到達し、該普通電役７２が開放されている時間の長い状態か短い状態かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を通過した球が第２始動口７１側へ誘導され易い状況か、該普通電役７２の閉鎖状態において該普通電役７２の上面を右端から左端まで転動しきって、その球が可変入賞装置６５側へ流下され得る状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【６５８０】

Ｓ８０１の処理において、普通電役７２が開放中であると判別された場合（Ｓ８０１：Ｙｅｓ）、即ち、普通図柄の当たり中であると判別された場合は、次いで、Ｓ８０５又はＳ８０７において設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過しているかを判別する（Ｓ８１０）。判別の結果、設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過していないと判別された場合は（Ｓ８１０：Ｎｏ）、普通電役７２の開放状態を維持するため、Ｓ８１１～Ｓ８１３の処理をスキップして、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図３８７参照）に戻る。

【６５８１】

一方、Ｓ８１０の処理において、設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過していると判別された場合は（Ｓ８１０：Ｙｅｓ）、まず、普通電役７２の閉鎖（突出）処理を行い（Ｓ８１１）、Ｓ８０６又はＳ８０８の処理で設定された電役カウンタの値から「１」を減算する（Ｓ８１２）。そして、減算された電役カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ８１３）。判別の結果、電役カウンタの値が「０」より大

きい値であると判別された場合は（Ｓ８１３：Ｙｅｓ）、該当たりに基づく普通電役７２の開放回数が残存しているため、処理をＳ８０９へ移行し、所定のインターバル処理を行った上で再び普通電役７２の開放処理を行う。一方、電役カウンタの値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ８１３：Ｎｏ）、即ち、電役カウンタの値が「０」以下である場合は、該当たりに基づく普通電役７２の開放がすべて終了したということなので、普通電役７２の再開放を行わず、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図３８６参照）に戻る。

【６５８２】

次いで、図４０３を参照して、停電等の発生した場合に主制御装置１１０において実行されるＮＭＩ割込処理について説明する。図４０３は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。

【６５８３】

このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。ＮＭＩ端子に停電信号ＳＧ１が入力されたＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ９０１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。

【６５８４】

なお、上記のＮＭＩ割込処理は、払出制御装置１１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２１３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から払出制御装置１１１内のＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子に出力され、ＭＰＵ２１１は実行中の制御を中断して、ＮＭＩ割込処理を開始するのである。

【６５８５】

次に、図４０４から図４１５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理（図４０４参照）と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理（図４０４参照）とがある。

【６５８６】

まず、図４０４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図４０４は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

【６５８７】

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ１００１）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ１１１６の電源断処理（図４０５参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ１００２）。図４０５を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信すると、Ｓ１１１６の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ１１１６の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

【６５８８】

電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ１００２：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ

制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ１００３）。

【６５８９】

ＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定の領域には、Ｓ１００６の処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｓ１００３：Ｎｏ）、Ｓ１００８へ移行する。

【６５９０】

なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１００４へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｓ１００３：Ｎｏ）、Ｓ１００８へ移行する。

【６５９１】

電源断処理中フラグがオンであれば（Ｓ１００２：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ１１１６の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をＳ１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。

【６５９２】

Ｓ１００４の処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックする（Ｓ１００４）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込み及び確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「０ＡＡｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域が「０」クリアされる。

【６５９３】

ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ１００５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定する（Ｓ１００６）。この特定領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（Ｓ１００５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ１００７）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭ２２３の異常は、表示ランプ３４により報知される。なお、音声出力装置２２６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【６５９４】

Ｓ１００８の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ１００８）。電源断フラグはＳ１１１６の電源断処理の実行時にオンされる（図４０５のＳ１１１

５参照）。つまり、電源断フラグは、Ｓ１１１６の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ１００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ１００８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭ２２３の作業エリアをクリアし（Ｓ１００９）、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１０１０）、割込み許可を設定して（Ｓ１０１１）、処理をＳ１０１２へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

【６５９５】

一方、電源断フラグがオフされた状態でＳ１００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにＳ１００４からＳ１００６の処理を経由してＳ１００８の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（Ｓ１００８：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の作業領域のクリア処理であるＳ１００９をスキップして、処理をＳ１０１０へ移行し、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１０１０）、割込み許可を設定して（Ｓ１０１１）、処理をＳ１０１２へ移行する。

【６５９６】

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

【６５９７】

Ｓ１０１２の処理では、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１０１２）、該設定値コマンドを受信するまでＳ１０１２の処理を繰り返し実行して待機する（Ｓ１０１２：Ｎｏ）。そして、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信した場合に（Ｓ１０１２：Ｙｅｓ）、該設定値コマンドが示す確率設定値を設定値メモリ（図示せず）に格納し（Ｓ１０１３）、メイン処理（図４０５参照）へ移行する。

【６５９８】

このように、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理において、主制御装置１１０の立ち上げ処理（図３８４参照）の終盤で生成される設定値コマンドを受信するまでメイン処理（図４０５参照）への移行を待機することで、主制御装置１１０で設定された確率設定値を音声ランプ制御装置１１３側で確実に把握し、該確率設定値に基づいてメイン処理以降の処理を実行できる。また、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信しない場合、主制御装置１１０の立ち上げ処理の終盤まで到達しておらず、主制御装置１１０の立ち上げ処理が正常に終了していないので、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理も正常に終了させず、メイン処理へ移行させない。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側で主制御装置１１０の立ち上げ処理が正常に実行されたか否かを把握することが可能となるとともに、主制御装置１１０が正常に立ち上がっていない状態における音声ランプ制御装置１１３の暴走を未然に防止できる。

【６５９９】

次に、図４０５を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図４０５は、このメイン処理を示したフローチャートである。

【６６００】

メイン処理が実行されると、まず、前回Ｓ１１０１の処理が実行されてから「１ミリ秒」以上が経過したか否かが判別され（Ｓ１１０１）、「１ミリ秒」以上経過していなければ（Ｓ１１０１：Ｎｏ）、Ｓ１１０２～Ｓ１１０９の処理を行わずにＳ１１１０の処理へ

移行する。Ｓ１１０１の処理で、「１ミリ秒」経過したか否かを判別するのは、Ｓ１１０２～Ｓ１１０９が短い周期（「１ミリ秒」以内）で処理する必要がないものであるのに対して、Ｓ１１１０の変動演出処理やＳ１１１１のコマンド判定処理は、短い周期で実行する方が好ましい処理であるからである。Ｓ１１１１の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ１１１０の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【６６０１】

Ｓ１１０１の処理において、前回Ｓ１１０１の処理が実行されてから「１ミリ秒」以上経過していると判断される場合は（Ｓ１１０１：Ｙｅｓ）、Ｓ１１０２の処理へ移行する。なお、Ｓ１１０１の処理が、図４０４に示す立ち上げ処理の後初めて実行された場合は、そのままＳ１１０２の処理へ移行する。

【６６０２】

Ｓ１１０２の処理では、Ｓ１１０３～Ｓ１１１２の処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｓ１１０２）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ１１０７の処理で編集されるランプの点灯態様になるように各ランプの出力を設定し（Ｓ１１０３）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ１１０４）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば、「３０秒」）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ１１０５の処理へ移行する。

【６６０３】

次いで、Ｓ１１０５の処理では、後述するＳ１１１１のコマンド判定処理によって設定される大当たりに関する演出を実行する当たり演出処理を行い（Ｓ１１０５）、Ｓ１１０６の処理へ移行する。なお、第１８実施形態では、第１特別図柄及び第２特別図柄による大当たりに関する可変入賞装置６５の開放中に所定の演出（例えば、可変入賞装置６５が開放されたことを示す演出や右打ち報知演出、後述する「投票演出」及び「競争演出」など）を実行するように構成されている。この当たり演出処理（Ｓ１１０５）の詳細については、図４１１を参照して後述する。

【６６０４】

次いで、Ｓ１１０６の処理では、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ１１０６）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２の有効期間において、該枠ボタン２２が押されたか否かの入力を監視し、上記有効期間に枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。

【６６０５】

枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ１１０６）が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し（Ｓ１１０７）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ１１０８）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。

【６６０６】

Ｓ１１０８の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し（Ｓ１１０９）、Ｓ１１１０の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動演出に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ１１０７のランプ編集処理が実行され、また、Ｓ１１０８の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８

１で行われる変動演出に要する時間と同期した時間で実行される。
【６６０７】
Ｓ１１１０の処理では、第３図柄表示装置８１において変動演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド、又は、特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドに基づいて第１特別図柄又は第２特別図柄に対応する変動演出処理を実行し（Ｓ１１１０）、処理をＳ１１１１へ移行する。この変動演出処理（Ｓ１１１０）の詳細については、図４１０を参照して後述する。
【６６０８】
Ｓ１１１１の処理では、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行い（Ｓ１１１１）、Ｓ１１１２の処理へ移行する。このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）の詳細については、図４０６を参照して後述する。
【６６０９】
Ｓ１１１２では、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた各種カウンタを更新するカウンタ更新処理を実行する（Ｓ１１１２）。例えば、変動演出の詳細な変動パターンを決定するカウンタの更新や、「保留変化予告」を抽選する保留変化カウンタ（図示せず）及び「競争演出」中の競争展開シナリオを抽選する競争展開カウンタ（図示せず）等の更新が、このカウンタ更新処理の中で行われる。該カウンタの更新は、所定の範囲（本実施形態では、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（「９９」）に達した後「０」に戻すことによって行われる。
【６６１０】
Ｓ１１１２の処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１１１３）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ１１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１１１３：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ１１１５）、電源断処理を実行する（Ｓ１１１６）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ１１１７）、その後、処理を無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。
【６６１１】
一方、Ｓ１１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１１１３：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ１１１４）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ１１１４：Ｎｏ）、Ｓ１１０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ１１１４：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。
【６６１２】
ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼び、パチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。
【６６１３】
次に、図４０６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）について説明する。図４０６は、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を示したフローチャートである。
【６６１４】
このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図４０５参照）の中で実行され、上述したように、主制御

装置１１０又は表示制御装置１１４から受信したコマンドを判定する。
【６６１５】
コマンド判定処理（Ｓ１１１１）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域に、主制御装置１１０からのコマンドを受信しているか否かを判別する（Ｓ１２０１）。判別の結果、主制御装置１１０からコマンドを受信していれば（Ｓ１２０１：Ｙｅｓ）、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置１１０より第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド、特図１停止種別コマンド又は特図１確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２０２）。そして、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０２：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図１コマンド処理を行い（Ｓ１２０３）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図４０５参照）に戻る。
【６６１６】
ここで、図４０７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）について説明する。図４０７は、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を示したフローチャートである。
【６６１７】
この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、主制御装置１１０から送信された第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。
【６６１８】
特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、まず、主制御装置１１０より特図１変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２２１）。判別の結果、特図１変動パターンコマンドを受信していれば（Ｓ１２２１：Ｙｅｓ）、受信した特図１変動パターンコマンドに含まれる第１特別図柄の変動パターン種別を抽出する（Ｓ１２２２）。
【６６１９】
ここで抽出された第１特別図柄の変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動演出処理（図４１０参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図１変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図４０６参照）に戻る。
【６６２０】
一方、特図１変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２２１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２２３）。そして、特図１停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２２３：Ｙｅｓ）、該特図１停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１２２４）。
【６６２１】
ここで抽出された第１特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動演出処理（図４１０参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図１停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第１特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定して（Ｓ１２２５）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図４０６参照）に戻る。
【６６２２】
なお、特図１停止種別コマンドは、第１特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図１変動パターンコマンドを送信後、その特図１変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第１特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１２２５の処理によって特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図４１０参照）において、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図１変動パター

ンコマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第１特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図１停止種別コマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、１の第１特別図柄の変動演出において、第１保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図１変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第１保留球数コマンドに基づく停止種別と特図１停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【６６２３】

Ｓ１２２３の処理の結果、特図１停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２２３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２２６）。特図１確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図１確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２２６：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図１確定コマンドを設定し（Ｓ１２２７）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図４０６参照）に戻る。

【６６２４】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用特図１確定コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図１確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【６６２５】

Ｓ１２２６の処理の結果、特図１確定コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２２６：Ｎｏ）、その他の第１特別図柄の変動演出に関する処理を行い（Ｓ１２２８）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図４０６参照）に戻る。

【６６２６】

図４０６に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０２の処理において、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０２：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図２変動パターンコマンド、特図２停止種別コマンド又は特図２確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２０４）。そして、第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０４：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図２コマンド処理を行い（Ｓ１２０５）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図４０５参照）に戻る。

【６６２７】

ここで、図４０８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）について説明する。図４０８は、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を示したフローチャートである。

【６６２８】

この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、主制御装置１１０から送信された第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。

【６６２９】

特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、まず、主制御装置１１０より特図２変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５１）。判別の結果、特図２変動パタ

ーンコマンドを受信していれば（Ｓ１２５１：Ｙｅｓ）、受信した特図２変動パターンコマンドに含まれる第２特別図柄の変動パターン種別を抽出する（Ｓ１２５２）。

【６６３０】

ここで抽出された第２特別図柄の変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動演出処理（図４１０参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第２特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図２変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図４０６参照）に戻る。

【６６３１】

一方、特図２変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５３）。そして、特図２停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２５３：Ｙｅｓ）、該特図２停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１２５４）。

【６６３２】

ここで抽出された第２特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動演出処理（図４１０参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第２特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図２停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第２特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図２変動開始フラグ２２３ｂをオンに設定して（Ｓ１２５５）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図４０６参照）に戻る。

【６６３３】

なお、特図２停止種別コマンドは、第２特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図２変動パターンコマンドを送信後、その特図２変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第２特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１２５５の処理によって特図２変動開始フラグ２２３ｂをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図４１０参照）において、先に第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第２特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図２変動パターンコマンドより抽出した第２特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第２特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図２停止種別コマンドより抽出した第２特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、１の第２特別図柄の変動演出において、第２保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図２変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第２保留球数コマンドに基づく停止種別と特図２停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【６６３４】

Ｓ１２５３の処理の結果、特図２停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５６）。特図２確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は該第２特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図２確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２５６：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第２特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図２確定コマンドを設定し（Ｓ１２５７）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図４０６参照）に戻る。

【６６３５】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用特図２確定コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動演出が実行されている場

合は、該第２特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図２確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【６６３６】

Ｓ１２５６の処理の結果、特図２確定コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５６：Ｎｏ）、その他の第２特別図柄の変動演出に関する処理を行い（Ｓ１２５８）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図４０６参照）に戻る。

【６６３７】

図４０６に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０４の処理において、第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０４：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第１保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２０６）。そして、第１保留球数コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０６：Ｙｅｓ）、第１保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａ（図３６２参照）の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（Ｓ１２０７）。そして、同じく第１保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、及び、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、Ｓ１２０７で更新されたサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が示す第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１～第４エリアに格納する（Ｓ１２０８）。そして、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第１保留球数コマンドを設定して（Ｓ１２０９）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図４０５参照）に戻る。

【６６３８】

ここで、第１保留球数コマンドは、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ１２０７の処理によって、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を修正し、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。

【６６３９】

また、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第１特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【６６４０】

Ｓ１２０６の処理の結果、第１保留球数コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２０６：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第２保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２１０）。そして、第２保留球数コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２１０：Ｙｅｓ）、第２保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂ（図３６２参照）の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第２特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納する（Ｓ１２１１）。そして、同じく第２保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、及び、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、Ｓ１２１１で更新された

サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が示す第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１～第４エリアに格納する（Ｓ１２１２）。そして、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第２保留球数コマンドを設定して（Ｓ１２１３）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図４０５参照）に戻る。

【６６４１】

ここで、第２保留球数コマンドは、球が第２始動口７１に入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ１２１１の処理によって、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を修正し、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に合わせることができる。

【６６４２】

また、音声ランプ制御装置１１３は、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第２特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【６６４３】

Ｓ１２１０の処理の結果、第２保留球数コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２１０：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より大当たり遊技中における各種コマンドを受信したか否かを判別する大当たり中コマンド受信処理を実行し（Ｓ１２１４）、処理をＳ１２１５に移行する。

【６６４４】

ここで、図４０９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される大当たり中コマンド受信処理（Ｓ１２１４）について説明する。図４０９は、この大当たり中コマンド受信処理（Ｓ１２１４）を示したフローチャートである。

【６６４５】

この大当たり中コマンド受信処理（Ｓ１２１４）では、大当たり遊技中に主制御装置１１０から送信された各コマンドに基づいて各種設定処理を実行する。

【６６４６】

大当たり中コマンド受信処理（Ｓ１２１４）では、まず、主制御装置１１０より確変領域通過コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２７１）。判別の結果、確変領域通過コマンドを受信していれば（Ｓ１２７１：Ｙｅｓ）、当該ラウンドの確変領域通過フラグ（確変領域通過フラグＡ２２３ｉ～確変領域通過フラグＦ２２３ｏのいずれか）をオンに設定し（Ｓ１２７２）、この大当たり中コマンド受信処理（Ｓ１２１４）を終了して、コマンド判定処理（図４０６参照）に戻る。

【６６４７】

より詳細には、今回の大当たりが大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」のいずれか、即ち、第１特別図柄の動的表示における大当たりである場合には、当該ラウンドが４Ｒであれば確変領域通過フラグＡ２２３ｉを、当該ラウンドが５Ｒであれば確変領域通過フラグＢ２２３ｊを、当該ラウンドが６Ｒであれば確変領域通過フラグＣ２２３ｋを、当該ラウンドが７Ｒであれば確変領域通過フラグＤ２２３ｍを、当該ラウンドが８Ｒであれば確変領域通過フラグＥ２２３ｎを、当該ラウンドが９Ｒであれば確変領域通過フラグＦ２２３ｏを、オンに設定する。

【６６４８】

また、今回の大当たりが大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確

変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」のいずれか、即ち、第２特別図柄の動的表示における大当たりである場合には、当該ラウンドが２Ｒであれば確変領域通過フラグＡ２２３ｉを、当該ラウンドが３Ｒであれば確変領域通過フラグＢ２２３ｊを、当該ラウンドが４Ｒであれば確変領域通過フラグＣ２２３ｋを、当該ラウンドが５Ｒであれば確変領域通過フラグＤ２２３ｍを、当該ラウンドが６Ｒであれば確変領域通過フラグＥ２２３ｎを、当該ラウンドが７Ｒであれば確変領域通過フラグＦ２２３ｏを、オンに設定する。

【６６４９】

このように設定することで、遊技者がいずれの大当たりラウンドにおいて確変領域６５ｄを通過させたかを判別することができる。その結果、該大当たり遊技において有効確変領域を通過させることができず、後述する「競争演出」において失敗となる演出を実行する場合であっても、遊技者が確変領域６５ｄを通過させたラウンドに基づいた「競争演出」を第３図柄表示装置８１で実行することができ、遊技者の遊技意欲の低下を抑制させつつ結果報知を行うことができる。

【６６５０】

Ｓ１２７１の処理において、確変領域通過コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２７１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より確変移行フラグコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２７３）。判別の結果、確変移行フラグコマンドを受信していれば（Ｓ１２７３：Ｙｅｓ）、サブ確変移行フラグ２２３ｐをオンに設定し（Ｓ１２７４）、この大当たり中コマンド受信処理（Ｓ１２１４）を終了して、コマンド判定処理（図４０６参照）に戻る。

【６６５１】

一方、Ｓ１２７３の処理において、確変移行フラグコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２７３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より有効確変領域通過ラウンドコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２７５）。判別の結果、有効確変領域通過ラウンドコマンドを受信していれば（Ｓ１２７５：Ｙｅｓ）、該有効確変領域通過ラウンドコマンドの情報を有効確変領域通過ラウンド格納エリア２２３ｑに格納し（Ｓ１２７６）、この大当たり中コマンド受信処理（Ｓ１２１４）を終了して、コマンド判定処理（図４０６参照）に戻る。

【６６５２】

このように構成することで、大当たり遊技中に確変領域６５ｄを球が通過したラウンドのうち、有効確変領域を通過したラウンド情報を判別することができる。その結果、後述する「競争演出」において、遊技者が確変領域６５ｄを通過させたラウンドのうち、有効確変領域を通過させたラウンドに基づいた「競争演出」の成功となる演出を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６６５３】

Ｓ１２７５の処理において、有効確変領域通過ラウンドコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２７５：Ｎｏ）、この大当たり中コマンド受信処理（Ｓ１２１４）を終了して、コマンド判定処理（図４０６参照）に戻る。

【６６５４】

図４０６に戻って、説明を続ける。Ｓ１２１４の大当たり中コマンド受信処理を終えると、次いで、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ１２１５）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図４０５参照）に戻る。ここで、受信したその他のコマンドが、音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行う。例えば、主制御装置１１０より受信したデモコマンドは、このＳ１２１６の処理によって、表示用デモコマンドとして設定され、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。

【６６５５】
次に、図４１０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）について説明する。図４１０は、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を示したフローチャートである。
【６６５６】
この変動演出処理（Ｓ１１１０）は、メイン処理（図４０５参照）の中で実行され、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍ（図３６１参照）において第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出を実行させるための各種処理を実行する。具体的には、第１特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を行うように構成される。また、第２特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を行うように構成される。
【６６５７】
変動演出処理（Ｓ１１１０）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた特図１変動開始フラグ２２３ａがオンか否かを判別する（Ｓ１３０１）。判別の結果、特図１変動開始フラグ２２３ａがオンであると判別された場合（Ｓ１３０１：Ｙｅｓ）、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドをともに受信しているので、第１特別図柄の変動演出を開始すべく、特図１変動開始フラグ２２３ａをオフし（Ｓ１３０２）、次いで、第１保留情報格納エリア２２３ｅに設けられた第１保留情報格納第１エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし（Ｓ１３０３）、さらに、第１保留情報格納エリア２２３ｅに設けられた第１保留情報格納第２～第４エリアに含まれるデータを第１保留情報格納第１～第３エリアへシフトして（Ｓ１３０４）、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算し（Ｓ１３０５）、処理をＳ１３０６へ移行する。
【６６５８】
つまり、この場合は、保留された第１特別図柄の変動演出が１つ減り、時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された変動演出に対応する第１保留情報第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、実行中の第１特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させる。また、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させる。
【６６５９】
これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになり、第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。
【６６６０】
Ｓ１３０６の処理では、Ｓ１３０５の処理で減算したサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値に基づいて表示用第１保留球数コマンドを設定して（Ｓ１３０６）、処理をＳ１３０７へ移行する。
【６６６１】
ここで設定された表示用第１保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図４０５のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、

この表示用第１保留球数コマンドによって示される第１特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示制御を行う。

【６６６２】

次いで、Ｓ１３０７の処理では、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３０７）、処理をＳ１３０８へ移行する。

【６６６３】

ここで設定された表示用特図１変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図４０５のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特図１変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに第１特別図柄に対応する第３図柄の変動表示が行われるように、その第１特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【６６６４】

次いで、Ｓ１３０８の処理において、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３０８）、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図４０５参照）に戻る。

【６６６５】

ここで設定された表示用特図１停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図４０５のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、Ｓ１３０９の処理により設定された表示用特図１変動パターンコマンドによって実行される第１特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図１停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【６６６６】

Ｓ１３０１の処理において、特図１変動開始フラグ２２３ａがオンでないと判別された場合（Ｓ１３０１：Ｎｏ）、次いで、ＲＡＭ２２３に設けられた特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンか否かを判別する（Ｓ１３０９）。判別の結果、特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンであると判別された場合（Ｓ１３０９：Ｙｅｓ）、特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドをともに受信しているので、第２特別図柄の変動演出を開始すべく、特図２変動開始フラグ２２３ｂをオフし（Ｓ１３１０）、次いで、第２保留情報格納エリア２２３ｆに設けられた第２保留情報格納第１エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし（Ｓ１３１１）、さらに、第２保留情報格納エリア２２３ｆに設けられた第２保留情報格納第２～第４エリアに含まれるデータを第１保留情報格納第１～第３エリアへシフトして（Ｓ１３１２）、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を１減算し（Ｓ１３１３）、処理をＳ１３１４へ移行する。

【６６６７】

つまり、この場合は、保留された第２特別図柄の変動演出が１つ減り、時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された変動演出に対応する第２保留情報第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、実行中の第２特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｈ１～２２３ｈ４に移動させる。また、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２

３ｆ１～２２３ｆ４に移動させ、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に移動させ、第２保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ４に移動させる。

【６６６８】

これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになり、第２保留情報格納エリア２２３ｆの第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第２保留球格納エリア２０３ｅの第１保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。

【６６６９】

Ｓ１３１４の処理では、Ｓ１３１３の処理で減算したサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値に基づいて表示用第２保留球数コマンドを設定して（Ｓ１３１４）、処理をＳ１３１５へ移行する。

【６６７０】

ここで設定された表示用第２保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図４０５のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用第２保留球数コマンドによって示される第２特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示制御を行う。

【６６７１】

次いで、Ｓ１３１５の処理では、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図２変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３１５）、処理をＳ１３１６へ移行する。

【６６７２】

ここで設定された表示用特図２変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図４０５のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特図２変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに第２特別図柄に対応する第３図柄の変動表示が行われるように、その第２特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【６６７３】

次いで、Ｓ１３１６の処理において、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図２停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３１６）、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図４０５参照）に戻る。

【６６７４】

ここで設定された表示用特図２停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図４０５のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、Ｓ１３１７の処理により設定された表示用特図２変動パターンコマンドによって実行される第２特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図２停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【６６７５】

次に、図４１１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される当たり演出処理（Ｓ１１０５）について説明する。図４１１は、この当たり演出処理（Ｓ１１０５）を示したフローチャートである。

【６６７６】

この当たり演出処理（Ｓ１１０５）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図４０５参照）の中で実行され、主制御装置１１０の大当たり遊技の実行中における処理を実行する。

【６６７７】

より詳細には、確変領域６５ｄが開放される各ラウンドで、確変領域６５ｄに球を通過させるか否かの「投票演出」を第３図柄表示装置８１において行う。また、遊技者が確変領域６５ｄに球を通過させたラウンド情報及び有効確変領域の通過有無に基づいて、「確率変動状態」へ移行するか否かの「競争演出」を第３図柄表示装置８１において行う。

【６６７８】

この当たり演出処理（Ｓ１１０５）では、まず、大当たりに当選したか否かを判別し（Ｓ１４０１）、大当たりに当選した場合（Ｓ１４０１：Ｙｅｓ）、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値を「０」クリアし（Ｓ１４０２）、各ラウンドの確変領域通過フラグ（確変領域通過フラグＡ２２３ｉ～確変領域通過フラグＦ２２３ｏ）をオフに設定する（Ｓ１４０３）。

【６６７９】

次いで、有効確変領域通過ラウンド格納エリア２２３ｑをクリアし（Ｓ１４０４）、サブ確変移行フラグ２２３ｐ及び投票完了フラグ２２３ｒをオフに設定して（Ｓ１４０５）、その他の初期化処理を実行して（Ｓ１４０６）、処理をＳ１４０７に移行する。

【６６８０】

Ｓ１４０７の処理では、大当たりオープニングに関する処理を実行し（Ｓ１４０７）、次いで、大当たりラウンド開始後に第３図柄表示装置８１において行う導入演出に関する抽選処理を実行し（Ｓ１４０８）、処理をＳ１４０９に移行する。

【６６８１】

この導入演出は、大当たり遊技中において、確変領域６５ｄが開放されるラウンドまでに実行される演出である。即ち、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりであれば、確変領域６５ｄが４Ｒ目から開放されるため、該導入演出は１Ｒ～３Ｒまでの間で実行され、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりであれば、確変領域６５ｄが２Ｒ目から開放されるため、該導入演出は１Ｒ目において実行される。そして、この導入演出では、大当たり後に「確率変動状態」へ移行させるためにいずれかの確変領域６５ｄを通過させる旨の遊技説明、及び、該導入演出の実行後に行われる「投票演出」の前置きとなる演出が実行される。Ｓ１４０８の導入演出に関する抽選処理では、この前置きとなる演出内容に関しての抽選処理を行う。

【６６８２】

この導入演出に関する抽選処理は、当選した大当たり種別や確変領域有効テーブル２０２ｈの内容、即ち、いずれの大当たりラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されるのか、に関わらず、一定数の導入演出の中から無作為に抽選処理が行われるように構成されている。

【６６８３】

仮に、この導入演出を、当選した大当たり種別や確変領域有効テーブル２０２ｈの内容に基づいて抽選するように構成した場合、現出した導入演出によって、ラウンド毎の確変領域６５ｄが有効に設定される確率を遊技者に示唆してしまうことに繋がり、遊技者は現出した導入演出の内容に従って確変領域６５ｄに球を通過させるラウンドを決定することになる。

【６６８４】

換言すれば、仮に、今回の大当たりで所定の導入演出が実行され、該導入演出の内容に応じて確変領域６５ｄに球を通過させた場合に、確変領域有効テーブル２０２ｈにおいて

すべて無効に設定されていたラウンドであったとき、該大当たり後に「確率変動状態」に移行させることができないため、遊技者は導入演出の内容に不信感（例えば、抽選処理が正常に行われていないのではないか、などの疑念）を抱き、パチンコ機１０への興味を失ってしまうおそれがある。また、導入演出と確変領域６５ｄの有効・無効との関係性を知り得る遊技者は、それを知らない遊技者と比べて顕著に優位な遊技結果を取得することが可能となり、導入演出と確変領域６５ｄの有効・無効との関係性を知り得ない遊技者には著しい不利益が生じてしまうおそれがある。

【６６８５】

そこで、第１８実施形態のパチンコ機１０では、当選した大当たり種別や確変領域有効テーブル２０２ｈの内容に関わらず、無作為に導入演出を抽選するように構成することで、現出した導入演出と「確率変動状態」への移行有無とは無関係とすることができ、遊技者の純粋な推測のみ（即ち、いずれの大当たりラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されているのかを遊技者が推測した結果のみ）によって「確率変動状態」への移行有無が導出されることになる。

【６６８６】

このように構成することで、仮に「確率変動状態」に移行させることができなかった場合であっても、遊技者はパチンコ機１０の責任にするのではなく、自分自身の推測が間違っていたためであると割り切ることができ、遊技に興覚めしてしまうことを抑制しつつ、新たな遊技性による興趣向上を図ることができる。また、新規でパチンコ機１０で遊技を行う遊技者であっても、導入演出と確変領域６５ｄの有効・無効との関係性等を把握する必要がなく、遊技者に平等な遊技を提供することができる。

【６６８７】

一方、Ｓ１４０１の処理において、大当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ１４０１：Ｎｏ）、Ｓ１４０２～Ｓ１４０８の処理をスキップして、Ｓ１４０９に移行する。

【６６８８】

Ｓ１４０９の処理では、大当たり中か否かを判別し（Ｓ１４０９）、大当たり中であれば（Ｓ１４０９：Ｙｅｓ）、大当たり遊技中に第３図柄表示装置８１において実行される演出内容に関する処理を行う大当たり中演出処理を実行し（Ｓ１４１０）、この当たり演出処理（Ｓ１１０５）を終了して、メイン処理（図４０５参照）に戻る。

【６６８９】

ここで、図４１２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される大当たり中演出処理（Ｓ１４１０）について説明する。図４１２は、この大当たり中演出処理（Ｓ１４１０）を示したフローチャートである。

【６６９０】

この大当たり中演出処理（Ｓ１４１０）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される当たり演出処理（図４１１参照）の中で実行され、大当たり遊技中に第３図柄表示装置８１において実行される「投票演出」や「競争演出」等に関わる処理を実行する。

【６６９１】

この大当たり中演出処理（Ｓ１４１０）では、まず、今回の大当たりが大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」のいずれかであるか、即ち、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりか否かを判別し（Ｓ１５０１）、今回の大当たりが大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」のいずれかであれば（Ｓ１５０１：Ｙｅｓ）、次いで、当該ラウンドが１Ｒ～３Ｒ目のいずれかであるか否かを判別する（Ｓ１５０２）。

【６６９２】

Ｓ１５０２の判別の結果、当該ラウンドが１Ｒ目～３Ｒ目のいずれかであれば、当たり演出処理（図４１１参照）のＳ１４０８の処理において抽選された大当たり中導入演出の内容に基づいて、表示用大当たり中導入演出コマンドを設定し（Ｓ１５０３）（図４１６

（ｂ）～図４１８（ｂ）参照）、処理をＳ１５１２に移行する。
【６６９３】
一方、Ｓ１５０２の処理において、当該ラウンドが１Ｒ目～３Ｒ目のいずれでもないと判別された場合は（Ｓ１５０２：Ｎｏ）、次いで、当該ラウンドが４Ｒ目～９Ｒ目のいずれかであるか否かを判別し（Ｓ１５０４）、当該ラウンドが４Ｒ目～９Ｒ目のいずれかであれば（Ｓ１５０４：Ｙｅｓ）、４Ｒ～９Ｒの間で第３図柄表示装置８１において実行される「投票演出」を行う投票演出処理を実行し（Ｓ１５０５）、処理をＳ１５１２に移行する。
【６６９４】
ここで、図４１３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される投票演出処理（Ｓ１５０５）について説明する。図４１３は、この投票演出処理（Ｓ１５０５）を示したフローチャートである。
【６６９５】
この投票演出処理（Ｓ１５０５）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される大当たり中演出処理（図４１２参照）の中で実行され、大当たり中に第３図柄表示装置８１において実行される「投票演出」に関する処理を行う。
【６６９６】
この投票演出処理（Ｓ１５０５）では、まず、当該ラウンドの確変領域通過フラグ（確変領域通過フラグＡ２２３ｉ～確変領域通過フラグＦ２２３ｏ）がオンされているか否かを判別する（Ｓ１６０１）。
【６６９７】
より詳細には、今回の大当たりが大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」のいずれか、即ち、第１特別図柄の動的表示における大当たりである場合には、当該ラウンドが４Ｒであれば確変領域通過フラグＡ２２３ｉを、当該ラウンドが５Ｒであれば確変領域通過フラグＢ２２３ｊを、当該ラウンドが６Ｒであれば確変領域通過フラグＣ２２３ｋを、当該ラウンドが７Ｒであれば確変領域通過フラグＤ２２３ｍを、当該ラウンドが８Ｒであれば確変領域通過フラグＥ２２３ｎを、当該ラウンドが９Ｒであれば確変領域通過フラグＦ２２３ｏを、それぞれオンされているか否か判別する。
【６６９８】
また、今回の大当たりが大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」のいずれか、即ち、第２特別図柄の動的表示における大当たりである場合には、当該ラウンドが２Ｒであれば確変領域通過フラグＡ２２３ｉを、当該ラウンドが３Ｒであれば確変領域通過フラグＢ２２３ｊを、当該ラウンドが４Ｒであれば確変領域通過フラグＣ２２３ｋを、当該ラウンドが５Ｒであれば確変領域通過フラグＤ２２３ｍを、当該ラウンドが６Ｒであれば確変領域通過フラグＥ２２３ｎを、当該ラウンドが７Ｒであれば確変領域通過フラグＦ２２３ｏを、それぞれオンされているか否か判別する。
【６６９９】
Ｓ１６０１の判別の結果、当該ラウンドの確変領域通過フラグがオンされていなければ（Ｓ１６０１：Ｎｏ）、当該ラウンドの確変領域６５ｄが未だ通過検知されていない状態であるため、続いて、確変領域６５ｄが開放中か否かを判別し（Ｓ１６０２）、確変領域６５ｄが開放中でなければ（Ｓ１６０２：Ｎｏ）、当該ラウンドが開始してから１０秒以上が経過し、確変領域６５ｄが閉鎖された状態で可変入賞装置６５が開放されている状態であるため、大当たり中の右打ち遊技を示唆する表示用大当たり中右打ち報知コマンドを設定し（Ｓ１６０３）（図４１９（ｃ）参照）、この投票演出処理（Ｓ１５０５）を終了して大当たり中演出処理（図４１２参照）に戻る。
【６７００】
一方、Ｓ１６０２の処理において、確変領域６５ｄが開放中であると判別された場合（

Ｓ１６０２：Ｙｅｓ）、確変領域６５ｄが開放中の状態における第３図柄表示装置８１での演出処理を行う確変領域開放中演出処理を実行し（Ｓ１６０４）、この投票演出処理（Ｓ１５０５）を終了して大当たり中演出処理（図４１２参照）に戻る。

【６７０１】

ここで、図４１４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される確変領域開放中演出処理（Ｓ１６０４）について説明する。図４１４は、この確変領域開放中演出処理（Ｓ１６０４）を示したフローチャートである。

【６７０２】

この確変領域開放中演出処理（Ｓ１６０４）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される投票演出処理（図４１３参照）の中で実行され、確変領域６５ｄが開放中の状態における第３図柄表示装置８１での演出処理を行う

【６７０３】

この確変領域開放中演出処理（Ｓ１６０４）では、まず、投票完了フラグ２２３ｒがオンされているか否かを判別し（Ｓ１６５１）、投票完了フラグ２２３ｒがオンされていなければ（Ｓ１６５１：Ｎｏ）、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値が一定の値（即ち、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりであれば「２」、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりであれば「３」）に達していない状態であるため、次いで、今回の大当たりが大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」のいずれかであるか否かを判別する（Ｓ１６５２）。

【６７０４】

Ｓ１６５２の判別の結果、今回の大当たりが大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」のいずれかであれば（Ｓ１６５２：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりであるため、続いて、当該ラウンドが４Ｒ目又は５Ｒ目のいずれかであるか否かを判別し（Ｓ１６５３）、当該ラウンドが４Ｒ目又は５Ｒ目のいずれかであれば（Ｓ１６５３：Ｙｅｓ）、表示用投票受付中演出コマンドを設定し（Ｓ１６５４）（図４１９（ａ）参照）、この確変領域開放中演出処理（Ｓ１６０４）を終了して投票演出処理（図４１３参照）に戻る。

【６７０５】

一方、Ｓ１６５３の処理において、当該ラウンドが４Ｒ目及び５Ｒ目のいずれでもないと判別された場合（Ｓ１６５３：Ｎｏ）、次いで、当該ラウンドが６Ｒ～９Ｒのいずれかであるか否かを判別し（Ｓ１６５５）、当該ラウンドが６Ｒ～９Ｒのいずれかであれば（Ｓ１６５５：Ｙｅｓ）、確変領域６５ｄが開放される４Ｒ～９Ｒの６のラウンドのうち、二以上のラウンドが経過した状態でありながら、確変領域６５ｄへ球を通過させたラウンド数が一定の値に到達していない状態（投票完了フラグがオンされていない状態）であるため、右打ち遊技の示唆態様を変化させ、確変領域６５ｄへの球の通過を推奨する投票警告処理を実行し（Ｓ１６５６）、この確変領域開放中演出処理（Ｓ１６０４）を終了して投票演出処理（図４１３参照）に戻る。

【６７０６】

Ｓ１６５６の投票警告処理では、今回の大当たりにおいて確変領域６５ｄへ球を通過させる残りのラウンド数と、該確変領域６５ｄが開放される残りのラウンド数とに基づいて、右打ち遊技を示唆する程度を段階的に変化させるように構成されている。

【６７０７】

具体例を３つ挙げると、１つ目は、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選し、当該のラウンドが５Ｒ目であって、４Ｒまでに確変領域６５ｄを通過させたラウンド数が１回である場合、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりでは、２Ｒ～７Ｒの６のラウンドのうち、いずれか３のラウンドで確変領域６５ｄに球を通過させることで「確率変動状態」に移行し得るように構成されているため、今回の大当たりにおいて確変領域６５ｄへ球を通過させる残りのラウンド数は２となる。また、当該のラウンドが５Ｒ目であるため、確変領域６５ｄが開放される残りのラウンド数は３となる。

【６７０８】

よって、確変領域６５ｄが開放される残りの３のラウンドのうち、いずれか２のラウンドで確変領域６５ｄを通過させればよい状態であるため、右打ち遊技を示唆する程度のうち、弱めの示唆内容を表示するように構成されている（図４３１（ｂ）８１ｇ参照）。

【６７０９】

また、２つ目の具体例は、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選し、当該のラウンドが６Ｒ目であって、５Ｒまでに確変領域６５ｄを通過させたラウンド数が２回である場合、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりでは、２Ｒ～７Ｒの６のラウンドのうち、いずれか３のラウンドで確変領域６５ｄに球を通過させることで「確率変動状態」に移行し得るように構成されているため、今回の大当たりにおいて確変領域６５ｄへ球を通過させる残りのラウンド数は１となる。また、当該のラウンドが６Ｒ目であるため、確変領域６５ｄが開放される残りのラウンド数は２となる。

【６７１０】

よって、確変領域６５ｄが開放される残りの２のラウンドのうち、いずれか１のラウンドで確変領域６５ｄを通過させればよい状態であるため、右打ち遊技を示唆する程度のうち、強めの示唆内容を表示するように構成されている（図４３１（ｄ）８１ｇ参照）。

【６７１１】

さらに、３つ目の具体例は、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選し、当該のラウンドが９Ｒ目であって、８Ｒまでに確変領域６５ｄを通過させたラウンド数が１回である場合、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりでは、４Ｒ～９Ｒの６のラウンドのうち、いずれか２のラウンドで確変領域６５ｄに球を通過させることで「確率変動状態」に移行し得るように構成されているため、今回の大当たりにおいて確変領域６５ｄへ球を通過させる残りのラウンド数は１となる。また、当該のラウンドが９Ｒ目であるため、確変領域６５ｄが開放される残りのラウンド数は１となる。

【６７１２】

よって、確変領域６５ｄが開放されるラウンドは現在実行中の９Ｒ目のみであり、該９Ｒ目の確変領域６５ｄを通過させなければ、該確変領域６５ｄに球を通過させる２の機会のうちの１の機会を損失してしまう状態であるため、右打ち遊技を示唆する程度のうち、最も強めの示唆内容を表示するように構成されている（図４２０（ｄ）の８１ｄ及び８１ｇ参照）。

【６７１３】

このように構成することで、各ラウンドの確変領域６５ｄへの入球状況に応じて該確変領域６５ｄへの入球示唆態様を変化させ、遊技者に対して段階的に強調して報知することができる。その結果、遊技者が確変領域６５ｄへ球を通過させず、確変領域６５ｄへ球を通過させたラウンド数が遊技仕様よりも少なくなり、想定よりも少ない出玉の獲得となり得ることを抑制することができるとともに、新たに創出した遊技性を遊技者に確実に堪能させ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６７１４】

Ｓ１６５５の処理において、当該ラウンドが６Ｒ～９Ｒのいずれでもないと判別された場合（Ｓ１６５５：Ｎｏ）、Ｓ１６５６の処理をスキップして、この確変領域開放中演出処理（Ｓ１６０４）を終了して、投票演出処理（図４１３参照）に戻る。

【６７１５】

一方、Ｓ１６５２の処理において、今回の大当たりが大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」及び「確変Ｆ」のいずれでもないと判別された場合（Ｓ１６５２：Ｎｏ）、今回の大当たりは大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」のいずれかであって、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりであるため、続いて、当該ラウンドが２Ｒ目又は３Ｒ目のいずれかであるか否かを判別し（Ｓ１６５７）、当該ラウンドが２Ｒ目又は３Ｒ目のいずれかであれば（Ｓ１６５７：Ｙｅｓ）、表示用投票受付中演出コマンドを設定し（Ｓ１６５８）（図４３０（ａ）参照）、この確変領域開放中演出処

理（Ｓ１６０４）を終了して投票演出処理（図４１３参照）に戻る。
【６７１６】
　また、Ｓ１６５７の処理において、当該ラウンドが２Ｒ目及び３Ｒ目のいずれでもないと判別された場合（Ｓ１６５７：Ｎｏ）、次いで、当該ラウンドが４Ｒ～７Ｒのいずれかであるか否かを判別し（Ｓ１６５９）、当該ラウンドが４Ｒ～７Ｒのいずれかであれば（Ｓ１６５９：Ｙｅｓ）、確変領域６５ｄが開放される４Ｒ～９Ｒの６のラウンドのうち、二以上のラウンドが経過した状態でありながら、確変領域６５ｄへ球を通過させたラウンド数が一定の値に到達していない状態であるため、右打ち遊技の示唆態様を変化させ、確変領域６５ｄへの球の通過を推奨する投票警告処理を実行し（Ｓ１６６０）、この確変領域開放中演出処理（Ｓ１６０４）を終了して投票演出処理（図４１３参照）に戻る。
【６７１７】
　Ｓ１６５９の処理において、当該ラウンドが４Ｒ～７Ｒのいずれでもないと判別された場合（Ｓ１６５９：Ｎｏ）、Ｓ１６６０の処理をスキップして、この確変領域開放中演出処理（Ｓ１６０４）を終了して、投票演出処理（図４１３参照）に戻る。
【６７１８】
　また、Ｓ１６５１の処理において、投票完了フラグ２２３ｒがオンされていると判別された場合（Ｓ１６５１：Ｙｅｓ）、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値が一定の値（即ち、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりであれば「２」、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりであれば「３」）に達しており、確変領域６５ｄに球を通過させたラウンド数が一定の値に達していて、当該ラウンドにおいて確変領域６５ｄに球を通過させる必要がないため、表示用投票完了コマンドを設定し（Ｓ１６６１）（図４３３（ａ）参照）、この確変領域開放中演出処理（Ｓ１６０４）を終了して、投票演出処理（図４１３参照）に戻る。
【６７１９】
　このように構成することで、確変領域６５ｄへの入球状況に応じて該確変領域６５ｄへの入球示唆態様を変化させ、遊技者に対して段階的に強調して報知することができる。
【６７２０】
　図４１３の投票演出処理（Ｓ１５０５）に戻って、説明を続ける。Ｓ１６０１の処理において、当該ラウンドの確変領域通過フラグがオンされていると判別された場合（Ｓ１６０１：Ｙｅｓ）、当該ラウンドの確変領域６５ｄが通過検知された状態であるため、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値に１加算し（Ｓ１６０５）、処理をＳ１６０６に移行する。
【６７２１】
　Ｓ１６０６の処理では、今回の大当たりが大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」のいずれかであるか否かを判別し（Ｓ１６０６）、今回の大当たりが大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」のいずれかであれば（Ｓ１６０６：Ｙｅｓ）、次いで、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値が「２」より小さい値であるか否かを判別する（Ｓ１６０７）。
【６７２２】
　判別の結果、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値が「２」より小さい値であれば（Ｓ１６０７：Ｙｅｓ）、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値が一定の値（即ち、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりであれば「２」）に到達していない状態であるため、Ｓ１６０９の処理をスキップして、Ｓ１６１０に移行する。
【６７２３】
　一方、Ｓ１６０７の処理において、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値が「２」より小さい値でない、即ち、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値が「２」以上の値であれば（Ｓ１６０７：Ｎｏ）、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値が一定の値に到達しているため、処理をＳ１６０９に移行する。
【６７２４】

また、Ｓ１６０６の処理において、今回の大当たりが大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」及び「確変Ｆ」のいずれでもないと判別された場合（Ｓ１６０６：Ｎｏ）、今回の大当たりは大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」のいずれかであって、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりであるため、続いて、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値が「３」より小さい値であるか否かを判別する（Ｓ１６０８）。

【６７２５】

判別の結果、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値が「３」より小さい値であれば（Ｓ１６０８：Ｙｅｓ）、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値が一定の値（即ち、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりであれば「３」）に到達していない状態であるため、Ｓ１６０９の処理をスキップして、Ｓ１６１０に移行する。

【６７２６】

一方、Ｓ１６０８の処理において、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値が「３」より小さい値でない、即ち、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値が「３」以上の値であれば（Ｓ１６０８：Ｎｏ）、サブ確変領域通過回数カウンタ２２３ｈの値が一定の値に到達しているため、処理をＳ１６０９に移行する。

【６７２７】

Ｓ１６０９の処理では、投票完了フラグ２２３ｒをオンに設定し（Ｓ１６０９）、表示用投票実施コマンドを設定して（Ｓ１６１０）（図４１９（ｂ）参照）、この投票演出処理（Ｓ１５０５）を終了して、大当たり中演出処理（図４１２参照）に戻る。

【６７２８】

図４１２の大当たり中演出処理（Ｓ１４１０）に戻って、説明を続ける。Ｓ１５０４の処理において、当該ラウンドが４Ｒ目～９Ｒ目のいずれでもないと判別された場合は（Ｓ１５０４：Ｎｏ）、次いで、当該ラウンドが１０Ｒ目か否かを判別し（Ｓ１５０６）、当該ラウンドが１０Ｒ目であれば（Ｓ１５０６：Ｙｅｓ）、該１０Ｒ目に第３図柄表示装置８１において実行される「競争演出」を行う競争演出処理を実行し（Ｓ１５０７）、処理をＳ１５１２に移行する。なお、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合は、該「競争演出」は１０Ｒ目から大当たりエンディングまでの間に実行されるように構成されている（図４２２（ａ）～図４２５（ａ）参照）。

【６７２９】

ここで、図４１５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される競争演出処理（Ｓ１５０７）について説明する。図４１５は、この競争演出処理（Ｓ１５０７）を示したフローチャートである。

【６７３０】

この競争演出処理（Ｓ１５０７）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される大当たり中演出処理（図４１２参照）の中で実行され、大当たり中に第３図柄表示装置８１において実行される「競争演出」に関する処理を行う。

【６７３１】

この競争演出処理（Ｓ１５０７）では、まず、サブ確変移行フラグ２２３ｐがオンされているか否かを判別し（Ｓ１７０１）、サブ確変移行フラグ２２３ｐがオンされていれば（Ｓ１７０１：Ｙｅｓ）、有効確変領域を通過して該大当たり終了後に「確率変動状態」に移行する状態であるので、第３図柄表示装置８１において「競争演出」の成功となる演出を実行すべく、有効確変領域通過ラウンド格納エリア２２３ｑに格納されているラウンド情報を参照して、勝利用競争展開シナリオを抽選し（Ｓ１７０２）、処理をＳ１７０４に移行する。これにより、遊技者が有効確変領域に球を通過させたラウンド情報に基づいて、成功結果となる「競争演出」を実行することができる（図４２４（ｂ）参照）。

【６７３２】

また、Ｓ１７０１の処理において、サブ確変移行フラグ２２３ｐがオンされていないと

判別された場合（Ｓ１７０１：Ｎｏ）、有効確変領域を通過しておらず、該大当たり終了後に「普図高確時間短縮状態」に移行する状態であるので、第３図柄表示装置８１において「競争演出」の失敗となる演出を実行すべく、各ラウンドの確変領域通過フラグ（確変領域通過フラグＡ２２３ｉ～確変領域通過フラグＦ２２３ｏ）を参照して、敗北用競争展開シナリオを抽選し（Ｓ１７０３）、処理をＳ１７０４に移行する。

【６７３３】

より詳細に説明すると、例えば、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選しており、確変領域通過フラグＡ２２３ｉ及び確変領域通過フラグＦ２２３ｏの２の確変領域通過フラグがオンに設定されており、その他の確変領域通過フラグ（即ち、確変領域通過フラグＢ２２３ｊ、確変領域通過フラグＣ２２３ｋ、確変領域通過フラグＤ２２３ｍ及び確変領域通過フラグＥ２２３ｎ）がオフに設定されている場合、確変領域通過フラグＡ２２３ｉ及び確変領域通過フラグＦ２２３ｏの２の確変領域通過フラグがオンに設定されていることから、遊技者は４Ｒ目及び９Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させていることになる。また、サブ確変移行フラグ２２３ｐがオンされていないことから、有効確変領域を通過させておらず、４Ｒ目及び９Ｒ目の確変領域６５ｄは有効に設定されていないことになる。

【６７３４】

ここで、仮に、敗北用競争展開シナリオを抽選する際に各確変領域通過フラグ（確変領域通過フラグＡ２２３ｉ～確変領域通過フラグＦ２２３ｏ）を参照せず、無作為に失敗演出を構成した場合、「競争演出」の内容は、遊技者が確変領域６５ｄを通過させたラウンド情報とは無関係の失敗演出（即ち、「投票演出」における１号艇～６号艇のうち、遊技者の投票したキャラクタが１着又は２着になり得ないような演出）が実行され得ることになり、「競争演出」の序盤において失敗結果となることが把握できてしまいかねず、遊技者が興醒めしてしまうおそれがある。また、遊技者の意思に応じた結果を直接的に表示することで、遊技者の意思に応じて選択した内容に対する直接的な結果が現出しないことによる遊技に対する不信感が生じてしまうことを抑制し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６７３５】

そこで、第１８実施形態のパチンコ機１０では、各確変領域通過フラグ（確変領域通過フラグＡ２２３ｉ～確変領域通過フラグＦ２２３ｏ）を参照し、４Ｒ目及び９Ｒ目の投票演出（図４１９（ｂ）及び図４２１（ａ）参照）に基づいた敗北用競争展開シナリオを抽選することで、遊技者が確変領域６５ｄを通過させた４Ｒ目及び９Ｒ目の投票演出に関わる失敗となる演出（即ち、「投票演出」における１号艇及び６号艇が惜しくも１着又は２着に入れない演出）を第３図柄表示装置８１において実行することができる（図４２５（ａ）参照）。

【６７３６】

このように構成することで、失敗となる演出結果を報知する場合であっても、遊技者が確変領域６５ｄに球を通過させたラウンド、即ち、遊技者の選択が惜しくもハズレとなる結果であったように報知することができ、遊技者の遊技意欲の低下を抑制して、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６７３７】

Ｓ１７０４の処理では、Ｓ１７０２又はＳ１７０３において抽出された表示用競争展開シナリオコマンドを設定し（Ｓ１７０４）、この競争演出処理（Ｓ１５０７）を終了して、大当たり中演出処理（図４１２参照）に戻る。

【６７３８】

図４１２の大当たり中演出処理（Ｓ１４１０）に戻って、説明を続ける。Ｓ１５０６の処理において、当該ラウンドが１０Ｒ目ではないと判別された場合（Ｓ１５０６：Ｎｏ）、Ｓ１５０７の競争演出処理をスキップしてＳ１５１２に移行する。

【６７３９】

また、Ｓ１５０１に処理において、今回の大当たりが大当たり種別「確変Ａ」、「確変

Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」及び「確変Ｆ」のいずれでもないと判別された場合（Ｓ１５０１：Ｎｏ）、今回の大当たりは大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」のいずれかであって、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりであるため、続いて、当該ラウンドが１Ｒ目であるか否かを判別する（Ｓ１５０８）。

【６７４０】

判別の結果、当該ラウンドが１Ｒ目であれば（Ｓ１５０８：Ｙｅｓ）、当たり演出処理（図４１１参照）のＳ１４０８の処理において抽選された大当たり中導入演出の内容に基づいて、表示用大当たり中導入演出コマンドを設定し（Ｓ１５０９）、処理をＳ１５１２に移行する。

【６７４１】

一方、Ｓ１５０８の処理において、当該ラウンドが１Ｒ目ではないと判別された場合は（Ｓ１５０８：Ｎｏ）、次いで、当該ラウンドが２Ｒ目～７Ｒ目のいずれかであるか否かを判別し（Ｓ１５１０）、当該ラウンドが２Ｒ目～７Ｒ目のいずれかであれば（Ｓ１５１０：Ｙｅｓ）、２Ｒ～７Ｒの間で第３図柄表示装置８１において実行される「投票演出」を行う投票演出処理を実行し（Ｓ１５０５）、処理をＳ１５１２に移行する。

【６７４２】

また、Ｓ１５１０の処理において、当該ラウンドが２Ｒ目～７Ｒ目のいずれでもないと判別された場合は（Ｓ１５１０：Ｎｏ）、次いで、当該ラウンドが８Ｒ目～１０Ｒ目のいずれかであるか否かを判別し（Ｓ１５１１）、当該ラウンドが８Ｒ目～１０Ｒ目のいずれかであれば（Ｓ１５１１：Ｙｅｓ）、８Ｒ～１０Ｒの間に第３図柄表示装置８１において実行される「競争演出」を行う競争演出処理を実行し（Ｓ１５０７）、処理をＳ１５１２に移行する。なお、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合は、該「競争演出」は８Ｒ～１０Ｒまでの間に実行されるように構成されている（図４３３（ｂ）～図４３６（ｂ）参照）。

【６７４３】

このように、第１８実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合においては、第３図柄表示装置８１において実行される「競争演出」が１０Ｒ目から大当たりエンディングまでの時間を使って実行され、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合においては、該「競争演出」が８Ｒ目から１０Ｒ目までの時間を使って実行されるように構成されている。

【６７４４】

このように構成することで、第２特別図柄の動的表示が実行され易い右打ち遊技を行う遊技状態（即ち、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」）においては、「競争演出」を１０Ｒ目までに終了させることで、ＥＤ時間を短く（即ち、「１０秒」）構成することができ、「連荘」状態中における大当たり全体の消化時間を短くし、「連荘」状態において次の大当たりへの到達時間を短くすることが可能となる。これにより、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くし得ることで、「連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。

【６７４５】

次いで、Ｓ１５１２の処理では、その他の大当たり中に関わる処理を実行し（Ｓ１５１２）、この大当たり中演出処理（Ｓ１４１０）を終了して当たり演出処理（図４１１参照）に戻る。

【６７４６】

図４１１の当たり演出処理（Ｓ１１０５）に戻って、説明を続ける。Ｓ１４０９の処理において、大当たり中ではないと判別された場合（Ｓ１４０９：Ｎｏ）、次いで、大当たりが終了したか否かを判別し（Ｓ１４１１）、大当たりが終了していれば（Ｓ１４１１：

Ｙｅｓ）、大当たり中の遊技結果を報知する投票結果報知処理を実行し（Ｓ１４１２）、処理をＳ１４１３に移行する。

【６７４７】

この投票結果報知処理では、大当たり遊技中において有効確変領域を通過し、該大当たり後に「確率変動状態」に移行するのか、又は、有効確変領域を非通過であって、該大当たり後に「普図高確時間短縮状態」に移行するか、を報知する（図４２５（ｂ）及び図４２６（ａ）参照）。

【６７４８】

次いで、Ｓ１４１３の処理では、その他の大当たり終了時における処理を行い（Ｓ１４１３）、この当たり演出処理（Ｓ１１０５）を終了して、メイン処理（図４０５参照）に戻る。

【６７４９】

このように構成することで、大当たり遊技中に確変領域６５ｄが開放される６のラウンドのうちの一定数（第１８実施形態では、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりの場合は「２回」、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりの場合は「３回」）のラウンドにおいて、確変領域６５ｄに球を通過させ、その後、第３図柄表示装置８１で行われる「競争演出」において、有効確変領域を通過させられたか否かの結果報知を行うことができる。

【６７５０】

なお、上述のように、第１８実施形態のパチンコ機１０では、大当たり遊技中に有効確変領域を球が通過したタイミングで即時に結果報知は行わず、その後、第３図柄表示装置８１で行われる「競争演出」によって結果報知を行うように構成されているが、該有効確変領域を球が通過したタイミングで即時に結果報知を行うように構成してもよい。

【６７５１】

このように構成する場合、第３図柄表示装置８１において実行されている演出内容に関わらず、有効確変領域を通過した旨を優先的に報知するように構成する。

【６７５２】

次に、図４１６～図４３７を参照して、第１８実施形態のパチンコ機１０の大当たり遊技中において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図４１６～図４３８は、大当たり遊技中における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示した図である。

【６７５３】

より詳細には、図４１６～図４２６は、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合の該大当たり遊技中における演出の推移を示しており、図４２７～図４３７は、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合の該大当たり遊技中における演出の推移を示している。

【６７５４】

第１８実施形態のパチンコ機１０では、本発明に対応する新たな遊技性を遊技者に分かり易く伝えるため、日本の公営競技の１つである競艇（ボートレース）をモチーフにした演出により実行するように構成されている。なお、第１８実施形態では、競艇のルールに遊技仕様を落とし込み、新たな遊技仕様である遊技性を遊技者に認識し易く構成しているが、これに代えて、競馬や競輪、オートレース等の公営競技のルールを遊技仕様に落とし込み、新たな遊技仕様である遊技性を遊技者に認識し易くしてもよいし、野球やサッカー等の他のスポーツのルールを遊技仕様に落とし込んで、新たな遊技仕様である遊技性を遊技者に認識し易くしてもよい。

【６７５５】

ここで、競艇における競技の詳細について説明する。競艇とは、上述した通り、日本で開催されている公営競技の１つであり、全国２４場の競争水面において１レース６艇（１号艇：白色、２号艇：黒色、３号艇：赤色、４号艇：青色、５号艇：黄色、６号艇：緑色）の舟の着順等をレース前に舟券として購入し、その購入した舟券とレース結果とが一致する場合に、観客の人気（総購入口数における購入口数）に応じて割り出されるオッズと

、観客が購入した口数とに応じた配当金が得られるモーターボート競技のことである。
【６７５６】
実際の競艇において購入可能な舟券の方式は、１着の艇を当てる単勝式（所謂、単勝。的中率：１／６。）と、１着か２着に入る１艇を順位に関わらず当てる複勝式（所謂、連複。的中率：１／３。）と、１着、２着の組み合わせを着順通りに当てる２連勝単式（所謂、２連単。的中率：１／３０。）と、１着、２着の艇を順位に関わらず当てる２連勝複式（所謂、２連複。的中率：１／１５。）と、１着、２着、３着の組み合わせを着順通りに当てる３連勝単式（所謂、３連単。的中率：１／１２０。）と、１着、２着、３着の艇を順位に関わらず当てる３連勝複式（所謂、３連複。的中率：１／２０。）と、１着から３着までの２艇を順位に関わらず当てる拡大２連勝複式（所謂、拡連複。的中率：３／１５。）と、の７種類の舟券を観客が選んで購入することができる。
【６７５７】
第１８実施形態のパチンコ機１０では、遊技者が確変領域６５ｄを通過させるラウンドを選択させる行為を、舟券を購入する行為に倣って演出として実行するように構成されている。具体的には、第１特別図柄における大当たり時には、２連勝複式の投票方法を模した演出を実行し、第２特別図柄における大当たり時には、２連勝複式より的中率が高い拡大２連勝複式の投票方法を模した演出を実行するように構成されている。
【６７５８】
次いで、競艇における１のレースでは、競争水面に設けられた２のターンマーク（所謂、１マーク及び２マーク）を所定回数（具体的には、３周）旋回した上で艇をゴールに先着させる競技が行われる。また、競艇の競技では、競馬や競輪、オートレース等における静止した状態からスタートする競技と異なり、競争開始地点（競争開始時刻）以前から助走を行い、予め定められた定刻に一斉にスタートラインを横切るスタート方式（所謂、フライングスタート方式）が採用されており、定刻より先にスタートラインを横切った艇はフライング（不正出発）、定刻より１秒以降にスタートラインを横切った艇はレイト（出遅れ）として扱われ、以後、レースに参加できないルールとなっている。即ち、競艇の競技では、定刻に達したタイミングでスタートラインより手前に位置するが重要であり、レース前には、フライングやレイト等の事故防止や、各艇が進入するコース（１コース～６コース）、各艇の直線の伸びやターンにおける足回り（所謂、舟足）等を、事前に舟券を予想する観客に示唆させる機会である「スタート展示」及び「周回展示」で構成される「展示航走」が行われる。
【６７５９】
なお、本実施形態では、遊技客が確変領域６５ｄの有効性を推測する行為を、舟券の購入に見立てており、実際の遊技制御として確変領域６５ｄが有効に設定されている状態で該確変領域６５ｄに球を入賞（通過）させることができれば「確率変動状態」を付与することができるため、レース演出として、実際の競艇で起こり得るフライングやレイトによる返還払い戻しや、落水等のアクシデントは、少なくとも遊技客が確変領域６５ｄに球を通過させたラウンドに対応する艇（例えば、４ラウンドであれば１号艇等）においては表示されないように構成されている。一方で、有効に設定されている確変領域６５ｄに球を入賞（通過）させられなかった場合に、「競争演出」（即ち、１０ラウンド目の競艇レース演出）において、遊技客が確変領域６５ｄに球を通過させたラウンドに対応する艇を、上記フライングや落水等の演出が発生するように構成してもよい。このように構成することで、演出のバリエーションを豊富にしつつ、実際の競艇との親和性を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６７６０】
第１８実施形態のパチンコ機１０では、大当たり遊技において、１ラウンド目～３ラウンド目において上記「展示航走」を模した演出（導入演出）を実行して、確変領域６５ｄが有効となるラウンドを推測させるかのような演出が実行されるように構成されている。そして、４ラウンド目から９ラウンド目において、遊技者が確変領域６５ｄが有効であると推測したラウンドにおいて球を発射させ、該確変領域６５ｄの有効／無効を問わず球を

通過させた場合に、そのラウンドに対応する号艇（４ラウンド目では１号艇、５ラウンド目では２号艇、６ラウンド目では３号艇、７ラウンド目では４号艇、８ラウンド目では５号艇、９ラウンド目では６号艇）に関する舟券を購入したかのような演出（舟券購入演出）を実行し、競艇における舟券を予想させるかのような遊技性を創出している。そして、１０ラウンド目において、遊技者が購入した舟券、即ち、確変領域６５ｄが有効であると遊技者が推測したラウンドが、有効であったか無効であったかを競艇のレースを模した演出（競争演出）によって示唆するように構成されている。

【６７６１】

このように、遊技者に確変領域６５ｄが有効であるか否かを予想させ、予想したラウンドを舟券購入といった演出でみせ、その結果をレース演出（競争演出）で報知する、といった新たな遊技性と競艇の世界観とを調和させた演出を実行することで、競艇を知っている遊技者には競艇の世界観にあった遊技仕様を分かり易く行うことができ、競艇を知らない遊技者にも新たな演出方式による興趣を付与することができる。

【６７６２】

特に、現行のパチンコ機１０では、大当たりのラウンド数が最大１０ラウンドで行われるため、最大１８頭でレースが行われる競馬に比べ、選択する対象が１０未満の６艇でレースが行われる競艇と、本発明の遊技仕様との親和性が高く、遊技者に受け入れ易い演出を実行することができる。また、８車で行われるオートレースや、９車で行われる競輪では、最大ラウンド数（即ち、１０）では、遊技者に投票を予想させるラウンドや、投票内容の結果を報知するレース演出を行うラウンド数が制約されてしまう一方、６艇で行われる競艇であれば、１０のラウンドにおいて、予想させるラウンド、投票させるラウンド、レースを行うラウンドとを適式に配分することができ、大当たり遊技内で完結した演出を実行することが可能となる。

【６７６３】

図４１６（ａ）は、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選し、大当たりオープニングが実行されている状態を示しており、図４１６（ｂ）は、図４１６（ａ）の状態から、大当たりオープニングが終了して１Ｒ目が開始された状態を示した図である。

【６７６４】

また、図４１７（ａ）は、図４１６（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１Ｒ目が実行されている状態を示しており、図４１７（ｂ）は、図４１７（ａ）の状態から、１Ｒ目が終了して２Ｒ目に進行した状態を示した図である。

【６７６５】

さらに、図４１８（ａ）は、図４１７（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き２Ｒ目が実行されている状態を示しており、図４１８（ｂ）は、図４１８（ａ）の状態から、２Ｒ目が終了して３Ｒ目に進行した状態を示した図である。

【６７６６】

また、図４１９（ａ）は、図４１８（ｂ）の状態から、３Ｒ目が終了して４Ｒ目に進行した状態を示しており、図４１９（ｂ）は、図４１９（ａ）の状態から、引き続き４Ｒ目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させた状態を示しており、図４１９（ｃ）は、図４１９（ｂ）の状態から、引き続き４Ｒ目が実行されており、確変領域６５ｄが閉鎖され、可変入賞装置６５が引き続き開放中となっている状態を示しており、図４１９（ｄ）は、図４１９（ｃ）の状態から、４Ｒ目が終了して５Ｒ目に進行した状態を示した図である。

【６７６７】

さらに、図４２０（ａ）は、図４１９（ｄ）の状態から、５Ｒ目の確変領域６５ｄには球を通過させずに６Ｒ目に進行した状態を示しており、図４２０（ｂ）は、図４２０（ａ）の状態から、６Ｒ目の確変領域６５ｄには球を通過させずに７Ｒ目に進行した状態を示しており、図４２０（ｃ）は、図４２０（ｂ）の状態から、７Ｒ目の確変領域６５ｄには球を通過させずに８Ｒ目に進行した状態を示しており、図４２０（ｄ）は、図４２０（ｃ）の状態から、８Ｒ目の確変領域６５ｄには球を通過させずに９Ｒ目に進行した状態を示

した図である。
【６７６８】
　また、図４２１（ａ）は、図４２０（ｄ）の状態から、引き続き９Ｒ目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させた状態を示しており、図４２１（ｂ）は、図４２１（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き９Ｒ目が実行されている状態を示した図である。
【６７６９】
　さらに、図４２２（ａ）は、図４２１（ｂ）の状態から、９Ｒ目が終了して１０Ｒ目に進行した状態を示しており、図４２２（ｂ）は、図４２２（ａ）の状態から、引き続き１０Ｒ目が実行されている状態を示した図である。
【６７７０】
　また、図４２３（ａ）は、図４２２（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１０Ｒ目が実行されている状態を示しており、図４２３（ｂ）は、図４２３（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１０Ｒ目が実行されている状態を示した図である。
【６７７１】
　さらに、図４２４（ａ）は、図４２３（ｂ）の状態から１０Ｒ目が終了して大当たりエンディングに進行した状態を示しており、図４２４（ｂ）は、図４２４（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されており、「競争演出」の成功となる結果が表示されている状態を示した図である。
【６７７２】
　また、図４２５（ａ）は、図４２４（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されており、「競争演出」の失敗となる結果が表示されている状態を示しており、図４２５（ｂ）は、図４２４（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されている状態を示した図である。
【６７７３】
　さらに、図４２６（ａ）は、図４２５（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されている状態を示した図である。
【６７７４】
　また、図４２７（ａ）は、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選し、大当たりオープニングが実行されている状態を示した図であり、図４２７（ｂ）は、図４２７（ａ）の状態から、大当たりオープニングが終了して１Ｒ目が開始された状態を示した図である。
【６７７５】
　さらに、図４２８（ａ）は、図４２７（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１Ｒ目が実行されている状態を示した図であり、図４２８（ｂ）は、図４２８（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１Ｒ目が実行されている状態を示した図である。
【６７７６】
　また、図４２９（ａ）は、図４２８（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１Ｒ目が実行されている状態を示した図であり、図４２９（ｂ）は、図４２９（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１Ｒ目が実行されている状態を示した図である。
【６７７７】
　さらに、図４３０（ａ）は、図４２９（ｂ）の状態から、１Ｒ目が終了して２Ｒ目に進行した状態を示した図であり、図４３０（ｂ）は、図４３０（ａ）の状態から、引き続き２Ｒ目が実行されており、確変領域６５ｄが閉鎖されたものの、可変入賞装置６５は引き続き開放中となっている状態を示した図であり、図４３０（ｃ）は、図４３０（ｂ）の状態から、２Ｒ目が終了して３Ｒ目に進行した状態を示した図であり、図４３０（ｄ）は、

図４３０（ｃ）の状態から、３Ｒ目の確変領域６５ｄには球を通過させずに４Ｒ目に進行した状態を示した図である。

【６７７８】

また、図４３１（ａ）は、図４３０（ｄ）の状態から、引き続き４Ｒ目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させた状態を示した図であり、図４３１（ｂ）は、図４３１（ａ）の状態から、４Ｒ目が終了して５Ｒ目に進行した状態を示した図であり、図４３１（ｃ）は、図４３１（ｂ）の状態から、引き続き５Ｒ目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させた状態を示した図であり、図４３１（ｄ）は、図４３１（ｃ）の状態から、５Ｒ目が終了して６Ｒ目に進行した状態を示した図である。

【６７７９】

さらに、図４３２（ａ）は、図４３１（ｄ）の状態から、引き続き６Ｒ目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させた状態を示した図であり、図４３２（ｂ）は、図４３２（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き６Ｒ目が実行されている状態を示した図である。

【６７８０】

また、図４３３（ａ）は、図４３２（ｂ）の状態から、６Ｒ目が終了して７Ｒ目に進行した状態を示した図であり、図４３３（ｂ）は、図４３３（ａ）の状態から、７Ｒ目が終了して８Ｒ目に進行した状態を示した図である。

【６７８１】

さらに、図４３４（ａ）は、図４３３（ｂ）の状態から、引き続き８Ｒ目が実行されている状態を示した図であり、図４３４（ｂ）は、図４３４（ａ）の状態から、８Ｒ目が終了して９Ｒ目に進行した状態を示した図である。

【６７８２】

また、図４３５（ａ）は、図４３４（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き９Ｒ目が実行されている状態を示した図であり、図４３５（ｂ）は、図４３５（ａ）の状態から、９Ｒ目が終了して１０Ｒ目に進行した状態を示した図である。

【６７８３】

さらに、図４３６（ａ）は、図４３５（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１０Ｒ目が実行されており、「競争演出」の当たりとなる結果が表示されている状態を示した図であり、図４３６（ｂ）は、図４３５（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１０Ｒ目が実行されており、「競争演出」のハズレとなる結果が表示されている状態を示した図である。

【６７８４】

また、図４３７（ａ）は、図４３６（ａ）の状態から１０Ｒ目が終了して大当たりエンディングに進行した状態を示した図であり、図４３７（ｂ）は、図４３６（ｂ）の状態から１０Ｒ目が終了して大当たりエンディングに進行した状態を示した図である。

【６７８５】

ここから、図４１６から図４２６を参照して、「通常遊技状態」での大当たり、即ち、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に実行される「競争演出」について説明する。図４１６（ａ）は、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選し、大当たりオープニングが実行されている状態を示している。図４１６（ａ）では、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した直後の状態であるため、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの上部分に、大当たりに当選したことを報知する文字メッセージ８１ａが表示されている。また、大当たり中は右打ち遊技することで可変入賞装置６５へ球を入賞させ、多量の賞球の払い出しが行われるため、主表示領域Ｄｍの右上部分に主表示用右打ち指示８９が表示されており、主表示領域Ｄｍの中央部分にも右打ち遊技を示唆する文字メッセージ８１ｂが表示されている。

【６７８６】

次いで、図４１６（ｂ）は、図４１６（ａ）の状態から、大当たりオープニングが終了して１Ｒ目が開始された状態を示している。図４１６（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、１Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、大当たり遊技中の遊技説明に関する文字メッセージ８１ｄが表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合の１０Ｒ目に行われる「競争演出」に関する導入演出（スタート展示演出）８１ｅが表示されている。ここでは、６艇がピットアウトして第２ターンマークを目指すかのような演出が実行されている。なお、上述したように、この導入演出８１ｅは、当選した大当たり種別や確変領域有効テーブル２０２ｈの内容、即ち、いずれの大当たりラウンドの確変領域６５ｄが有効になるのか、に関わらず、一定数の導入演出の中から無作為に抽選されて実行されるように構成されている（図４１１のＳ１４０８参照）。

【６７８７】

次いで、図４１７（ａ）は、図４１６（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１Ｒ目が実行されている状態を示している。図４１７（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、１Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、図４１６（ｂ）において表示されていた大当たり遊技中の遊技説明の続きの文字メッセージ８１ｄが表示されている。この文字メッセージ８１ｄには「投票は２回」と表示されており、今回の大当たり遊技において、確変領域６５ｄに球を通過させるラウンド数の上限が２回（即ち、２連勝複式）であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、図４１６（ｂ）において表示されていた導入演出に続く導入演出８１ｅとして、「スタート展示」における各艇のスタート状況を示したスタート展示写真が表示されている。ここでは、進入は枠番通りであり、１号艇、２号艇、３号艇、４号艇および６号艇のスタートは正常である一方、５号艇がフライングである旨が表示されている。

【６７８８】

次いで、図４１７（ｂ）は、図４１７（ａ）の状態から、１Ｒ目が終了して２Ｒ目に進行した状態を示している。図４１７（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、２Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、図４１７（ａ）において表示されていた導入演出に続く導入演出８１ｅが表示されている。ここでは、スタートタイミング等を表示して、スタート展示写真をより分かり易くした模式的な表示が実行され、各艇のスタートタイミング（図では「ＳＴ」の部分）の詳細な時間が表示されている。

【６７８９】

次いで、図４１８（ａ）は、図４１７（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き２Ｒ目が実行されている状態を示している。図４１８（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、２Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、図４１７（ｂ）において表示されていた大当たり遊技中の遊技説明の続きの文字メッセージ８１ｄが表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、図４１７（ｂ）において表示されていた導入演出に続く導入演出８１ｅが表示されている。この文字メッセージ８１ｄ及び導入演出８１ｅにより、表示されている６のキャラクタのうち、いずれのキャラクタが１０Ｒ目に行われる「競争演出」において１着又は２着になるのか、即ち、２連勝複式方式での勝ち舟券を予想することを示唆している。なお、ここでは、各艇の事前情報（即ち、レーサーの名前及び写真、体重、調整重量、展示タイム、チルト（ボートにモータを取り付ける角度）、プロペラ交換有無、部品（ギアボックスやピストンリング等）交換有無）を示した出走表が表示されている。実際の競艇では、体重および調整体重の多寡により、レーサーの体調やボートの速さへの影響を推し量り、展示タイムによりボートの伸び足を推し量り、チルトによりボートの旋回力やレーサの意気込みを推し量り、プロペラ交換や部品交換の有無によりボートとモータとのマッチングや調整具合を推し量ることができる。

【６７９０】
次いで、図４１８（ｂ）は、図４１８（ａ）の状態から、２Ｒ目が終了して３Ｒ目に進行した状態を示している。図４１８（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、３Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、図４１８（ａ）において表示されていた大当たり遊技中の遊技説明の続きの文字メッセージ８１ｄが、「まもなく投票開始」と表示されており、まもなく確変領域６５ｄへ球を通過させるか否かの遊技が開始することを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、図４１８（ａ）において表示されていた導入演出に続く導入演出８１ｅが表示されており、１０Ｒ目に行われる「競争演出」が実施される状況の説明が行われている。ここでは、競争水面の情報や天候等を示す水面気象情報が表示されており、天候と、モータの回転数に影響を与える気温及び水温と、ボートの伸び足及び／又は回り足に影響を与える風速及び風向と、競争水面の荒れ模様を示唆する波高が表示されている。
【６７９１】
本実施形態では、上述したように、リアリティに溢れる導入演出が表示されるように構成されているが、前述したように、この導入演出の内容（展示航走の内容や、スタートタイミング、部品交換、風、水面状況等）は、実際の確変領域６５ｄの有効ラウンドとは無関係に選択されているので、導入演出の内容が実際の確変領域６５ｄの有効ラウンドを結果的に示唆していることも有り得るし、全く示唆していないことも有り得る。これらもまた、実際の競艇と同様で、推測するという遊技の興趣を向上させることに繋がっている。
【６７９２】
次いで、図４１９（ａ）は、図４１８（ｂ）の状態から、３Ｒ目が終了して４Ｒ目に進行した状態を示している。なお、図４１９（ａ）は、４Ｒ目の確変領域６５ｄが開放されている状態における第３図柄表示装置８１での演出内容となっている。図４１９（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、４Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、投票中演出８１ｆにおいて、図４１８（ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうちの１人目のキャラクタ（１号艇）が表示されている。
【６７９３】
さらに、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄが表示されており、該文字メッセージ８１ｄの前半部分「１号艇に投票する場合はアタッカーを狙え」において、図４１８（ａ）に表示されていた６のキャラクタのうち、１人目のキャラクタが「競争演出」で１着又は２着になると予想する場合に、右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させることを示唆している。また、該文字メッセージ８１ｄの後半部分「（０回／２回）」において、今回の大当たり遊技で確変領域６５ｄに球を通過させるラウンド数の上限が「２回」であり、そのうち「０回」が実行されている（即ち、当該の大当たり遊技において一度も確変領域６５ｄに球を通過させていない）ことを示唆している。
【６７９４】
なお、該文字メッセージ８１ｄにおける遊技説明で、右打ち遊技を実行するか否かを選択することを示唆しているが、該文字メッセージ８１ｄが表示されている間も可変入賞装置６５は開放中となっているため、主表示領域Ｄｍの右上部分には、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示８９が表示された状態となっている。
【６７９５】
次いで、図４１９（ｂ）は、図４１９（ａ）の状態から、引き続き４Ｒ目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させた状態を示している。図４１９（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、４Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「１号艇への投票完了」と表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、マークシートを模した表

示に対して１人目のキャラクタ（１号艇）が１着又は２着になると予想したことを示唆する投票中演出８１ｆが表示されており、遊技者が４Ｒ目に右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させたこと示している。

【６７９６】

次いで、図４１９（ｃ）は、図４１９（ｂ）の状態から、引き続き４Ｒ目が実行されており、確変領域６５ｄは閉鎖されたものの、可変入賞装置６５は引き続き開放中となっている状態を示している。図４１９（ｃ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、４Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「アタッカー開放中　右打ち継続だ」と表示されており、確変領域６５ｄが閉鎖された状態ではあるが、可変入賞装置６５は引き続き開放中となっており、１のラウンドにおける最大入賞個数（即ち、「１０個」）に達していないために右打ち遊技を継続することを示唆している。

【６７９７】

なお、図４１９（ｃ）では確変領域６５ｄへ球を通過させた状態となっているが、仮に、４Ｒ目において確変領域６５ｄに球を通過させないまま確変領域６５ｄが閉鎖された場合にも、図４１９（ｃ）と同様の演出が行われるように構成されている。

【６７９８】

次いで、図４１９（ｄ）は、図４１９（ｃ）の状態から、４Ｒ目が終了して５Ｒ目に進行した状態を示している。なお、図４１９（ｄ）は、５Ｒ目の確変領域６５ｄが開放されている状態における第３図柄表示装置８１での演出内容となっている。図４１９（ｄ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、５Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、投票中演出８１ｆにおいて、図４１８（ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうちの２人目のキャラクタ（２号艇）が表示されている。

【６７９９】

さらに、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄが表示されており、該文字メッセージ８１ｄの前半部分「２号艇に投票する場合はアタッカーを狙え」において、図４１８（ａ）に表示されていた６のキャラクタのうち、２人目のキャラクタが「競争演出」で１着又は２着になると予想する場合に、右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させることを示唆している。また、該文字メッセージ８１ｄの後半部分「（１回／２回）」において、今回の大当たり遊技で確変領域６５ｄに球を通過させるラウンド数の上限が「２回」であり、そのうち「１回」が実行されていることを示唆している。

【６８００】

なお、該文字メッセージ８１ｄにおける遊技説明で、右打ち遊技を実行するか否かを選択することを示唆しているが、該文字メッセージ８１ｄが表示されている間も可変入賞装置６５は開放中となっているため、主表示領域Ｄｍの右上部分には、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示８９が表示された状態となっている。

【６８０１】

次いで、図４２０（ａ）は、図４１９（ｄ）の状態から、５Ｒ目の確変領域６５ｄには球を通過させずに６Ｒ目に進行した状態を示している。なお、図４２０（ａ）は、６Ｒ目の確変領域６５ｄが開放されている状態における第３図柄表示装置８１での演出内容となっている。図４２０（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、６Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、投票中演出８１ｆにおいて、図４１８（ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうちの３人目のキャラクタ（３号艇）が表示されている。

【６８０２】

さらに、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄが表示されており、該文字メッセージ８１ｄの前半部分「３号艇に投票する場合はアタッカーを狙え」において、図４１８（ａ）に表示されていた６のキャラクタのうち、３人目のキャラクタ

（３号艇）が「競争演出」で１着又は２着になると予想する場合に、右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させることを示唆している。また、該文字メッセージ８１ｄの後半部分「（１回／２回）」において、今回の大当たり遊技で確変領域６５ｄに球を通過させるラウンド数の上限が「２回」であり、そのうち「１回」が実行されていることを示唆している。

【６８０３】

なお、該文字メッセージ８１ｄにおける遊技説明で、右打ち遊技を実行するか否かを選択することを示唆しているが、該文字メッセージ８１ｄが表示されている間も可変入賞装置６５は開放中となっているため、主表示領域Ｄｍの右上部分には、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示８９が表示された状態となっている。

【６８０４】

次いで、図４２０（ｂ）は、図４２０（ａ）の状態から、６Ｒ目の確変領域６５ｄには球を通過させずに７Ｒ目に進行した状態を示している。なお、図４２０（ｂ）は、７Ｒ目の確変領域６５ｄが開放されている状態における第３図柄表示装置８１での演出内容となっている。図４２０（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、７Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、投票中演出８１ｆにおいて、図４１８（ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうちの４人目のキャラクタ（４号艇）が表示されている。

【６８０５】

さらに、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄが表示されており、該文字メッセージ８１ｄの前半部分「４号艇に投票する場合はアタッカーを狙え」において、図４１８（ａ）に表示されていた６のキャラクタのうち、４人目のキャラクタ（４号艇）が「競争演出」で１着又は２着になると予想する場合に、右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させることを示唆している。また、該文字メッセージ８１ｄの後半部分「（１回／２回）」において、今回の大当たり遊技で確変領域６５ｄに球を通過させるラウンド数の上限が「２回」であり、そのうち「１回」が実行されていることを示唆している。

【６８０６】

また、主表示領域Ｄｍの右部分には、文字メッセージ８１ｇに「あと１回投票可能」の文字が表示されており、図４２０（ｂ）では、確変領域６５ｄが開放されるのが残り３のラウンドとなっており、このうちいずれか１のラウンドで確変領域６５ｄを通過させる必要があるため、右打ち遊技を示唆するメッセージが追加で表示されている。

【６８０７】

なお、文字メッセージ８１ｄにおける遊技説明で、右打ち遊技を実行するか否かを選択することを示唆しているが、該文字メッセージ８１ｄが表示されている間も可変入賞装置６５は開放中となっているため、主表示領域Ｄｍの右上部分には、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示８９が表示された状態となっている。

【６８０８】

次いで、図４２０（ｃ）は、図４２０（ｂ）の状態から、７Ｒ目の確変領域６５ｄには球を通過させずに８Ｒ目に進行した状態を示している。なお、図４２０（ｃ）は、８Ｒ目の確変領域６５ｄが開放されている状態における第３図柄表示装置８１での演出内容となっている。図４２０（ｃ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、８Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、投票中演出８１ｆにおいて、図４１８（ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうちの５人目のキャラクタ（５号艇）が表示されている。

【６８０９】

さらに、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄが表示されており、該文字メッセージ８１ｄの前半部分「５号艇に投票する場合はアタッカーを狙え」において、図４１８（ａ）に表示されていた６のキャラクタのうち、５人目のキャラクタ（５号艇）が「競争演出」で１着又は２着になると予想する場合に、右打ち遊技を実行し

て可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させることを示唆している。また、該文字メッセージ８１ｄの後半部分「（１回／２回）」において、今回の大当たり遊技で確変領域６５ｄに球を通過させるラウンド数の上限が「２回」であり、そのうち「１回」が実行されていることを示唆している。

【６８１０】

また、主表示領域Ｄｍの右部分には、文字メッセージ８１ｇに「投票締切１Ｒ前」の文字が表示されており、図４２０（ｃ）では、確変領域６５ｄが開放されるのが残り２のラウンドとなっており、このうちいずれか１のラウンドで確変領域６５ｄを通過させる必要があるため、右打ち遊技を示唆するメッセージが追加で表示されている。

【６８１１】

なお、文字メッセージ８１ｄにおける遊技説明で、右打ち遊技を実行するか否かを選択することを示唆しているが、該文字メッセージ８１ｄが表示されている間も可変入賞装置６５は開放中となっているため、主表示領域Ｄｍの右上部分には、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示８９が表示された状態となっている。

【６８１２】

次いで、図４２０（ｄ）は、図４２０（ｃ）の状態から、８Ｒ目の確変領域６５ｄには球を通過させずに９Ｒ目に進行した状態を示している。なお、図４２０（ｄ）は、９Ｒ目の確変領域６５ｄが開放されている状態における第３図柄表示装置８１での演出内容となっている。図４２０（ｄ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、９Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、投票中演出８１ｆにおいて、図４１８（ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうちの６人目のキャラクタ（６号艇）が表示されている。

【６８１３】

さらに、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「アタッカーを狙え」と表示されている。また、主表示領域Ｄｍの右部分には、文字メッセージ８１ｇに「まもなく投票締切」の文字が表示されており、図４２０（ｄ）では、今回の大当り遊技において確変領域６５ｄが開放されるのが当該の９Ｒ目のみとなっており、当該ラウンドで確変領域６５ｄを通過させる必要があるため、右打ち遊技を示唆するメッセージが追加で表示されている。

【６８１４】

次いで、図４２１（ａ）は、図４２０（ｄ）の状態から、引き続き９Ｒ目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させた状態を示している。図４２１（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、９Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「６号艇への投票完了」と表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、６人目のキャラクタ（６号艇）が１着又は２着になると予想したことを示唆するマークシートを模した投票中演出８１ｆが表示されており、遊技者が９Ｒ目に右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させたこと示している。

【６８１５】

次いで、図４２１（ｂ）は、図４２０（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き９Ｒ目が実行されている状態を示している。図４２１（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、９Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「投票完了」と表示されており、今回の大当たり遊技において、確変領域６５ｄへ球を通過させるラウンド数が一定の値（即ち、「２回」）に達したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には投票中演出８１ｆが表示されており、図４１８（ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうち、１人目（１号艇）及び６人目（６号艇）に投票した（即ち、４Ｒ目及び９Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させた）こと示している。

【６８１６】

次いで、図４２２（ａ）は、図４２１（ｂ）の状態から、９Ｒ目が終了して１０Ｒ目に進行した状態を示している。図４２２（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、１０Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「レース開始」と表示されており、各艇がスタートダッシュからスタートラインを越えて「競争演出」が開始されたことを示唆している。さらに、該文字メッセージ８１ｄの下部には、投票結果の文字メッセージ８１ｈに「１◇６投票中」と表示されており、図４１８（ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうち、１人目（１号艇）及び６人目（６号艇）に投票した（即ち、４Ｒ目及び９Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させた）こと示している。

【６８１７】

また、主表示領域Ｄｍの中央部分には競争演出８１ｉが、主表示領域Ｄｍの下部分には文字メッセージ８１ｊが、それぞれ表示されており、「競争演出」の実行状況を示唆している。

【６８１８】

次いで、図４２２（ｂ）は、図４２２（ａ）の状態から、引き続き１０Ｒ目が実行されている状態を示している。図４２２（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、１０Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「レース中」と表示されており、「競争演出」が引き続き実行中であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、１周目第１ターンマークを各艇が旋回する場面の競争演出８１ｉが、主表示領域Ｄｍの下部分には文字メッセージ８１ｊが、それぞれ表示されており、「競争演出」の実行状況を示唆している。ここでは、１号艇が所謂先マイして所謂イン逃げをしたところを、２号艇、３号艇及び４号艇が差しにまわり、５号艇がアウトから全速で所謂ツケマイを仕掛け、さらに、６号艇が５本の引き波を越えた上での差しにまわる場面が表示されている。

【６８１９】

次いで、図４２３（ａ）は、図４２２（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１０Ｒ目が実行されている状態を示している。図４２３（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、１０Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「レース中」と表示されており、引き続き「競争演出」が実行中であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、バックストレートを疾走する各艇を示した競争演出８１ｉが、主表示領域Ｄｍの下部分には文字メッセージ８１ｊが、それぞれ表示されており、「競争演出」の実行状況を示唆している。

【６８２０】

次いで、図４２３（ｂ）は、図４２３（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１０Ｒ目が実行されている状態を示している。図４２３（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、１０Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「レース中」と表示されており、引き続き「競争演出」が実行中であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、１周目第２ターンマークを各艇が旋回する場面の競争演出８１ｉが、主表示領域Ｄｍの下部分には文字メッセージ８１ｊが、それぞれ表示されており、「競争演出」の実行状況を示唆している。ここでは、１号艇が先マイして外に膨らんだところを、３号艇が差しにまわり、さらにその内を６号艇が差している場面が表示されている。

【６８２１】

次いで、図４２４（ａ）は、図４２３（ｂ）の状態から１０Ｒ目が終了して大当たりエンディングに進行した状態を示している。図４２４（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、大当たりエンディングが実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄ

に「レース中」と表示されており、引き続き「競争演出」が実行中であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、ホームストレートを疾走する各艇を示した競争演出８１ｉが、主表示領域Ｄｍの下部分には文字メッセージ８１ｊが、それぞれ表示されており、「競争演出」の実行状況を示唆している。ここでは、内から順に６号艇、３号艇、１号艇が並走している場面が表示されている。

【６８２２】

次いで、図４２４（ｂ）は、図４２４（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されており、「競争演出」の当たりとなる結果が表示されている状態を示している。図４２４（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、大当たりエンディングが実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「レース中」と表示されており、引き続き「競争演出」が実行中であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には競争演出８１ｉが、主表示領域Ｄｍの下部分には文字メッセージ８１ｊが、それぞれ表示されており、「競争演出」において、図４１８（ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうち、６人目のキャラクタ（６号艇）が１着、１人目のキャラクタ（１号艇）が２着、３人目のキャラクタ（３号艇）が３着となった状態を示唆している。

【６８２３】

よって、主表示領域Ｄｍの右部分には、該「競争演出」の内容より、当たりとなる結果であったことを報知する文字メッセージ８１ｋが表示されており、遊技者が確変領域６５ｄに球を通過させた４Ｒ目（１号艇に対応）又は９Ｒ目（６号艇に対応）の確変領域６５ｄのいずれかが有効に設定されていたことを示唆している。

【６８２４】

ここで、第１８実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示で大当たりした場合に実行される「競争演出」において、有効確変領域への通過に基づいて成功結果となる演出を実行する場合、遊技者が「投票演出」で選択した２のキャラクタのうち、いずれか一方のキャラクタが１着となり、他方のキャラクタが２着となる演出を実行するように構成されている（所謂、連勝複式（２連複））。

【６８２５】

しかしながら、遊技者によっては、１着、２着の順番が異なっていたことによって（図４２４（ｂ）参照）、失敗結果になってしまったように認識してしまうおそれがある。このため、第１８実施形態のパチンコ機１０では、如何様な「競争演出」の内容が実行された場合であっても、「的中！」等の文字メッセージ８１ｋを表示して成功結果となったことを示し（図４２４（ｂ）及び図４２５（ｂ）参照）、遊技者が選択したラウンドにおいて有効確変領域を通過したことによって、「確率変動状態」の発生を獲得したことを報知するように構成されている。

【６８２６】

このように構成することで、遊技者の、遊技仕様や投票方式に対する理解、競艇に対する知識が不十分な場合であっても、「競争演出」において成功結果を明確に表示することで、有効確変領域を通過して「確率変動状態」に移行することを遊技者に認識させることができる。

【６８２７】

次いで、図４２５（ａ）は、図４２４（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されており、「競争演出」のハズレとなる結果が表示されている状態を示している。図４２５（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、大当たりエンディングが実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「レース中」と表示されており、引き続き「競争演出」が実行中であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には競争演出８１ｉが、主表示領域Ｄｍの下部分には文字メッセージ８１ｊが、それぞれ表示されており、「競争演出」において、図４１８（

ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうち、３人目のキャラクタ（３号艇）が１着、１人目のキャラクタ（１号艇）が２着、６人目のキャラクタ（６号艇）が３着となった状態を示唆している。

【６８２８】

よって、主表示領域Ｄｍの右部分には、該「競争演出」の内容より、はずれとなる結果であったことを報知する文字メッセージ８１ｋが表示されており、遊技者が確変領域６５ｄに球を通過させた４Ｒ目（１号艇に対応）及び９Ｒ目（６号艇に対応）の確変領域６５ｄがいずれも有効に設定されていなかった一方、他のラウンド（５Ｒ（２号艇に対応），６Ｒ（３号艇に対応），７Ｒ（４号艇に対応），８Ｒ（５号艇に対応））のいずれか２のラウンドで確変領域６５ｄが有効に設定され、該有効確変領域を通過させられなかったことを示唆している。

【６８２９】

次いで、図４２５（ｂ）は、図４２４（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されている状態を示している。図４２５（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、大当たりエンディングが実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「見事　的中！」と表示されており、「競争演出」が当たりとなる結果であったことを示唆している。

【６８３０】

さらに、主表示領域Ｄｍの右部分には「確率変動状態　突入」の文字メッセージ８１ｍが表示されており、遊技者が有効確変領域に球を通過させたことにより、該大当たり終了後に「確率変動状態」に移行することを示している。

【６８３１】

次いで、図４２６（ａ）は、図４２５（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されている状態を示している。図４２６（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、大当たりエンディングが実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに　「残念　ハズレ！」と表示されており、「競争演出」がハズレとなる結果であったことを示唆している。

【６８３２】

さらに、主表示領域Ｄｍの右部分には「時短　１５０回」の文字メッセージ８１ｍが表示されており、遊技者が有効確変領域に球を通過させられなかったことにより、該大当たり終了後に「普図高確時間短縮状態」に移行することを示している。

【６８３３】

第１８実施形態では、遊技客が確変領域６５ｄを通過させたラウンドに対応する艇と無関係に「競争演出」を実行しているが、遊技客が確変領域６５ｄを通過させたラウンドに対応する艇が、「競争演出」において最後まで競る演出となるように構成してもよい。このように構成することで、「競争演出」を最後まで遊技者に堪能させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６８３４】

次に、図４２７から図４３７を参照して、「確率変動状態」での大当たり、即ち、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に実行される「競争演出」について説明する。図４２７（ａ）は、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選し、大当たりオープニングが実行されている状態を示している。図４２７（ａ）では、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した直後の状態であるため、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの上部分に、大当たりに当選したことを報知する文字メッセージ８１ａが表示されている。また、大当たり中は右打ち遊技することで可変入賞装置６５へ球を入賞させ、多量の賞球の払い出しが行われるため、主表示領域Ｄｍの右上部分に主表示用右打ち指示８９が表示されており、主表示領域Ｄｍの中央部分にも右打ち遊技を示唆する文字メッセージ８１ｂが表示されている。

【６８３５】
次いで、図４２７（ｂ）は、図４２７（ａ）の状態から、大当たりオープニングが終了して１Ｒ目が開始された状態を示している。図４２７（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、１Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、大当たり遊技中の遊技説明に関する文字メッセージ８１ｄが表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合の８Ｒ目～１０Ｒ目の期間に行われる「競争演出」に関する導入演出（スタート展示演出）８１ｅが表示されている。ここでは、６艇がピットアウトして第２ターンマークを目指すかのような演出が実行されている。なお、上述したように、この導入演出８１ｅは、当選した大当たり種別や確変領域有効テーブル２０２ｈの内容、即ち、いずれの大当たりラウンドの確変領域６５ｄが有効になるのか、に関わらず、一定数の導入演出の中から無作為に抽選されて実行されるように構成されている（図４１１のＳ１４０８参照）。
【６８３６】
次いで、図４２８（ａ）は、図４２７（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１Ｒ目が実行されている状態を示している。図４２８（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、１Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、図４２７（ｂ）において表示されていた大当たり遊技中の遊技説明の続きの文字メッセージ８１ｄが表示されている。この文字メッセージ８１ｄには「投票は３回」と表示されており、今回の大当たり遊技において、確変領域６５ｄに球を通過させるラウンド数の上限が３回であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、図４２７（ｂ）において表示されていた導入演出に続く導入演出８１ｅとして、「スタート展示」における各艇のスタート状況を示したスタート展示写真が表示されている。ここでは、進入は枠番通りであり、１号艇、２号艇、３号艇、４号艇および６号艇のスタートは正常である一方、５号艇がフライングである旨が表示されている。
【６８３７】
次いで、図４２８（ｂ）は、図４２８（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１Ｒ目が実行されている状態を示している。図４２８（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、１Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、図４２８（ａ）において表示されていた導入演出に続く導入演出８１ｅが表示されている。ここでは、スタートタイミング等を表示して、スタート展示写真をより分かり易くした模式的な表示が実行され、各艇のスタートタイミング（図では「ＳＴ」の部分）の詳細な時間が表示されている。
【６８３８】
次いで、図４２９（ａ）は、図４２８（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１Ｒ目が実行されている状態を示している。図４２９（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、１Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、図４２８（ｂ）において表示されていた大当たり遊技中の遊技説明の続きの文字メッセージ８１ｄが表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、図４２８（ｂ）において表示されていた導入演出に続く導入演出８１ｅが表示されている。この文字メッセージ８１ｄ及び導入演出８１ｅにより、表示されている６のキャラクタのうち、いずれの２のキャラクタが８Ｒ目～１０Ｒ目の期間に行われる「競争演出」において、１着～３着の間に入るのか、即ち、拡大２連勝複式での勝ち舟券を予想することを示唆している。なお、ここでは、第１特別図柄の場合と同様、各艇の事前情報を示した出走表が表示されている。
【６８３９】
次いで、図４２９（ｂ）は、図４２９（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１Ｒ目が実行されている状態を示している。図４２９（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、１Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表

示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、図４２９（ａ）において表示されていた大当たり遊技中の遊技説明の続きの文字メッセージ８１ｄに「まもなく投票開始」と表示されており、まもなく確変領域６５ｄへ球を通過させるか否かの遊技が開始することを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、図４２９（ａ）において表示されていた導入演出に続く導入演出８１ｅが表示されており、８Ｒ目～１０Ｒ目の期間に行われる「競争演出」が実施される状況の説明が行われている。ここでは、第１特別図柄の場合と同様、競争水面の情報や天候等を示す水面気象情報が表示されており、天候、気温、水温、風速、風向、及び、波高が表示されている。

【６８４０】

次いで、図４３０（ａ）は、図４２９（ｂ）の状態から、１Ｒ目が終了して２Ｒ目に進行した状態を示している。なお、図４３０（ａ）は、２Ｒ目の確変領域６５ｄが開放されている状態における第３図柄表示装置８１での演出内容となっている。図４３０（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、２Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、投票中演出８１ｆにおいて、図４２９（ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうちの１人目のキャラクタ（１号艇）が表示されている。

【６８４１】

さらに、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄが表示されており、該文字メッセージ８１ｄの前半部分「１号艇に投票する場合はアタッカーを狙え」において、図４２９（ａ）に表示されていた６のキャラクタのうち、１人目のキャラクタ（１号艇）が「競争演出」で１着～３着の間に入ると予想する場合に、右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させることを示唆している。また、該文字メッセージ８１ｄの後半部分「（０回／３回）」において、今回の大当たり遊技で確変領域６５ｄに球を通過させるラウンド数の上限が「３回」であり、そのうち「０回」が実行されている（即ち、当該の大当たり遊技において一度も確変領域６５ｄに球を通過させていない）ことを示唆している。

【６８４２】

なお、該文字メッセージ８１ｄにおける遊技説明で、右打ち遊技を実行するか否かを選択することを示唆しているが、該文字メッセージ８１ｄが表示されている間も可変入賞装置６５は開放中となっているため、主表示領域Ｄｍの右上部分には、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示８９が表示された状態となっている。

【６８４３】

次いで、図４３０（ｂ）は、図４３０（ａ）の状態から、引き続き２Ｒ目が実行されており、確変領域６５ｄが閉鎖されたものの、可変入賞装置６５は引き続き開放中となっている状態を示している。図４３０（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、２Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「アタッカー開放中　右打ち継続だ」と表示されており、確変領域６５ｄが閉鎖された状態ではあるが、可変入賞装置６５は引き続き開放中となっており、１のラウンドにおける最大入賞個数（即ち、「１０個」）に達していないために右打ち遊技を継続することを示唆している。

【６８４４】

次いで、図４３０（ｃ）は、図４３０（ｂ）の状態から、２Ｒ目が終了して３Ｒ目に進行した状態を示している。なお、図４３０（ｃ）は、３Ｒ目の確変領域６５ｄが開放されている状態における第３図柄表示装置８１での演出内容となっている。図４３０（ｃ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、３Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、投票中演出８１ｆにおいて、図４２９（ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうちの２人目のキャラクタ（２号艇）が表示されている。

【６８４５】

さらに、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄが表示されて

おり、該文字メッセージ８１ｄの前半部分「２号艇に投票する場合はアタッカーを狙え」において、図４２９（ａ）に表示されていた６のキャラクタのうち、２人目のキャラクタ（２号艇）が「競争演出」で１着～３着の間に入ると予想する場合に、右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させることを示唆している。また、該文字メッセージ８１ｄの後半部分「（０回／３回）」において、今回の大当たり遊技で確変領域６５ｄに球を通過させるラウンド数の上限が「３回」であり、そのうち「０回」が実行されている（即ち、当該の大当たり遊技において一度も確変領域６５ｄに球を通過させていない）ことを示唆している。

【６８４６】

なお、該文字メッセージ８１ｄにおける遊技説明で、右打ち遊技を実行するか否かを選択することを示唆しているが、該文字メッセージ８１ｄが表示されている間も可変入賞装置６５は開放中となっているため、主表示領域Ｄｍの右上部分には、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示８９が表示された状態となっている。

【６８４７】

次いで、図４３０（ｄ）は、図４３０（ｃ）の状態から、３Ｒ目の確変領域６５ｄには球を通過させずに４Ｒ目に進行した状態を示している。なお、図４３０（ｄ）は、４Ｒ目の確変領域６５ｄが開放されている状態における第３図柄表示装置８１での演出内容となっている。図４３０（ｄ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、４Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、投票中演出８１ｆにおいて、図４２９（ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうちの３人目のキャラクタ（３号艇）が表示されている。

【６８４８】

さらに、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄが表示されており、該文字メッセージ８１ｄの前半部分「３号艇に投票する場合はアタッカーを狙え」において、図４２９（ａ）に表示されていた６のキャラクタのうち、３人目のキャラクタ（３号艇）が「競争演出」で１着～３着の間に入ると予想する場合に、右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させることを示唆している。また、該文字メッセージ８１ｄの後半部分「（０回／３回）」において、今回の大当たり遊技で確変領域６５ｄに球を通過させるラウンド数の上限が「３回」であり、そのうち「０回」が実行されている（即ち、当該の大当たり遊技において一度も確変領域６５ｄに球を通過させていない）ことを示唆している。

【６８４９】

さらに、主表示領域Ｄｍの右部分には、文字メッセージ８１ｇに「あと３回投票可能」の文字が表示されており、図４３０（ｄ）では、確変領域６５ｄが開放されるのが残り４のラウンドとなっており、このうちいずれか３のラウンドで確変領域６５ｄを通過させる必要があるため、右打ち遊技を示唆するメッセージが追加で表示されている。

【６８５０】

なお、該文字メッセージ８１ｄにおける遊技説明で、右打ち遊技を実行するか否かを選択することを示唆しているが、該文字メッセージ８１ｄが表示されている間も可変入賞装置６５は開放中となっているため、主表示領域Ｄｍの右上部分には、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示８９が表示された状態となっている。

【６８５１】

次いで、図４３１（ａ）は、図４３０（ｄ）の状態から、引き続き４Ｒ目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させた状態を示している。図４３１（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、４Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「３号艇への投票完了」と表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、マークシートを模した表示に対して３人目のキャラクタ（３号艇）が１着～３着の間に入ると予想したことを示唆する投票中演出８１ｆが表示されており、遊技者が４Ｒ目に右打ち遊技を実行して可変入

賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させたこと示している。
【６８５２】
次いで、図４３１（ｂ）は、図４３１（ａ）の状態から、４Ｒ目が終了して５Ｒ目に進行した状態を示している。なお、図４３１（ｂ）は、５Ｒ目の確変領域６５ｄが開放されている状態における第３図柄表示装置８１での演出内容となっている。図４３１（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、５Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、投票中演出８１ｆにおいて、図４２９（ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうちの４人目のキャラクタ（４号艇）が表示されている。
【６８５３】
さらに、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄが表示されており、該文字メッセージ８１ｄの前半部分「４号艇に投票する場合はアタッカーを狙え」において、図４２９（ａ）に表示されていた６のキャラクタのうち、４人目のキャラクタ（４号艇）が「競争演出」で１着～３着の間に入ると予想する場合に、右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させることを示唆している。また、該文字メッセージ８１ｄの後半部分「（１回／３回）」において、今回の大当たり遊技で確変領域６５ｄに球を通過させるラウンド数の上限が「３回」であり、そのうち「１回」が実行されていることを示唆している。
【６８５４】
さらに、主表示領域Ｄｍの右部分には、文字メッセージ８１ｇに「あと２回投票可能」の文字が表示されており、図４３１（ｂ）では、確変領域６５ｄが開放されるのが残り３のラウンドとなっており、このうちいずれか２のラウンドで確変領域６５ｄを通過させる必要があるため、右打ち遊技を示唆するメッセージが追加で表示されている。
【６８５５】
なお、該文字メッセージ８１ｄにおける遊技説明で、右打ち遊技を実行するか否かを選択することを示唆しているが、該文字メッセージ８１ｄが表示されている間も可変入賞装置６５は開放中となっているため、主表示領域Ｄｍの右上部分には、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示８９が表示された状態となっている。
【６８５６】
次いで、図４３１（ｃ）は、図４３１（ｂ）の状態から、引き続き５Ｒ目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させた状態を示している。図４３１（ｃ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、５Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「４号艇への投票完了」と表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、マークシートを模した表示に対して４人目のキャラクタ（４号艇）が１着～３着の間に入ると予想したことを示唆する投票中演出８１ｆが表示されており、遊技者が５Ｒ目に右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させたこと示している。
【６８５７】
次いで、図４３１（ｄ）は、図４３１（ｃ）の状態から、５Ｒ目が終了して６Ｒ目に進行した状態を示している。なお、図４３１（ｄ）は、６Ｒ目の確変領域６５ｄが開放されている状態における第３図柄表示装置８１での演出内容となっている。図４３１（ｄ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、６Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、投票中演出８１ｆにおいて、図４２９（ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうちの５人目のキャラクタ（５号艇）が表示されている。
【６８５８】
さらに、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄが表示されており、該文字メッセージ８１ｄの前半部分「５号艇に投票する場合はアタッカーを狙え」において、図４２９（ａ）に表示されていた６のキャラクタのうち、５人目のキャラクタ

（５号艇）が「競争演出」で１着～３着の間に入ると予想する場合に、右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させることを示唆している。また、該文字メッセージ８１ｄの後半部分「（２回／３回）」において、今回の大当たり遊技で確変領域６５ｄに球を通過させるラウンド数の上限が「３回」であり、そのうち「２回」が実行されていることを示唆している。

【６８５９】

さらに、主表示領域Ｄｍの右部分には、文字メッセージ８１ｇに「投票締切１Ｒ前」の文字が表示されており、図４３１（ｄ）では、確変領域６５ｄが開放されるのが残り２のラウンドとなっており、このうちいずれか１のラウンドで確変領域６５ｄを通過させる必要があるため、右打ち遊技を示唆するメッセージが追加で表示されている。

【６８６０】

なお、該文字メッセージ８１ｄにおける遊技説明で、右打ち遊技を実行するか否かを選択することを示唆しているが、該文字メッセージ８１ｄが表示されている間も可変入賞装置６５は開放中となっているため、主表示領域Ｄｍの右上部分には、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示８９が表示された状態となっている。

【６８６１】

次いで、図４３２（ａ）は、図４３１（ｄ）の状態から、引き続き６Ｒ目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させた状態を示している。図４３２（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、６Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「５号艇への投票完了」と表示されている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、マークシートを模した表示に対して５人目のキャラクタ（５号艇）が１着～３着の間に入ると予想したことを示唆する投票中演出８１ｆが表示されており、遊技者が６Ｒ目に右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させたこと示している。

【６８６２】

次いで、図４３２（ｂ）は、図４３２（ａ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き６Ｒ目が実行されている状態を示している。図４３２（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、６Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「投票完了」と表示されており、今回の大当たり遊技において、確変領域６５ｄへ球を通過させるラウンド数が一定の値（即ち、「３回」）に達したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には投票中演出８１ｆが表示されており、遊技者が図４２９（ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうち、３人目（３号艇）、４人目（４号艇）及び５人目（５号艇）に投票した（即ち、４Ｒ目、５Ｒ目及び６Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させた）こと示している。

【６８６３】

次いで、図４３３（ａ）は、図４３２（ｂ）の状態から、６Ｒ目が終了して７Ｒ目に進行した状態を示している。なお、図４３３（ａ）は、７Ｒ目の確変領域６５ｄが開放されている状態、及び、７Ｒ目の確変領域６５ｄが閉鎖され、可変入賞装置６５が開放されている状態（即ち、７Ｒ目のすべての期間）における第３図柄表示装置８１での演出内容となっている。図４３３（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、７Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「投票完了」と表示されており、今回の大当たり遊技において、確変領域６５ｄへ球を通過させるラウンド数が一定の値（即ち、「３回」）に達したことを示している。なお、７Ｒの段階において、未だ確変領域６５ｄへの球の通過回数が３回に到達していない場合には、図４２９（ａ）に表示されていた６のキャラクタのうち、６人目のキャラクタ（６号艇）が「競争演出」で１着～３着の間に入ると予想する場合に、右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５に入賞させ、確変領域６５ｄへ球を通過させることを示唆するように構成されている。

【６８６４】
このように、第１８実施形態のパチンコ機１０では、当該の大当たり遊技において、確変領域６５ｄへ球を通過させるラウンド数が一定の値に達している場合には、確変領域６５ｄが開放されている状態であっても、該確変領域６５ｄへ球を通過させることを示唆する演出及び文字メッセージは表示しないように構成されている。
【６８６５】
次いで、図４３３（ｂ）は、図４３３（ａ）の状態から、７Ｒ目が終了して８Ｒ目に進行した状態を示している。図４３３（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、８Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「レース開始」と表示されており、「競争演出」が開始されたことを示唆している。さらに、該文字メッセージ８１ｄの下部には、投票結果の文字メッセージ８１ｈに「３　４　５　投票中」と表示されており、遊技者が図４２９（ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうち、３人目（３号艇）、４人目（４号艇）及び５人目（５号艇）に投票した（即ち、４Ｒ目、５Ｒ目及び６Ｒ目の確変領域６５ｄに球を通過させた）こと示している。
【６８６６】
また、主表示領域Ｄｍの中央部分には競争演出８１ｉが、主表示領域Ｄｍの下部分には文字メッセージ８１ｊが、それぞれ表示されており、「競争演出」の実行状況を示唆している。
【６８６７】
次いで、図４３４（ａ）は、図４３３（ｂ）の状態から、引き続き８Ｒ目が実行されている状態を示している。図４３４（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、８Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「レース中」と表示されており、「競争演出」が引き続き実行中であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、１周目第１ターンマークを各艇が旋回する場面の競争演出８１ｉが、主表示領域Ｄｍの下部分には文字メッセージ８１ｊが、それぞれ表示されており、「競争演出」の実行状況を示唆している。ここでは、３号艇が所謂先マイして所謂マクリをしたところを、１号艇、２号艇及び５号艇が差しにまわり、４号艇がアウトから全速で所謂ツケマイを仕掛け、さらに、６号艇が５本の引き波を越えた上での差しにまわる場面が表示されている。
【６８６８】
次いで、図４３４（ｂ）は、図４３４（ａ）の状態から、８Ｒ目が終了して９Ｒ目に進行した状態を示している。図４３４（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、９Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「レース中」と表示されており、「競争演出」が引き続き実行中であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、バックストレートを疾走する各艇を示した競争演出８１ｉが、主表示領域Ｄｍの下部分には文字メッセージ８１ｊが、それぞれ表示されており、「競争演出」の実行状況を示唆している。
【６８６９】
次いで、図４３５（ａ）は、図４３４（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き９Ｒ目が実行されている状態を示している。図４３５（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、９Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「レース中」と表示されており、「競争演出」が引き続き実行中であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、１周目第２ターンマークを各艇が旋回する場面の競争演出８１ｉが、主表示領域Ｄｍの下部分には文字メッセージ８１ｊが、それぞれ表示されており、「競争演出」の実行状況を示唆している。ここでは、１号艇が先マイして旋回した後に、３号艇が追走し、さらにその内を４号艇が差している場面が表示され

ている。
【６８７０】
次いで、図４３５（ｂ）は、図４３５（ａ）の状態から、９Ｒ目が終了して１０Ｒ目に進行した状態を示している。図４３５（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、１０Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「レース中」と表示されており、「競争演出」が引き続き実行中であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、ホームストレートを疾走する各艇を示した競争演出８１ｉが、主表示領域Ｄｍの下部分には文字メッセージ８１ｊが、それぞれ表示されており、「競争演出」の実行状況を示唆している。ここでは、内から順に４号艇、３号艇、１号艇が並走している場面が表示されている。
【６８７１】
次いで、図４３６（ａ）は、図４３５（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き１０Ｒ目が実行されており、「競争演出」の当たりとなる結果が表示されている状態を示している。図４３６（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、１０Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「レース中」と表示されており、引き続き「競争演出」が実行中であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には競争演出８１ｉが、主表示領域Ｄｍの下部分には文字メッセージ８１ｊが、それぞれ表示されており、「競争演出」において、図４２９（ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうち、１人目のキャラクタ（１号艇）が１着、３人目のキャラクタ（３号艇）が２着、４人目のキャラクタ（４号艇）が３着となった状態を示唆している。
【６８７２】
よって、主表示領域Ｄｍの右部分には、該「競争演出」の内容より、当たりとなる結果であったことを報知する文字メッセージ８１ｋが表示されており、遊技者が確変領域６５ｄに球を通過させた４Ｒ目、５Ｒ目又は６Ｒ目の確変領域６５ｄのいずれかが有効に設定されていたことを示唆している。
【６８７３】
ここで、第１８実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示で大当たりした場合に実行される「競争演出」において、有効確変領域への通過に基づいて成功結果となる演出を実行する場合、遊技者が「投票演出」で選択した３のキャラクタのうち、いずれか２のキャラクタが順位にかかわらず１着から３着までに入る演出を実行するように構成されている。図４３２（ｂ）のケースでは、「３号艇及び４号艇」、「３号艇及び５号艇」、「４号艇及び５号艇」のいずれかの組み合わせが、１着及び２着か、１着及び３着か、又は、２着及び３着となれば成功結果となる（即ち、拡連複方式（拡大二連勝複式））。
【６８７４】
しかしながら、遊技者によっては、遊技仕様や投票方式が理解できず、失敗結果になってしまったように認識してしまうおそれがある。このため、第１８実施形態のパチンコ機１０では、如何様な「競争演出」の内容が実行された場合であっても、「的中！」等の文字メッセージ８１ｋを表示して成功結果となったことを示し（図４３６（ａ）及び図４３７（ａ）参照）、遊技者が選択したラウンドにおいて有効確変領域を通過したことによって、「確率変動状態」の発生を獲得したことを報知するように構成されている。
【６８７５】
このように構成することで、遊技者の、遊技仕様や投票方式に対する理解、競艇に対する知識が不十分な場合であっても、「競争演出」において成功結果を明確に表示することで、有効確変領域を通過して「確率変動状態」に移行することを遊技者に認識させることができる。
【６８７６】
次いで、図４３６（ｂ）は、図４３５（ｂ）の状態から一定期間（数秒程度）が経過し

、引き続き１０Ｒ目が実行されており、「競争演出」のハズレとなる結果が表示されている状態を示している。図４３６（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、１０Ｒ目が実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「レース中」と表示されており、引き続き「競争演出」が実行中であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には競争演出８１ｉが、主表示領域Ｄｍの下部分には文字メッセージ８１ｊが、それぞれ表示されており、「競争演出」において、図４２９（ａ）で紹介されていた６のキャラクタのうち、１人目のキャラクタ（１号艇）が１着、３人目のキャラクタ（３号艇）が２着、６人目のキャラクタ（６号艇）が３着となった状態を示唆している。

【６８７７】

よって、主表示領域Ｄｍの右部分には、該「競争演出」の内容より、はずれとなる結果であったことを報知する文字メッセージ８１ｋが表示されており、遊技者が確変領域６５ｄに球を通過させた４Ｒ目（３号艇）、５Ｒ目（４号艇）及び６Ｒ目（５号艇）の確変領域６５ｄがいずれも有効に設定されていなかった一方、他のラウンド（２Ｒ（１号艇に対応）、３Ｒ（２号艇に対応）、７Ｒ（６号艇に対応））のいずれか３のラウンドで確変領域６５ｄが有効に設定され、該有効確変領域を通過させられなかったことを示唆している。

【６８７８】

次いで、図４３７（ａ）は、図４３６（ａ）の状態から１０Ｒ目が終了して大当たりエンディングに進行した状態を示している。図４３７（ａ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、大当たりエンディングが実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに「見事　的中！」と表示されており、「競争演出」が当たりとなる結果であったことを示唆している。

【６８７９】

さらに、主表示領域Ｄｍの右部分には「確率変動状態　突入」の文字メッセージ８１ｍが表示されており、遊技者が有効確変領域に球を通過させたことにより、該大当たり終了後に「確率変動状態」に移行することを示している。

【６８８０】

次いで、図４３７（ｂ）は、図４３６（ｂ）の状態から１０Ｒ目が終了して大当たりエンディングに進行した状態を示している。図４３７（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの左上部分において、大当たりエンディングが実行されていることを示す文字メッセージ８１ｃが表示されている。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技説明の文字メッセージ８１ｄに　「残念　ハズレ！」と表示されており、「競争演出」がハズレとなる結果であったことを示唆している。

【６８８１】

さらに、主表示領域Ｄｍの右部分には「時短　１５０回」の文字メッセージ８１ｍが表示されており、遊技者が有効確変領域に球を通過させられなかったことにより、該大当たり終了後に「普図高確時間短縮状態」に移行することを示している。

【６８８２】

なお、第１８実施形態のパチンコ機１０では、１の大当たり遊技において確変領域６５ｄが開放されるラウンド数が６回であることから、該大当たり遊技中に第３図柄表示装置８１で実行する「競争演出」において、６人のキャラクタの中から任意のキャラクタを選定して競争結果を推測するように構成しているが、その他の数（例えば、９人や１６人など）で競争演出を実行するように構成してもよい。また、６人のキャラクタの中から２人又は３人を選定するように構成しているが、１人のみを選定するように構成してもよいし、その他の人数を選定するように構成してもよい。

【６８８３】

さらに、該「競争演出」において、舟をモチーフに構成しているが、その他のモチーフ（例えば、馬や自転車など）で「競争演出」を実行するように構成してもよいし、別の世界観の演出（例えば、トランプや宝くじなど）で実行するように構成してもよい。

【６８８４】
以上、説明したように、第１８実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別によって、確変領域６５ｄの開放時における、確変領域スイッチ６５ｇによる入球検知を有効とするラウンドが異なるように構成する。また、確変領域スイッチ６５ｇによって球が検出されたラウンド数が所定の値以上となった場合、各大当たり種別による大当たりラウンド毎の確変領域６５ｄの有効又は無効の設定にかかわらず、以降のラウンドにおける確変領域６５ｄは無効となるように構成する。このように構成することで、１の大当たりにおいて、確変領域６５ｄが開放される６のラウンドのうち、所定数のラウンドを選択して確変領域６５ｄに球を通過させ、その結果、有効確変領域を通過させて「確率変動状態」に移行するのか、又は、有効確変領域を非通過となり、「普図高確時間短縮状態」に移行するのか、という遊技性にすることができる。
【６８８５】
また、大当たり中において、確変領域６５ｄが開放される前に第３図柄表示装置８１で実行される導入演出では、いずれの大当たりラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されるのか、に関わらず、一定数の導入演出の中から無作為に抽選処理が行われるように構成する。このように構成することで、第３図柄表示装置８１で実行された導入演出と、確変領域６５ｄが有効に設定された大当たりラウンドと、を無関係とすることができる。
【６８８６】
その結果、従来のパチンコ機のように、主制御装置１１０において「確率変動状態」に移行するか否かを抽選し、該抽選結果を図柄表示装置などによって報知する構成と異なり、いずれの大当たりラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されているかを遊技者が推測し、いずれかの大当たりラウンドの確変領域６５ｄに球を通過させかを遊技者自身の選択によって決定し、その結果によって「確率変動状態」に移行するか否かが判定されるようにすることができ、新たな遊技性を創出して興趣向上を図ることができる。
【６８８７】
また、第１８実施形態のパチンコ機１０では、大当たり中のラウンドにおいて確変領域６５ｄが開放される場合、大入賞口開閉板６５ａの開放と同時に確変領域６５ｄが開放され、１の大当たりラウンドにおける確変領域６５ｄの開放時間は最大で「１０秒」、大入賞口開閉板６５ａの開放時間は最大で「３０秒」となるように構成する。このように構成することで、当該ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されていないと遊技者が推測した場合、該当ラウンドでは、遊技者は大入賞口開閉板６５ａの開放から１０秒間の間、球の発射を中断し、１０秒経過後の確変領域６５ｄの閉鎖後から右打ち遊技を再開することで、該当ラウンドの賞球を獲得することができる。
【６８８８】
その結果、時間あたりに遊技者が獲得する球数が過度になり難いようにすることができ、遊技者の射幸心を煽り過ぎず、遊技者が遊技を適切に行うことができるパチンコ機１０を提供することができる。
【６８８９】
さらに、第１８実施形態のパチンコ機１０では、実行中の大当たりにおいて、確変領域６５ｄへ球を通過させる残りのラウンド数と、該確変領域６５ｄが開放される残りのラウンド数とに基づいて、第３図柄表示装置８１での右打ち遊技を示唆する程度を段階的に変化させるように構成する。このように構成することで、確変領域６５ｄへ球を通過させることを、遊技者に対して段階的に強調して報知することができる。その結果、遊技者が確変領域６５ｄへ球を通過させず、確変領域６５ｄへ球を通過させたラウンド数が遊技仕様よりも少なくなり、想定よりも少ない出玉の獲得となり得ることを抑制することができる。
【６８９０】
また、第１８実施形態のパチンコ機１０では、大当たりに当選し、遊技者がいずれかのラウンドの確変領域６５ｄに球を通過させた結果を第３図柄表示装置８１における「競争演出」において報知する場合であって、成功となる結果を報知する場合、如何様な「競争

演出」の内容が実行された場合であっても、有効確変領域を通過して「確率変動状態」に移行することを報知するように構成する。このように構成することで、遊技者の、遊技仕様に対する理解が不十分な場合であっても、「競争演出」が成功結果となり、有効確変領域を通過して「確率変動状態」に移行することを認識させることができる。

【６８９１】

さらに、第１８実施形態のパチンコ機１０では、大当たり中は常時、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃ及び第３図柄表示装置８１における主表示用右打ち指示８９の表示を行うよう構成する。このように構成することで、大当たり中の「投票演出」など、右打ち遊技の中断を示唆するような遊技仕様に則った演出が実行されている場合であっても、遊技者は特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃ及び第３図柄表示装置８１における主表示用右打ち指示８９の表示を確認することができる。その結果、遊技者は、大当たり中において、右打ち遊技を実行することでいずれかの賞球が獲得可能な状態であることを認識することができる。

【６８９２】

また、第１８実施形態のパチンコ機１０では、大当たり中に有効確変領域への球の通過が検出された場合に、該当のラウンド情報を有効確変領域通過ラウンド格納エリア２２３ｑに格納し、有効確変領域の通過可否を第３図柄表示装置８１において報知する「競争演出」を実行する際に、該有効確変領域通過ラウンド格納エリア２２３ｑの情報を参照して勝利用競争展開シナリオを抽選し、成功結果となる「競争演出」を実行するように構成されている。このように構成することで、確変領域６５ｄが有効に設定されるラウンドが複数存在する場合であっても、遊技者が有効な確変領域６５ｄに球を通過させたラウンドに基づいて、成功結果となる「競争演出」を実行することができる。

【６８９３】

＜第１９実施形態＞

次いで、図４３８から図４５２を参照して、本発明を適用した第１９実施形態のパチンコ機１０について説明する。第１８実施形態のパチンコ機１０では、可変入賞装置６５の内部に１の確変領域６５ｄが配設されており、当選した大当たり種別によって、該確変領域６５ｄが開放されるラウンド、及び、有効に設定されるラウンドが異なるように構成されている。

【６８９４】

これに対し、第１９実施形態のパチンコ機１０では、可変入賞装置６５の内部に第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６までの６の確変領域が配設されており、当選した大当たり種別によって、各ラウンド毎に開放される確変領域及び有効に設定される確変領域が異なるように構成されている。

【６８９５】

以下、第１９実施形態のパチンコ機１０について、第１８実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第１９実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１８実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１８実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【６８９６】

まず、図４３８を参照して、第１９実施形態における遊技盤１３の具体的構成について説明する。図４３８は、第１９実施形態におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図である。第１９実施形態の遊技盤１３の構成と第１８実施形態の遊技盤１３の構成との異なる点は、主に、可変入賞装置６５の内部に複数の確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）が配設されている点である。

【６８９７】

第１９実施形態における可変入賞装置６５の内部には、該可変入賞装置６５に入賞した球を検知する大入賞口スイッチ６５ｃと、該大入賞口スイッチ６５ｃの下流側に設けられた６の確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６（図４３９参照））と、第６確変領域６５ｄ６の下流側（正面視右側）に設けられた排出通路６５ｈ（図４３９参

照）とが設けられている。
【６８９８】
ここで、図４３９を参照して、可変入賞装置６５の詳細について説明する。図４３９は、第１９実施形態における可変入賞装置の正面視を模式的に表した正面拡大図である。大入賞口スイッチ６５ｃの下流側には第１確変領域６５ｄ１が配設されており、該第１確変領域６５ｄ１は、第１確変領域開閉板６５ｅ１と、該第１確変領域開閉板６５ｅ１を開閉駆動可能な第１確変領域ソレノイド６５ｆ１（図４４４参照）と、該第１確変領域開閉板６５ｅ１の下流側に流下した球を検知可能な第１確変領域スイッチ６５ｇ１と、で構成されている。なお、第１確変領域ソレノイド６５ｆ１が開放されている状態でのみ、第１確変領域スイッチ６５ｇ１での球の検出が可能に構成されている。
【６８９９】
次いで、第１確変領域６５ｄ１の下流側（正面視右側）には第２確変領域６５ｄ２が配設されており、該第２確変領域６５ｄ２は、第２確変領域開閉板６５ｅ２と、該第２確変領域開閉板６５ｅ２を開閉駆動可能な第２確変領域ソレノイド６５ｆ２（図４４４参照）と、該第２確変領域開閉板６５ｅ２の下流側に流下した球を検知可能な第２確変領域スイッチ６５ｇ２と、で構成されている。なお、第２確変領域ソレノイド６５ｆ２が開放されている状態でのみ、第２確変領域スイッチ６５ｇ２での球の検出が可能に構成されている。
【６９００】
次いで、第２確変領域６５ｄ２の下流側（正面視右側）には第３確変領域６５ｄ３が配設されており、該第３確変領域６５ｄ３は、第３確変領域開閉板６５ｅ３と、該第３確変領域開閉板６５ｅ３を開閉駆動可能な第３確変領域ソレノイド６５ｆ３（図４４４参照）と、該第３確変領域開閉板６５ｅ３の下流側に流下した球を検知可能な第３確変領域スイッチ６５ｇ３と、で構成されている。なお、第３確変領域ソレノイド６５ｆ３が開放されている状態でのみ、第３確変領域スイッチ６５ｇ３での球の検出が可能に構成されている。
【６９０１】
次いで、第３確変領域６５ｄ３の下流側（正面視右側）には第４確変領域６５ｄ４が配設されており、該第４確変領域６５ｄ４は、第４確変領域開閉板６５ｅ４と、該第４確変領域開閉板６５ｅ４を開閉駆動可能な第４確変領域ソレノイド６５ｆ４（図４４４参照）と、該第４確変領域開閉板６５ｅ４の下流側に流下した球を検知可能な第４確変領域スイッチ６５ｇ４と、で構成されている。なお、第４確変領域ソレノイド６５ｆ４が開放されている状態でのみ、第４確変領域スイッチ６５ｇ４での球の検出が可能に構成されている。
【６９０２】
次いで、第４確変領域６５ｄ４の下流側（正面視右側）には第５確変領域６５ｄ５が配設されており、該第５確変領域６５ｄ５は、第５確変領域開閉板６５ｅ５と、該第５確変領域開閉板６５ｅ５を開閉駆動可能な第５確変領域ソレノイド６５ｆ５（図４４４参照）と、該第５確変領域開閉板６５ｅ５の下流側に流下した球を検知可能な第５確変領域スイッチ６５ｇ５と、で構成されている。なお、第５確変領域ソレノイド６５ｆ５が開放されている状態でのみ、第５確変領域スイッチ６５ｇ５での球の検出が可能に構成されている。
【６９０３】
次いで、第５確変領域６５ｄ５の下流側（正面視右側）には第６確変領域６５ｄ６が配設されており、該第６確変領域６５ｄ６は、第６確変領域開閉板６５ｅ６と、該第６確変領域開閉板６５ｅ６を開閉駆動可能な第６確変領域ソレノイド６５ｆ６（図４４４参照）と、該第６確変領域開閉板６５ｅ６の下流側に流下した球を検知可能な第６確変領域スイッチ６５ｇ６と、で構成されている。なお、第６確変領域ソレノイド６５ｆ６が開放されている状態でのみ、第６確変領域スイッチ６５ｇ６での球の検出が可能に構成されている。
【６９０４】
なお、第１確変領域ソレノイド６５ｆ１～第６確変領域ソレノイド６５ｆ６は、大当たり種別によって開放駆動されるラウンドが異なるように構成されている（図４４５参照）。
【６９０５】
また、第１９実施形態のパチンコ機１０では、当選した大当たり種別に応じて、大当た

りラウンド毎の各確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）が有効又は無効に設定されるパターンが異なるように構成されている（図４４６及び図４４７参照）。よって、例えば、第１確変領域スイッチ６５ｇ１によって球が検出された場合であって、当該ラウンドの第１確変領域６５ｄ１が有効に設定されている場合にのみ、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。各確変領域ソレノイド６５ｆ１～６５ｆ６の駆動態様及び確変領域有効テーブル２０２ｈの詳細については、図４４６～図４５０において後述する。

【６９０６】

ここで、図４４０～図４４３を参照して、第１９実施形態において、可変入賞装置６５内に入賞した球の流入パターンについて説明する。図４４０（ａ）は、第１確変領域開閉板６５ｅ１が開放状態（没入状態）であって、かつ、第２確変領域開閉板６５ｅ２～第６確変領域開閉板６５ｅ６の５の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置６５の模式的断面図であり、図４４０（ｂ）は、第２確変領域開閉板６５ｅ２が開放状態（没入状態）であって、かつ、第１確変領域開閉板６５ｅ１及び第３確変領域開閉板６５ｅ３～第６確変領域開閉板６５ｅ６の５の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置６５の模式的断面図である。

【６９０７】

また、図４４１（ａ）は、第３確変領域開閉板６５ｅ３が開放状態（没入状態）であって、かつ、第１確変領域開閉板６５ｅ１、第２確変領域開閉板６５ｅ２及び第４確変領域開閉板６５ｅ４～第６確変領域開閉板６５ｅ６の５の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置６５の模式的断面図であり、図４４１（ｂ）は、第４確変領域開閉板６５ｅ４が開放状態（没入状態）であって、かつ、第１確変領域開閉板６５ｅ１～第３確変領域開閉板６５ｅ３、第５確変領域開閉板６５ｅ５及び第６確変領域開閉板６５ｅ６の５の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置６５の模式的断面図である。

【６９０８】

また、図４４２（ａ）は、第５確変領域開閉板６５ｅ５が開放状態（没入状態）であって、かつ、第１確変領域開閉板６５ｅ１～第４確変領域開閉板６５ｅ４及び第６確変領域開閉板６５ｅ６の５の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置６５の模式的断面図であり、図４４２（ｂ）は、第６確変領域開閉板６５ｅ６が開放状態（没入状態）であって、かつ、第１確変領域開閉板６５ｅ１～第５確変領域開閉板６５ｅ５の５の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置６５の模式的断面図である。

【６９０９】

また、図４４３（ａ）は、第１確変領域開閉板６５ｅ１～第６確変領域開閉板６５ｅ６の６の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置６５の模式的断面図である。

【６９１０】

図４４０（ａ）で示すように、大当たりに当選して特別遊技状態が発生した場合に、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放されて可変入賞装置６５内に球が流入可能となる。そして、第１確変領域開閉板６５ｅ１が開放状態（没入状態）であって、かつ、第２確変領域開閉板６５ｅ２～第６確変領域開閉板６５ｅ６の５の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球は、まず、大入賞口スイッチ６５ｃによって検知される。その後、第１確変領域開閉板６５ｅ１が第１確変領域ソレノイド６５ｆ１（図４４４参照）によって開放（没入）されていることから、該球が第１確変領域６５ｄ１内へ流入し、第１確変領域スイッチ６５ｇ１によって検知

される。なお、第１確変領域スイッチ６５ｇ１によって検知された球は、排出経路（図示せず）によって可変入賞装置６５外（遊技盤１３背面側）へ排出される。

【６９１１】

次いで、図４４０（ｂ）で示すように、第２確変領域開閉板６５ｅ２が開放状態（没入状態）であって、かつ、第１確変領域開閉板６５ｅ１及び第３確変領域開閉板６５ｅ３～第６確変領域開閉板６５ｅ６の５の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球は、まず、大入賞口スイッチ６５ｃによって検知される。その後、閉鎖状態（突出状態）の第１確変領域開閉板６５ｅ１の上面を転動し、該第１確変領域開閉板６５ｅ１の下流側（正面視右側）に設けられた第２確変領域開閉板６５ｅ２が第２確変領域ソレノイド６５ｆ２（図４４４参照）によって開放（没入）されていることから、該球が第２確変領域６５ｄ２内へ流入し、第２確変領域スイッチ６５ｇ２によって検知される。なお、第２確変領域スイッチ６５ｇ２によって検知された球は、排出経路（図示せず）によって可変入賞装置６５外（遊技盤１３背面側）へ排出される。

【６９１２】

次いで、図４４１（ａ）で示すように、第３確変領域開閉板６５ｅ３が開放状態（没入状態）であって、かつ、第１確変領域開閉板６５ｅ１、第２確変領域開閉板６５ｅ２及び第４確変領域開閉板６５ｅ４～第６確変領域開閉板６５ｅ６の５の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球は、まず、大入賞口スイッチ６５ｃによって検知される。その後、閉鎖状態（突出状態）の第１確変領域開閉板６５ｅ１及び第２確変領域開閉板６５ｅ２の上面を転動し、該第２確変領域開閉板６５ｅ２の下流側（正面視右側）に設けられた第３確変領域開閉板６５ｅ３が第３確変領域ソレノイド６５ｆ３（図４４４参照）によって開放（没入）されていることから、該球が第３確変領域６５ｄ３内へ流入し、第３確変領域スイッチ６５ｇ３によって検知される。なお、第３確変領域スイッチ６５ｇ３によって検知された球は、排出経路（図示せず）によって可変入賞装置６５外（遊技盤１３背面側）へ排出される。

【６９１３】

次いで、図４４１（ｂ）で示すように、第４確変領域開閉板６５ｅ４が開放状態（没入状態）であって、かつ、第１確変領域開閉板６５ｅ１～第３確変領域開閉板６５ｅ３、第５確変領域開閉板６５ｅ５及び第６確変領域開閉板６５ｅ６の５の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球は、まず、大入賞口スイッチ６５ｃによって検知される。その後、閉鎖状態（突出状態）の第１確変領域開閉板６５ｅ１～第３確変領域開閉板６５ｅ３の上面を転動し、該第３確変領域開閉板６５ｅ３の下流側（正面視右側）に設けられた第４確変領域開閉板６５ｅ４が第４確変領域ソレノイド６５ｆ４（図４４４参照）によって開放（没入）されていることから、該球が第４確変領域６５ｄ４内へ流入し、第４確変領域スイッチ６５ｇ４によって検知される。なお、第４確変領域スイッチ６５ｇ４によって検知された球は、排出経路（図示せず）によって可変入賞装置６５外（遊技盤１３背面側）へ排出される。

【６９１４】

次いで、図４４２（ａ）で示すように、第５確変領域開閉板６５ｅ５が開放状態（没入状態）であって、かつ、第１確変領域開閉板６５ｅ１～第４確変領域開閉板６５ｅ４及び第６確変領域開閉板６５ｅ６の５の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球は、まず、大入賞口スイッチ６５ｃによって検知される。その後、閉鎖状態（突出状態）の第１確変領域開閉板６５ｅ１～第４確変領域開閉板６５ｅ４の上面を転動し、該第４確変領域開閉板６５ｅ４の下流側（正面視右側）に設けられた第５確変領域開閉板６５ｅ５が第５確変領域ソレノイド６５ｆ５（図４４４参照）によって開放（没入）されていることから、該球が第５確変領域６５ｄ５内へ流入し、第５確変領域スイッチ６５ｇ５によって検知される。なお、第５確変領域スイッチ６５ｇ５によって検知された球は、排出経路（図示せず）によって可変入賞装置６５外（遊技盤１３背面側）へ排出される。

【６９１５】
次いで、図４４２（ｂ）で示すように、第６確変領域開閉板６５ｅ６が開放状態（没入状態）であって、かつ、第１確変領域開閉板６５ｅ１～第５確変領域開閉板６５ｅ５の５の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球は、まず、大入賞口スイッチ６５ｃによって検知される。その後、閉鎖状態（突出状態）の第１確変領域開閉板６５ｅ１～第５確変領域開閉板６５ｅ５の上面を転動し、該第５確変領域開閉板６５ｅ５の下流側（正面視右側）に設けられた第６確変領域開閉板６５ｅ６が第６確変領域ソレノイド６５ｆ６（図４４４参照）によって開放（没入）されていることから、該球が第６確変領域６５ｄ６内へ流入し、第６確変領域スイッチ６５ｇ６によって検知される。なお、第６確変領域スイッチ６５ｇ６によって検知された球は、排出経路（図示せず）によって可変入賞装置６５外（遊技盤１３背面側）へ排出される。
【６９１６】
次いで、図４４３（ａ）で示すように、第１確変領域開閉板６５ｅ１～第６確変領域開閉板６５ｅ６の６の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置６５内に流入した球は、まず、大入賞口スイッチ６５ｃによって検知される。その後、閉鎖状態（突出状態）の第１確変領域開閉板６５ｅ１～第６確変領域開閉板６５ｅ６の上面を転動し、第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６のいずれの確変領域内にも流入せず、第６確変領域開閉板６５ｅ６の下流側（正面視右側）に設けられた排出通路６５ｈから可変入賞装置６５外（遊技盤１３背面側）へ排出される。
【６９１７】
なお、詳細は後述するが、第１９実施形態のパチンコ機１０では、いずれか１の確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６のいずれか）が開放されている場合は、他の確変領域は閉鎖されているように構成されているため（図４４５参照）、可変入賞装置６５内に流入した球は、図４４０～図４４３に示したいずれかの流入パターンとなるように構成されている。
【６９１８】
次に、図４４４を参照して、第１９実施形態のパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図４４４は、第１９実施形態のパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。第１９実施形態のブロック図と、第１８実施形態のブロック図との異なる点は、ＲＡＭ２０３内の確変領域有効フラグ２０３ｍが削除され、第１確変領域有効フラグ２０３ｕ、第２確変領域有効フラグ２０３ｖ、第３確変領域有効フラグ２０３ｗ、第４確変領域有効フラグ２０３ｘ、第５確変領域有効フラグ２０３ｙ及び第６確変領域有効フラグ２０３ｚが追加されている点と、可変入賞装置６５内の確変領域ソレノイド６５ｆ及び確変領域スイッチ６５ｇがそれぞれ削除されて、第１確変領域ソレノイド６５ｆ１～第６確変領域ソレノイド６５ｆ６及び第１確変領域スイッチ６５ｇ１～第６確変領域スイッチ６５ｇ６がそれぞれ追加されている点である。
【６９１９】
第１確変領域有効フラグ２０３ｕは、オン状態で第１確変領域６５ｄ１が有効に設定されていることを示すためのフラグである。第１９実施形態のパチンコ機１０では、第１確変領域有効フラグ２０３ｕがオンに設定されている状況において、第１確変領域スイッチ６５ｇ１によって球が検知された場合に、確変移行フラグ２０３ｋがオンに設定され、大当たり終了後に「確率変動状態」が発生するように構成されている。
【６９２０】
この第１確変領域有効フラグ２０３ｕは、パチンコ機１０の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、特別図柄の大当たりに当選した場合に、該大当たりの大当たり種別に基づいて確変領域有効テーブル２０２ｈ（図４４６及び図４４７参照）が設定され（図３９５のＳ６５２参照）、大当たり中の各ラウンド開始毎に、該大当たりで設定された確変領域有効テーブル２０２ｈに基づいて、第１確変領域有効フラグ２０３ｕがオンに設定される（図４５１のＳ６１５１参照）。その後、大入賞口開放中処理（図４５２参照）において、第１確変領域６５ｄ１が閉鎖される場合に、この第１確変領域有効フラグ

２０３ｕがオフに設定される（図４５２のＳ６２５１及びＳ６２５２参照）。
【６９２１】
第２確変領域有効フラグ２０３ｖは、オン状態で第２確変領域６５ｄ２が有効に設定されていることを示すためのフラグである。第１９実施形態のパチンコ機１０では、第２確変領域有効フラグ２０３ｖがオンに設定されている状況において、第２確変領域スイッチ６５ｇ２によって球が検知された場合に、確変移行フラグ２０３ｋがオンに設定され、大当たり終了後に「確率変動状態」が発生するように構成されている。
【６９２２】
この第２確変領域有効フラグ２０３ｖは、パチンコ機１０の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、特別図柄の大当たりに当選した場合に、該大当たりの大当たり種別に基づいて確変領域有効テーブル２０２ｈ（図４４６及び図４４７参照）が設定され（図３９５のＳ６５２参照）、大当たり中の各ラウンド開始毎に、該大当たりで設定された確変領域有効テーブル２０２ｈに基づいて、第２確変領域有効フラグ２０３ｖがオンに設定される（図４５１のＳ６１５１参照）。その後、大入賞口開放中処理（図４５２参照）において、第２確変領域６５ｄ２が閉鎖される場合に、この第２確変領域有効フラグ２０３ｖがオフに設定される（図４５２のＳ６２５１及びＳ６２５２参照）。
【６９２３】
第３確変領域有効フラグ２０３ｗは、オン状態で第３確変領域６５ｄ３が有効に設定されていることを示すためのフラグである。第１９実施形態のパチンコ機１０では、第３確変領域有効フラグ２０３ｗがオンに設定されている状況において、第３確変領域スイッチ６５ｇ３によって球が検知された場合に、確変移行フラグ２０３ｋがオンに設定され、大当たり終了後に「確率変動状態」が発生するように構成されている。
【６９２４】
この第３確変領域有効フラグ２０３ｗは、パチンコ機１０の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、特別図柄の大当たりに当選した場合に、該大当たりの大当たり種別に基づいて確変領域有効テーブル２０２ｈ（図４４６及び図４４７参照）が設定され（図３９５のＳ６５２参照）、大当たり中の各ラウンド開始毎に、該大当たりで設定された確変領域有効テーブル２０２ｈに基づいて、第３確変領域有効フラグ２０３ｗがオンに設定される（図４５１のＳ６１５１参照）。その後、大入賞口開放中処理（図４５２参照）において、第３確変領域６５ｄ３が閉鎖される場合に、この第３確変領域有効フラグ２０３ｗがオフに設定される（図４５２のＳ６２５１及びＳ６２５２参照）。
【６９２５】
第４確変領域有効フラグ２０３ｘは、オン状態で第４確変領域６５ｄ４が有効に設定されていることを示すためのフラグである。第１９実施形態のパチンコ機１０では、第４確変領域有効フラグ２０３ｘがオンに設定されている状況において、第４確変領域スイッチ６５ｇ４によって球が検知された場合に、確変移行フラグ２０３ｋがオンに設定され、大当たり終了後に「確率変動状態」が発生するように構成されている。
【６９２６】
この第４確変領域有効フラグ２０３ｘは、パチンコ機１０の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、特別図柄の大当たりに当選した場合に、該大当たりの大当たり種別に基づいて確変領域有効テーブル２０２ｈ（図４４６及び図４４７参照）が設定され（図３９５のＳ６５２参照）、大当たり中の各ラウンド開始毎に、該大当たりで設定された確変領域有効テーブル２０２ｈに基づいて、第４確変領域有効フラグ２０３ｘがオンに設定される（図４５１のＳ６１５１参照）。その後、大入賞口開放中処理（図４５２参照）において、第４確変領域６５ｄ４が閉鎖される場合に、この第４確変領域有効フラグ２０３ｘがオフに設定される（図４５２のＳ６２５１及びＳ６２５２参照）。
【６９２７】
第５確変領域有効フラグ２０３ｙは、オン状態で第５確変領域６５ｄ５が有効に設定されていることを示すためのフラグである。第１９実施形態のパチンコ機１０では、第５確変領域有効フラグ２０３ｙがオンに設定されている状況において、第５確変領域スイッチ

６５ｇ５によって球が検知された場合に、確変移行フラグ２０３ｋがオンに設定され、大当たり終了後に「確率変動状態」が発生するように構成されている。

【６９２８】

この第５確変領域有効フラグ２０３ｙは、パチンコ機１０の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、特別図柄の大当たりに当選した場合に、該大当たりの大当たり種別に基づいて確変領域有効テーブル２０２ｈ（図４４６及び図４４７参照）が設定され（図３９５のＳ６５２参照）、大当たり中の各ラウンド開始毎に、該大当たりで設定された確変領域有効テーブル２０２ｈに基づいて、第５確変領域有効フラグ２０３ｙがオンに設定される（図４５１のＳ６１５１参照）。その後、大入賞口開放中処理（図４５２参照）において、第５確変領域６５ｄ５が閉鎖される場合に、この第５確変領域有効フラグ２０３ｙがオフに設定される（図４５２のＳ６２５１及びＳ６２５２参照）。

【６９２９】

第６確変領域有効フラグ２０３ｚは、オン状態で第６確変領域６５ｄ６が有効に設定されていることを示すためのフラグである。第１９実施形態のパチンコ機１０では、第６確変領域有効フラグ２０３ｚがオンに設定されている状況において、第６確変領域スイッチ６５ｇ６によって球が検知された場合に、確変移行フラグ２０３ｋがオンに設定され、大当たり終了後に「確率変動状態」が発生するように構成されている。

【６９３０】

この第６確変領域有効フラグ２０３ｚは、パチンコ機１０の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、特別図柄の大当たりに当選した場合に、該大当たりの大当たり種別に基づいて確変領域有効テーブル２０２ｈ（図４４６及び図４４７参照）が設定され（図３９５のＳ６５２参照）、大当たり中の各ラウンド開始毎に、該大当たりで設定された確変領域有効テーブル２０２ｈに基づいて、第６確変領域有効フラグ２０３ｚがオンに設定される（図４５１のＳ６１５１参照）。その後、大入賞口開放中処理（図４５２参照）において、第６確変領域６５ｄ６が閉鎖される場合に、この第６確変領域有効フラグ２０３ｚがオフに設定される（図４５２のＳ６２５１及びＳ６２５２参照）。

【６９３１】

次に、図４４５を参照して、第１９実施形態における各確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）の開閉パターンについて説明する。図４４５は、第１９実施形態の確変領域開放テーブル２０２ｇの一例を模式的に示した図である。第１９実施形態の確変領域開放テーブル２０２ｇと、第１８実施形態の確変領域開放テーブル２０２ｇとの異なる点は、主に、各大当たりラウンドにおいて開放される確変領域が異なる点である。

【６９３２】

図４４５示す確変領域開放テーブル２０２ｇでは、大当たり種別毎に、各大当たりラウンドにおいて開放される確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）を示しており、各ラウンド毎に第１確変領域６５ｄ１が開放される場合には「第１」と、第２確変領域６５ｄ２が開放される場合には「第２」と、第３確変領域６５ｄ３が開放される場合には「第３」と、第４確変領域６５ｄ４が開放される場合には「第４」と、第５確変領域６５ｄ５が開放される場合には「第５」と、第６確変領域６５ｄ６が開放される場合には「第６」と、それぞれ表現している。また、いずれの確変領域も開放されない場合には「－」と表現している。

【６９３３】

なお、第１９実施形態では、いずれか１の確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６のいずれか）が開放されている場合は、他の確変領域は閉鎖されているように構成されている。例えば、第１確変領域６５ｄ１が開放されている場合は、他の確変領域（第２確変領域６５ｄ２～第６確変領域６５ｄ６）は閉鎖されているように構成されている。

【６９３４】

図４４５で示すように、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合、即ち、第１特別図柄の動的表示に基づく

大当たりに当選した場合の１Ｒから３Ｒまでの各ラウンドでは、すべての確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）が閉鎖状態となっており、該当のラウンドで右打ち遊技を継続して可変入賞装置６５へ入賞させたとしても、第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６のすべての確変領域を球が通過不可能又は通過し難い状態となる（図４４３参照）。

【６９３５】

次いで、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合の４Ｒ目では、大入賞口開閉板６５ａが開放されてからの１０秒間において、第１確変領域６５ｄ１が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置６５へ入賞させることで、第１確変領域６５ｄ１を球が通過可能な状態となる（図４４０（ａ）参照）。

【６９３６】

次いで、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合の５Ｒ目では、大入賞口開閉板６５ａが開放されてからの１０秒間において、第２確変領域６５ｄ２が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置６５へ入賞させることで、第２確変領域６５ｄ２を球が通過可能な状態となる（図４４０（ｂ）参照）。

【６９３７】

次いで、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合の６Ｒ目では、大入賞口開閉板６５ａが開放されてからの１０秒間において、第３確変領域６５ｄ３が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置６５へ入賞させることで、第３確変領域６５ｄ３を球が通過可能な状態となる（図４４１（ａ）参照）。

【６９３８】

次いで、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合の７Ｒ目では、大入賞口開閉板６５ａが開放されてからの１０秒間において、第４確変領域６５ｄ４が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置６５へ入賞させることで、第４確変領域６５ｄ４を球が通過可能な状態となる（図４４１（ｂ）参照）。

【６９３９】

次いで、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合の８Ｒ目では、大入賞口開閉板６５ａが開放されてからの１０秒間において、第５確変領域６５ｄ５が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置６５へ入賞させることで、第５確変領域６５ｄ５を球が通過可能な状態となる（図４４２（ａ）参照）。

【６９４０】

次いで、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合の９Ｒ目では、大入賞口開閉板６５ａが開放されてからの１０秒間において、第６確変領域６５ｄ６が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置６５へ入賞させることで、第６確変領域６５ｄ６を球が通過可能な状態となる（図４４２（ｂ）参照）。

【６９４１】

次いで、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合の１０Ｒ目では、すべての確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）が閉鎖状態となっており、該当のラウンドで右打ち遊技を継続して可変入賞装置６５へ入賞させたとしても、第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６のすべての確変領域を球が通過不可能又は通過し難い状態となる（図４４３参照）。

【６９４２】

このように構成することで、大当たりラウンド毎に開放される確変領域が異なることになり、各大当たりラウンドと、該当大当たりラウンドで開放される確変領域とを関連付け

ることができ、遊技者に分かり易い構成とすることができる。
【６９４３】
なお、詳細は後述するが、第１９実施形態のパチンコ機１０では、各大当たり種別によって、大当たりラウンド毎の各確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）は有効又は無効に設定されており（図４４６及び図４４７参照）、各確変領域を球が通過した場合であっても、当該ラウンドの該球が通過した確変領域が有効に設定されていなければ、大当たりの終了後に「確率変動状態」に移行し得ないように構成されている。
【６９４４】
また、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合、第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６のいずれかの確変領域を球が通過したラウンド数が「２回」に達すると、以降の大当たりラウンドの確変領域はすべて無効となるように構成されている。
【６９４５】
従って、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放される４Ｒから９Ｒの６のラウンドのうち、２のラウンドを選択して確変領域に球を通過させ、該選択した２のラウンドのうち、いずれかのラウンドの確変領域が有効に設定されていれば、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。
【６９４６】
このように構成することで、第１９実施形態のパチンコ機１０では、大当たりに当選した場合に、いずれのラウンドの確変領域が有効に設定されているかを遊技者に推測させ、推測したラウンドにおいて確変領域を通過させることで、「確率変動状態」に移行させられるか否かという新たな遊技性を創出し、興趣向上を図ることができる。
【６９４７】
なお、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」への当選時に、各確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）が開放される４Ｒから９Ｒの６のラウンドにおいていずれかの確変領域に球を通過させる場合、当該ラウンドの大入賞口開閉板６５ａの開放と同時に右打ち遊技を実施可能となるが、これに対し、各確変領域に球を通過させない場合、当該ラウンドの大入賞口開閉板６５ａの開放後、１０秒間はいずれかの確変領域が開放状態となっているため、この期間は球の打ち出しを中断することになる。そして、大入賞口開閉板６５ａの開放から１０秒が経過した後に、開放状態となっていた確変領域が閉鎖状態となるため、該確変領域の閉鎖から大入賞口開閉板６５ａが閉鎖されるまでの２０秒間において、右打ち遊技を再開して該当ラウンドの賞球を獲得することができる。
【６９４８】
また、第１９実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合、確変領域が開放される４Ｒから９Ｒの各ラウンドにおいて、確変領域に球を通過させる場合に右打ち遊技を継続させるよう、第３図柄表示装置８１において示唆表示を行うように構成されている（図４１９（ａ）参照）。さらに、該示唆表示を行っている期間を含め、大当たり中は常時、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃの点灯及び第３図柄表示装置８１における主表示用右打ち指示８９の表示を行うよう構成されている。
【６９４９】
このように構成することで、第１９実施形態のパチンコ機１０では、各確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）が開放されていても、該確変領域へ球を通過させない期間において打ち出しを中断することになり、時間あたりに遊技者が獲得する球数が過度になり難いようにすることができる。その結果、遊技者の射幸心を煽り過ぎず、遊技者が遊技を適切に行うことができるパチンコ機１０を提供することができる。
【６９５０】
次いで、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」

、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合、即ち、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合の１Ｒ目では、すべての確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）が閉鎖状態となっており、該当のラウンドで右打ち遊技を継続して可変入賞装置６５へ入賞させたとしても、第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６のすべての確変領域を球が通過不可能又は通過し難い状態となる（図４４３参照）。

【６９５１】

次いで、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合の２Ｒ目では、大入賞口開閉板６５ａが開放されてからの１０秒間において、第１確変領域６５ｄ１が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置６５へ入賞させることで、第１確変領域６５ｄ１へ球が通過可能な状態となる（図４４０（ａ）参照）。

【６９５２】

次いで、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合の３Ｒ目では、大入賞口開閉板６５ａが開放されてからの１０秒間において、第２確変領域６５ｄ２が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置６５へ入賞させることで、第２確変領域６５ｄ２へ球が通過可能な状態となる（図４４０（ｂ）参照）。

【６９５３】

次いで、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合の４Ｒ目では、大入賞口開閉板６５ａが開放されてからの１０秒間において、第３確変領域６５ｄ３が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置６５へ入賞させることで、第３確変領域６５ｄ３へ球が通過可能な状態となる（図４４１（ａ）参照）。

【６９５４】

次いで、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合の５Ｒ目では、大入賞口開閉板６５ａが開放されてからの１０秒間において、第４確変領域６５ｄ４が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置６５へ入賞させることで、第４確変領域６５ｄ４へ球が通過可能な状態となる（図４４１（ｂ）参照）。

【６９５５】

次いで、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合の６Ｒ目では、大入賞口開閉板６５ａが開放されてからの１０秒間において、第５確変領域６５ｄ５が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置６５へ入賞させることで、第５確変領域６５ｄ５へ球が通過可能な状態となる（図４４２（ａ）参照）。

【６９５６】

次いで、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合の７Ｒ目では、大入賞口開閉板６５ａが開放されてからの１０秒間において、第６確変領域６５ｄ６が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置６５へ入賞させることで、第６確変領域６５ｄ６へ球が通過可能な状態となる（図４４２（ｂ）参照）。

【６９５７】

次いで、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合の８Ｒ～１０Ｒでは、すべての確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）が閉鎖状態となっており、該当のラウンドで右打ち遊技を継続して可変入賞装置６５へ入賞させたとしても、第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６のすべての確変領域を球が通過不可能又は通過し難い状態となる（図４４３参照）。

【６９５８】

なお、詳細は後述するが、第１９実施形態のパチンコ機１０では、各大当たり種別によって、大当たりラウンド毎の各確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）は有効又は無効に設定されており（図４４６及び図４４７参照）、各確変領域を球が通過した場合であっても、当該ラウンドの該球が通過した確変領域が有効に設定されていなければ、大当たりの終了後に「確率変動状態」に移行し得ないように構成されている。

【６９５９】

また、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合、各確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）を球が通過したラウンド数が「３回」に達すると、以降の大当たりラウンドの確変領域はすべて無効となるように構成されている。

【６９６０】

従って、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放される２Ｒから７Ｒの６のラウンドのうち、３のラウンドを選択して確変領域に球を通過させ、該選択した３のラウンドのうち、いずれかのラウンドの確変領域が有効に設定されていれば、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【６９６１】

なお、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」への当選時に、各確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）が開放される２Ｒから７Ｒの６のラウンドにおいていずれかの確変領域に球を通過させる場合、当該ラウンドの大入賞口開閉板６５ａの開放と同時に右打ち遊技を実施可能となるが、これに対し、開放されている確変領域に球を通過させない場合、当該ラウンドの大入賞口開閉板６５ａの開放後、１０秒間は確変領域が開放状態となっているため、この期間は球の打ち出しを中断することになる。そして、大入賞口開閉板６５ａの開放から１０秒が経過した後に確変領域が閉鎖状態となり、右打ち遊技を実施して該当ラウンドの賞球を獲得することができる。

【６９６２】

また、第１９実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合、確変領域が開放される２Ｒから７Ｒの各ラウンドにおいて、確変領域に球を通過させる場合に右打ち遊技を継続させるよう、第３図柄表示装置８１において示唆表示を行うように構成されている（図４３０（ａ）参照）。また、該示唆表示を行っている期間を含め、大当たり中は常時、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃの点灯及び第３図柄表示装置８１における主表示用右打ち指示８９の表示を行うよう構成されている。

【６９６３】

このように構成することで、第１９実施形態のパチンコ機１０では、各確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）が開放されていても、該確変領域へ球を通過

させない期間において打ち出しを中断することになり、時間あたりに遊技者が獲得する球数が過度になり難いようにすることができる。その結果、遊技者の射幸心を煽り過ぎず、遊技者が遊技を適切に行うことができるパチンコ機１０を提供することができる。

【６９６４】

次に、図４４６及び図４４７を参照して、大当たり種別毎の各確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）の有効パターンについて説明する。図４４６は、特図１確変領域有効テーブル２０２ｈ１の一例を模式的に示した図であり、図４４７は特図２確変領域有効テーブル２０２ｈ２の一例を模式的に示した図である。図４４６及び図４４７で示す確変領域有効テーブル２０２ｈでは、各特別図柄における大当たり種別毎において、各ラウンド毎に有効に設定される確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）を示しており、第１確変領域６５ｄ１が有効に設定される場合には「第１」と表記し、第２確変領域６５ｄ２が有効に設定される場合には「第２」と表記し、第３確変領域６５ｄ３が有効に設定される場合には「第３」と表記し、第４確変領域６５ｄ４が有効に設定される場合には「第４」と表記し、第５確変領域６５ｄ５が有効に設定される場合には「第５」と表記し、第６確変領域６５ｄ６が有効に設定される場合には「第６」と表記している。

【６９６５】

なお、各ラウンドにおいて、いずれの確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）も有効に設定されない場合、即ち、第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６の６の確変領域がいずれも無効に設定される場合には「－」と表記している。また、第１９実施形態では、第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６の６の確変領域のうち、いずれか１の確変領域が有効に設定されている場合は、他の確変領域が無効に設定されているように構成されている。例えば、第１確変領域６５ｄ１が有効に設定されている場合は、第２確変領域６５ｄ２～第６確変領域６５ｄ６の５の確変領域は無効に設定されるように構成されている。

【６９６６】

図４４６に示すように、第１特別図柄の大当たり種別「確変Ａ」では、４Ｒ目のみにおいて第１確変領域６５ｄ１が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～３Ｒ及び５Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【６９６７】

なお、第１特別図柄の大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」以上の場合、確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないように構成されている。即ち、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」又は「確変Ｆ」に当選した場合、いずれかの確変領域を球が通過したラウンド数が「２回」に達すると、以降の大当たりラウンドの各確変領域はすべて無効となるように構成されている。

【６９６８】

しかしながら、上述したように、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは４Ｒ以降となっているため（図４４５参照）、第１確変領域６５ｄ１が有効となる４Ｒ目の開始時において、確変領域を球が通過したラウンド数が「２回」に達していることがない。このため、大当たり種別「確変Ａ」においては、４Ｒ目に開放される第１確変領域６５ｄ１が、遊技結果によって無効に設定されることがないように構成されている。

【６９６９】

よって、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合、４Ｒ目において第１確変領域６５ｄ１に球を通過させることによって大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【６９７０】

次いで、第１特別図柄の大当たり種別「確変Ｂ」では、５Ｒ目のみにおいて第２確変領域６５ｄ２が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～４Ｒ及び６Ｒ～１

０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。
【６９７１】
　また、上述したように、大当たり種別「確変Ｂ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは４Ｒ以降となっているため（図４４５参照）、第２確変領域６５ｄ２が有効となる５Ｒ目の開始時において、確変領域を球が通過したラウンド数が「２回」に達していることがない。このため、大当たり種別「確変Ｂ」においては、５Ｒ目に開放される第２確変領域６５ｄ２が、遊技結果によって無効に設定されることがないように構成されている。
【６９７２】
　よって、大当たり種別「確変Ｂ」に当選した場合、５Ｒ目において第２確変領域６５ｄ２に球を通過させることによって大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。
【６９７３】
　次いで、第１特別図柄の大当たり種別「確変Ｃ」では、６Ｒ目のみにおいて第３確変領域６５ｄ３が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～５Ｒ及び７Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。
【６９７４】
　ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｃ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは４Ｒ以降となっているため（図４４５参照）、仮に４Ｒ目及び５Ｒ目において、それぞれ第１確変領域６５ｄ１及び第２確変領域６５ｄ２が開放されている状態で各確変領域に球を通過させた場合、４Ｒ目に開放される第１確変領域６５ｄ１及び５Ｒ目に開放される第２確変領域６５ｄ２はいずれも無効に設定されているため、この２のラウンドでは有効確変領域を通過させることができない。
【６９７５】
　さらに、４Ｒ目及び５Ｒ目の２のラウンドでそれぞれの確変領域を通過させた場合、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」となり、以降のラウンドでは確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないことになる。
【６９７６】
　よって、大当たり種別「確変Ｃ」に当選した場合、本来であれば、第３確変領域６５ｄ３が有効に設定される６Ｒ目において該第３確変領域６５ｄ３に球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させられることになるが、４Ｒ目及び５Ｒ目の２のラウンドでそれぞれの確変領域を通過させた場合は、６Ｒ目の開始時において確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」となっているため、６Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、６Ｒ目の第３確変領域６５ｄ３が無効のままとなり、この状態で６Ｒ目に第３確変領域６５ｄ３を通過させたとしても有効確変領域を非通過のため、「確率変動状態」に移行させることができない。
【６９７７】
　換言すると、大当たり種別「確変Ｃ」に当選した場合は、４Ｒ目及び５Ｒ目の２のラウンドにおいて、確変領域を通過させたラウンド数が「１回」以下の状態であれば、６Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は「１」以下となるため、確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされ、第３確変領域６５ｄ３が有効に設定され、該６Ｒ目において第３確変領域６５ｄ３に球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。
【６９７８】
　次いで、第１特別図柄の大当たり種別「確変Ｄ」では、７Ｒ目のみにおいて第４確変領域６５ｄ４が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～６Ｒ及び８Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。
【６９７９】
　ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｄ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは４Ｒ以降となっているため（図４４５参照）、仮に４Ｒ～６Ｒのうち

の２のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、４Ｒ～６Ｒで開放される確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第３確変領域６５ｄ３）はいずれも無効に設定されているため、選択した２のラウンドでは有効確変領域を通過させることができない。

【６９８０】

さらに、４Ｒ～６Ｒのうちの２のラウンドで確変領域を通過させた場合、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」となり、以降のラウンドでは確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないことになる。

【６９８１】

よって、大当たり種別「確変Ｄ」に当選した場合、本来であれば、第４確変領域６５ｄ４が有効に設定される７Ｒ目において該第４確変領域６５ｄ４に球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させられることになるが、４Ｒ～６Ｒのうちの２のラウンドで確変領域を通過させた場合は、７Ｒ目の開始時において確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」となっているため、７Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、７Ｒ目に開放される第４確変領域６５ｄ４が無効のままとなり、この状態で７Ｒ目に第４確変領域６５ｄ４を通過させたとしても有効確変領域を非通過のため、「確率変動状態」に移行させることができない。

【６９８２】

換言すると、大当たり種別「確変Ｄ」に当選した場合は、４Ｒ～６Ｒの３のラウンドにおいて、確変領域を通過させたラウンド数が「１回」以下の状態であれば、７Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は「１」以下となるため、確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされ、第４確変領域６５ｄ４が有効に設定され、該７Ｒ目において第４確変領域６５ｄ４に球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【６９８３】

次いで、第１特別図柄の大当たり種別「確変Ｅ」では、８Ｒ目のみにおいて第５確変領域６５ｄ５が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～７Ｒ、９Ｒ及び１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【６９８４】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｅ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは４Ｒ以降となっているため（図４４５参照）、仮に４Ｒ～７Ｒのうちの２のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、４Ｒ～７Ｒで開放される確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第４確変領域６５ｄ４）はいずれも無効に設定されているため、選択した２のラウンドでは有効確変領域を通過させることができない。

【６９８５】

さらに、４Ｒ～７Ｒのうちの２のラウンドで確変領域を通過させた場合、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」となり、以降のラウンドでは確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないことになる。

【６９８６】

よって、大当たり種別「確変Ｅ」に当選した場合、本来であれば、第５確変領域６５ｄ５が有効に設定される８Ｒ目において該第５確変領域６５ｄ５に球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させられることになるが、４Ｒ～７Ｒのうちの２のラウンドで確変領域を通過させた場合は、８Ｒ目の開始時において確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」となっているため、８Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、８Ｒ目に開放される第５確変領域６５ｄ５が無効のままとなり、この状態で８Ｒ目に第５確変領域６５ｄ５を通過させたとしても有効確変領域を非通過のため、「確率変動状態」に移行させることができない。

【６９８７】

換言すると、大当たり種別「確変Ｅ」に当選した場合は、４Ｒ～７Ｒの４のラウンドにおいて、各確変領域を通過させたラウンド数が「１回」以下の状態であれば、８Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は「１」以下となるため、確変領域

有効フラグ２０３ｍがオンされ、第５確変領域６５ｄ５が有効に設定され、該８Ｒ目において第５確変領域６５ｄ５に球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【６９８８】

次いで、第１特別図柄の大当たり種別「確変Ｆ」では、９Ｒ目のみにおいて第６確変領域６５ｄ６が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～８Ｒ及び１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【６９８９】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｆ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは４Ｒ以降となっているため（図４４５参照）、仮に４Ｒ～８Ｒのうちの２のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、４Ｒ～８Ｒで開放される確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第５確変領域６５ｄ５）はいずれも無効に設定されているため、選択した２のラウンドでは有効確変領域を通過させることができない。

【６９９０】

さらに、４Ｒ～８Ｒのうちの２のラウンドで確変領域を通過させた場合、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」となり、以降のラウンドでは確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないことになる。

【６９９１】

よって、大当たり種別「確変Ｆ」に当選した場合、本来であれば、第６確変領域６５ｄ６が有効に設定される９Ｒ目において該第６確変領域６５ｄ６に球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させられることになるが、４Ｒ～８Ｒのうちの２のラウンドで確変領域を通過させた場合は、９Ｒ目の開始時において確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」となっているため、９Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、９Ｒ目に開放される第６確変領域６５ｄ６が無効のままとなり、この状態で９Ｒ目に第６確変領域６５ｄ６を通過させたとしても有効確変領域を非通過のため、「確率変動状態」に移行させることができない。

【６９９２】

換言すると、大当たり種別「確変Ｆ」に当選した場合は、４Ｒ～８Ｒの５のラウンドにおいて確変領域を通過させたラウンド数が「１回」以下の状態であれば、９Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は「１」以下となるため、確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされ、第６確変領域６５ｄ６が有効に設定され、該９Ｒ目において第６確変領域６５ｄ６に球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【６９９３】

次いで、図４４７に示すように、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｇ」では、２Ｒ目において第１確変領域６５ｄ１が、３Ｒ目において第２確変領域６５ｄ２が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ及び４Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【６９９４】

なお、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」以上の場合、確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないように構成されている。即ち、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」に当選した場合、いずれかの確変領域を球が通過したラウンド数が「３回」に達すると、以降の大当たりラウンドの確変領域はすべて無効となるように構成されている。

【６９９５】

しかしながら、上述したように、大当たり種別「確変Ｇ」に当選した場合、いずれかの

確変領域が開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図４４５参照）、第１確変領域６５ｄ１が有効となる２Ｒ目、及び、第２確変領域６５ｄ２が有効となる３Ｒ目の開始時において、確変領域を球が通過したラウンド数が「３回」に達していることがない。このため、大当たり種別「確変Ｇ」においては、２Ｒ目に開放される第１確変領域６５ｄ１及び３Ｒ目に開放される第２確変領域６５ｄ２が、遊技結果によって無効に設定されることがないように構成されている。

【６９９６】

従って、大当たり種別「確変Ｇ」に当選した場合、２Ｒ目に開放される第１確変領域６５ｄ１及び３Ｒ目に開放される第２確変領域６５ｄ２が、遊技結果によって無効に設定されることがないため、該２Ｒ目に開放される第１確変領域６５ｄ１又は３Ｒ目に開放される第２確変領域６５ｄ２のいずれかの確変領域に球を通過させることで、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【６９９７】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｈ」では、２Ｒ目において第１確変領域６５ｄ１が、４Ｒ目において第３確変領域６５ｄ３が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ、３Ｒ及び５Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【６９９８】

また、上述したように、大当たり種別「確変Ｈ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図４４５参照）、第１確変領域６５ｄ１が有効となる２Ｒ目、及び、第３確変領域６５ｄ３が有効となる４Ｒ目の開始時において、確変領域を球が通過したラウンド数が「３回」に達していることがない。このため、大当たり種別「確変Ｈ」においては、２Ｒ目に開放される第１確変領域６５ｄ１及び４Ｒ目に開放される第３確変領域６５ｄ３が、遊技結果によって無効に設定されることがないように構成されている。

【６９９９】

よって、大当たり種別「確変Ｈ」に当選した場合、２Ｒ目に第１確変領域６５ｄ１に球を通過させるか、又は、４Ｒ目に第３確変領域６５ｄ３に球を通過させることによって大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【７０００】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｉ」では、２Ｒ目において第１確変領域６５ｄ１が、５Ｒ目において第４確変領域６５ｄ４が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ、３Ｒ、４Ｒ及び６Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【７００１】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｉ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図４４５参照）、仮に２Ｒ～４Ｒの３のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、５Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、５Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、５Ｒ目に開放される第４確変領域６５ｄ４が無効のままとなる。

【７００２】

しかしながら、この場合、第１確変領域６５ｄ１が有効に設定されている２Ｒ目において該第１確変領域６５ｄ１を通過させているため、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【７００３】

また、仮に第１確変領域６５ｄ１が有効に設定される２Ｒ目において該第１確変領域６５ｄ１に球を通過させず、３Ｒ目及び４Ｒ目の２のラウンドにおいてぞれぞれの確変領域に球を通過させた場合、５Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は「２」となり、「３」には達していないため、５Ｒ目の確変領域は特図２確変領域有効

テーブル２０２ｈ２に設定されているとおり、有効に設定される。従って、この場合も、５Ｒ目の第４確変領域６５ｄ４に球を通過させることで、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【７００４】

よって、大当たり種別「確変Ｉ」においては、確変領域６５ｄが有効に設定される２Ｒ目が遊技結果によって無効に設定されることがなく、また、該２Ｒ目に確変領域６５ｄに球を通過させていなければ、確変領域６５ｄが有効に設定される５Ｒ目が遊技結果によって無効に設定されることがないように構成されている。

【７００５】

従って、大当たり種別「確変Ｉ」に当選した場合、第１確変領域６５ｄ１が有効に設定される２Ｒ目に球を通過させるか、又は、２Ｒ目の第１確変領域６５ｄ１に球を通過させず、５Ｒ目の第４確変領域６５ｄ４に球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【７００６】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｊ」では、２Ｒ目において第１確変領域６５ｄ１が、６Ｒ目において第５確変領域６５ｄ５が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ、３Ｒ～５Ｒ及び７Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【７００７】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｊ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図４４５参照）、仮に第１確変領域６５ｄ１が有効に設定される２Ｒ目において該第１確変領域６５ｄ１に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される３Ｒ～５Ｒの３のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、６Ｒ目の開始時において確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、６Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、６Ｒ目に開放される第５確変領域６５ｄ５が無効のままとなる。

【７００８】

よって、この場合、第１確変領域６５ｄ１が有効に設定されている２Ｒ目において該第１確変領域６５ｄ１を通過させておらず、かつ、６Ｒ目に開放される第５確変領域６５ｄ５が無効のままとなっているため、６Ｒに第５確変領域６５ｄ５に球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【７００９】

従って、大当たり種別「確変Ｊ」に当選した場合、第１確変領域６５ｄ１が有効に設定される２Ｒ目の第１確変領域６５ｄ１に球を通過させるか、又は、２Ｒ目には第１確変領域６５ｄ１に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される３Ｒ～５Ｒの３のラウンドにおいて、各確変領域を通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、第５確変領域６５ｄ５が有効に設定される６Ｒ目の第５確変領域６５ｄ５に球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【７０１０】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｋ」では、２Ｒ目において第１確変領域６５ｄ１が、７Ｒ目において第６確変領域６５ｄ６が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ、３Ｒ～６Ｒ及び８Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【７０１１】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｋ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図４４５参照）、仮に第１確変領域６５ｄ１が有効に設定される２Ｒ目において該第１確変領域６５ｄ１に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される３Ｒ～６Ｒのうちのいずれか３のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、７Ｒ目の開始時において確変領域通過回数カウンタ２０３

ｏの値が「３」となっているため、７Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、７Ｒ目に開放される第６確変領域６５ｄ６が無効のままとなる。

【７０１２】

よって、この場合、第１確変領域６５ｄ１が有効に設定されている２Ｒ目において該第１確変領域６５ｄ１を通過させておらず、かつ、７Ｒ目に開放される第６確変領域６５ｄ６が無効のままとなっているため、７Ｒ目に第６確変領域６５ｄ６に球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【７０１３】

従って、大当たり種別「確変Ｋ」に当選した場合、第１確変領域６５ｄ１が有効に設定されている２Ｒ目の第１確変領域６５ｄ１に球を通過させるか、又は、２Ｒ目には第１確変領域６５ｄ１に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される３Ｒ～６Ｒの４のラウンドにおいて、各確変領域を通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、第６確変領域６５ｄ６が有効に設定される７Ｒ目の第６確変領域６５ｄ６に球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【７０１４】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｌ」では、３Ｒ目において第２確変領域６５ｄ２が、４Ｒ目において第３確変領域６５ｄ３が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ、２Ｒ及び５Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【７０１５】

また、上述したように、大当たり種別「確変Ｌ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図４４５参照）、第２確変領域６５ｄ２が有効となる３Ｒ目及び第３確変領域６５ｄ３が有効となる４Ｒ目の開始時において、確変領域を球が通過したラウンド数が「３回」に達していることがない。このため、大当たり種別「確変Ｌ」においては、３Ｒ目に開放される第２確変領域６５ｄ２及び４Ｒ目に開放される第３確変領域６５ｄ３が、遊技結果によって無効に設定されることがないように構成されている。

【７０１６】

よって、大当たり種別「確変Ｌ」に当選した場合、３Ｒ目において第２確変領域６５ｄ２に球を通過させるか、又は、４Ｒ目において第３確変領域６５ｄ３に球を通過させるか、のいずれかによって大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【７０１７】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｍ」では、３Ｒ目において第２確変領域６５ｄ２が、５Ｒ目において第４確変領域６５ｄ４が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ、２Ｒ、４Ｒ及び６Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【７０１８】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｍ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図４４５参照）、仮に２Ｒ～４Ｒの３のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、５Ｒ目の開始時において確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、５Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、５Ｒ目の確変領域６５ｄが無効のままとなる。

【７０１９】

しかしながら、この場合、第２確変領域６５ｄ２が有効に設定されている３Ｒ目において該第２確変領域６５ｄ２を通過させているため、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【７０２０】

また、仮に第２確変領域６５ｄ２が有効に設定される３Ｒ目において該第２確変領域６

５ｄ２に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される２Ｒ目及び４Ｒ目の２のラウンドにおいて確変領域に球を通過させた場合、５Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は「２」となり、「３」には達していないため、５Ｒ目に開放される第４確変領域６５ｄ４は特図２確変領域有効テーブル２０２ｈ２に設定されているとおり、有効に設定される。

【７０２１】

従って、大当たり種別「確変Ｍ」に当選した場合、３Ｒ目において第２確変領域６５ｄ２に球を通過させるか、又は、３Ｒ目に第２確変領域６５ｄ２に球を通過させず、５Ｒ目において第４確変領域６５ｄ４に球を通過させるか、のいずれかによって大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【７０２２】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｎ」では、３Ｒ目において第２確変領域６５ｄ２が、６Ｒ目において第５確変領域６５ｄ５が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ、２Ｒ、４Ｒ、５Ｒ及び７Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【７０２３】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｎ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図４４５参照）、仮に第２確変領域６５ｄ２が有効に設定される３Ｒ目において該第２確変領域６５ｄ２に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される２Ｒ、４Ｒ及び５Ｒの３のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、６Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、６Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、６Ｒ目に開放される第５確変領域６５ｄ５が無効のままとなる。

【７０２４】

よって、この場合、第２確変領域６５ｄ２が有効に設定されている３Ｒ目において該第２確変領域６５ｄ２を通過させておらず、かつ、６Ｒ目に開放される第５確変領域６５ｄ５が無効のままとなっているため、６Ｒ目に第５確変領域６５ｄ５に球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【７０２５】

従って、大当たり種別「確変Ｎ」に当選した場合、３Ｒ目において第２確変領域６５ｄ２に球を通過させるか、又は、３Ｒ目には第２確変領域６５ｄ２に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される２Ｒ、４Ｒ及び５Ｒの３のラウンドにおいて、確変領域を通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、６Ｒ目において第５確変領域６５ｄ５に球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【７０２６】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｏ」では、３Ｒ目において第２確変領域６５ｄ２が、７Ｒ目において第６確変領域６５ｄ６が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ、２Ｒ、４Ｒ～６Ｒ及び８Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【７０２７】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｏ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図４４５参照）、仮に第２確変領域６５ｄ２が有効に設定される３Ｒ目において該第２確変領域６５ｄ２に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される２Ｒ及び４Ｒ～６Ｒのうちの３のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、７Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、７Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、７Ｒ目に開放される第６確変領域６５ｄ６が無効のままとなる。

【７０２８】

よって、この場合、第２確変領域６５ｄ２が有効に設定される３Ｒ目において該第２確変領域６５ｄ２を通過させておらず、かつ、７Ｒ目に開放される第６確変領域６５ｄ６が無効のままとなっているため、７Ｒ目に第６確変領域６５ｄ６に球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【７０２９】

従って、大当たり種別「確変Ｏ」に当選した場合、３Ｒ目において第２確変領域６５ｄ２に球を通過させるか、又は、３Ｒ目には第２確変領域６５ｄ２に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される２Ｒ、４Ｒ～６Ｒの４のラウンドにおいて、確変領域を通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、７Ｒ目において第６確変領域６５ｄ６に球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【７０３０】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｐ」では、４Ｒ目において第３確変領域６５ｄ３が、５Ｒ目において第４確変領域６５ｄ４が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～３Ｒ及び６Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【７０３１】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｐ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図４４５参照）、仮に２Ｒ～４Ｒの３のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、５Ｒ目の開始時において確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、５Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、５Ｒ目に開放される第４確変領域６５ｄ４が無効のままとなる。

【７０３２】

しかしながら、この場合、第３確変領域６５ｄ３が有効に設定されている４Ｒ目において該第３確変領域６５ｄ３を通過させているため、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【７０３３】

また、仮にすべての確変領域が無効に設定される２Ｒ目及び３Ｒ目の２のラウンドにおいて確変領域に球を通過させ、第３確変領域６５ｄ３が有効に設定される４Ｒ目において該第３確変領域６５ｄ３に球を通過させなかった場合、５Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は「２」となり、「３」には達していないため、５Ｒ目に開放される第４確変領域６５ｄ４は、特図２確変領域有効テーブル２０２ｈ２に設定されているとおり、有効に設定される。

【７０３４】

従って、この場合も、５Ｒ目に開放される第４確変領域６５ｄ４に球を通過させることで、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【７０３５】

よって、大当たり種別「確変Ｐ」に当選した場合、４Ｒ目において第３確変領域６５ｄ３に球を通過させるか、該４Ｒ目には第３確変領域６５ｄ３に球を通過させず、５Ｒ目において第４確変領域６５ｄ４に球を通過させることによって大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【７０３６】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｑ」では、４Ｒ目において第３確変領域６５ｄ３が、６Ｒ目において第５確変領域６５ｄ５が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～３Ｒ、５Ｒ及び７Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【７０３７】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｑ」に当選した場合、いずれかの確変領

域が開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図４４５参照）、仮に第３確変領域６５ｄ３が有効に設定される４Ｒ目において該第３確変領域６５ｄ３に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される２Ｒ、３Ｒ及び５Ｒの３のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、６Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、６Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、６Ｒ目に開放される第５確変領域６５ｄ５が無効のままとなる。

【７０３８】

よって、この場合、第３確変領域６５ｄ３が有効に設定されている４Ｒ目において該第３確変領域６５ｄ３を通過させておらず、かつ、６Ｒ目に開放される第５確変領域６５ｄ５が無効のままとなっているため、６Ｒ目に第３確変領域６５ｄ３に球を通過させたとしても有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【７０３９】

従って、大当たり種別「確変Ｑ」に当選した場合、４Ｒ目において第３確変領域６５ｄ３に球を通過させるか、又は、４Ｒ目には第３確変領域６５ｄ３に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される２Ｒ、３Ｒ及び５Ｒの３のラウンドにおいて、確変領域を通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、６Ｒ目において第５確変領域６５ｄ５に球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【７０４０】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｒ」では、４Ｒ目において第３確変領域６５ｄ３が、７Ｒ目において第６確変領域６５ｄ６が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～３Ｒ、５Ｒ、６Ｒ及び８Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【７０４１】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｒ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図４４５参照）、仮に第３確変領域６５ｄ３が有効に設定される４Ｒ目において該第３確変領域６５ｄ３に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される２Ｒ、３Ｒ、５Ｒ及び６Ｒのうちの３のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、７Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、７Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、７Ｒ目に開放される第６確変領域６５ｄ６が無効のままとなる。

【７０４２】

よって、この場合、第３確変領域６５ｄ３が有効に設定される４Ｒ目において該第３確変領域６５ｄ３を通過させておらず、かつ、７Ｒ目に開放される第６確変領域６５ｄ６が無効のままとなっているため、７Ｒ目に第６確変領域６５ｄ６に球を通過させたとしても有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【７０４３】

従って、大当たり種別「確変Ｒ」に当選した場合、４Ｒ目において第３確変領域６５ｄ３に球を通過させるか、又は、４Ｒ目には第３確変領域６５ｄ３に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される２Ｒ、３Ｒ、５Ｒ及び６Ｒの４のラウンドにおいて、確変領域を通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、７Ｒ目において第６確変領域６５ｄ６に球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【７０４４】

次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｓ」では、５Ｒ目において第４確変領域６５ｄ４が、６Ｒ目において第５確変領域６５ｄ５が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～４Ｒ及び７Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【７０４５】
ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｓ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図４４５参照）、仮にすべての確変領域が無効に設定される２Ｒ～４Ｒの３のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、５Ｒ目及び６Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、５Ｒ目及び６Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、５Ｒ目に開放される第４確変領域６５ｄ４及び６Ｒ目に開放される第５確変領域６５ｄ５が無効のままとなる。
【７０４６】
よって、この場合、５Ｒ目に開放される第４確変領域６５ｄ４及び６Ｒ目に開放される第５確変領域６５ｄ５が無効のままとなっているため、５Ｒ目に第４確変領域６５ｄ４に、６Ｒ目に第５確変領域６５ｄ５に、それぞれ球を通過させたとしても、いずれも有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。
【７０４７】
従って、大当たり種別「確変Ｓ」に当選した場合、すべての確変領域が無効に設定される２Ｒ～４Ｒの３のラウンドにおいて、確変領域を通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、５Ｒ目において第４確変領域６５ｄ４に球を通過させるか、６Ｒ目において第５確変領域６５ｄ５に球を通過させることによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。
【７０４８】
次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｔ」では、５Ｒ目において第４確変領域６５ｄ４が、７Ｒ目において第６確変領域６５ｄ６が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～４Ｒ、６Ｒ及び８Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。
【７０４９】
ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｔ」に当選した場合、いずれかの確変領域６５ｄが開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図４４５参照）、仮にすべての確変領域が無効に設定される２Ｒ～４Ｒの３のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、５Ｒ目及び７Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、５Ｒ目及び７Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、５Ｒ目に開放される第４確変領域６５ｄ４及び７Ｒ目に開放される第６確変領域６５ｄ６が無効のままとなる。
【７０５０】
よって、この場合、５Ｒ目に第４確変領域６５ｄ４に、７Ｒ目に第６確変領域６５ｄ６に、それぞれ球を通過させたとしても、いずれも有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。
【７０５１】
また、仮にすべての確変領域が無効に設定される２Ｒ～４Ｒのうちの２のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させ、第４確変領域６５ｄ４が有効に設定される５Ｒ目において該第４確変領域６５ｄ４に球を通過させず、さらに、すべての確変領域が無効に設定される６Ｒ目において第５確変領域６５ｄ５に球を通過させた場合、７Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、７Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、７Ｒ目に開放される第６確変領域６５ｄ６が無効のままとなる。
【７０５２】
よって、この場合、第４確変領域６５ｄ４が有効に設定される５Ｒ目において該第４確変領域６５ｄ４を通過させておらず、かつ、７Ｒ目に開放される第６確変領域６５ｄ６が無効のままとなっているため、７Ｒ目に第６確変領域６５ｄ６に球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させること

ができない。
【７０５３】
従って、大当たり種別「確変Ｔ」に当選した場合、すべての確変領域が無効に設定される２Ｒ～４Ｒの３のラウンドにおいて、確変領域を通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、５Ｒ目において第４確変領域６５ｄ４に球を通過させるか、５Ｒ目に第４確変領域６５ｄ４に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される２Ｒ～４Ｒ及び６Ｒの４のラウンドにおいて、確変領域を通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、７Ｒ目において第６確変領域６５ｄ６に球を通過させるか、のいずれかよって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。
【７０５４】
次いで、第２特別図柄の大当たり種別「確変Ｕ」では、６Ｒ目において第５確変領域６５ｄ５が、７Ｒ目において第６確変領域６５ｄ６が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、１Ｒ～５Ｒ及び８Ｒ～１０Ｒの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。
【７０５５】
ここで、上述したように、大当たり種別「確変Ｕ」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは２Ｒ以降となっているため（図４４５参照）、仮にすべての確変領域が無効に設定される２Ｒ～５Ｒのうちの３のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、６Ｒ目及び７Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」となっているため、６Ｒ目及び７Ｒ目の開始時において確変領域有効フラグ２０３ｍがオンされず、６Ｒ目に開放される第５確変領域６５ｄ５及び７Ｒ目に開放される第６確変領域６５ｄ６がいずれも無効のままとなる。
【７０５６】
よって、この場合、６Ｒ目に第５確変領域６５ｄ５に、７Ｒ目に第６確変領域６５ｄ６に、それぞれ球を通過させたとしても、いずれも有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。
【７０５７】
従って、大当たり種別「確変Ｕ」に当選した場合、すべての確変領域が無効に設定される２Ｒ～５Ｒの４のラウンドにおいて、確変領域を通過させたラウンド数が「２回」以下の状態で、６Ｒ目において第５確変領域６５ｄ５に球を通過させるか、７Ｒ目において第６確変領域６５ｄ６に球を通過させることによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。
【７０５８】
なお、上記図４４６及び図４４７の説明において、大当たり種別毎に有効確変領域を通過し得るパターンについて説明したが、上述したように、遊技者が実際に大当たり遊技を行う場合は、いずれの大当たり種別に当選しているのかを識別することが困難に構成されているため、遊技者はいずれの大当たりラウンドの確変領域が有効に設定されているのかを推測しながら、いずれかの確変領域に球を通過させ、その遊技結果を第３図柄表示装置８１において確認するように構成されている。
【７０５９】
ここで、図４４８～図４５０を参照して、第１９実施形態において、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」及び「確変Ｃ」に当選時の可変入賞装置６５の開閉態様、第１確変領域有効フラグ２０３ｕ～第６確変領域有効フラグ２０３ｚの設定態様、第１確変領域スイッチ６５ｇ１～第６確変領域スイッチ６５ｇ６における球の検出態様、及び、第１確変領域スイッチ６５ｇ１～第６確変領域スイッチ６５ｇ６への球の検出に基づく確変移行フラグ２０３ｋ（図４４４参照）の設定態様等を説明する。
【７０６０】
図４４８は、第１９実施形態において大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド６５ｂ及び第１確変領域ソレノイド６５ｆ１～第６確変領域ソレノイド６５ｆ６の作動タイミング、大入賞口スイッチ６５ｃ及び第１確変領域ス

イッチ６５ｇ１～第６確変領域スイッチ６５ｇ６における球の検知タイミング、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値の加算タイミング、大入賞口開閉板６５ａが閉鎖されている期間（以下、「インターバル」と称する）、第１確変領域有効フラグ２０３ｕ～第６確変領域有効フラグ２０３ｚ及び確変移行フラグ２０３ｋの設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。

【７０６１】

また、図４４９は、第１９実施形態において大当たり種別「確変Ｂ」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド６５ｂ及び第１確変領域ソレノイド６５ｆ１～第６確変領域ソレノイド６５ｆ６の作動タイミング、大入賞口スイッチ６５ｃ及び第１確変領域スイッチ６５ｇ１～第６確変領域スイッチ６５ｇ６における球の検知タイミング、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値の加算タイミング、大入賞口開閉板６５ａが閉鎖されている期間（以下、「インターバル」と称する）、第１確変領域有効フラグ２０３ｕ～第６確変領域有効フラグ２０３ｚ及び確変移行フラグ２０３ｋの設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。

【７０６２】

さらに、図４５０は、第１９実施形態において大当たり種別「確変Ｃ」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド６５ｂ及び第１確変領域ソレノイド６５ｆ１～第６確変領域ソレノイド６５ｆ６の作動タイミング、大入賞口スイッチ６５ｃ及び第１確変領域スイッチ６５ｇ１～第６確変領域スイッチ６５ｇ６における球の検知タイミング、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値の加算タイミング、大入賞口開閉板６５ａが閉鎖されている期間（以下、「インターバル」と称する）、第１確変領域有効フラグ２０３ｕ～第６確変領域有効フラグ２０３ｚ及び確変移行フラグ２０３ｋの設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。

【７０６３】

図４４８で示すように、第１９実施形態の大当たり種別「確変Ａ」では、計１０ラウンドの大当たり遊技が実行され、各ラウンドの開始時に大入賞口ソレノイド６５ｂがオンされて、大入賞口開閉板６５ａが開放される。そして、各ラウンドにおいて、所定条件（第１９実施形態では、開放から最大で「３０秒」経過、又は、大入賞口スイッチ６５ｃによって球を１０個検出、のいずれか一方の事象）が成立した場合に、大入賞口ソレノイド６５ｂがオフされて大入賞口開閉板６５ａが閉鎖され、１のラウンドが終了する。そして、１の大当たり遊技において１０ラウンドにおける開閉動作が繰り返され、１の大当たり遊技が終了する。また、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏは、大当たりに当選したタイミングで「０」クリアされる。

【７０６４】

さらに、大当たり種別「確変Ａ」では、４Ｒ～９Ｒの各ラウンドの一定期間（第１９実施形態では、各ラウンドの大入賞口開閉板６５ａの開放から１０秒）において、ラウンド毎に設定された確変領域ソレノイド（第１確変領域ソレノイド６５ｆ１～第６確変領域ソレノイド６５ｆ６）がオンされる。

【７０６５】

具体的には、４Ｒ目に第１確変領域ソレノイド６５ｆ１がオンされて、該第１確変領域ソレノイド６５ｆ１の下流側に設けられた第１確変領域スイッチ６５ｇ１によって球が検出可能な状態となる。そして、４Ｒ目において可変入賞装置６５内に流入した球が、第１確変領域スイッチ６５ｇ１によって検出された場合に、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値に１加算される（各ラウンドの１回目の検出時のみ加算）。

【７０６６】

同様に、５Ｒ目～９Ｒ目に第２確変領域ソレノイド６５ｆ２～第６確変領域ソレノイド６５ｆ６がそれぞれオンされて、各確変領域ソレノイドの下流側に設けられた確変領域スイッチ（第２確変領域スイッチ６５ｇ２～第６確変領域スイッチ６５ｇ６）によって球が検出可能な状態となる。そして、５Ｒ目～９Ｒ目において可変入賞装置６５内に流入した球が、第２確変領域スイッチ６５ｇ２～第６確変領域スイッチ６５ｇ６によって検出され

た場合に、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値に１加算される（各ラウンドの１回目の検出時のみ加算）。

【７０６７】

また、第１９実施形態のパチンコ機１０では、各確変領域ソレノイド（第１確変領域ソレノイド６５ｆ１～第６確変領域ソレノイド６５ｆ６）がオンされる期間が、各ラウンドにおける大入賞口開閉板６５ａの開放から１０秒間となっているため、仮に遊技者が当該ラウンドの確変領域へ球を入賞させたくない場合であっても、当該ラウンドの確変領域が開放されている１０秒間は球の発射を中断しておき、該確変領域が閉鎖されてから右打ち遊技を再開することで、当該ラウンドの賞球を獲得することができる。

【７０６８】

さらに、第１９実施形態のパチンコ機１０では、各ラウンドの開始時に当該ラウンドの確変領域有効フラグ（第１確変領域有効フラグ２０３ｕ～第６確変領域有効フラグ２０３ｚ）をオンするか否かの処理が行われる（図４４６及び図４４７参照）。図４４８の例では、大当たり種別「確変Ａ」に当選しているため、４Ｒ目に第１確変領域有効フラグ２０３ｕがオンされ得る対象となる。

【７０６９】

この場合、４Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は「０」となっており、「２」に達していないため、第１確変領域有効フラグ２０３ｕがオンされる。そして、４Ｒ目において可変入賞装置６５内に流入した球が、第１確変領域ソレノイド６５ｆ１がオンされている間に第１確変領域スイッチ６５ｇ１によって検出された場合、即ち、第１確変領域有効フラグ２０３ｕがオンされている状態で第１確変領域スイッチ６５ｇ１によって球が検出された場合に、確変移行フラグ２０３ｋ（図４４４参照）がオンされる。第１９実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「確変Ａ」の大当たり終了時に確変移行フラグ２０３ｋがオンに設定されていることにより、特別図柄の高確率状態が発生するように構成されている。

【７０７０】

次いで、図４４９で示すように、大当たり種別「確変Ｂ」では、計１０ラウンドの大当たり遊技が実行され、各ラウンドの開始時に大入賞口ソレノイド６５ｂがオンされて、大入賞口開閉板６５ａが開放される。そして、各ラウンドにおいて、所定条件（第１９実施形態では、開放から最大で「３０秒」経過、又は、大入賞口スイッチ６５ｃによって球を１０個検出、のいずれか一方の事象）が成立した場合に、大入賞口ソレノイド６５ｂがオフされて大入賞口開閉板６５ａが閉鎖され、１のラウンドが終了する。そして、１の大当たり遊技において１０ラウンドにおける開閉動作が繰り返され、１の大当たり遊技が終了する。また、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏは、大当たりに当選したタイミングで「０」クリアされる。

【７０７１】

さらに、大当たり種別「確変Ｂ」では、４Ｒ～９Ｒの各ラウンドの一定期間（第１９実施形態では、各ラウンドの大入賞口開閉板６５ａの開放から１０秒）において、ラウンド毎に設定された確変領域ソレノイド（第１確変領域ソレノイド６５ｆ１～第６確変領域ソレノイド６５ｆ６）がオンされる。

【７０７２】

具体的には、４Ｒ目に第１確変領域ソレノイド６５ｆ１がオンされて、該第１確変領域ソレノイド６５ｆ１の下流側に設けられた第１確変領域スイッチ６５ｇ１によって球が検出可能な状態となる。そして、４Ｒ目において可変入賞装置６５内に流入した球が、第１確変領域スイッチ６５ｇ１によって検出された場合に、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値に１加算される（各ラウンドの１回目の検出時のみ加算）。

【７０７３】

同様に、５Ｒ目～９Ｒ目に第２確変領域ソレノイド６５ｆ２～第６確変領域ソレノイド６５ｆ６がそれぞれオンされて、各確変領域ソレノイドの下流側に設けられた確変領域スイッチ（第２確変領域スイッチ６５ｇ２～第６確変領域スイッチ６５ｇ６）によって球が

検出可能な状態となる。そして、５Ｒ目～９Ｒ目において可変入賞装置６５内に流入した球が、第２確変領域スイッチ６５ｇ２～第６確変領域スイッチ６５ｇ６によって検出された場合に、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値に１加算される（各ラウンドの１回目の検出時のみ加算）。

【７０７４】

また、第１９実施形態のパチンコ機１０では、各確変領域ソレノイド（第１確変領域ソレノイド６５ｆ１～第６確変領域ソレノイド６５ｆ６）がオンされる期間が、各ラウンドにおける大入賞口開閉板６５ａの開放から１０秒間となっているため、仮に遊技者が当該ラウンドの確変領域へ球を入賞させたくない場合であっても、当該ラウンドの確変領域が開放されている１０秒間は球の発射を中断しておき、該確変領域が閉鎖されてから右打ち遊技を再開することで、当該ラウンドの賞球を獲得することができる。

【７０７５】

さらに、第１９実施形態のパチンコ機１０では、各ラウンドの開始時に当該ラウンドの確変領域有効フラグ（第１確変領域有効フラグ２０３ｕ～第６確変領域有効フラグ２０３ｚ）をオンするか否かの処理が行われる（図４４６及び図４４７参照）。図４４９の例では、大当たり種別「確変Ｂ」に当選しているため、５Ｒ目に第２確変領域有効フラグ２０３ｖがオンされ得る対象となる。

【７０７６】

よって、４Ｒ目においては、すべての確変領域有効フラグがオフされたままとなっている。この状態で可変入賞装置６５内に流入した球が、第１確変領域ソレノイド６５ｆ１がオンされている間に第１確変領域スイッチ６５ｇ１によって検出された場合、即ち、第１確変領域有効フラグ２０３ｕがオフされている状態で第１確変領域スイッチ６５ｇ１によって球が検出された場合は、確変移行フラグ２０３ｋ（図４４４参照）はオンされず、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値に１加算され、「１」となる。

【７０７７】

そして、５Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は「１」となっており、「２」に達していないため、第２確変領域有効フラグ２０３ｖがオンされる。そして、５Ｒ目において可変入賞装置６５内に流入した球が、第２確変領域ソレノイド６５ｆ２がオンされている間に第２確変領域スイッチ６５ｇ２によって検出された場合、即ち、第２確変領域有効フラグ２０３ｖがオンされている状態で第２確変領域スイッチ６５ｇ２によって球が検出された場合に、確変移行フラグ２０３ｋ（図４４４参照）がオンされる。第１９実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「確変Ｂ」の大当たり終了時に確変移行フラグ２０３ｋがオンに設定されていることにより、特別図柄の高確率状態が発生するように構成されている。

【７０７８】

次いで、図４５０で示すように、大当たり種別「確変Ｃ」では、計１０ラウンドの大当たり遊技が実行され、各ラウンドの開始時に大入賞口ソレノイド６５ｂがオンされて、大入賞口開閉板６５ａが開放される。そして、各ラウンドにおいて、所定条件（第１９実施形態では、開放から最大で「３０秒」経過、又は、大入賞口スイッチ６５ｃによって球を１０個検出、のいずれか一方の事象）が成立した場合に、大入賞口ソレノイド６５ｂがオフされて大入賞口開閉板６５ａが閉鎖され、１のラウンドが終了する。そして、１の大当たり遊技において１０ラウンドにおける開閉動作が繰り返され、１の大当たり遊技が終了する。また、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏは、大当たりに当選したタイミングで「０」クリアされる。

【７０７９】

さらに、大当たり種別「確変Ｃ」では、４Ｒ～９Ｒの各ラウンドの一定期間（第１９実施形態では、各ラウンドの大入賞口開閉板６５ａの開放から１０秒）において、ラウンド毎に設定された確変領域ソレノイド（第１確変領域ソレノイド６５ｆ１～第６確変領域ソレノイド６５ｆ６）がオンされる。

【７０８０】

具体的には、４Ｒ目に第１確変領域ソレノイド６５ｆ１がオンされて、該第１確変領域ソレノイド６５ｆ１の下流側に設けられた第１確変領域スイッチ６５ｇ１によって球が検出可能な状態となる。そして、４Ｒ目において可変入賞装置６５内に流入した球が、第１確変領域スイッチ６５ｇ１によって検出された場合に、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値に１加算される（各ラウンドの１回目の検出時のみ加算）。

【７０８１】

同様に、５Ｒ目～９Ｒ目に第２確変領域ソレノイド６５ｆ２～第６確変領域ソレノイド６５ｆ６がそれぞれオンされて、各確変領域ソレノイドの下流側に設けられた確変領域スイッチ（第２確変領域スイッチ６５ｇ２～第６確変領域スイッチ６５ｇ６）によって球が検出可能な状態となる。そして、５Ｒ目～９Ｒ目において可変入賞装置６５内に流入した球が、第２確変領域スイッチ６５ｇ２～第６確変領域スイッチ６５ｇ６によって検出された場合に、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値に１加算される（各ラウンドの１回目の検出時のみ加算）。

【７０８２】

また、第１９実施形態のパチンコ機１０では、各確変領域ソレノイド（第１確変領域ソレノイド６５ｆ１～第６確変領域ソレノイド６５ｆ６）がオンされる期間が、各ラウンドにおける大入賞口開閉板６５ａの開放から１０秒間となっているため、仮に遊技者が当該ラウンドの確変領域へ球を入賞させたくない場合であっても、当該ラウンドの確変領域が開放されている１０秒間は球の発射を中断しておき、該確変領域が閉鎖されてから右打ち遊技を再開することで、当該ラウンドの賞球を獲得することができる。

【７０８３】

さらに、第１９実施形態のパチンコ機１０では、各ラウンドの開始時に当該ラウンドの確変領域有効フラグ（第１確変領域有効フラグ２０３ｕ～第６確変領域有効フラグ２０３ｚ）をオンするか否かの処理が行われる（図４４６及び図４４７参照）。図４５０の例では、大当たり種別「確変Ｃ」に当選しているため、６Ｒ目に第３確変領域有効フラグ２０３ｗがオンされ得る対象となる。

【７０８４】

よって、４Ｒ目においては、すべての確変領域有効フラグがオフされたままとなっている。この状態で可変入賞装置６５内に流入した球が、第１確変領域ソレノイド６５ｆ１がオンされている間に第１確変領域スイッチ６５ｇ１によって検出された場合、即ち、第１確変領域有効フラグ２０３ｕがオフされている状態で第１確変領域スイッチ６５ｇ１によって球が検出された場合は、確変移行フラグ２０３ｋ（図４４４参照）はオンされず、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値に１加算され、「１」となる。

【７０８５】

さらに、５Ｒ目においてもすべての確変領域有効フラグがオフされたままとなっている。この状態で可変入賞装置６５内に流入した球が、第２確変領域ソレノイド６５ｆ２がオンされている間に第２確変領域スイッチ６５ｇ２によって検出された場合、即ち、第２確変領域有効フラグ２０３ｖがオフされている状態で第２確変領域スイッチ６５ｇ２によって球が検出された場合は、確変移行フラグ２０３ｋ（図４４４参照）はオンされず、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値に１加算され、「２」となる。

【７０８６】

そして、６Ｒ目の開始時における確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値は「２」に達しているため、確変領域有効フラグ２０３ｍはオンされずオフの状態のままとなる。また、６Ｒ目において可変入賞装置６５内に流入した球が、第３確変領域ソレノイド６５ｆ３がオンされている間に第３確変領域スイッチ６５ｇ３によって検出された場合、即ち、第３確変領域有効フラグ２０３ｗがオフされている状態で第３確変領域スイッチ６５ｇ３によって球が検出された場合は、確変移行フラグ２０３ｋ（図４４４参照）はオンされない。

【７０８７】

その後も確変移行フラグ２０３ｋはオフの状態のまま大当たりが終了するため、「確率変動状態」には移行せず、「普図高確時間短縮状態」に移行する。

【７０８８】
次に、図４５１及び図４５２を参照して、第１９実施形態において主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。第１９実施形態における各制御処理と、第１８実施形態における各制御処理との異なる点は、主に、各大当たりラウンド毎に開放される確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）及び有効に設定される確変領域（第１確変領域６５ｄ１～第６確変領域６５ｄ６）が異なる点である。
【７０８９】
まず、図４５１を参照して、第１９実施形態において主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）の一処理である確変領域制御処理（Ｓ６０５４）について説明する。図４５１は、第１９実施形態の確変領域制御処理（Ｓ６０５４）を示したフローチャートである。第１９実施形態の確変領域制御処理（Ｓ６０５４）と、第１８実施形態の確変領域制御処理（Ｓ６０５４）との異なる点は、主に、各大当たりラウンド毎に有効に設定される確変領域が異なる点である。
【７０９０】
第１９実施形態の確変領域制御処理（Ｓ６０５４）では、Ｓ６１０３の処理において、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」より小さい値の場合（Ｓ６１０３：Ｙｅｓ）、又は、Ｓ６１０４の処理において、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」より小さい値の場合（Ｓ６１０４：Ｙｅｓ）、当該ラウンドの確変領域有効フラグ（第１確変領域有効フラグ２０３ｕ～第６確変領域有効フラグ２０３ｚのいずれか）をオンに設定し（Ｓ６１５１）、この確変領域制御処理（Ｓ６０５４）を終了し、大当たり開閉制御処理（図３９５参照）に戻る。
【７０９１】
より詳細には、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合、当該ラウンドが４ラウンド目であれば第１確変領域有効フラグ２０３ｕを、当該ラウンドが５ラウンド目であれば第２確変領域有効フラグ２０３ｖを、当該ラウンドが６ラウンド目であれば第３確変領域有効フラグ２０３ｗを、当該ラウンドが７ラウンド目であれば第４確変領域有効フラグ２０３ｘを、当該ラウンドが８ラウンド目であれば第５確変領域有効フラグ２０３ｙを、当該ラウンドが９ラウンド目であれば第６確変領域有効フラグ２０３ｚを、それぞれオンに設定する。
【７０９２】
また、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合、当該ラウンドが２ラウンド目であれば第１確変領域有効フラグ２０３ｕを、当該ラウンドが３ラウンド目であれば第２確変領域有効フラグ２０３ｖを、当該ラウンドが４ラウンド目であれば第３確変領域有効フラグ２０３ｗを、当該ラウンドが５ラウンド目であれば第４確変領域有効フラグ２０３ｘを、当該ラウンドが６ラウンド目であれば第５確変領域有効フラグ２０３ｙを、当該ラウンドが７ラウンド目であれば第６確変領域有効フラグ２０３ｚを、それぞれオンに設定する。
【７０９３】
次に、図４５２を参照して、第１９実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり開閉制御処理（Ｓ６１２）の一処理である大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）について説明する。図４５２は、第１９実施形態の大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を示したフローチャートである。第１９実施形態の大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）と、第１８実施形態の大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）との異なる点は、主に、各大当たりラウンド毎に有効に設定されている確変領域が異なる点である。
【７０９４】
第１９実施形態の大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）では、Ｓ６２１０の処理を終えると、次いで、当該ラウンドの確変領域有効フラグ（第１確変領域有効フラグ２０３ｕ～第６確変領域有効フラグ２０３ｚのいずれか）をオフに設定し（Ｓ６２５１）、処理をＳ６２１２に移行する。
【７０９５】

また、Ｓ６２１９の処理を終えると、次いで、当該ラウンドの確変領域有効フラグ（第１確変領域有効フラグ２０３ｕ～第６確変領域有効フラグ２０３ｚのいずれか）をオフに設定し（Ｓ６２５２）、処理をＳ６２２１に移行する。

【７０９６】

より詳細には、第１特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合、当該ラウンドが４ラウンド目であれば第１確変領域有効フラグ２０３ｕを、当該ラウンドが５ラウンド目であれば第２確変領域有効フラグ２０３ｖを、当該ラウンドが６ラウンド目であれば第３確変領域有効フラグ２０３ｗを、当該ラウンドが７ラウンド目であれば第４確変領域有効フラグ２０３ｘを、当該ラウンドが８ラウンド目であれば第５確変領域有効フラグ２０３ｙを、当該ラウンドが９ラウンド目であれば第６確変領域有効フラグ２０３ｚを、それぞれオフに設定する。

【７０９７】

また、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合、当該ラウンドが２ラウンド目であれば第１確変領域有効フラグ２０３ｕを、当該ラウンドが３ラウンド目であれば第２確変領域有効フラグ２０３ｖを、当該ラウンドが４ラウンド目であれば第３確変領域有効フラグ２０３ｗを、当該ラウンドが５ラウンド目であれば第４確変領域有効フラグ２０３ｘを、当該ラウンドが６ラウンド目であれば第５確変領域有効フラグ２０３ｙを、当該ラウンドが７ラウンド目であれば第６確変領域有効フラグ２０３ｚを、それぞれオフに設定する。

【７０９８】

以上、説明したように、第１９実施形態のパチンコ機１０では、当選した大当たり種別によって、各ラウンド毎に開放される確変領域及び有効に設定される確変領域が異なるように構成されている。このように構成することで、大当たりラウンド毎に開放される確変領域が異なることになり、各大当たりラウンドと、該当大当たりラウンドで開放される確変領域とを１対１の関係にすることができ、遊技者に分かり易い構成とすることができる。

【７０９９】

その他、第１９実施形態におけるパチンコ機１０は、第１８実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【７１００】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。例えば、各実施形態は、それぞれ、他の実施形態が有する構成の一部または複数部分を、その実施形態に追加し或いはその実施形態の構成の一部または複数部分と交換等することにより、その実施形態を変形して構成するようにしても良い。また、上記実施形態で挙げた数値は一例であり、他の数値を採用することは当然可能である。

【７１０１】

＜変形例１＞

上記実施形態では、右打ち遊技において発射された球が入賞し得る入賞口として第２始動口７１及び可変入賞装置６５を第３図柄表示装置８１の正面視右側に配置している。これに対し、右打ち遊技において発射された球が入賞し得る入賞口として、第３図柄表示装置８１の正面視右側に一般入賞口６３を配置し、右打ち遊技で遊技が行われる遊技状態において該一般入賞口６３に球が一定程度（例えば、１００発中１０個）入賞し得るように構成し、右打ち遊技において第２始動口７１又は可変入賞装置６５以外にも遊技者に賞球を払い出し得るように構成する。このように構成することで、右打ち遊技時に遊技者の持ち球の消費を抑えつつ遊技を行わせることができる。

【７１０２】

＜変形例２＞

上記実施形態では、大当たり遊技中に有効確変領域を通過して「確率変動状態」に移行する場合に、次回の大当たりまで該「確率変動状態」を維持する所謂ループタイプの遊技

仕様で構成されている。これに対し、特別図柄の動的表示の実行回数（所謂、ＳＴタイプ）によって「確率変動状態」が終了するように構成したり、特別図柄の動的表示において大当たり以外の所定の抽選結果が導出された場合に「確率変動状態」が終了（所謂、転落機能）するパチンコ機（所謂、転落タイプ）を用いてもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７１０３】

＜変形例３＞

上記実施形態では、大当たり遊技中に有効確変領域を通過することで、大当たり終了後に「確変機能」が付与され特別図柄の高確率状態が発生するように構成されている。これに対し、所定の「確変機能」の付与回数ごとに、「確変機能」が発生しない大当たり種別が選定される所謂確変リミッタ機能を設けるように構成してもよい。また、所定の大当たり回数ごとに、普通図柄の高確率状態が発生しない大当たり種別が選定される所謂時短リミッタ機能を設けるように構成してもよい。さらに、確変リミッタ機能を設けた場合に、複数の確変リミット回数を設けるように構成してもよいし、時短リミッタ機能を設けた場合に、複数の時短リミット回数を設けるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７１０４】

＜変形例４＞

上記実施形態では、普通電役７２及び可変入賞装置６５は、普通図柄又は特別図柄への当選に基づいて開放され得るように構成されている。これに対し、球が通過することによって他の入賞口を閉塞している可動役物（所謂、非電動役物）を開放させる通過口を搭載したパチンコ機を用いてもよい。

【７１０５】

＜変形例５＞

上記実施形態では、大当たり遊技中に有効確変領域を非通過であった場合に、該大当たり終了後に「時短機能」が付与される遊技状態が発生するように構成されている。これに対し、特別図柄の動的表示において大当たり（小当たり）以外の所定図柄（例えば、時短図柄）が導出された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される状態に遷移するように構成してもよい。このように構成することで、「時短機能」が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７１０６】

＜変形例６＞

上記実施形態では、特別図柄の低確率状態における第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の合計実行回数が、大当たりに当選せずに所定回数（例えば、９００回）実行された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される（所謂、天井機能）ように構成されている。これに対し、第１特別図柄の動的表示の積算実行回数と第２特別図柄の動的表示の積算実行回数とでそれぞれ個別に上記所定回数を計数してもよい。また、第１特別図柄と第２特別図柄とでそれぞれ上記所定回数が異なるように構成してもよい。

【７１０７】

＜変形例７＞

上記実施形態では、第２特別図柄の動的表示を第１特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図２優先変動）するように構成している。これに対し、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを同時並行的に実行可能に構成（所謂、特図１２同時変動）し、各動的表示の制御を行ってもよいし、第１特別図柄の動的表示を第２特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図１優先変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよいし、入賞した順に動的表示を実行（所謂、入賞順変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよい。

【７１０８】

＜変形例８＞

上記実施形態では、「時短機能」の終了条件として、特別図柄の動的表示の所定実行回数や、大当たりへの当選に基づいて終了するように構成している。これに対し、小当たり遊技への当選や、大当たりと異なる時短終了図柄の導出に基づいて「時短機能」が終了するように構成してもよい。このように構成することで、入賞補助状態の終了条件を多様化して、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。また、「時短機能」の有効時に、特別図柄の保留球数が所定数（例えば、保留満タン（即ち、４個）や、保留満タンに対して一定数の保留貯留（例えば、２個））貯留されたことを契機として、「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通電役の作動回数が一定の回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよい。

【７１０９】

＜変形例９＞

上記実施形態では、普通図柄の低確率状態において７０／１００で当たりに当選し、普通電役７２が可動し得るように構成している。これに対し、普通図柄の低確率状態においては当たりに当選せず、普通図柄の高確率状態でのみ当たりに当選（例えば、１００％当選）するように構成してもよい。このように構成することで、普通図柄の低確率状態で普通電役７２が可動して第２始動口７１に球が入賞することを確実に防止することができる。その結果、遊技仕様通りの遊技性を確実に実現することが可能となる。

【７１１０】

＜変形例１０＞

上記実施形態では、大当たり遊技において、１の可変入賞装置６５を開放するように構成している。これに対し、大当たり遊技において開放し得る入賞口を複数設け、大当たり種別又は小当たり種別に応じて、該複数の入賞口を開放するように構成してもよい。

【７１１１】

＜変形例１１＞

上記実施形態では、普通図柄の可変表示時間を、遊技状態に応じてそれぞれ１種類ずつ設けている。これに対し、普通図柄の可変表示時間を、遊技状態に応じて、複数種類の可変表示時間の中から抽選で選定するように構成してもよい。具体的には、「通常遊技状態」において、普通図柄の可変表示時間を、「１秒」、「３秒」、「５秒」、「１０秒」又は「３０秒」の中から抽選により決定する。このように構成することで、右打ち遊技が奨励されていない「通常遊技状態」において、右打ち遊技してスルーゲート６７に球を通過させて普通図柄の可変表示を行い、その導出タイミングに応じて開放され得る普通電役７２に向けて球を発射しても、第２始動口７１の開放タイミングが複数になることで、第２始動口７１への入賞を抑制することができる。

【７１１２】

＜変形例１２＞

上記実施形態では、第１特別図柄の抽選において大当たり又はハズレの中から当選役を選定するとともに、第２特別図柄の抽選においても大当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成している。これに対し、第１特別図柄の抽選のみにおいて小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、第２特別図柄の抽選においてのみ小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選において小当たりを設けず、大当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選においても小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよい。

【７１１３】

＜変形例１３＞

上記実施形態では、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の実行回数に応じて遊技状態を変更（例えば、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」）に移行するように構成している。これに対し、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示以外の所定演出（例えば、「リーチ表示」や特定役当選に基づく特定演出等）の実行回数に応じて遊技状

態を変更可能に構成してもよい。

【７１１４】

＜変形例１４＞

上記実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とでそれぞれ保留球数を計数し、それぞれの保留球数ごとに各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成している。これに対し、第１特別図柄と第２特別図柄との合計保留球数に応じて各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成してもよい。

【７１１５】

＜変形例１５＞

上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、１０の大当たりラウンドのうち、いずれか１の大当たりラウンドにおいて確変領域６５ｄが有効に設定され、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、１０の大当たりラウンドのうち、いずれか２の大当たりラウンドにおいて確変領域６５ｄが有効に設定されように構成している。これに対し、当選した大当たり種別によって、確変領域６５ｄが有効に設定されるラウンド数が異なるように構成してもよい。例えば、第１特別図柄の動的表示で大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合、１０の大当たりラウンドのうち、いずれか１の大当たりラウンドにおいて確変領域６５ｄが有効に設定され、第１特別図柄の動的表示で大当たり種別「確変Ｂ」に当選した場合、１０の大当たりラウンドのうち、いずれか２の大当たりラウンドにおいて確変領域６５ｄが有効に設定され、第１特別図柄の動的表示で大当たり種別「確変Ｃ」に当選した場合、１０の大当たりラウンドのうち、いずれか３の大当たりラウンドにおいて確変領域６５ｄが有効に設定されるように構成してもよいし、その他、大当たり種別によって設定された最大ラウンド数以下であれば、確変領域６５ｄが有効に設定されるラウンド数はいくつにしてもよい。このように構成することで、当選した大当たり種別によって、確変領域６５ｄが有効に設定されるラウンド数が異なり、確変領域６５ｄの有効パターンのバリエーションを豊富にして、遊技の興趣を向上することができる。

【７１１６】

＜変形例１６＞

上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」以上の場合、確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないように設定され、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」以上の場合、確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないように構成している。これに対し、当選した大当たり種別によって、確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないこととなる確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が異なるように構成してもよい。例えば、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「１」以上の場合、確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないように設定され、大当たり種別「確変Ｂ」に当選した場合、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」以上の場合、確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないように設定され、大当たり種別「確変Ｃ」に当選した場合、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「３」以上の場合、確変領域有効フラグ２０３ｍをオンしないように構成してもよい。このように構成することで、当選した大当たり種別によって、大当たり遊技中に確変領域６５ｄに球を通過させられるラウンド数が異なり、大当たり種別毎に「確率変動状態」に移行する確率が異なるように構成することができ、大当たり種別のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣を向上することができる。

【７１１７】

＜変形例１７＞

上記実施形態では、すべての大当たり種別の最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりとなるように構成している。これに対し、大当たり種別毎に最大ラウンド数が異なるように構成してもよい。例えば、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たりとし、大当たり種別「確変Ｂ」に当選した場合、最大ラウンド数が

７ラウンドの大当たりとし、大当たり種別「確変Ｃ」に当選した場合、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりとなるように構成してもよい。このように構成することで、確変領域開放テーブル２０２ｇ及び確変領域有効テーブル２０２ｈの設定と合わせて、大当たり種別毎に最大ラウンド数と、確変領域６５ｄが開放されるラウンド数と、確変領域６５ｄが有効に設定されるラウンド数と、のそれぞれの割合が異なり、大当たり種別毎に「確率変動状態」に移行する確率が異なるように構成することができ、大当たり種別のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣を向上することができる。

【７１１８】

＜変形例１８＞

上記実施形態では、すべての大当たり種別において、大入賞口開閉板６５ａの開放パターンが同一となるように構成している。これに対し、大当たり種別毎に、大入賞口開閉板６５ａの開放パターンが異なるように構成してもよい。例えば、１の大当たりラウンドにおいて、大入賞口開閉板６５ａが複数回の開閉動作を行うように構成してもよい。このように構成することで、現在実行されているラウンド数を把握し難くすることができ、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣を向上することができる。

【７１１９】

＜変形例１９＞

上記実施形態では、確変領域６５ｄが開放される大当たりラウンドである場合、大入賞口開閉板６５ａの開放と同時に該確変領域６５ｄが開放されるように構成している。これに対し、確変領域６５ｄが開放される大当たりラウンドである場合、可変入賞装置６５への球の入賞個数が一定に達した場合に確変領域６５ｄが開放されるように構成してもよい。

【７１２０】

＜変形例２０＞

上記実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とを使用して、「確率変動状態」が発生し得るパチンコ機１０で構成している。これに対し、第１特別図柄および第２特別図柄に大当たり以外に小当たりに当選し得るように構成し、該小当たり遊技への当選に基づいて開放される小当たり用可変入賞装置を設ける。そして、小当たり用可変入賞装置内に球が通過することに起因して大当たり及び「時短機能」が付与される時短領域（所謂、Ｖ領域）を備えたパチンコ機（所謂、１種２種混合機）を用い、「時短機能」の付与回数に応じて、該「時短機能」が付与されるか否かを異ならせるように構成する。このように構成することで、「時短機能」が付与される遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。この場合に、可変入球手段としては、特図大当たりに対応する大入賞口と特図小当たりに対応する小入賞口とが対応し、特定領域としては、小入賞口内に設けられたＶ入賞口が対応し、振分手段としては、Ｖ入賞口を開閉する所謂Ｖ弁装置が対応し、特定利益状態としては、「時間短縮状態」が対応するように構成してもよい。

【７１２１】

上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示において、小当り遊技に当選することとなる大当たり乱数の値が設定されていない。これに代えて、第１特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は／及び、第２特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、複数種類設けるように構成してもよい。さらに、小当たり種別に応じて「時短機能」を終了するか否かを異ならせるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７１２２】

上記実施形態では、遊技状態ごとに奨励される特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて実行し、奨励されていない特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍで実行しないように構成している。これに代えて、奨励されていない特別図柄の変動演出を、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて所定態様で実行するように構成してもよい。具体的には、例えば、奨励されている特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで目立つように（中央部分、大部分、奨励されていない特別図

柄の変動演出より大きい領域、図柄表示態様を濃く実行等）実行する一方、奨励されていない特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで、奨励されている特別図柄の変動演出より目立たないように（隅部、小部分、奨励されている特別図柄の変動演出より小さい領域、図柄表示態様を薄く等）実行するように構成する。このように構成することで、第３図柄表示装置８１によって複数の特別図柄の変動演出の実行態様を把握することが可能となる。

【７１２３】

上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第１特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成するとともに、第２特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第２特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成している。換言すると、第１特別図柄の動的表示の保留球数は第１特別図柄の動的表示にのみ影響し、第２特別図柄の動的表示の保留球数は第２特別図柄の動的表示にのみ影響するように構成している。これに代えて、一方の特別図柄の動的表示の保留球数が、他方の特別図柄の動的表示の変動時間に影響するように構成してもよい。具体的には、第１特別図柄の動的表示の変動時間を、第１特別図柄の動的表示の保留球数と第２特別図柄の動的表示の保留球数との合計保留球数に応じて変化するように構成する。このように構成することで、第１特別図柄の動的表示の保留球数と第２特別図柄の動的表示の保留球数とが混在する状態において、特異な変動時間を選択し得るように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７１２４】

上記実施形態では、確率設定値を「１」～「３」の３段階で変更可能として、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更可能としたが、確率設定値が変更可能な段階は３段階に限らず、任意の段階に変更可能としてもよい。

【７１２５】

上記実施形態では、確率設定値を変更することにより、大当たり確率を変更する場合について説明したが、普通図柄の当たり確率や、小当たりの当選確率を変更するようにしてもよい。

【７１２６】

また、立ち上げ処理の中で確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合に、「１」～「３」の範囲の中から特定の確率設定値（例えば「１」）を確率設定値として強制的に設定するようにしてもよい。なお、遊技途中で（例えば、タイマ割込処理の中で）確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合は、確率設定値を強制的に特定の確率設定値に設定しないほうがよい。これは、遊技途中で大当たり確率が突然変更さえることにより、遊技者が何らかの不利益を被ることを抑制するためである。

【７１２７】

上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含める場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を除いてもよい。この場合、ＲＡＭ判定値が正常か否かの判定を行う前に、確率設定値が正常の範囲にあるか否かを判定し、正常の範囲内になければ、強制的に設定変更処理を実行してホール関係者等に確率設定値の変更を行わせたり、ホール関係者等にパチンコ機１０を設定変更モードで再立ち上げさせるように促したり、確率設定値として正常範囲内の特定の確率設定値を強制的に設定してもよい。

【７１２８】

上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含めない場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を含めてもよい。

【７１２９】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、又は、設定変更スイッチをオンすることによって、確率設定値を更新する場合について説明したが、これを設定キー５０１にて行えるようにしてもよい。具体的には、設定キー５０１を、オン状態から更にオフ側とは反対方向に設けた設定変更位置まで回動可能にし、設定変更位置まで設定キー５０１が回され

ると、自動でオン状態に設定キー５０１が戻るように付勢して構成する。そして、設定キー５０１をオン状態から設定変更位置まで回動させる度に、確率設定値が更新されるようにする。これによっても、確率設定値の変更を容易に行うことができる。

【７１３０】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、設定キー５０１をオフ状態にすることによって、又は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、確率設定値を確定する場合について説明したが、これを別に設けたスイッチ、例えば、設定確定スイッチが操作されることで行えるようにしてもよい。この設定確定スイッチは、例えば、「設定変更モード」中に操作されることにより、確率設定値を確定するためのスイッチであり、基板ボックス１００に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス１００を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能にしてもよい。これによっても、確率設定値の確定を容易に行うことができる。

【７１３１】

上記実施形態では、パチンコ機１０の電源オン時に「設定変更モード」又は「設定確認モード」で立ち上げる場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定していた。これに対し、少なくとも内枠１２の開放を必須条件とし、その他、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定するように構成してもよい。また、内枠１２の開放を設定変更又は設定確認の条件とするか否かをホールが選択可能に設定できるように構成してもよい。

【７１３２】

上記各実施形態では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を主制御装置１１０に搭載していた。これに対し、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を電源装置１１５や払出制御装置１１１に搭載するように構成してもよい。

【７１３３】

上記各実施形態では、設定キー５０１により、大当たり確率等を変更可能に構成していた。これに対し、設定キー５０１により、１の入賞口に入賞した場合に払い出される賞球数（例えば、３個→５個への変更）や、入賞口への入賞を補助する可動役物の駆動時間（３秒→５秒への変更）や駆動幅（例えば、２０ｍｍ→３０ｍｍへの変更）、或いは、球の流下態様に影響を与える部材（例えば、球が転動可能なステージやクルーン）の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）、パチンコ機１０自体の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）等、遊技者に対する有利度合いに関する設定を複数段階に変更可能に構成してもよい。

【７１３４】

上記各実施形態では、設定キー５０１の鍵孔をパチンコ機１０の裏面側に向くように構成していた。これに対し、設定キー５０１の鍵孔の向きを、パチンコ機１０の横方向（左方向又は右方向）や、パチンコ機１０の斜め方向、或いは、パチンコ機１０の前面側を向くように構成してもよい。

【７１３５】

上記実施形態において、大当たり乱数値同士、小当たり乱数値同士、及び、ハズレ乱数値同士を連続的な値とし、大当たりか否かや、小当たりか否かを範囲判定（例えば、「０」以上「４９」以下か否か）可能に構成し、主制御装置１１０の制御負担を軽減するように構成していた。これに対し、遊技価値を付与する各乱数値（即ち、大当たり乱数値および小当たり乱数値）を連続的な配置ではなく、分散（散逸）して配置するように構成してもよい。具体的には、例えば、「０～９９９」で更新される大当たり乱数カウンタＣ１の場合に、大当たり乱数値として「７，３４１，５５５，７７７，８３１」とし、小当たり乱数値として「７７，１７５，２２３，３１５，４１５，５２６，６３４，７１７，８４５」としてもよい。

【７１３６】

ここで、パチンコ機１０の状況にかかわらず大当たり乱数値となる値（例えば、低確率状態および高確率状態において、「０～５０」であれば大当たり）が連続的に存在してい

た場合、その値が外部から予測され得る可能性があり、不正に大当たりを引き当てられる可能性が高くなるおそれがある。よって、上記変形例のように構成することで、遊技価値を付与する各乱数値を外部から予測困難にし、不正に対する抑制効果を高め、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。

【７１３７】

また、上述した変形例において、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている低確率状態用の大当たり乱数値と、高確率状態用の大当たり乱数値とで、重複した値とならないように、それぞれ大当たり乱数値を設定してもよい。このように構成することで、状況に応じて（即ち、パチンコ機１０が高確率状態か低確率状態か、に応じて）、大当たりとなる乱数の値を変えることで、大当たりとなる乱数の値が予測され難くすることができるので、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。

【７１３８】

上記実施形態では、タイマ割込処理等のソフトウェアの処理で大当たり乱数カウンタＣ１や大当たり種別カウンタＣ２等を更新するように構成していた（所謂、ソフト乱数）。これに対し、更新周期が上記ソフト乱数より速い乱数生成ＩＣによって大当たり乱数カウンタＣ１等を更新するように構成してもよい（所謂、ハード乱数）。このように構成することで、外部から更新中の乱数値の把握を困難にし、セキュリティ性能を向上することができる。

【７１３９】

上記実施形態では、設定値が増加するごとに均等に大当たり乱数値が増加するように構成していた。これに対し、設定値が増加するごとに不均等又は所定割合で大当たり乱数値（又は小当たり乱数値）を増加するように構成してもよい。具体的には、例えば、設定値「１」から「２」までは、大当たり乱数値を「２」ずつ増加させる一方、設定値「２」から「３」では、大当たり乱数値を「５」ずつ増加させる。このように構成することで、設定差によって付与され得る遊技価値が大きく変化し、設定差による抑揚（メリハリ）のある遊技を提供可能に構成し、遊技の興趣を向上することができる。

【７１４０】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数カウンタＣ１の値における対応役を変化するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり種別カウンタＣ２又は小当たりの内容を決定する小当たり種別カウンタ（図示せず）の値に対応する大当たり種別を変化させ、大当たり種別又は小当たり種別の選択割合が変化することによる設定差が生じるように構成してもよい。

【７１４１】

上記実施形態では、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（即ち、大当たり乱数値）を変更して、その変更分を遊技価値を付与しない乱数値（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成していた。これに対し、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（例えば、大当たり乱数値）を変更した場合に、その変更分を、他の遊技価値を付与する乱数値（例えば、小当たり乱数値）から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定毎に付与され得る遊技価値に差を設け、設定毎に抑揚（メリハリ）のある遊技を提供し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７１４２】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲（以下、「再大当たり乱数値の範囲」と称する）」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。ここで、「再大当たり乱数値の範囲」として、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分が対応するように構成する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更

されない乱数値（即ち、設定変更によっても変化しない大当たり乱数値と小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、当否判定の制御プログラムにおいて、固定的な乱数値の基本的な当否判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【７１４３】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、乱数値の個数が多い順（又は少ない順）に各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。

【７１４４】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、設定変更に伴い増加される「大当たり乱数値の範囲」を、設定変更に伴い減少される乱数値（即ち、「ハズレ乱数値の範囲」）と隣接（隣り合う）ように大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）するように構成してもよい。具体的には、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、小当たりの当否判定の制御プログラムにおいて、小当たり乱数値の判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【７１４５】

上記実施形態では、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合、特別図柄の大当たり確率が向上（２倍以上アップ）するように構成されていた。これに対し、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合に、特別図柄の小当たり確率を向上するように構成してもよい。また、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合に、特別図柄の大当たり確率の上昇度合いを２倍以上（例えば、１０倍）に設定してもよい。さらに、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合に、大当たり確率と小当たり確率とを共に向上（例えば、大当たり確率を５倍、小当たり確率も５倍）に設定してもよい。

【７１４６】

上記実施形態では、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率と、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率とが同等となるように構成されていた。これに対し、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率より高くなるように構成してもよいし、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率より低くなるように構成してもよい。

【７１４７】

上記実施形態では、特別図柄の低確率状態および高確率状態とにおいて、いずれの状態でも大当たり確率において設定差が生じるように構成していた。これに対し、いずれか一方の状態（低確率状態又は高確率状態）における大当たり確率の設定差を無くし、他方の状態（高確率状態又は低確率状態）における大当たり確率に設定差を設けるように構成してもよい。

【７１４８】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させて、その大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させ、その大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数及びハズレ乱数値か

ら補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定変更に基づく大当たり乱数値の個数の変更分を、小当たり乱数値及びハズレ乱数値のそれぞれから補填することが可能となり、大当たり乱数値の変更分を固定的な１の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の個数を、大当たり乱数値の変更分、１の所定乱数値から確保する必要性がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７１４９】

上記実施形態では、突出状態と没入状態とに変位する普通電役７２を用い、普通電役７２の没入タイミングと没入時間とを各遊技状態で変更することで本発明の遊技性を実現するように構成されている。これに対し、回動式の羽根部材を用い、羽根部材の作動タイミングと作動時間とを各遊技状態で変更することで、本発明の遊技性を実現するように構成してもよい。具体的には、例えば、第２始動口７１の左右両側に羽根部材を配置し、羽根部材が非作動状態（例えば、直立状態）では、球が羽根部材の外側（非転動側）に衝突し、そのまま下流側へ流下するように構成する。一方、羽根部材が回動した作動状態（直立状態から右側へ１２０度傾倒状態）では、球が羽根部材の内側（転動側）に衝突し、該羽根部材の内側を第２始動口７１側に向けて転動するように構成する。このように構成することで、羽根部材の回動態様は、普通電役７２の出没による駆動態様より、羽根部材自体が作動する領域が大きく駆動されたか否かを認識し易いため、普通図柄の可変表示で当選したか否かを遊技者に認識し易くすることができる。

【７１５０】

特図１用第４図柄表示領域８７と特図２用第４図柄表示領域８８との表示態様及び表示位置を、主表示領域Ｄｍで変動演出している第１特別図柄又は第２特別図柄に応じて変更するように構成してもよい。具体的には、例えば、主表示領域Ｄｍで実行されている特別図柄に対応して、実行されている方の第４図柄表示領域８７，８８を上側に位置させたりアラビア数字で表示したり赤色で表示し、実行されていない方の第４図柄表示領域８８，８７を下側に位置させたり上記アラビア数字と異なる表記（例えば、漢数字やローマ数字）で表示したり赤色とは異なる色（例えば、青色）で表示するように構成する。このように構成することで、実行されている変動演出を識別して表示しつつ、いずれの特別図柄が実行されているかを認識し難く構成し、現在滞在している遊技状態を遊技者に認識し難く構成することで、遊技状態を推測する遊技性が生まれ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７１５１】

警報音に関し、左打ち遊技が推奨される遊技状態においてスルーゲート６７を球が通過した場合にもれなく出力するのではなく、さらに特定の条件が成立した場合に警報音を出力するように構成してもよい。具体的には、例えば、このように構成することで、意図的に遊技仕様より多くの出玉を得ようとする悪意ある遊技者の行為に対してのみ警報音を出力し、不慣れな遊技者や操作ミスによる善意の右打ち遊技に対しては警報音を出力しないことで、不正遊技を抑制しつつ、遊技者の遊技意欲の低下も抑制して、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７１５２】

普通図柄の当たり確率において、いずれの遊技状態でも同等程度となるように構成してもよい。具体的には、例えば、特別図柄の大当たり確率が低い「通常遊技状態」又は「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の当たり確率を５０／１００にするとともに、特別図柄の大当たり確率が高い「確率変動状態」や「潜伏確率変動状態」では、普通図柄の当たり確率を５０／１００や５１／１００等、「通常遊技状態」等における普通図柄の当たり確率と同一又は同等程度となるように構成する。このように構成することで、普通図柄の当たりに基づく普通電役７２の開放に関し、普通図柄の可変表示時間と普通電役７２の開放時間とを考慮し、普通図柄の当たり確率を考慮せずに出玉率等を算出することが可能となることで、各遊技状態における遊技仕様の設計を容易化可能となる。

【７１５３】

大当たりに当選した大当たり図柄ごとに、該大当たり以降に選択される特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「確率変動状態」を発生させ得る大当たり図柄である１図柄、３図柄、５図柄、７図柄のうち、１図柄で当選した場合には「確率変動状態」において第１特別図柄および第２特別図柄がともに比較的長めの変動時間が選択され易い「両ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、３図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い一方、第２特別図柄は比較的短い変動時間が選択され易い「特１ロング特２ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。さらに、５図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄および第２特別図柄がともに比較的短めの変動時間が選択され易い「両ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、７図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄は比較的短めの変動時間が選択され易い一方、第２特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い「特１ショート特２ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。このように構成することで、大当たりした図柄の種類によって、大当たり後の遊技状態において、先に導出され得る特別図柄を異ならせることができ、例えば、いずれの特別図柄が先に停止するか否かによって、遊技状態毎に大当たりが先に現出させる確率を異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７１５４】

特別図柄の変動回数に基づいて、該特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「潜伏確率変動状態」において、大当たり終了後１回目～１０回目の特別図柄の変動演出に関しては、比較的長めの変動時間が選択され易いように構成し、１１回目以降の特別図柄の変動演出に関しては、比較的短めの変動時間が選択され易いように構成する。このように構成することで、遊技にメリハリを設けつつ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７１５５】

普通図柄の当たり種別を複数種類設けてもよい。具体的には、例えば、普通電役７２が１回開放される１回開放当たりと、出没板７２ａが３回開放される３回開放当たりと、普通電役７２が３回かつ長く開放される３回ロング開放当たりとを設ける。このように構成することで、「確率変動状態」や「普図高確時間短縮状態」において遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７１５６】

上記実施形態では、「通常遊技状態」→「普図高確時間短縮状態」→「普図低確時間短縮状態」→「確率変動状態」の順で遊技者にとって有利な遊技状態としていた。これに対し、「通常遊技状態」より遊技者にとって不利な遊技状態として、「普図高確時間短縮状態」や「潜伏確率変動状態」、「確率変動状態」が位置づけられるように遊技仕様を設定してもよい。具体的には、例えば、第１特別図柄の始動口を、普通電役７２が付属した第２特別図柄の始動口の上流側に設け、「通常遊技状態」では、普通電役７２が作動し難いことによって、第２特別図柄より遊技者にとって有利な第１特別図柄の抽選契機を受け易い一方、「普図高確時間短縮状態」では、普通電役７２が作動し易いことによって、第１特別図柄より遊技者にとって不利な第２特別図柄の抽選契機を受け易いように構成する。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７１５７】

右打ち遊技を示唆する右打ち示唆表示が現出される場合に、第４図柄表示領域８７，８８の表示位置を変更するように構成してもよい。具体的には、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」等では、副表示領域Ｄｓの右小領域Ｄｓ３に第４図柄表示領域８７，８８を表示する一方、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」等では、右打ち示唆表示を右小領域Ｄｓ３に表示する一方、第４図柄表示領域８７，８８を左小領域Ｄｓ１に表示する。このように構成することで、遊技状態に応じた遊技仕様を遊技者に認識させ易くするこ

とができる。
【７１５８】
上記実施形態では、同時に実行され得る複数の特別図柄の動的表示に関し、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで行い、非奨励の特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで行わないように構成している。これに対し、同時に実行され得る複数の図柄（例えば、特別図柄と普通図柄）の演出に関し、遊技状態、遊技仕様、付与される遊技価値、或いは、実行頻度等によって、実行すべき演出の優先順を予め設け、該優先順に応じた演出を優先的に実行し、優先順が低い演出に関しては、演出規模を小さくしたり、演出自体を実行しない等、優先順位が高い演出に比べて遊技者が認識し難くなるように構成してもよい。具体的には、第１特別図柄の変動演出が主表示領域Ｄｍで実行されている場合は、第１特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第３図柄表示装置８１や音声出力装置２２６で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示したり、第２特別図柄の変動演出が主表示領域Ｄｍで実行されている場合は、第２特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第３図柄表示装置８１や音声出力装置２２６で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示してもよい。このように構成することで、遊技を行う上で遊技者に認識させたい演出を優先的に実行しつつ、優先順位が低い演出規模を小さく（なくす）ことで、遊技者が煩わしさを感じない演出を実行することができる。
【７１５９】
上記実施形態では、主制御装置１１０から各コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信され、その音声ランプ制御装置１１３から表示制御装置１１４に対して表示の指示がなされるよう構成したが、主制御装置１１０から表示制御装置１１４に直接コマンドを送信するものとしてもよい。また、表示制御装置に音声ランプ制御装置を接続して、表示制御装置から各音声の出力とランプの点灯を指示するコマンドを音声ランプ制御装置に送信するよう構成してもよい。さらに、音声ランプ制御装置と表示制御装置とを１の制御装置として構成するものとしてもよい。これらを１つの制御装置とすることで、部品点数が削減でき、パチンコ機のコスト増加を抑制することができる。
【７１６０】
上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３にて実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）において、いずれかの停止種別コマンドを受信すれば必ず対応する変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定する場合について説明したが、各変動パターンコマンドの受信があった上で対応する停止種別コマンドを受信した場合に、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定してもよい。これにより、各変動パターンコマンドの受信がなく、いずれかの停止種別コマンドを受信したような場合に、おかしな変動演出が実行されることを抑制できる。
【７１６１】
また、各変動パターンコマンドを受信したタイミングで、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定してもよい。この場合、音声ランプ制御装置１１３にて実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）では、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂがオンされたことに基づいて、各変動パターンコマンドにより抽出した変動パターンを表示制御装置１１４へ通知する各表示用変動パターンコマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３にて各停止種別コマンドの受信を待つことなく、表示制御装置１１４に対して、この各表示用変動パターンコマンドに基づき、各変動演出を第３図柄表示装置８１に実行させることができる。なお、この場合、音声ランプ制御装置１１３では、各停止種別コマンドを受信したタイミングで、該停止種別コマンドより抽出された停止種別を表示制御装置１１４へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。また、確変領域６５ｄが有効に設定されるラウンド数は、大当たり種別によって設定された最大ラウンド数以下であれば１でも良いし、複数でも良いし、すべてのラウンドでも良い。そして、表示制御装置１１４では、この表示用停止種別コマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１

に実行させた変動演出の停止図柄を決定してもよい。

【７１６２】

上記実施形態において、デモ演出は、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄からなる第３図柄を停止表示させてもよい。また、数字の付された主図柄または数字の付されていない主図柄からなる第３図柄を、半透明状態で停止表示させてもよい。また、第３図柄を表示させずに背面画像だけを変化させるものであってもよい。また、変動表示で用いられる第３図柄や背面画像とは全く異なるキャラクタや背面画像を表示させてもよい。

【７１６３】

上記実施形態において、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１にて連続予告演出を実行してもよいし、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置を設け、第３図柄表示装置８１で実行される変動演出と合わせて、第４図柄表示装置に第４図柄を表示させることによって、連続予告演出を実行してもよい。この場合、第４図柄表示装置の制御を表示制御装置１１４で行ってもよいし、音声ランプ制御装置１１３で行ってもよい。また、各種演出に応じて作動する役物をパチンコ機１０に設け、その役物を変動演出と合わせて所定の態様で作動させることによって、連続予告演出を実行してもよい。また、音声ランプ制御装置１１３の制御により、パチンコ機１０の音声出力装置２２６から連続予告演出用の音声を出力させることによって、連続予告演出を実行してもよいし、パチンコ機１０の電飾部２９～３３を変動演出と合わせて点灯または点滅させることによって、連続予告演出を実行してもよい。

【７１６４】

これにより、第３図柄表示装置８１（および特別図柄表示装置３７）において変動演出が行われる度に、連続して第４図柄表示装置に図柄が表示されたり、役物が所定の態様で作動したり、音声出力装置２２６から音声が出力されたり、若しくは、電飾部２９～３３が点灯または点滅することによって、遊技者に対して大当たりの期待感を持たせることができる。また、遊技者は、通常、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１を注視して遊技を継続して行うが、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、若しくは電飾部２９～３３の点灯・点滅によって連続予告演出が行われるで、遊技者に対して、通常とは異なる演出が行われたことを容易に認識させることができる。また、連続予告演出を、第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、または電飾部２９～３３の点灯・点滅といった簡単な制御で容易に連続予告演出を行わせることができる。

【７１６５】

また、連続予告演出を音声出力装置２２６からの音声出力や、電飾部２９～３３の点灯または点滅によって行えば、その連続予告演出の制御は音声ランプ制御装置１１３によって行われるので、始動入賞時における当否判定や変動開始時の抽選処理を主制御装置１１０に行わせ、連続予告演出を音声ランプ制御装置１１３に行わせ、変動演出を表示制御装置１１４に行わせることで、パチンコ機１０により連続予告演出を行う場合、それぞれの制御装置に各処理を分担させることができる。よって、１つの制御装置に負荷が集中するのを防ぐことができるので、各制御装置のＭＰＵに求められる性能を低く抑えることができる。

【７１６６】

尚、第３図柄表示装置８１における連続予告演出用の図柄の表示、第４図柄表示装置における連続予告演出用の図柄の表示、役物の所定の態様での作動、音声出力装置２２６からの音声出力、及び、電飾部２９～３３の点灯または点滅のうち、少なくとも２以上を組み合わせ、それぞれを連動させて制御することにより、連続予告演出を実行してもよい。これにより、より多彩な連続予告演出を実行させることができる。また、連続予告演出の実行方法（第３図柄表示装置８１による表示、第４図柄表示装置による表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、電飾部２９～３３の点灯または点滅、又は、それらの組み合わせ）を変えることで、連続予告演出終了後の遊技状態に応じて選定される連続予告演出態様を複数用意してもよい。

【７１６７】
　また、連続予告演出が行われる場合に、変動演出とは別の連続予告演出用の画像が第３図柄表示装置８１に表示させてもよいし、連続予告演出を、変動演出が終了したときに表示される停止図柄として、所定の図柄の組み合わせである、所謂「チャンス目」を表示させることによって行ってもよい。この場合、表示制御装置１１４のＭＰＵで実行されるコマンド判定処理にて連続予告コマンドの受信を判断すると、チャンス目に対応する停止図柄判別フラグをオンにすると共に、その他の停止図柄判別フラグをオフに設定するようにしてもよい。コマンド判定処理では、停止識別コマンド処理の後にその他コマンド処理の中で連続予告コマンドに対応する処理を実行するので、表示用停止識別コマンドの受信によって設定された停止図柄に代えて、チャンス目が停止図柄として設定される。よって、変動停止時にチャンス目を確定表示させることができる。そして、第３図柄表示装置８１において、変動演出ごとに停止図柄としてチャンス目が連続して表示されれば、遊技者に対して、最終的に大当たりが得られる期待感を持たせることができる。
【７１６８】
　上記実施形態において、主制御装置１１０は、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞（始動入賞）があった場合に、「１」加算された保留球数を音声ランプ制御装置１１３へ通知する保留球数コマンドに対して、該始動入賞に伴いカウンタ用バッファより取得された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１をそのまま含めて、音声ランプ制御装置１１３へ送信する場合について説明したが、保留球数コマンドに含めるカウンタの種類は、カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の一部であってもよいし、その他のカウンタの値を含めてもよい。また、主制御装置１１０より音声ランプ制御装置１１３に対して始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を通知する場合に、これらの各カウンタの値を示す情報を保留球数コマンドに含めて通知するのではなく、保留球数コマンドとは別のコマンドに各カウンタの値を示す情報を含めて、これらの値を音声ランプ制御装置１１３に対して通知してもよい。別のコマンドとしては、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する専用のコマンドであってもよいし、変動パターンコマンドや停止図柄コマンド等、別の情報を音声ランプ制御装置１１３へ通知するためのコマンドに、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値が加えられてもよい。別のコマンドとして、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する場合、該コマンドに、その通知する各カウンタの値が、いずれの保留回数に対応する変動演出に係るものであるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３は、該コマンドに含まれる保留回数に関する情報に基づいて、その保留回数に対応する先読み情報第１～第４エリアのいずれかのエリアに、該コマンドに含まれる各カウンタの値を格納することができる。
【７１６９】
　上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３において、保留球数コマンドを受信した場合に、該保留球数コマンドにて示される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値そのものをＲＡＭ２２３に格納してもよいし、保留球数コマンド（又は、各カウンタの値が示されるコマンド）を受信した場合に、該コマンドにて示される各カウンタの値に基づいて、大当たりか否か、大当たりの場合の大当たり種別、外れの場合の外れ種別等の一部または全部を判定し、これらの判定結果を、該コマンドにて示される各カウンタの値に代えて、または、該カウンタの値の一部または全部とあわせて、ＲＡＭ２２３に格納してもよい。
【７１７０】
　上記実施形態においては、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞およびスルーゲート６７の通過は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定してもよい。また、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞に対し、始動口によって別箇に最大保留球数を設定するようにしてもよく、各々の始動口における最大保留球数は「４」以外の任意の数であってもよい。また、各始動口における最大保留球数は必ずしも同一の値とする必要はなく、異なる値であってもよい。また、第１始動口６４又は第２始

動口７１への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第３図柄表示装置８１の一部において、数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、特別図柄表示装置３７とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

【７１７１】

また、上記実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第３図柄表示装置８１の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、横方向あるいはＬ字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、１又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、１又は複数のキャラクタが、第３図柄として用いられる。

【７１７２】

上記各実施形態では、変動演出を実行する場合に、全図柄Ｚ１～Ｚ３を遊技者が視認不可な程度に高速にスクロールする高速変動を表示させる場合について説明したが、この高速変動の表示に代えて、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ視認不可な程度に縮小して表示したり、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ多数の白い点がランダムに表示されるスノーノイズ状の画像として表示してもよい。

【７１７３】

本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【７１７４】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【７１７５】

スロットマシンでは、所定期間中に払い出された遊技媒体（コイン、メダル）の総数に対する、ボーナス（役物）により払い出された遊技媒体の数の比率が役物比率となる。そこで、各役が成立した場合に払い出される遊技媒体の数を、賞球数テーブルに代えて主制御装置のＲＯＭに格納しておき、役物比率管理チップ又は役物比率管理チップと同等の機能を実行する制御装置にて、非ボーナスゲーム期間（通常期間）において成立した（有効ライン上に図柄が揃った）役の数、ボーナスゲーム期間中において成立した役の数、ＡＴ期間中において成立した役の数を計数して、役物比率や連続役物比率を管理してもよい。

【７１７６】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄

からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【７１７７】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。なお、以下に示す各種発明の概念は、それぞれ、他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分を、その発明の概念に追加し或いはその他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分と交換等することにより、その発明の概念を変形して構成するようにしても良い。

【７１７８】

＜Ａ群：大当たりラウンド毎の確変領域の有効・無効を大当たり種別で決定＞

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【７１７９】

この遊技機では、少なくとも、所定の第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態より遊技者にとって有利な第２遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第２遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第２遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【７１８０】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【７１８１】

Ａ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【７１８２】

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、

前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、

前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る特別遊技状態（例えば、大当たり状態）を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備え、

前記可変入球手段は、

入球領域を開閉する開閉手段（例えば、大入賞口開閉板６５ａ）と、

遊技球が入球可能な特定領域（例えば、確変領域６５ｄ）と、

前記特定領域に入球した遊技球を検出する第１検出手段（例えば、確変領域スイッチ６５ｇ）と、

前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第２検出手段（例えば、排出通路６５

ｈ）と、
前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段（例えば、確変領域開閉板６５ｅ）と、を備えた遊技機であって、
前記第１検出手段は、
前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回（例えば、確変領域有効テーブル２０２ｈ）が予め設定され、
前記振分手段は、
遊技球が前記第１検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御（例えば、確変領域開放テーブル２０２ｇ）され、
当該遊技機は、
前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示（例えば、表示用投票受付中演出コマンド）を特定タイミングで表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）に実行させる表示制御手段（例えば、表示制御装置１１４）と、
前記第１検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段（例えば、確変移行フラグ２０３ｋ）と、
遊技状態に対応して所定回の前記第１検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段（例えば、確変領域通過判定処理）と、
当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態（例えば、「確率変動状態」）を付与する付与手段（例えば、確変フラグ２０３ｊ）と、
前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から１つの共通演出を選択して実行する実行手段（例えば、表示用大当たり中導入演出コマンド）と、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ａ１。
【７１８３】
遊技機Ａ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る　特別遊技状態を実行する可変入球手段と、を備え、前記可変入球手段は、入球領域を開閉する開閉手段と、遊技球が入球可能な特定領域と、前記特定領域に入球した遊技球を検出する第１検出手段と、前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第２検出手段と、前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段と、を備えた遊技機であって、前記第１検出手段は、前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回が予め設定され、前記振分手段は、遊技球が前記第１検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御され、当該遊技機は、前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示を特定タイミングで表示手段に実行させる表　示制御手段と、前記第１検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段と、遊技状態に対応して所定回の前記第１検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段と、当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態を付与する付

与手段と、前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から１つの共通演出を選択して実行する実行手段と、を備えている。これにより、特定の図柄の種類によって、各可変動作回における特定領域が有効又は無効に設定されるパターンが異なるようにすることができる。その結果、いずれの可変動作回における特定領域が有効に設定されているかを推測しながら特別遊技状態を遊技することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【７１８４】

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、

前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、

前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る特別遊技状態（例えば、大当たり状態）を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備え、

前記可変入球手段は、

入球領域を開閉する開閉手段（例えば、大入賞口開閉板６５ａ）と、

遊技球が入球可能な特定領域（例えば、確変領域６５ｄ）と、

前記特定領域に入球した遊技球を検出する第１検出手段（例えば、確変領域スイッチ６５ｇ）と、

前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第２検出手段（例えば、排出通路６５ｈ）と、

前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段（例えば、確変領域開閉板６５ｅ）と、を備えた遊技機であって、

前記第１検出手段は、

前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回（例えば、確変領域有効テーブル２０２ｈ）が予め設定され、

前記振分手段は、

遊技球が前記第１検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御（例えば、確変領域開放テーブル２０２ｇ）され、

当該遊技機は、

前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示（例えば、表示用投票受付中演出コマンド）を特定タイミングで表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）に実行させる表示制御手段（例えば、表示制御装置１１４）と、

前記第１検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段（例えば、確変移行フラグ２０３ｋ）と、

遊技状態に対応して所定回の前記第１検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段（例えば、確変領域通過判定処理）と、

当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態（例えば、「確率変動状態」）を付与する付与手段（例えば、確変フラグ２０３ｊ）と、

前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から１つの共通演出を選択して実行する実行手段（例えば、表示用大当たり中導入演出コマンド）と、

を備え、
　前記表示制御手段は、
　前記特別遊技状態の所定期間に前記所定回の前記第１検出手段の検出が無い場合は、前記特定報知表示を特別報知表示（例えば、投票警告処理）に切り替えて前記特定領域への遊技球の入球を促す
ことを特徴とする遊技機Ｂ１。
【７１８５】
　遊技機Ｂ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る　特別遊技状態を実行する可変入球手段と、を備え、前記可変入球手段は、入球領域を開閉する開閉手段と、遊技球が入球可能な特定領域と、前記特定領域に入球した遊技球を検出する第１検出手段と、前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第２検出手段と、前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段と、を備えた遊技機であって、前記第１検出手段は、前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回が予め設定され、前記振分手段は、遊技球が前記第１検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御され、当該遊技機は、前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示を特定タイミングで表示手段に実行させる表　示制御手段と、前記第１検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段と、遊技状態に対応して所定回の前記第１検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段と、当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態を付与する付与手段と、前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から１つの共通演出を選択して実行する実行手段と、を備え、前記表示制御手段は、前記特別遊技状態の所定期間に前記所定回の前記第１検出手段の検出が無い場合は、前記特定報知表示を特別報知表示に切り替えて前記特定領域への遊技球の入球を促す。これにより、特定領域が開放されている状況において、所定期間に第１検出手段によって遊技球が検知されない場合に、特定領域への遊技球の入球を促す表示態様を変化させることができる。その結果、特定領域が開放されている状況において、所定期間に第１検出手段によって遊技球が検知されない場合に、遊技者に対して特定領域への遊技球の入球を促すことができる。そして、いずれの可変動作回における特定領域が有効に設定されているかを推測しながら特別遊技状態を遊技することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【７１８６】
　遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
　遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、
　前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、
　前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、
　前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る特別遊技状態（例えば、大当たり状態）を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備え、
　前記可変入球手段は、

入球領域を開閉する開閉手段（例えば、大入賞口開閉板６５ａ）と、
遊技球が入球可能な特定領域（例えば、確変領域６５ｄ）と、
前記特定領域に入球した遊技球を検出する第１検出手段（例えば、確変領域スイッチ６５ｇ）と、
前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第２検出手段（例えば、排出通路６５ｈ）と、
前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段（例えば、確変領域開閉板６５ｅ）と、を備えた遊技機であって、
前記第１検出手段は、
前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回（例えば、確変領域有効テーブル２０２ｈ）が予め設定され、
前記振分手段は、
遊技球が前記第１検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御（例えば、確変領域開放テーブル２０２ｇ）され、
当該遊技機は、
前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示（例えば、表示用投票受付中演出コマンド）を特定タイミングで表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）に実行させる表示制御手段（例えば、表示制御装置１１４）と、
前記第１検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段（例えば、確変移行フラグ２０３ｋ）と、
遊技状態に対応して所定回の前記第１検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段（例えば、確変領域通過判定処理）と、
当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態（例えば、「確率変動状態」）を付与する付与手段（例えば、確変フラグ２０３ｊ）と、
前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から１つの共通演出を選択して実行する実行手段（例えば、表示用大当たり中導入演出コマンド）と、を備え、
前記表示制御手段は、
前記特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合は、必ず前記特別遊技状態の所定期間に前記所定回の前記第１検出手段の検出が有ったことを報知する報知演出（例えば、勝利用競争展開シナリオコマンド）を実行する
ことを特徴とする遊技機Ｃ１。

【７１８７】

遊技機Ｃ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る 特別遊技状態を実行する可変入球手段と、を備え、前記可変入球手段は、入球領域を開閉する開閉手段と、遊技球が入球可能な特定領域と、前記特定領域に入球した遊技球を検出する第１検出手段と、前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第２検出手段と、前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段と、を備えた遊技機であって、前記第１検出手段は、前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が

有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回が予め設定され、前記振分手段は、遊技球が前記第１検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御され、当該遊技機は、前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示を特定タイミングで表示手段に実行させる表　示制御手段と、前記第１検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段と、遊技状態に対応して所定回の前記第１検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段と、当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態を付与する付与手段と、前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から１つの共通演出を選択して実行する実行手段と、を備え、前記表示制御手段は、前記特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合は、必ず前記特別遊技状態の所定期間に前記所定回の前記第１検出手段の検出が有ったことを報知する報知演出を実行する。これにより、特定領域が有効に設定されている状態において、第１検出手段による遊技球の検知が行われた場合に、表示手段による実行中の演出内容に関わらず検知結果の報知演出を実行することができる。そして、いずれの可変動作回における特定領域が有効に設定されているかを推測しながら特別遊技状態を遊技することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【７１８８】

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、

前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、

前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る特別遊技状態（例えば、大当たり状態）を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備え、

前記可変入球手段は、

入球領域を開閉する開閉手段（例えば、大入賞口開閉板６５ａ）と、

遊技球が入球可能な特定領域（例えば、確変領域６５ｄ）と、

前記特定領域に入球した遊技球を検出する第１検出手段（例えば、確変領域スイッチ６５ｇ）と、

前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第２検出手段（例えば、排出通路６５ｈ）と、

前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段（例えば、確変領域開閉板６５ｅ）と、を備えた遊技機であって、

前記第１検出手段は、

前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回（例えば、確変領域有効テーブル２０２ｈ）が予め設定され、

前記振分手段は、

遊技球が前記第１検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御（例えば、確変領域開放テーブル２０２ｇ）され、

当該遊技機は、

前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特

定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示（例えば、表示用投票受付中演出コマンド）を特定タイミングで表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）に実行させる表示制御手段（例えば、表示制御装置１１４）と、
前記第１検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段（例えば、確変移行フラグ２０３ｋ）と、
遊技状態に対応して所定回の前記第１検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段（例えば、確変領域通過判定処理）と、
当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態（例えば、「確率変動状態」）を付与する付与手段（例えば、確変フラグ２０３ｊ）と、
前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から１つの共通演出を選択して実行する実行手段（例えば、表示用大当たり中導入演出コマンド）と、を備え、
前記振分手段が前記特定領域に遊技球が流下するように動作される可変動作回において、前記振分手段が前記特定領域に遊技球が流下しないように動作される所定期間を必ず設ける
ことを特徴とする遊技機Ｄ１。

【７１８９】

遊技機Ｄ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る　特別遊技状態を実行する可変入球手段と、を備え、前記可変入球手段は、入球領域を開閉する開閉手段と、遊技球が入球可能な特定領域と、前記特定領域に入球した遊技球を検出する第１検出手段と、前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第２検出手段と、前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段と、を備えた遊技機であって、前記第１検出手段は、前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回が予め設定され、前記振分手段は、遊技球が前記第１検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御され、当該遊技機は、前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示を特定タイミングで表示手段に実行させる表　示制御手段と、前記第１検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段と、遊技状態に対応して所定回の前記第１検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段と、当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態を付与する付与手段と、前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から１つの共通演出を選択して実行する実行手段と、を備え、前記振分手段が前記特定領域に遊技球が流下するように動作される可変動作回において、前記振分手段が前記特定領域に遊技球が流下しないように動作される所定期間を必ず設ける。これにより、特定領域が開放され得る可変動作回において、該特定領域が開放されていない期間を有するため、該可変動作回において、第１検出手段によって遊技球が検知され得ない状況で可変入球手段に遊技球を入球させることができる。その結果、特定領域が開放され得る可変動作回において、該特定領域に遊技球を入球させることなく可変入球手段に遊技球を入球させることができる。そして、いずれの可変動作回における特定領域が有効に設定されているかを推測

しながら特別遊技状態を遊技することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【７１９０】

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、

前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、

前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る特別遊技状態（例えば、大当たり状態）を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備え、

前記可変入球手段は、

入球領域を開閉する開閉手段（例えば、大入賞口開閉板６５ａ）と、

遊技球が入球可能な特定領域（例えば、確変領域６５ｄ）と、

前記特定領域に入球した遊技球を検出する第１検出手段（例えば、確変領域スイッチ６５ｇ）と、

前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第２検出手段（例えば、排出通路６５ｈ）と、

前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段（例えば、確変領域開閉板６５ｅ）と、を備えた遊技機であって、

前記第１検出手段は、

前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回（例えば、確変領域有効テーブル２０２ｈ）が予め設定され、

前記振分手段は、

遊技球が前記第１検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御（例えば、確変領域開放テーブル２０２ｇ）され、

当該遊技機は、

前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示（例えば、表示用投票受付中演出コマンド）を特定タイミングで表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）に実行させる表示制御手段（例えば、表示制御装置１１４）と、

前記第１検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段（例えば、確変移行フラグ２０３ｋ）と、

遊技状態に対応して所定回の前記第１検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段（例えば、確変領域通過判定処理）と、

当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態（例えば、「確率変動状態」）を付与する付与手段（例えば、確変フラグ２０３ｊ）と、

前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から１つの共通演出を選択して実行する実行手段（例えば、表示用大当たり中導入演出コマンド）と、を備え、

前記表示制御手段は、

前記特別遊技状態において遊技者に所定の遊技方法で遊技を行うように促す前記特定報知表示とは異なる所定報知表示（例えば、主表示用右打ち指示８９）を実行可能であり、

前記特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回以外の可変動作回に

おいても前記所定報知表示を実行する
ことを特徴とする遊技機Ｅ１。
【７１９１】
遊技機Ｅ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る 特別遊技状態を実行する可変入球手段と、を備え、前記可変入球手段は、入球領域を開閉する開閉手段と、遊技球が入球可能な特定領域と、前記特定領域に入球した遊技球を検出する第１検出手段と、前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第２検出手段と、前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段と、を備えた遊技機であって、前記第１検出手段は、前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回が予め設定され、前記振分手段は、遊技球が前記第１検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御され、当該遊技機は、前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示を特定タイミングで表示手段に実行させる表 示制御手段と、前記第１検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段と、遊技状態に対応して所定回の前記第１検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段と、当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態を付与する付与手段と、前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から１つの共通演出を選択して実行する実行手段と、を備え、前記表示制御手段は、前記特別遊技状態において遊技者に所定の遊技方法で遊技を行うように促す前記特定報知表示とは異なる所定報知表示を実行可能であり、前記特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回以外の可変動作回においても前記所定報知表示を実行する。これにより、有効可変動作回以外の可変動作回においても遊技者に所定の遊技方法で遊技を行うように促すことができる。その結果、いずれの可変動作回における特定領域が有効に設定されているかを推測しながら特別遊技状態を遊技することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【７１９２】
遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、
前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、
前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、
前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る特別遊技状態（例えば、大当たり状態）を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備え、
前記可変入球手段は、
入球領域を開閉する開閉手段（例えば、大入賞口開閉板６５ａ）と、
遊技球が入球可能な特定領域（例えば、確変領域６５ｄ）と、
前記特定領域に入球した遊技球を検出する第１検出手段（例えば、確変領域スイッチ６５ｇ）と、
前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第２検出手段（例えば、排出通路６５ｈ）と、

前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段（例えば、確変領域開閉板６５ｅ）と、を備えた遊技機であって、
前記第１検出手段は、
前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回（例えば、確変領域有効テーブル２０２ｈ）が予め設定され、
前記振分手段は、
遊技球が前記第１検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御（例えば、確変領域開放テーブル２０２ｇ）され、
当該遊技機は、
前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示（例えば、表示用投票受付中演出コマンド）を特定タイミングで表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）に実行させる表示制御手段（例えば、表示制御装置１１４）と、
前記第１検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段（例えば、確変移行フラグ２０３ｋ）と、
遊技状態に対応して所定回の前記第１検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段（例えば、確変領域通過判定処理）と、
当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態（例えば、「確率変動状態」）を付与する付与手段（例えば、確変フラグ２０３ｊ）と、
前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から１つの共通演出を選択して実行する実行手段（例えば、表示用大当たり中導入演出コマンド）と、を備え、
前記表示制御手段は、
前記所定回の前記第１検出手段の検出に基づいて、その後の前記特別遊技状態において表示する演出表示（例えば、表示用競争展開シナリオコマンド）を設定する
ことを特徴とする遊技機Ｆ１。
【７１９３】
遊技機Ｆ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る　特別遊技状態を実行する可変入球手段と、を備え、前記可変入球手段は、入球領域を開閉する開閉手段と、遊技球が入球可能な特定領域と、前記特定領域に入球した遊技球を検出する第１検出手段と、前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第２検出手段と、前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段と、を備えた遊技機であって、前記第１検出手段は、前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回が予め設定され、前記振分手段は、遊技球が前記第１検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御され、当該遊技機は、前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示を特定タイミングで表示手段に実行させる表　示制御手段と、前記第１検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段と、遊技状態に対応して所定回の前記第１検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段と、当該特定の図柄の種類に対応して設定されている

前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態を付与する付与手段と、前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から１つの共通演出を選択して実行する実行手段と、を備え、前記表示制御手段は、前記所定回の前記第１検出手段の検出に基づいて、その後の前記特別遊技状態において表示する演出表示を設定する。これにより、遊技者が特定領域に遊技球を入球させた場合に、該特定領域の開放後の特別遊技状態において、該入球情報に基づいた演出表示を設定することができる。その結果、遊技者が特定領域に遊技球を入球させた可変動作回に基づいた演出表示を実行することができる。そして、いずれの可変動作回における特定領域が有効に設定されているかを推測しながら特別遊技状態を遊技することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【７１９４】

＜Ｇ群：大当たり中に確変領域を通過させたラウンド数が一定値に達すると以降の確変領域を無効化＞

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【７１９５】

この遊技機では、少なくとも、所定の第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態より遊技者にとって有利な第２遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第２遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第２遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【７１９６】

上記例示したような遊技機等に対して、処理負担を軽減する必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【７１９７】

Ｇ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、処理負担を軽減することが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【７１９８】

所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理（Ｓ２０８））と、

前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、

前記判定手段による判定結果を使用することにより、表示装置（例えば、第３図柄表示装置８１）において所定演出（例えば、特別図柄の変動演出）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、表示制御装置１１４）と、

前記所定演出実行手段による前記所定演出において特定結果（例えば、大当たり図柄）が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、払出制御装置１１１）と、を備えた遊技機において、

前記遊技価値付与手段は、

遊技球が通過可能な特別領域（例えば、確変領域６５ｄ）を備え、

前記特別領域を遊技球が通過した回数を計数可能な特別領域通過回数計数手段（例えば、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏ）を備え、

前記特別領域通過回数計数手段は、

前記特別領域通過回数計数手段による計数結果が第１回数に達した場合に、以降の通過回数の計測を行わない通過回数計測中断手段（例えば、大当たり種別「確変Ａ」～「確変Ｆ」の場合に、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値が「２」より小さくない場合に１加算しない）を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｇ１。

【７１９９】
遊技機Ｇ１によれば、所定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段と、前記判定手段による判定結果を使用することにより、表示装置において所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、前記所定演出実行手段による前記所定演出において特定結果が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機において、前記遊技価値付与手段は、遊技球が通過可能な特別領域を備え、前記特別領域を遊技球が通過した回数を計数可能な特別領域通過回数計数手段を備え、前記特別領域通過回数計数手段は、前記特別領域通過回数計数手段による計数結果が第１回数に達した場合に、以降の通過回数の計測を行わない通過回数計測中断手段を備えている。これにより、特別領域を遊技球が通過した回数を計測する契機を第１回数までに制限することができ、その結果、主制御装置１１０の制御的負担を軽減することができる、という効果がある。
【７２００】
＜Ｈ群：Ｖ入賞させたラウンドに対応する艇では不利な演出が実行されない＞
従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。
【７２０１】
この遊技機では、少なくとも、所定の第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態より遊技者にとって有利な第２遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第２遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第２遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【７２０２】
上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【７２０３】
Ｈ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【７２０４】
遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、
前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、
前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、
前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る特別遊技状態（例えば、大当たり状態）を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備え、
前記可変入球手段は、
入球領域を開閉する開閉手段（例えば、大入賞口開閉板６５ａ）と、
遊技球が入球可能な特定領域（例えば、確変領域６５ｄ）と、
前記特定領域に入球した遊技球を検出する第１検出手段（例えば、確変領域スイッチ６５ｇ）と、
前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第２検出手段（例えば、排出通路６５ｈ）と、
前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段（例えば、確変領域開閉板６５ｅ）と、を備えた遊技機であって、
前記第１検出手段は、
前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の

可変動作における所定回の有効可変動作回（例えば、確変領域有効テーブル２０２ｈ）が予め設定され、
前記振分手段は、
遊技球が前記第１検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御（例えば、確変領域開放テーブル２０２ｇ）され、
当該遊技機は、
前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示（例えば、表示用投票受付中演出コマンド）を特定タイミングで表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）に実行させる表示制御手段（例えば、表示制御装置１１４）と、
前記第１検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段（例えば、確変移行フラグ２０３ｋ）と、
遊技状態に対応して所定回の前記第１検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段（例えば、確変領域通過判定処理）と、
当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態（例えば、「確率変動状態」）を付与する付与手段（例えば、確変フラグ２０３ｊ）と、
前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から１つの共通演出を選択して実行する実行手段（例えば、表示用大当たり中導入演出コマンド）と、
前記遊技機は、
前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して前記特定報知表示が実行されている場合に、前記第１検出手段によって遊技球の入球を検出した場合、該第１検出手段の検出によって前記特定利益状態が付与されるか否かを報知する所定期間の演出（例えば、「競争演出」）では、前記第１検出手段による検出が発生しなかった場合に選択され得る特定の演出（例えば、入賞させたラウンドに対応する艇におけるフライングやレイト、落水等の不利な演出）が表示されないように構成されている
ことを特徴とする遊技機Ｈ１。
【７２０５】
遊技機Ｈ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る特別遊技状態を実行する可変入球手段と、を備え、前記可変入球手段は、入球領域を開閉する開閉手段と、遊技球が入球可能な特定領域と、前記特定領域に入球した遊技球を検出する第１検出手段と、前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第２検出手段と、前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段と、を備えた遊技機であって、前記第１検出手段は、前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回が予め設定され、前記振分手段は、遊技球が前記第１検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御され、当該遊技機は、前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示を特定タイミングで表示手段に実行させる表示制御手段と、前記第１検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段と、遊技状態に対応して所定回の前記第１検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段と、当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記

憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態を付与する付与手段と、前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から１つの共通演出を選択して実行する実行手段と、前記遊技機は、前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して前記特定報知表示が実行されている場合に、前記第１検出手段によって遊技球の入球を検出した場合、該第１検出手段の検出によって前記特定利益状態が付与されるか否かを報知する所定期間の演出では、前記第１検出手段による検出が発生しなかった場合に選択され得る特定の演出が表示されないように構成されている。これにより、特定の図柄の種類によって、各可変動作回における特定領域が有効又は無効に設定されるパターンが異なるようにすることができつつ、遊技者が特定領域へ入球させて第１検出手段の検出によって特定利益状態が付与されるか否かを報知する所定期間の演出では、特定の演出が表示されないように構成することで、遊技者が特定の演出が終了するまで特定利益状態が付与されるか否かを堪能させることができる。その結果、いずれの可変動作回における特定領域が有効に設定されているかを推測しながら特別遊技状態を遊技することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【７２０６】

なお、上記遊技機Ａ１のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【７２０７】

なお、上記遊技機Ｂ１のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【７２０８】

なお、上記遊技機Ｃ１のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【７２０９】

なお、上記遊技機Ｄ１のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【７２１０】

なお、上記遊技機Ｅ１のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【７２１１】

なお、上記遊技機Ｆ１のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｇ１，Ｈ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【７２１２】

なお、上記遊技機Ｇ１のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｈ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【７２１３】

なお、上記遊技機Ｈ１のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【７２１４】

これらの場合、各構成を適用したことによるさらなる効果を奏することができる。

【７２１５】

遊技機Ａ１、Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機Ｘ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を

発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【７２１６】

遊技機Ａ１、Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機Ｘ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（大入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【７２１７】

遊技機Ａ１、Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機Ｘ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【７２１８】

＜第２０実施形態＞

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図４５３～図５４１を参照し、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）１０に適用した場合の第２０実施形態について説明する。図４５３は、第２０実施形態におけるパチンコ機１０の正面図であり、図４５４はパチンコ機１０の背面図であり、図４５５はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図である。

【７２１９】

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

【７２２０】

このような遊技機において、所定の期間における遊技者への有利な遊技状態の発生に対する示唆は十分に好適なものではなく、さらなる示唆の内容の向上が求められている。

【７２２１】

具体的には、例えば、所定期間において、有利な遊技状態の発生に対する示唆が一様である場合、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低を遊技者が理解し難い若しくは理解することができない。また、示唆を利益の高低に応じて変化させることに関して生じる興趣も得難い若しくは得ることができない。

【７２２２】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、所定期間における有利な遊技状態の発生に対する示唆を好適に行い、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低に対する遊技者の理解を深め、示唆に関する興趣を高めることを目的としている。

【７２２３】

より具体的には、例えば、第２０実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」

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

【７２２４】

本目的を達成するために、第２０実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様または前記第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備えている。

【７２２５】

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

【７２２６】

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

【７２２７】

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

【７２２８】

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

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

【７２２９】

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

【７２３０】

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

【７２３１】

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

【７２３２】

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

【７２３３】

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

【７２３４】

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

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

【７２３５】

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

【７２３６】

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

【７２３７】

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

【７２３８】

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

【７２３９】

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

【７２４０】

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

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

【７２４１】

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

【７２４２】

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

【７２４３】

パチンコ機１０は、図４５３に示すように、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２とを備えている。外枠１１には、内枠１２を支持するために正面視（図４５３参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、そのヒンジ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠１２が正面手前側へ開閉可能に支持されている。

【７２４４】

内枠１２には、多数の釘や入賞口（入球口）６３，６４，７１等を有する遊技盤１３（図４５５参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の前面を球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、球を遊技盤１３の前面領域に発射する球発射ユニット１１２ａ（図４５７参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された球を遊技盤１３の前面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。なお、遊技盤１３の詳細については、図４５５において後述する。

【７２４５】

内枠１２の前面側には、その前面上側を覆う前面枠１４と、その下側を覆う下皿ユニット１５とが設けられている。前面枠１４及び下皿ユニット１５を支持するために正面視（図４５３参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１９が取り付けられ、そのヒンジ１９が設けられた側を開閉の軸として前面枠１４及び下皿ユニット１５が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠１２の施錠と前面枠１４の施錠とは、シリンダ錠２０の鍵穴２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。

【７２４６】

前面枠１４は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部１４ｃが設けられている。前面枠１４の裏面側には２枚の板ガラスを有するガラスユニット１６が配設され、そのガラスユニット１６を介し

て遊技盤１３の前面がパチンコ機１０の正面側に視認可能となっている。
【７２４７】
前面枠１４には、球を貯留する上皿１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図４５３参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａ（図４５７参照）へと案内される。また、上皿１７の上面の正面視左側には、枠ボタン２２が設けられている。
【７２４８】
枠ボタン２２は、例えば、後述する第３図柄表示装置８１（図４５５参照）で表示される演出のステージを変更する場合に、遊技者により押下操作されるボタンである。また、枠ボタン２２は、第３図柄の変動表示（以下、第３図柄の変動表示を「変動演出」という。）において実行される予告表示での演出内容を遊技者に選択させるための操作ボタンとしても使用される。
【７２４９】
また、変動演出とは、後述する第３図柄表示装置８１（図４５５参照）にて表示される演出であり、後述の通り、遊技盤１３の前面領域に発射された球が特定の入賞口（例えば、後述の第１始動口６４又は第２始動口７１（図４５５参照））へ入賞したことを契機として実行され、図柄（後述の第３図柄）が所定時間変動された後、停止表示された図柄の組み合わせによって、当該入賞に対して行われる抽選の結果（大当たりか否か）を遊技者に提示する演出である。
【７２５０】
さらに、ステージとは、後述する第３図柄表示装置８１（図４５５参照）に表示される各種演出に統一性を持たせた演出モードのことで、本パチンコ機１０では「街中ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」の３つのステージが設けられている。上述の変動演出や、変動演出中に実行される「リーチ表示」などの各種演出は、それぞれのステージに与えられたテーマに合わせて行われるように設計されている。
【７２５１】
また、「リーチ表示」とは、後述する第３図柄表示装置８１（図４５５参照）において実行される変動演出において、大当たりが発生することを示す「大当たり表示」の一歩手前の表示のことをいう。具体的には、後述する左図柄列Ｚ１及び右図柄列Ｚ３（図４５６参照）の第３図柄が同一図柄で停止し、中図柄列Ｚ２（図４５６参照）が未だ停止せず変動を継続している状態のことをいう。
【７２５２】
本実施形態のパチンコ機１０では、「リーチ表示」として、大別して、「ノーマルリーチ」の演出を構成する一単位の要素（以下、演出を構成する一単位の要素を「変動要素」という）と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して実行され、該「ノーマルリーチ」の変動要素より大当たり期待度が高い「スーパーリーチ」の変動要素と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して実行され、「スーパーリーチ」の変動要素より大当たり期待度が高い「スペシャルリーチ」の変動要素とが用意されている。
【７２５３】
ステージの変更は、変動演出が行われていない期間（即ち、デモ表示中）や、変動演出において第３図柄が遊技者に視認不能に高速に変動される「高速変動」の変動要素中に、遊技者によって枠ボタン２２が押下操作された場合に行われる。そして、枠ボタン２２が操作される度に「街中ステージ」→「空ステージ」→「島ステージ」→「街中ステージ」→・・・の順で繰り返し変更される。また、電源投入直後は、初期ステージとして「街中ステージ」が設定される。
【７２５４】
また、後述する第３図柄表示装置８１（図４５５参照）にて行われる変動演出において「ノーマルリーチ」の変動要素が開始された場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素から「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するときは、

「ノーマルリーチ」の変動要素中に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素の選択画面が第３図柄表示装置８１に表示されるように構成してもよい。
【７２５５】
具体的には、選択画面では、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素として選択可能な複数の候補が表示され、その選択画面が表示されている間に、枠ボタン２２が遊技者に押下操作された場合に、選択された候補が変更されるように構成する。そして、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素へ発展するときに選択されていた演出候補に基づいて、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素が決定され、その決定に従って「スーパーリーチ」の変動要素は「スペシャルリーチ」の変動要素が第３図柄表示装置８１にて実行される。
【７２５６】
なお、第２０実施形態では、枠ボタン２２を押下操作されるボタンとして構成したが、枠ボタン２２に代えて、遊技者によりパチンコ機１０に対して所定方向（例えば、パチンコ機１０に対して、前方、後方、右方および左方）に傾倒操作可能な、操作レバーにより構成してもよい。そして、操作レバーが傾倒操作された方向に基づいて、演出ステージが選択変更されたり、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素が決定されたりしてもよい。
【７２５７】
また、枠ボタン２２を上皿１７の側面視正面側に配置するように構成しているが、枠ボタン２２の配置位置は、遊技者が押下操作可能な位置であれば如何様な配置位置でも良く、例えば、上皿１７の上面側に配置してもよいし、後述する下皿５０の近傍（上面又は側面）に配置してもよい。
【７２５８】
前面枠１４には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定の「リーチ表示」時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部１４ｃの周縁には、発光ダイオード（ライト・エミッティング・ダイオード（Ｌｉｇｈｔ　Ｅｍｉｔｔｉｎｇ　Ｄｉｏｄｅ）。以下、「ＬＥＤ」と略す。）等の発光手段を内蔵した電飾部２９～３３が設けられている。
【７２５９】
パチンコ機１０においては、これら電飾部２９～３３が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時や「リーチ表示」時等には内蔵するＬＥＤの点灯や点滅によって各電飾部２９～３３が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前の「リーチ表示」中である旨が報知される。また、前面枠１４の正面視左上部には、ＬＥＤ等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ３４が設けられている。
【７２６０】
右側の電飾部３２下側には、前面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤１３前面の貼着スペースＫ１（図４５５参照）に貼付される証紙等はパチンコ機１０の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周りの領域にクロムメッキを施したアクリロニトリル・ブタジエン・スチレン（Ａｃｒｙｌｏｎｉｔｒｉｌｅ　Ｂｕｔａｄｉｅｎｅ　Ｓｔｙｒｅｎｅ。以下、「ＡＢＳ」と略す。）樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。
【７２６１】
窓部１４ｃの下方には、貸球操作部４０が配設されている。貸球操作部４０には、度数表示部４１と、球貸しボタン４２と、返却ボタン４３とが設けられている。パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット。図示せず。）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵され

たＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿１７に供給される。返却ボタン４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。

【７２６２】

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

【７２６３】

上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その中央部に上皿１７に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿５０が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿５０の右側には、球を遊技盤１３の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル５１が配設され、かかる操作ハンドル５１の内部には球発射ユニット１１２ａ（図４５７参照）の駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する押しボタン式の打ち止めスイッチ５１ｂと、操作ハンドル５１の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）とが内蔵されている。

【７２６４】

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

【７２６５】

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

【７２６６】

次に、図４５４に示すように、パチンコ機１０の背面側には、制御基板ユニット９０，９１と、裏パックユニット９４とが主に備えられている。制御基板ユニット９０は、主基板（主制御装置１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置１１３）と表示制御基板（表示制御装置１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット９１は、払出制御基板（払出制御装置１１１）と発射制御基板（発射制御装置１１２）と電源基板（電源装置１１５）とカードユニット接続基板１１６とが搭載されてユニット化されている。

【７２６７】

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

【７２６８】

なお、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４、払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２、電源装置１１５、カードユニット接続基板１１６

は、それぞれ基板ボックス１００～１０４に収納されている。基板ボックス１００～１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。

【７２６９】

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

【７２７０】

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

【７２７１】

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

【７２７２】

払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図４５７参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。

【７２７３】

また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ５０３が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図４５７参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ５０３は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【７２７４】

次に、図４５５を参照して遊技盤１３の具体的構成について説明する。まず、図４５５に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、球が入賞することで付与利益として所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３、第３図柄の大当たりが発生した場合に開

放される可変入賞装置６５、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる始動検知領域としての第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる第２始動口７１、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで第２始動口７１へ球が入球可能となる普通電役７２、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。

【７２７５】

一般入賞口６３、第１始動口６４、可変入賞装置６５、スルーゲート６７、第２始動口７１、普通電役７２、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図４５３参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図４５５を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【７２７６】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図４５３参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【７２７７】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図４５７参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図４５５の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図４５５の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第２０実施形態では、左打ち遊技において、第１始動口６４へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第２始動口７１、可変入賞装置６５、スルーゲート６７に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、第２始動口７１、可変入賞装置６５、スルーゲート６７へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【７２７８】

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

【７２７９】

遊技領域の正面視右側上部（図４５５の右側上部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図４５７参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。

【７２８０】

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

【７２８１】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可動装置としての可変入賞装置６５を開閉する大入賞口開閉板６５ａが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第２０実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉板６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板６５ａの開放中に球が１０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【７２８２】

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

【７２８３】

具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第２０実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第２０実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【７２８４】

また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた第２始動口７１への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第２０実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第２０実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【７２８５】

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

【７２８６】

本パチンコ機１０では、第２始動口７１への入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口７１に応じてその大当たり種別の判定も行い、大当たり種別に応じて可動装置としての可変入賞装置６５を開閉駆動する。また、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、可変入賞装置６５及び後述する特定領域ソレノイド６５ｆ（図４５７参照）をそれぞれ開閉駆動する。そして、可変入賞装置６５内に設けられた特定領域ソレノイド６５ｆの開放に伴って後述する特定領域スイッチ６５ｇ（図４５７参照）によって球が検知された場合には、第１特別図柄又は第２

特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じた大当たり遊技として可変入賞装置６５を開閉駆動する。

【７２８７】

第２０実施形態において判定される大当たり種別としては、第２始動口７１への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図４６０参照）。

【７２８８】

また、第２０実施形態において判定される小当たり種別としては、始動検知領域としての第１始動口６４への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１回開放する「１ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たりＡ」と称する場合がある）」、可動装置としての可変入賞装置６５が５回開放する「５ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ｂ」と称する場合がある）」及び可変入賞装置６５が７回開放する「７ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ｃ」と称する場合がある）」が用意されている（図４６１（ａ）参照）。また、第２始動口７１への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１回開放する「１ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たりＢ」と称する場合がある）」、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ｄ」と称する場合がある）」が用意されている（図４６１（ｂ）参照）。

【７２８９】

ここで、「通常遊技状態」とは、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」（以下、「普図高確時間短縮状態」と「普図低確時間短縮状態」とを総称して、「時間短縮状態」と称する場合がある）でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率及び小当たり確率が一定確率であって、かつ、普通図柄の当たり確率が「普図高確時間短縮状態」の時より低い状態（「普図低確時間短縮状態」とは同等）、かつ、普通電役７２の開放が短時間である状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「時間短縮状態」と大当たり確率及び小当たり確率が同等である一方、「普図高確時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態であって普通電役７２の開放時間も短時間である。

【７２９０】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、第２始動口７１へ球が入賞し易い遊技状態（以下、第２始動口７１へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【７２９１】

なお、第２０実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第１特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態Ａ」と、右打ち遊技が禁止されておらず、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」の終了後の第２特別図柄の動的表示の保留球数が残存している「通常遊技状態Ｂ」と、が発生可能に構成されている（図４６２参照）。

【７２９２】

「通常遊技状態Ａ」は、ＲＡＭクリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点において第２特別図柄の保留球数が残存していない場合、又は、「通常遊技状態Ｂ」の終了後（即ち、第２特別図柄の動的表示のすべての残保留の実行後）に移行される遊技状態であり、上述したように、右打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第１始動口６４へ球を入賞させる遊技を行うことが可能に構成されている（図４６２参照）。

【７２９３】

「通常遊技状態Ｂ」（以下、「通常遊技状態Ａ」と「通常遊技状態Ｂ」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「通常遊技状態Ａ」と、特別図柄の大当たり確率および普通図柄の当たり確率は同一であるものの、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態である。第２０実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示が第１特別図柄の動的表示より優先的に実行されるため（所謂、特図２優先変動）、「通常遊技状態Ｂ」では、「時間短縮状態」において貯留された該第２特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで「通常遊技状態Ｂ」が継続される。また、この「通常遊技状態Ｂ」は、上述したように、普通図柄の当たり確率が低確率、及び、普通電役７２の開放時間（突出時間、駆動時間）が短時間であることから第２始動口７１へ球が入賞し得ないものの、右打ち遊技が禁止されておらず、右打ち遊技によって始動検知領域としてのスルーゲート６７によって球が検知された場合であっても、上記警報音および警報表示が実行されないように構成されている。そして、この「通常遊技状態Ｂ」において、第２特別図柄の動的表示のすべての保留球が大当たり又は小当たりに当選しなかった場合、「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【７２９４】

また、第２０実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数（第２０実施形態では、「８００回」）連続して大当たり状態（小当たり当選に基づく大当たりを含む）が発生しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役７２の開放時間（突出時間、駆動時間）が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能（所謂、天井機能）が搭載されている（以下、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たり状態が発生せずに「普図低確時間短縮状態」に突入することを、「救済条件成立」と称し、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に「救済条件成立」となる特別図柄の動的表示の実行回数を「救済条件成立回数」と称する場合がある）。

【７２９５】

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

【７２９６】

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

【７２９７】

第２０実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」は、該「普図高確時間短縮状態」の終了条件（図４７６の時短終了条件テーブル２０２ｍで後述）が異なる複数の状態（第２０実施形態では、「普図高確時間短縮状態Ａ」及び「普図高確時間短縮状態Ｂ」）が発生可能に構成されている。そして、いずれかの時短終了条件が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立した場合、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している状態となるため、「普図高確時間短

縮状態」から上記「通常遊技状態Ｂ」に移行するように構成されている。
【７２９８】
「普図高確時間短縮状態Ａ」は、「高確時短機能」が付与される大当たり種別又は小当たり種別に当選した場合の大当たり終了後に発生する遊技状態であり、主に、第２特別図柄の動的表示が１回実行されるまでの間、「高確時短機能」が付与された状態となる。そして、主に第２特別図柄の動的表示が１回実行されたことを条件に「通常遊技状態Ｂ」へと移行する。その他、「普図高確時間短縮状態Ａ」は、第１特別図柄の動的表示が７回実行された場合、第１特別図柄と第２特別図柄との動的表示が合計８回実行された場合に、「普図高確時間短縮状態Ａ」の終了条件が成立したと判断されて、「通常遊技状態Ｂ」へと移行する。
【７２９９】
よって、「普図高確時間短縮状態Ａ」に移行した場合、該「普図高確時間短縮状態Ａ」中に第２特別図柄の動的表示が「１回」実行可能であって、該「普図高確時間短縮状態Ａ」終了後に移行する「通常遊技状態Ｂ」において、第２特別図柄の動的表示が残保留分の「４回」実行可能となるため、合わせて、第２特別図柄の動的表示を「５回」実行可能となるように構成されている。
【７３００】
ここで、詳細は後述するが、第２特別図柄の動的表示の大当たり確率は０．０２／１００～０．０４／１００、小当たり確率は１５．５／１００となっており（図４５９（ｂ）参照）、平均すると約６回転に１回の割合で、大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）が発生可能となるように構成されている。
【７３０１】
従って、「普図高確時間短縮状態Ａ」に移行した場合に、該「普図高確時間短縮状態Ａ」又は「通常遊技状態Ｂ」において大当たりする確率（即ち、所謂「連荘」確率）は、約５７％となるように構成されている。
【７３０２】
「普図高確時間短縮状態Ｂ」（以下、「普図高確時間短縮状態Ａ」と「普図高確時間短縮状態Ｂ」を総称して、「普図高確時間短縮状態」と称する場合がある）は、「高確時短機能」が付与される大当たり又は小当たりに当選した場合の大当たり終了後に発生する遊技状態であり、主に、第２特別図柄の動的表示が５回実行されるまでの間、「高確時短機能」が付与された状態となる。そして、主に第２特別図柄の動的表示が５回実行されたことを条件に「通常遊技状態Ｂ」へと移行する。その他、「普図高確時間短縮状態Ｂ」は、第１特別図柄の動的表示が７回実行された場合、第１特別図柄と第２特別図柄との動的表示が合計１２回実行された場合に、「普図高確時間短縮状態Ｂ」の終了条件が成立したと判断されて、「通常遊技状態Ｂ」へと移行する。
【７３０３】
よって、「普図高確時間短縮状態Ｂ」に移行した場合、該「普図高確時間短縮状態Ｂ」中に第２特別図柄の動的表示が「５回」実行可能であって、該「普図高確時間短縮状態Ｂ」終了後に移行する「通常遊技状態Ｂ」において、第２特別図柄の動的表示が残保留分の「４回」実行可能となるため、合わせて、第２特別図柄の動的表示を「９回」実行可能となるように構成されている。
【７３０４】
ここで、上述したように、第２特別図柄の動的表示の大当たり確率は０．０２／１００～０．０４／１００、小当たり確率は１５．５／１００となっており（図４５９（ｂ）参照）、平均すると約６回転に１回の割合で、大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）が発生可能となるように構成されている。
【７３０５】
従って、「普図高確時間短縮状態Ｂ」に移行した場合に、該「普図高確時間短縮状態Ｂ」又は「通常遊技状態Ｂ」において大当たりする確率（即ち、所謂「連荘」確率）は、約７８％となるように構成されている。

【７３０６】
即ち、「普図高確時間短縮状態Ａ」と「普図高確時間短縮状態Ｂ」とを比較すると、「普図高確時間短縮状態Ｂ」に移行した場合の方が大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）が発生し易く、「連荘」可能となって、より多くの出玉が獲得可能となるように構成されている。
【７３０７】
なお、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第１始動口６４への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。
【７３０８】
次いで、「普図低確時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」及び「普図高確時間短縮状態」と同様に低確率状態であり、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低い状態である一方、普通図柄の可変表示時間が短縮し、普通電役７２の開放時間が「普図高確時間短縮状態」と同様に長時間となる（以下、普通図柄の当たり確率が低い状態である一方、普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役７２の開放時間が長くなることを「低確時短機能」と称する場合がある。また、「高確時短機能」及び「低確時短機能」を総称して、「時短機能」と称する場合がある）ように構成されているため、右打ち遊技で発射された球が第２始動口７１へ入球し易い状態となる。
【７３０９】
即ち、「普図低確時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率及び普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄の可変表示による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を第２始動口７１へ入賞させ易いため、該第２始動口７１への入賞に基づく賞球（例えば、１個／入賞）を得て持ち球の減少を抑えながらの遊技を行うことが可能となる。
【７３１０】
この「普図低確時間短縮状態」は、大当たり終了後、特別図柄の低確率状態において連続して所定回数（第２０実施形態では「８００回」）大当たりが発生しなかった場合、即ち、特別図柄の低確率状態において所定回数の動的表示が行われる間、ハズレが抽出し続けた場合、又は、小当たり当選時に特定領域スイッチ６５ｇによって入球が検知されず、大当たり状態が発生しなかった場合に、該「普図低確時間短縮状態」に移行するように構成されている。
【７３１１】
また、「普図低確時間短縮状態」は、該「普図低確時間短縮状態」が開始されてから予め定められた規定回数（第２０実施形態では、１００回）の特別図柄の動的表示が実行されるまでの間、普通図柄の可変表示時間が短縮し、普通電役７２の開放時間が長時間となる。そして、上記規定回数の特別図柄の動的表示が実行された後は、「普図低確時間短縮状態」から上記「通常遊技状態Ｂ」に移行するように構成されている。
【７３１２】
なお、上述したように、「普図低確時間短縮状態」において右打ち遊技を行った場合に実行され得る第２特別図柄の動的表示の大当たり確率は０．０２／１００～０．０４／１００、小当たり確率は１５．５／１００となっており（図４５９（ｂ）参照）、平均すると約６回転に１回の割合で、大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）が発生可能となるように構成されている。また、小当たり当選時には、小当たり遊技中において特定領域６５ｄに球を通過させることによって大当たりが発生し得るように構成されている。
【７３１３】

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

【７３１４】

そして、「普図低確時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示で大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）すると、「普図高確時間短縮状態Ｂ」に移行し、所謂「連荘」状態となって大量の出玉を獲得し易い状態へと移行する。

【７３１５】

即ち、第２０実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の低確率状態において所定回数の動的表示が行われる間、ハズレが抽出し続けることで、又は、小当たり当選時に特定領域スイッチ６５ｇによって入球が検知されず、大当たり状態を発生させないことで、「普図低確時間短縮状態」に移行し、大量の出玉を獲得可能な「連荘」状態に移行するように構成されている。

【７３１６】

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

【７３１７】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「時短Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可動装置としての可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第２０実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「普図高確時間短縮状態Ｂ」へと移行するように構成されている。

【７３１８】

なお、第２０実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たりとなる乱数の値は設定されておらず、第１特別図柄の動的表示においては大当たりに当選し得ないように構成されている。これは、第１特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態Ａ」、即ち、救済条件が成立し得る遊技状態においては、小当たり当選に基づく大当たりのみが発生可能とするためである。

【７３１９】

詳細は後述するが、第２０実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において後述する小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選した場合（以降、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は「時短Ｃ（小当たりＡ）」のことを「特図１小当たり」と称する場合がある）、その時点での救済条件成立回数までの残りの回転数によっては、制御判定結果としての特図１小当たり当選時に右打ち遊技を実行して、利益付与条件として特定領域６５ｄに球を通過させ、付与価値としての大当たり遊技を発生させるよりも、該特図１小当たり当選時に右打ち遊技を実行せず、特定領域６５ｄに球を通過させないことによって大当たり遊技を発生させずにそのまま「通常遊技状態Ａ」に戻り、遊技球を借りて、又は、手持ちの遊技球を使用して再び第１特別図柄の動的表示を実行させて更新終了状態となる救済条件成立回数まで到達させ、付与利益としての「普図低確時間短縮状態」に移行させた方が獲得し得る出玉の期待値が高くなることがあるように構成されている（以降、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たりの当選時に、右打ち遊技を実行して特定領域６５ｄに球を通過させて大当たり遊技を発生させることを「小当たり当選時の右打ち遊技方法」と称する場合がある。また、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たりの当選時に、右打ち遊技を実行せずに大当たり遊技を発生させ

ず、「通常遊技状態Ａ」に戻って左打ち遊技を継続し、救済条件成立回数まで第１特別図柄の動的表示を実行させて「普図低確時間短縮状態」に移行させることを「小当たり当選時の左打ち遊技方法」と称する場合がある）。

【７３２０】

ここで、仮に、第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たりとなる乱数の値が設定されており、「通常遊技状態Ａ」における第１特別図柄の動的表示の実行時に大当たり種別に当選し得る場合、小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行して救済条件成立を目指している最中に第１特別図柄の動的表示が大当たり種別に当選してしまう可能性がある。そして、第１特別図柄の動的表示が大当たり種別に当選すると、小当たり種別への当選とは異なり、遊技方法にかかわらず、無条件に大当たり遊技が開始されてしまう。

【７３２１】

このように構成されている場合、遊技者は、特図１小当たり当選時の右打ち報知演出に従って、小当たり当選時の左打ち遊技方法によって小当たり当選に基づく大当たりの発生を回避し、救済条件成立に向けて持ち玉を消費して左打ちを実行していたにもかかわらず、救済条件成立回数に到達する前に大当たりが発生してしまい、消費した持ち玉が無駄になってしまうおそれがある。

【７３２２】

よって、第２０実施形態のパチンコ機１０では、このような事象が発生し得ないようにするため、第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たりとなる乱数の値は設定されておらず、第１特別図柄の動的表示では大当たりに当選し得ないように構成されている。

【７３２３】

次に、小当たり種別について説明する。第２０実施形態のパチンコ機１０において選択され得る小当たり種別「時短Ｂ」とは、最大合計ラウンド数が５ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に可動装置としての可変入賞装置６５が開放され、また、該１ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド６５ｆ（図４５７参照）が駆動されて特定領域６５ｄが開放される。そして、該小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５内に球を入球させ、更新終了状態として、特定領域６５ｄに設けられた特定領域スイッチ６５ｇ（図４５７参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から５ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「時短Ｂ」の小当たり及び大当たり終了後には、「通常遊技状態」における小当たり種別「時短Ｂ」当選時には「普図高確時間短縮状態Ａ」へ、「通常遊技状態」以外（即ち、「時間短縮状態」）における小当たり種別「時短Ｂ」当選時には「普図高確時間短縮状態Ｂ」へ、移行するように構成されている。

【７３２４】

次いで、小当たり種別「時短Ｃ」とは、最大合計ラウンド数が７ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に可動装置としての可変入賞装置６５が開放され、また、該１ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド６５ｆ（図４５７参照）が駆動されて特定領域６５ｄが開放される。そして、該小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して可変入賞装置６５内に球を入球させ、特定領域６５ｄに設けられた特定領域スイッチ６５ｇ（図４５７参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から７ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「時短Ｃ」の小当たり及び大当たり終了後には、「通常遊技状態」における小当たり種別「時短Ｃ」当選時には「普図高確時間短縮状態Ａ」へ、「通常遊技状態」以外（即ち、「時間短縮状態」）における小当たり種別「時短Ｃ」当選時には「普図高確時間短縮状態Ｂ」へ、移行するように構成されている。

【７３２５】

一方、小当たり種別「時短Ｂ」に当選した場合であっても、１ラウンド目の小当たり遊技中に右打ち遊技を実行せず、特定領域スイッチ６５ｇによって球が検知されなかった場合、２ラウンド目から５ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている。同様に、小当たり種別「時短Ｃ」に当選した場合であっても、１ラウンド目の小当たり遊技中に右打ち遊技を実行せず、特定領域スイッチ６５ｇによって球が検知されなかった場合、２ラウンド目から７ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている。（以下、この現象を、小当たり種別「小当たりＡ」と称する場合がある）。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の終了後には、大当たり遊技が実行されていないことから、該小当たり種別「小当たりＡ」当選時の遊技状態に戻り、遊技条件として次の特別図柄の動的表示が実行可能となるように構成されている。

【７３２６】

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

【７３２７】

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

【７３２８】

ここで、詳細は後述するが、第２０実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」における制御判定結果としての特図１小当たり当選時に、１ラウンド目の小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して利益付与条件として特定領域６５ｄに球を通過させて付与価値として大当たり遊技を発生させ、「普図高確時間短縮状態Ａ」に移行させた場合と、更新終了状態である救済条件成立回数に達して付与利益としての「普図低確時間短縮状態」に移行した場合と、の２の事象を比較すると、後者である救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行した場合の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている（図４７９において詳細を後述）。

【７３２９】

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

【７３３０】

即ち、第２０実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において制御判定結果としての特図１小当たりに当選した場合、その時点での更新終了状態としての救済条件成立回数までの残りの回転数によっては、該特図１小当たり当選時に右打ち遊技を実行せず、特定領域６５ｄに球を通過させないことによって大当たり遊技を発生させずにそのまま「通常遊技状態Ａ」に戻り、遊技球を借りて、又は、手持ちの遊技球を使用して再び第１特別図柄の動的表示を実行させて更新終了状態である救済条件成立回数まで到達させ、付与利益としての「普図低確時間短縮状態」に移行させた方が獲得し得る出玉の期待値が高くなることがあるように構成されている。（以降、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり当選時に大当たり遊技を発生させた場合に獲得し得る出玉の期待値よりも、該特図１小当たり当選時に右打ち遊技を実行せずに「通常遊技状態Ａ」に戻り、左打ち遊技を

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

【７３３１】

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

【７３３２】

このため、第２０実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」で特図１小当たりに当選した場合の小当たりオープニング時間において第３図柄表示装置８１で実行される右打ち報知演出の内容を、特別図柄の実行回数（救済条件成立回数までの残りの回転数）によって、異ならせるように構成されている。

【７３３３】

具体的には、「通常遊技状態Ａ」における制御判定結果としての特図１小当たりの当選時に、小当たり当選時の右打ち遊技方法を実行した方が獲得し得る出玉の期待値が高くなる場合には、該小当たり当選時の右打ち報知演出において、第１通知態様として、右打ち遊技を強く示唆して大当たり発生を強調させる演出（即ち、大当たり優先報知演出）を行うように構成されている（図５４１（ｂ）参照）。

【７３３４】

一方、「通常遊技状態Ａ」における制御判定結果としての特図１小当たりの当選時に、小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行した方が獲得し得る出玉の期待値が高くなる場合には、該小当たり当選時の右打ち報知演出において、第２通知態様として、大当たり優先報知演出よりも右打ち遊技を強く示唆せず、大当たりを発生させることを強調しない演出（即ち、救済優先報知演出）を行うように構成されている（図５４１（ｄ）参照）。

【７３３５】

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

【７３３６】

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

【７３３７】

よって、第２０実施形態のパチンコ機１０のように構成することで、「通常遊技状態Ａ」中に特図１小当たりに当選した場合に、遊技者が第３図柄表示装置８１で実行される右

打ち報知演出の内容を判別し、該小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して大当たりを発生させるべきか否かを判断することで、いずれの打ち方をした方が獲得し得る出玉の期待値が高くなるのかを推測でき、新たな遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。なお、この右打ち報知演出の詳細については図４８０、図５２２及び図５４１において後述する。

【７３３８】

なお、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合以外の小当たり当選時、及び、大当たり当選時は、いずれの小当たり及び大当たりにおいても右打ち遊技を実行し、大当たりを発生させた方が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されているため、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり当選時以外の右打ち報知演出は同一の演出で構成されている。

【７３３９】

次いで、「時短Ｄ」の小当たり種別とは、最大合計ラウンド数が１０ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に可変入賞装置６５が開放され、また、該１ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド６５ｆ（図４５７参照）が駆動されて特定領域６５ｄが開放される。そして、該特定領域６５ｄに設けられた特定領域スイッチ６５ｇ（図４５７参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この「時短Ｄ」の小当たり及び大当たり終了後には「普図高確時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【７３４０】

一方、この「時短Ｄ」の小当たりに当選した場合であっても、１ラウンド目の小当たり遊技中に特定領域スイッチ６５ｇによって球が検知されなかった場合、２ラウンド目から５ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている（以下、この現象を、「小当たりＢ」と称する場合がある）。そして、「小当たりＢ」の終了後には、大当たり遊技が実行されていないことから、該小当たり種別「小当たりＢ」当選時の遊技状態に戻るように構成されている。

【７３４１】

なお、第２０実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ６５ｇによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ６５ｇの有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド６５ｆがオンされている期間のみ、大入賞口ソレノイド６５ｂがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ６５ｇによる球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ６５ｇによる球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域６５ｄへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ６５ｇの無効状態で該特定領域スイッチ６５ｇを球が通過した場合、何らかの異常（例えば、不正行為等）の発生により特定領域６５ｄを球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。

【７３４２】

ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、小当たり種別「時短Ｂ」に対応する表示パターンは３１種類、小当たり種別「時短Ｃ」に対応する表示パターンは３２種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。

【７３４３】

また、第２特別図柄用の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、小当たり種別「時短Ｄ」に対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「時短Ａ」に対応する表示パターンは６２種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。

【７３４４】
特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ３７ｃは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「普図高確時間短縮状態」若しくは「普図低確時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ３７ｃや第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。
【７３４５】
なお、上述したように、第２０実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、該特図１小当たり当選時のオープニング時間に第３図柄表示装置８１で実行される右打ち報知演出の内容を異ならせるように構成されているが、右打ち報知ランプ３７ｃは該オープニング時間において、常に点灯状態となるように構成されている。このように構成することで、遊技者は、該小当たり当選時において右打ち遊技を実行することで、いずれかの賞球を獲得可能であることを認識することができる。
【７３４６】
遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより３個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３が配設されている。
【７３４７】
また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１始動口６４への入球又は第２始動口７１への入球（以下、第１始動口６４又は第２始動口７１への球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、結果報知装置としての特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第３図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、スルーゲート６７の球の通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能なＬＥＤで構成される第２図柄表示装置８３（以下、第２図柄表示装置８３に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置８３」と称する場合がある）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。
【７３４８】
第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置１１４（図４５７参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図４５６参照）が表示される。
【７３４９】
各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図４５６参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変的に表示されるようになっている。第２０実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が結果報知装置としての特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。
【７３５０】
第２０実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第２特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図２優先変動）可能に構成されている。即ち、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示の実行中に、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の

動的表示が保留された状態で、さらに、第２始動口７１に始動入賞した場合に、先に入賞していた第１特別図柄の動的表示より、後に入賞した第２特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【７３５１】

ここで、図４５６を参照して、第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。図４５６は、第３図柄表示装置８１の表示画面を説明するための図面であり、図４５６（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図４５６（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。

【７３５２】

第３図柄は、「０」から「９」の数字を付した１０種類の主図柄、及び「チャレンジ図柄」の文字が記載された１種類の主図柄（図５４１（ｃ）参照）、の計１１種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、木箱よりなる後方図柄の上に「０」から「９」の数字を付して構成され、そのうち奇数番号（「１」，「３」，「５」，「７」，「９」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯に大きな数字が付加されている。これに対し、偶数番号（「０」，「２」，「４」，「６」，「８」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯にかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄が付加されており、付属図柄の右下側に偶数の数字が緑色で小さく、且つ、付属図柄の前側に表示されるように付加されている。さらに、「チャレンジ図柄」の文字が記載された主図柄は、図柄列Ｚ２においてのみ現出し得るように構成され、木箱の前面ほぼ一杯に「チャレンジ図柄」の文字が付加されている（図５４１（ｃ）参照）。

【７３５３】

また、第２０実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図４５７参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態Ａ」の大当たり優先報知期間（図４８０参照）において、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」に当選した場合は、主に、「０」，「２」，「４」，「６」，「８」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、「通常遊技状態Ａ」の救済優先報知期間（図４８０参照））において小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」に当選した場合は、主に、「０」，「２」，「４」，「６」，「８」の数字を付した主図柄が左図柄列Ｚ１及び右図柄列Ｚ３に停止し、中図柄列Ｚ２に「チャレンジ図柄」の文字を付した主図柄が停止し得る変動演出が行われる。

【７３５４】

さらに、「通常遊技状態Ａ」の大当たり優先報知期間（図４８０参照）において、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」より大当たりラウンド数が多い小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選した場合は、主に、「１」，「３」，「５」，「７」，「９」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、「通常遊技状態Ａ」の救済優先報知期間（図４８０参照））において小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選した場合は、主に、「１」，「３」，「５」，「７」，「９」の数字を付した主図柄が左図柄列Ｚ１及び右図柄列Ｚ３に停止し、中図柄列Ｚ２に「チャレンジ図柄」の文字を付した主図柄が停止し得る変動演出が行われる。

【７３５５】

上述したように、第２０実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、該小当たり当選時における特別図柄の動的表示の実行回数（救済条件成立回数までの残り回数）によっては、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【７３５６】

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

ように構成されている。
【７３５７】
このように構成することで、救済優先報知期間において特図１小当たりに当選した場合に、必ずしも該小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して大当たりを発生させた方がよい訳ではなく、該小当たり遊技中に右打ち遊技を実行せずに「通常遊技状態Ａ」を継続させるという選択肢を示唆することができる。
【７３５８】
また、上述したように、「通常遊技状態Ａ」で特図１小当たりに当選した場合に実行される右打ち報知演出においても、該小当たりに当選した期間に応じて異なる右打ち報知演出を実行するように構成されているため、遊技者は、各図柄列に表示される主図柄および右打ち報知演出の内容を判別することで、該小当たり遊技中に右打ち遊技を実行するべきか否かを判断することができる。
【７３５９】
なお、第２０実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において、大当たり状態を発生することで７Ｒ大当たりとなり得る小当たり種別「時短Ｃ」に当選した場合の「リーチ表示」変動演出の実行時点においては、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、小当たり種別「時短Ｃ」に当選した場合であっても、「２」や「８」の数字を付した同一の主図柄で「リーチ表示」の変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の実行時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ない、即ち、最大ラウンド数が５Ｒの小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」に当選しているのか、又は、最大ラウンド数が７Ｒの小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選しているのか、が遊技者には判別し得ないように構成し、「リーチ表示」の変動演出において小当たり当選したことを報知した後で、昇格演出を行って小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選したことを報知することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７３６０】
図４５６（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、大きくは上下方向に３分割され、下側の２／３が第３図柄を変動演出する主表示領域Ｄｍと保留球数などを表示するコクピット表示領域Ｄｂとで構成され、それ以外の上側の１／３が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Ｄｓとなっている。
【７３６１】
主表示領域Ｄｍは、左・中・右の３つの表示領域Ｄｍ１～Ｄｍ３に区分けされており、その表示領域Ｄｍ１に左図柄列Ｚ１が表示され、表示領域Ｄｍ２に中図柄列Ｚ２が表示され、表示領域Ｄｍ３に右図柄列Ｚ３が表示される。
【７３６２】
各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、数字の昇順（または降順）に主図柄が配列され、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動演出が行われる。なお、各図柄列Ｚ１～Ｚ３において、数字の配列をそれぞれ異ならせるように構成してもよい。例えば、左図柄列Ｚ１においては主図柄の数字が降順に現れるように配列する一方、中図柄列Ｚ２及び右図柄列Ｚ３においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列してもよい。
【７３６３】
また、主表示領域Ｄｍには、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に上・中・下の３段に第３図柄が表示される。この主表示領域Ｄｍの中段部が有効ラインＬ１として設定されており、各遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄に対応する変動演出に際して、左図柄列Ｚ１→右図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に、有効ラインＬ１上に第３図柄が停止表示される。その第３図柄の停止時に有効ラインＬ１上に大当たり図柄の組合せ（同一の主図柄の組合せ）で揃えば、遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄の大当たり又は小当たりとして大当たり動画又は小当たり動画が表示される。
【７３６４】

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

【７３６５】

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

【７３６６】

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

【７３６７】

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

【７３６８】

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

【７３６９】

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

【７３７０】

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

【７３７１】

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

【７３７２】
特図２用第４図柄表示領域８８は、第２特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図２用保留数表示８８ａと、第２特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図２用変動領域８８ｂとで構成されている。
【７３７３】
特図２用保留数表示８８ａは、第２特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄を表示可能に構成されている。具体的には、特図２用保留数表示８８ａが「０」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「１」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「２」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「３」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「４」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。
【７３７４】
即ち、特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第２特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第２特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示されるすべての遊技状態において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ２の保留球数の内容と一致するように表示される。
【７３７５】
特図２用変動領域８８ｂは、第２特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、特図１用変動領域８７ｂと同様、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第２特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄の表示色が、白→赤→橙→黄→緑→水色→青→紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白→赤→・・・と第２特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第２特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。
【７３７６】
より詳細には、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示し、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が青で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示が小当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の表示内容に対応するように表示されるとともに、第２特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示されるすべての遊技状態において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。
【７３７７】
主表示用右打ち指示８９は、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃと常に同期して表示を行うものであり、右打ち遊技が奨励される「普図高確時間短縮状態」若しくは「普図低確時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中において、常に第３図柄表示装置８１に表示されている。
【７３７８】
また、主表示用右打ち指示８９は、遊技者に打ち方を示唆する重要な表示情報であるため、第３図柄表示装置８１において遊技中に実行されるその他の表示内容（例えば、主表示領域Ｄｍの中央部分に表示される各図柄列の第３図柄やスーパーリーチ演出など）よりも優先され、最前面（最手前レイヤ）に表示されるように構成されている。
【７３７９】
第３図柄表示装置８１の実際の表示画面では、図４５６（ｂ）に示すように、例えば、「通常遊技状態Ａ」では、主表示領域Ｄｍに第３図柄の主図柄が合計３個表示される。副

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

【７３８０】

第２０実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１（結果報知装置としての特別図柄表示装置３７）にて第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第１始動口６４へ入球した場合、又は、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第２始動口７１へ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大４回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置３７により示されると共に、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａ若しくは特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａにおいても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域Ｄｂの保留図柄表示領域Ｄｂ１の第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいても示される。

【７３８１】

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

【７３８２】

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

【７３８３】

なお、第２０実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の第２抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第２特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第１特別図柄の変動演出と第２特別図柄の変動演出とを第３図柄表示装置８１において同時に表示可能に構成してもよい。

【７３８４】

コクピット表示領域Ｄｂの中央部分には、主表示領域Ｄｍで変動演出が実行されていることを示す実行図柄が表示される実行図柄表示領域Ｄｂ０が設けられている。この実行図柄表示領域Ｄｂ０は、コクピット表示領域Ｄｂの中央部分、即ち、第１保留図柄表示領域

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

【７３８５】

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

【７３８６】

なお、第２０実施形態においては、第１始動口６４又は第２始動口７１への入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、それぞれ３回以下、又は、それぞれ５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、コクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置８１に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット８０に、保留球数を示す保留ランプを第１特別図柄および第２特別図柄の最大保留数分の４つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【７３８７】

図４５５に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側には、スルーゲート６７が設けられている。このスルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ（図示せず）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【７３８８】

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

【７３８９】

第２０実施形態の主制御装置１１０（図４５７参照）は、通常時、普通電役７２の出没板７２ａを遊技盤１３盤面内に没入させた状態を維持させており、第２始動口７１の正面視上方側（スルーゲート６７側）から流下してきた球は、遊技盤１３盤面内に没入状態となっている出没板７２ａを通過し、始動検知領域としての第２始動口スイッチ７１ａによって検知されることなく盤面下方（可変入賞装置６５側）へと流下していく。そして、普通図柄の可変表示で当たりに当選した場合に、上記普通電役ソレノイド（図示せず）を所定時間駆動し、普通電役７２の出没板７２ａを所定時間の間、遊技盤１３盤面から突出し

た状態に駆動させて、第２始動口７１の正面視上方側（スルーゲート６７側）から流下してきた球は、遊技盤１３盤面から突出した状態となっている出没板７２ａの上面を右側から左側へと転動し、第２始動口スイッチ７１ａによって入賞検知される。これにより、第２始動口７１への球の流入を可能に構成して、右打ち遊技されて可変表示装置ユニット８０の正面視右側を流下する球が第２始動口７１へ入賞し易い状態、即ち、入賞補助状態となるように構成されている。

【７３９０】

また、第２０実施形態のパチンコ機１０では、普通電役７２が開放され、出没板７２ａが遊技盤１３盤面から突出した状態となっている場合、第２始動口７１の正面視上方側（スルーゲート６７側）から流下してきた球が出没板７２ａの上面を右端から左端まで転動しきって第２始動口スイッチ７１ａによって入賞検知されるまでに約１秒程度の時間を要するように構成されている。

【７３９１】

一方、詳細は後述するが、「通常遊技状態（「通常遊技状態Ａ」及び「通常遊技状態Ｂ」）」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役７２の開放回数は１回であり、その開放時間は「０．１秒」となるように普通電役開放テーブル２０２ｋで規定されている（図４７５（ｃ）参照）。

【７３９２】

即ち、「通常遊技状態」において右打ち遊技を実施した場合、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役７２が開放状態となり、出没板７２ａが遊技盤１３盤面から突出した状態となったとしても、第２始動口７１の正面視上方側（スルーゲート６７側）から流下してきた球が出没板７２ａの上面を右端から左端まで転動しきって第２始動口スイッチ７１ａによって入賞検知される前に普通電役７２は閉鎖状態となるため、出没板７２ａの上面を転動していた球は該出没板７２ａが没入状態となることで普通電役７２の下方へと流下していき、第２始動口スイッチ７１ａによって入賞検知され得ないように構成されている。

【７３９３】

ここで、仮に、「通常遊技状態」における普通電役７２の開放態様を、該普通電役７２の開放時に右打ち遊技することで該普通電役７２内へ入球可能となるように構成した場合（例えば、開放時間が「１．０秒」など）、「通常遊技状態Ａ」において右打ち遊技を実行することで普通図柄が当たりに当選し、普通電役７２が開放することで第２始動口スイッチ７１ａによって入賞検知され、第２特別図柄の動的表示が実行されてしまう。

【７３９４】

上述したように、第２特別図柄の動的表示は、平均すると約６回転に１回の割合で小当たり又は大当たりが発生し得るように構成されているため、「通常遊技状態Ａ」においても第２特別図柄の動的表示が小当たり又は大当たりに当選し易い状態となってしまい、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【７３９５】

従って、普通電役７２を第２０実施形態のパチンコ機１０のように構成することで、「通常遊技状態」に右打ち遊技した場合に、従来のパチンコ機における普通電役７２よりも入賞し難くなるように構成することができる。また、「通常遊技状態Ａ」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力することで、「通常遊技状態Ａ」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【７３９６】

また、第２始動口スイッチ７１ａを出没板７２ａの左端と近接した位置に配設すること

により、特定時期である普通電役７２の１回の開放における最大入賞個数（例えば、「１０個」）に達した場合に、即座に該出没板７２ａを没入状態とすることができ、最大入賞個数を上回って入賞することが発生し難いように構成することができる。

【７３９７】

さらに、第２０実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」及び「普図低確時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を低確率状態（例えば、７０／１００）とし、普通図柄の可変表示において「普図高確時間短縮状態」より当たりに当選し難くすることで、普通電役７２の出没板７２ａを突出状態（開放状態）とし難くして、「普図高確時間短縮状態」より第２始動口７１へ入賞し難いように構成する。一方、「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、９９／１００）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」及び「普図低確時間短縮状態」より当たりに当選し易くすることで、普通電役７２の出没板７２ａを突出状態（開放状態）とし易くし、第２始動口７１へ容易に入賞し得るように構成する。

【７３９８】

第２０実施形態のパチンコ機１０では、普通図柄の高確率状態では、可変表示が高確率（即ち、９９％）で当たりを導出するため、普通図柄が高確率状態である「普図高確時間短縮状態」では、右打ち遊技で発射された球の多くが第２始動口７１に入賞し得るように構成される。一方、普通図柄の低確率状態のうち、「通常遊技状態」では、可変表示が低確率（即ち、７０％）で当たりを導出し得るものの、普通電役７２の開放時間が短時間のため、右打ち遊技で発射された球が第２始動口７１に入賞し難いように構成される。また、普通図柄の低確率状態のうち、「普図低確時間短縮状態」では、可変表示が低確率（即ち、７０％）で当たりを導出し得る状態であり、普通電役７２の開放時間が「普図高確時間短縮状態」と同様に長時間となるため、右打ち遊技で発射された球が第２始動口７１に入賞し得るように構成される。

【７３９９】

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

【７４００】

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

【７４０１】

普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第２０実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に第２始動口７１正面視右側に設けられた普通電役７２が所定時間だけ作動状態となり、所定図柄以外（第２０実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役７２が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【７４０２】

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

【７４０３】

なお、普通図柄の可変表示は、第２０実施形態のように、普通図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置３７又は第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ８４の点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７の通過は、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。

【７４０４】

可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。始動検知領域としての第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図４５７参照）で第１特別図柄の抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が結果報知装置としての特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて可動装置としての第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【７４０５】

可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方には、普通電役７２が開放状態である場合にのみ球が入球し得る第２始動口７１が配設されている。この第２始動口７１へは、普通電役７２が開放状態である場合、右打ち遊技で発射された球が１分間に約９０個程度入賞するように遊技釘が周辺に植設されている。上述したように、普通電役７２が開放状態である場合に第２始動口スイッチ７１ａによって入賞検知され易いように構成されており、その第２始動口スイッチ７１ａのオンに起因して主制御装置１１０（図４５７参照）で第２特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が結果報知装置としての特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第２始動口７１は、球が入球すると１個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【７４０６】

遊技盤１３の正面視右側下方には可変入賞装置６５が配設されている。この可変入賞装置６５には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板６５ａと、該大入賞口開閉板６５ａを開閉駆動可能な大入賞口ソレノイド６５ｂ（図４５７参照）と、可変入賞装置６５内に設けられた大入賞口スイッチ６５ｃと、特定領域６５ｄと、可変入賞装置６５内に流入した球を排出するための排出口６５ｈと、が設けられている。また、特定領域６５ｄは、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された特定領域開閉板６５ｅと、該特定領域開閉板６５ｅを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド６５ｆ（図４５７参照）と、特定領域６５ｄを通過する球を検知可能な特定領域スイッチ６５ｇと、で構成されている。

【７４０７】

大入賞口開閉板６５ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板６５ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入

賞装置６５の上流側（可変入賞装置６５の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板６５ａの上面を転動させて可変入賞装置６５の下流側（可変入賞装置６５の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第１特別図柄又は第２特別図柄において小当たり又は大当たりに当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板６５ａが大入賞口ソレノイド６５ｂ（図４５７参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、可変入賞装置６５内に球が流入可能な状態となる。

【７４０８】

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

【７４０９】

第２０実施形態のパチンコ機１０では、小当たりに当選した特別図柄の種類によって、可動装置としての可変入賞装置６５の開放態様が異なるように構成されている。具体的には、第１特別図柄の動的表示において小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選した場合には、１のラウンドにおける可変入賞装置６５の開放回数が６回に設定され、開放時間が「０．１秒」に設定され、可変入賞装置６５が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「１．２秒」に設定される（図４７１参照）。即ち、第１特別図柄の小当たりによる可変入賞装置６５の開放時間の合計時間が「０．６秒」に設定される。一方、第２特別図柄の動的表示において小当たり種別「時短Ｄ（小当たりＢ）」に当選した場合には、１のラウンドにおける可変入賞装置６５の開放回数が１０回に設定され、第１特別図柄の小当たりと同様、開放時間が「０．１秒」に設定され、可変入賞装置６５が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間が「１．２秒」に設定される（図４７１参照）。即ち、第２特別図柄の小当たりによる可変入賞装置６５の開放時間の合計時間が「１．０秒」に設定される。

【７４１０】

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

【７４１１】

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

【７４１２】

従って、第２０実施形態のパチンコ機１０では、特図１小当たり当選時において、右打ち遊技を実行することで特定領域６５ｄに球を通過可能な期間であって、かつ、特図１小当たり当選時に右打ち遊技を行わない場合にも、球の発射を中断する期間が長くなりすぎないように構成している。

【７４１３】

また、一方で、特図１小当たり当選時における可変入賞装置６５の開放時間の合計時間が短く構成されているため、遊技者によっては、可変入賞装置６５の開放中に右打ち遊技を実行するのに手間取ってしまい、特定領域６５ｄに球を通過させられず、意に反して大

当たり遊技を発生されられないおそれがある。このため、第２０実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合のオープニング時間を長めに（即ち、「１０秒」）設定し、該オープニング時間において右打ち遊技の報知を十分に行うことで、このような失敗が発生し難くなるように構成されている。なお、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれの小当たりの場合も、１のラウンドにおける可変入賞装置６５への最大入賞個数が「１０個」に設定される（図４７１参照）。

【７４１４】

可変入賞装置６５内であって、大入賞口スイッチ６５ｃの下流側に配設されている特定領域開閉板６５ｅは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板６５ｅは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域６５ｄの上流側（特定領域開閉板６５ｅの正面視左側）から流下する球を特定領域開閉板６５ｅの上面を転動させて可変入賞装置６５内の排出口６５ｈ側（特定領域開閉板６５ｅの正面視右側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内に流入した球の特定領域６５ｄへの流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第２０実施形態では、第１特別図柄又は第２特別図柄での小当たり当選に基づく大入賞口開閉板６５ａの最初の開放開始後）に基づいて、特定領域開閉板６５ｅが特定領域ソレノイド６５ｆ（図４５７参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、特定領域６５ｄ内（特定領域スイッチ６５ｇ側）に球が流入可能な状態となる。

【７４１５】

即ち、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合には、大入賞口開閉板６５ａの開放開始と同時に特定領域開閉板６５ｅが開放され、可変入賞装置６５へ球が流入可能となっている状態で特定領域６５ｄが開放されている状態となる。よって、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合には、右打ち遊技を実施することで球が特定領域６５ｄへ流入可能となる。

【７４１６】

特定領域６５ｄ内に流入した球は、該特定領域６５ｄ内に設けられた特定領域スイッチ６５ｇによって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第２０実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ６５ｇによって球が検知された場合、第２特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、１種２種混合機）。特定領域スイッチ６５ｇによって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタＣＫ（図４５８参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ６５ｇによる賞球の払い出しは無いように構成されている。

【７４１７】

一方、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合に右打ち遊技を実行せず、特定領域スイッチ６５ｇによって球が検知されなかった場合、大当たり遊技は開始されずに小当たり当選時の遊技状態に戻るように構成されている。

【７４１８】

第２０実施形態のパチンコ機１０においては、主制御装置１１０（図４５７参照）での第２特別図柄の抽選が大当たりとなる場合、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるように特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂを点灯表示させると共に、第３図柄表示装置８１にその大当たりに対応した停止図柄（例えば、同一図柄の３つ揃い（「７７７」等））を表示させて、大当たり遊技の発生が示される。また、第１特別図柄又は第２特別図柄の抽選で小当たりに当選して、該小当たりに基づく可動装置としての可変入賞装置６５の開放中に該可変入賞装置６５内の特定領域６５ｄを球が通過した場合、結果報知装置としての特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂを点灯表示させるとともに、第３図柄表示装置８１に特定領域６５ｄを通過した旨を示す表示（例えば、「Ｖ獲得」等）を表示させて、大当たり遊技の発生が示される。その後、大当たり種別（小当たりに基づく大当たりの場合は、小当たり種別）に応じて、可変入賞装置６５に設

けられた大入賞口開閉板６５ａが開放（遊技盤１３盤面内に没入駆動）されて、球が大入賞口内に入賞し易い特別遊技状態（大当たり遊技）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖（遊技盤１３盤面から突出した状態）されている大入賞口開閉板６５ａが、所定条件が成立するまで（例えば、「３０秒」経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。

【７４１９】

この大入賞口開閉板６５ａは、開放された場合に、開放から所定時間が経過、又は、所定数の入賞を検知すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その大入賞口開閉板６５ａが開放される。この大入賞口開閉板６５ａの開閉動作は、最高で例えば１０回（１０ラウンド）繰り返し可能に構成されている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態（大当たり状態）の一形態であり、遊技者には、球を可変入賞装置６５内に入賞させることで、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。なお、大当たり遊技中において、大入賞口開閉板６５ａの開放中に右打ち遊技を行わず、該可変入賞装置６５に入球させなかった場合、該大入賞口開閉板６５ａの開放から「３０秒」経過すると該当の大当たりラウンドが終了して大入賞口開閉板６５ａが閉鎖される。よって、１０ラウンドに渡って可変入賞装置６５に入球させなかった場合は、賞球が発生せずに大当たりが終了し、各特別図柄の動的表示の実行が開始される。

【７４２０】

遊技盤１３の下側における左右の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図４５３参照）を通じて視認することができる。

【７４２１】

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

【７４２２】

次に、図４５７を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図４５７は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。

【７４２３】

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

【７４２４】

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

【７４２５】

主制御装置１１０では、大当たり抽選や特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における各特別図柄の動的表示および変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示の表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する

。ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファ２０３ｃが設けられている。

【７４２６】

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

【７４２７】

ここで、図４５８を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や、結果報知装置としての特別図柄表示装置３７の動的表示の設定、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。また、各種カウンタの説明の中で、図４５９から図４７６を参照して、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納された各種テーブル、各種制御タイミング及び遊技状態の遷移等についても説明する。

【７４２８】

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

【７４２９】

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

【７４３０】

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

【７４３１】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図４９２参照）の実行間隔である「２ミリ秒」間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図４９１参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ２０３ｃに適宜格納される。詳細については後述するが、ＲＡＭ２０３には、第１特別図柄に関する４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）からなる第１保留球格納エリア２０３ｄと、第２特別図柄に関する４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）からなる第２保留球格納エリア２０３ｅとが設けられており、第１保留球格納エリア２０３ｄには、始動検知領域としての第１始動口６４への入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタＣ１、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値がそれぞれ格納され、第２保留球格納エリア２０３ｅには、第２始動口７１への入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値がそれぞれ格納される。

【７４３２】

各カウンタについて詳しく説明する。大当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、「０～９９９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９９９」）に達した後所定時期にすべく「０」に戻る

構成となっている。特に、大当たり乱数カウンタＣ１の更新が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれ、その初期値から大当たり乱数カウンタＣ１の更新が行われる。

【７４３３】

第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、大当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、大当たり乱数カウンタＣ１が「０～９９９９」の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、「０～９９９９」の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図４９２参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図４９１参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【７４３４】

大当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（第２０実施形態では、タイマ割込処理（図４９２参照）毎に１回）更新される。そして、球が始動検知領域としての第１始動口６４に入賞（始動入賞）したタイミングで、第１始動口６４（第１特別図柄）に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞（始動入賞）したタイミングで、第２始動口７１（第２特別図柄）に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納される。

【７４３５】

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

【７４３６】

なお、上述したように、第２０実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たりとなる乱数の値は設定されていない。これは、第１特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態Ａ」、即ち、救済条件が成立し得る遊技状態においては、小当たり当選に基づく大当たりのみが発生可能とするためである。

【７４３７】

ここで、図４５９を参照して、各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａの詳細について説明する。図４５９（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａ１（以下、「特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１」と称する）の一例を模式的に示した模式図であり、図４５９（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａ２（以下、「特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２」と称する）の一例を模式的に示した模式図である。

【７４３８】

上述したように、第２０実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１では、大当たりとなる乱数の値は設定値にかかわらず設定されていない。一方、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２では、設定値毎にそれぞれ、大当たり乱数値の個数が異なって設定されている。また、設定毎に変位させるために必要となる大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成されている。即ち、設定毎に変位させるために大当たり乱数値の個数を増加させる場合、ハズレ乱数値の個数を減少させ、その減少分を大当たり乱数値の個数として割り当てるように構成する。このように、遊技状態に応じて大当たり乱数値の個数を異ならせることにより、設定ごとに大当たりとなる確率が変更される。

【７４３９】

一方、各特別図柄において、設定値毎に小当たり乱数値の個数が同一となるように設定されている。即ち、第１特別図柄における小当たり乱数値の個数は、設定値毎で同一の個数となるように構成される。同じく、第２特別図柄における小当たり乱数値の個数も、設定値毎で同一の個数となるように構成される。このように、小当たり乱数値の個数を、各特別図柄において、設定値毎で同一とすることにより、各特別図柄におけるすべての設定値での小当たり遊技のみを考慮した遊技価値の付与割合が同等となる。

【７４４０】

このように、第２０実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の設定毎の大当たり乱数値の個数の増加分を、すべての設定値においてハズレ乱数値の個数から補うように構成する。また、第１特別図柄又は第２特別図柄の小当たり乱数値の個数を、設定毎に変化させないように構成する。即ち、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分を大当たり乱数値に割り当てることで補填するとともに、第１特別図柄および第２特別図柄小当たり乱数値の個数は、第１特別図柄又は第２特別図柄設定毎に同一とする。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の個数の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

【７４４１】

また、第２０実施形態のパチンコ機１０では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技情報としての大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技を行う上で最も滞在し易い場合に取得さ得る大当たり乱数値以外の最も多い乱数値の役（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成する。このように構成することで、例えば、第２特別図柄の変動演出で最も多い役であるハズレ役の出現回数からは設定判別を困難にすることができる。よって、遊技者による設定判別要素を、ハズレ役より現出確率が低い大当たりの出現割合のみとして、パチンコ機１０の設定値を看破され難くすることができる。その結果、低設定（即ち、設定値１等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。

【７４４２】

さらに、第２０実施形態のパチンコ機１０では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与しないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成する。

【７４４３】

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

【７４４４】

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

【７４４５】
図４５９（ａ）で示すように、第２０実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１では、大当たりとなる乱数の値は設定値にかかわらず設定されていない。つまり、設定値にかかわらず、第１特別図柄の動的表示において大当たり（大当たり種別に基づく大当たり）は発生し得ないように構成されている。
【７４４６】
詳細に説明すると、第２０実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、該小当たり当選時における特別図柄の動的表示の実行回数（救済条件成立回数までの残り回数）によっては、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。そして、小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行する場合、通常時の小当たり当選時に右打ち遊技を実行せず、特定領域６５ｄに球を通過させないことによって大当たりを発生させずに「通常遊技状態Ａ」に戻って左打ち遊技を継続し、更新終了状態である救済条件成立回数まで第１特別図柄の動的表示を実行させて付与利益としての「普図低確時間短縮状態」に移行させることになる。
【７４４７】
ここで、仮に、第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たりとなる乱数の値が設定されており、「通常遊技状態Ａ」において大当たり種別に当選し得る場合、小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行して救済条件成立を目指している最中に第１特別図柄の動的表示が大当たり種別に当選してしまう可能性がある。
【７４４８】
そして、第１特別図柄の動的表示が大当たり種別に当選すると、小当たり種別への当選とは異なり、遊技者の遊技方法にかかわらずに大当たり遊技が開始されてしまうため、小当たり当選時の左打ち遊技方法によって大当たりの発生を回避し、救済条件成立に向けて持ち玉を消費して左打ちを実行していた分が無駄になってしまうおそれがある。
【７４４９】
さらに、遊技者は、通常時の小当たり当選時の右打ち示唆（この場合、救済優先報知演出（図５４１（ｄ）参照））に従って左打ち遊技を継続し、救済条件成立を目指していたたにもかかわらず途中で大当たりが発生したことで、パチンコ機１０に対して懐疑的になり、パチンコ機１０の遊技を中止してしまうおそれがある。
【７４５０】
よって、第２０実施形態のパチンコ機１０では、このような事象が発生し得ないようにするため、第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たりとなる乱数の値が設定されていない。
【７４５１】
また、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、３３個で、その値「０～３２」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における小当たり確率は、３３／１００００＝０．３３／１００（即ち、０．３３％）となるように設定されている。
【７４５２】
よって、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９９６７個で、その値「３３～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９９６７／１００００＝９９．６７／１００（即ち、９９．６７％）となるように設定されている。
【７４５３】
次いで、設定値が「２」の場合も、設定値が「１」の場合と同様に大当たりとなる乱数の値は設定されていない。

【７４５４】
　また、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」の場合と同様、３３個で、その値「０～３２」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄における小当たり確率は、３３／１００００＝０．３３／１００（即ち、０．３３％）となるように設定されている。
【７４５５】
　従って、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、小当たり乱数値以外の残りの９９６７個で、その値「３３～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９９６７／１００００＝９９．６７／１００（即ち、９９．６７％）となるように設定されている。
【７４５６】
　次いで、設定値が「３」の場合も、設定値が「１」の場合又は「２」の場合と同様に大当たりとなる乱数の値は設定されていない。
【７４５７】
　また、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」及び設定値「２」の場合と同様、３３個で、その値「０～３２」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄における小当たり確率は、３３／１００００＝０．３３／１００（即ち、０．３３％）となるように設定されている。
【７４５８】
　従って、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９９６７個で、その値「３３～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９９６７／１００００＝９９．６７／１００（即ち、９９．６７％）となるように設定されている。
【７４５９】
　従って、第２０実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示において、大当たり種別に基づく大当たりは発生し得ず、小当たり種別に基づく大当たりのみが発生し得るように構成されている。
【７４６０】
　このように構成することで、第１特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態Ａ」、即ち、救済条件が成立し得る遊技状態においては、小当たり当選に基づく大当たりのみが発生し得るようにすることができる。
【７４６１】
　そして、「通常遊技状態Ａ」において制御判定結果としての特図１小当たりに当選した場合に、右打ち遊技を実行せず、特定領域６５ｄに球を通過させないことによって付与価値としての大当たりを発生させずに「通常遊技状態Ａ」に戻って左打ち遊技を継続し、更新終了状態である救済条件成立回数まで第１特別図柄の動的表示を実行させて付与利益としての「普図低確時間短縮状態」に移行させることができる。
【７４６２】
　その結果、「通常遊技状態Ａ」中に特図１小当たりに当選した場合に、遊技者が第３図柄表示装置８１において実行される右打ち報知演出の内容を判別し、該小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して大当たりを発生させるべきか否かを判断することで、いずれの打ち方をした方が獲得し得る出玉の期待値が高くなるのかを推測でき、新たな遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。
【７４６３】

次に、図４５９（ｂ）で示すように、第２０実施形態の特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２では、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は２個で、その値「０，１」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、２／１００００＝０．０２／１００（即ち、０．０２％）となるように設定されている。

【７４６４】

ここで、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、１５５０個で、その値「２～１５５１」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄における小当たり確率は、１５５０／１００００＝１５．５０／１００（即ち、１５．５０％）となるように設定されている。

【７４６５】

従って、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの８４４８個で、その値「１５５２～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄のハズレ確率は、８４４８／１００００＝８４．４８／１００（即ち、８４．４８％）となるように設定されている。

【７４６６】

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

【７４６７】

このように、第２特別図柄の小当たり確率は、大当たり確率と比べてもすこぶる選択され易い個数に設定されている。即ち、第２特別図柄における抽選遊技では、ハズレ→小当たり→大当たりの順に選択され易い設定となっており、「時間短縮状態」及び「通常遊技状態Ｂ」において実行され得る第２特別図柄の動的表示において大当たりが発生する場合、小当たり遊技への当選に基づく大当たりの割合が高くなるように構成されている。

【７４６８】

次いで、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は３個で、その値「０～２」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、３／１００００＝０．０３／１００（即ち、０．０３％）となるように設定されている。

【７４６９】

ここで、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」の場合と同様、１５５０個で、その値「３～１５５２」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄における小当たり確率は、１５５０／１００００＝１５．５０／１００（即ち、１５．５０％）となるように設定されている。

【７４７０】

従って、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの８４４７個で、その値「１５５３～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄のハズレ確率は、８４４７／１００００＝８４．４７／１００（即ち、８４．４７％）となるように設定されている。

【７４７１】
即ち、設定値「２」において、特図２における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。
【７４７２】
よって、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における設定値「２」は、設定値「１」と比べて、小当たり確率は同等（ともに１５．５０％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（０．０２％→０．０３％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【７４７３】
次いで、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は４個で、その値「０～３」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、４／１００００＝０．０４／１００（即ち、０．０４％）となるように設定されている。
【７４７４】
ここで、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」及び「２」の場合と同様、１５５０個で、その値「４～１５５３」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄における小当たり確率は、１５５０／１００００＝１５．５０／１００（即ち、１５．５０％）となるように設定されている。
【７４７５】
従って、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの８４４６個で、その値「１５５４～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄のハズレ確率は、８４４６／１００００＝８４．４６／１００（即ち、８４．４６％）となるように設定されている。
【７４７６】
即ち、設定値「３」において、特図２における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。
【７４７７】
よって、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、小当たり確率は同等（ともに１５．５０％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（０．０３％→０．０４％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【７４７８】
なお、第２０実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１では、大当たりとなる乱数の値は設定値にかかわらず設定されていないが、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２と同様に、各設定値毎の大当たりとなる乱数値が設定されるように構成してもよい。
【７４７９】
図４５８に戻って、説明を続ける。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たりとなった場合の大当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９」）に達した後に「０」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（第２０実施形態では、タイマ割込処理（図４９２参照）毎に１回）更新される。

【７４８０】
そして、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、第２始動口７１に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアと同じ第２保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２に格納される。
【７４８１】
なお、上述したように、第２０実施形態のパチンコ機１０では、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１において、大当たりとなる乱数の値が設定値にかかわらず設定されておらず、第１特別図柄の動的表示は大当たりに当選し得ないため（図４５９参照）、ＲＡＭ２０３の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアには、大当たり種別カウンタＣ２の格納エリアが設けられていない。
【７４８２】
ここで、例えば、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）又は小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）でなければ、即ち、制御判定結果としてのハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、ハズレ時のものとなる。また、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、小当たり時のものとなる。一方で、第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値が示す大当たり種別に対応して決定される。
【７４８３】
上述したように、第２０実施形態のパチンコ機１０における遊技情報としての大当たり種別カウンタＣ２の値は、「０～９９」の範囲のループカウンタとして構成されて、該大当たり種別カウンタＣ２とＲＯＭ２０２に格納された大当たり種別テーブル２０２ｂとに基づいて、大当たり種別が決定される。
【７４８４】
ここで、図４６０を参照して、大当たり種別テーブル２０２ｂについて説明する。図４６０は、ＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２０２ｂの一例を模式的に示した図である。
【７４８５】
図４６０に示すように、大当たり種別テーブル２０２ｂは、遊技状態と、大当たり種別カウンタＣ２の値とが対応付けられたテーブルである。
【７４８６】
第２０実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別として、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、特別図柄が規定回数（第２０実施形態では、主に第２特別図柄の動的表示が５回）行われるまで間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短Ａ」がある。
【７４８７】
大当たり種別テーブル２０２ｂでは、大当たり種別に対して、その大当たり種別を決定する大当たり種別カウンタＣ２の取り得る値が対応付けられている。
【７４８８】
図４６０で示す大当たり種別テーブル２０２ｂの例では、すべての遊技状態において大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～９９」が対応付けられている。
【７４８９】

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

【７４９０】

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

【７４９１】

図４５８に戻って、説明を続ける。小当たり種別カウンタＣＫは、小当たりに当選して該小当たり遊技中に特定領域６５ｄを球が通過した場合に付与される小当たり種別（大当たり内容）を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、特定時期である最大値（例えば、「０～９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９」）に達した後に所定時期にすべく「０」に戻る構成となっている。小当たり種別カウンタＣＫの値は、例えば、定期的に（第２０実施形態では、タイマ割込処理（図４９２参照）毎に１回）更新される。

【７４９２】

そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、始動検知領域としての第１始動口６４に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアと同じ第１保留エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ５に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、第２始動口７１に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアと同じ第２保留エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５に格納される。

【７４９３】

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

【７４９４】

上述したように、第２０実施形態のパチンコ機１０における遊技情報としての小当たり種別カウンタＣＫの値は、「０～９９」の範囲のループカウンタとして構成されて、該小当たり種別カウンタＣＫとＲＯＭ２０２に格納された小当たり種別テーブル２０２ｃとに基づいて、小当たり種別が決定される。この小当たり種別テーブル２０２ｃには、第１特別図柄の第１抽選遊技で参照される特図１小当たり種別テーブル２０２ｃ１と、第２特別図柄の第２抽選遊技で参照される特図２小当たり種別テーブル２０２ｃ２とが設けられている。

【７４９５】
ここで、図４６１を参照して、特図１小当たり種別テーブル２０２ｃ１及び特図２小当たり種別テーブル２０２ｃ２について説明する。図４６１（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する特図１小当たり種別テーブル２０２ｃ１の一例を模式的に示した図であり、図４６１（ｂ）は、同じくＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２小当たり種別テーブル２０２ｃ２の一例を模式的に示した図である。
【７４９６】
第２０実施形態のパチンコ機１０では、上述したように、各特別図柄の抽選遊技において小当たりに当選した場合に、可動装置としての可変入賞装置６５（図４５５参照）を開放駆動するとともに、各特別図柄の種類に応じたタイミングで該可変入賞装置６５内の特定領域６５ｄを開放するように構成されている。そして、小当たり遊技中に特定領域６５ｄを球が通過した場合には、小当たり種別カウンタＣＫの値に応じた大当たり遊技が開始されるように構成されている。
【７４９７】
図４６１（ａ）及び図４６１（ｂ）に示すように、小当たり種別テーブル２０２ｃは、第１特別図柄用と第２特別図柄用とで分けられ、その中でさらに、遊技状態によって分けられ、その中でさらに、該小当たり中に特定領域６５ｄを通過したか否かに応じて、該特別図柄の種別に応じた小当たり種別と、小当たり種別カウンタＣＫの値とが対応付けられたテーブルである。
【７４９８】
第２０実施形態のパチンコ機１０では、小当たり種別として、特定領域６５ｄを球が通過しなかった場合には、最大ラウンド数が１ラウンドの「小当たりＡ」及び「小当たりＢ」が設けられる一方、特定領域６５ｄを球が通過した場合には、最大ラウンド数が１＋４ラウンドの「時短Ｂ」と、最大ラウンド数が１＋６ラウンドの「時短Ｃ」と、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「時短Ｄ」と、が設けられている。
【７４９９】
具体的には、第１特別図柄の抽選遊技では、「時短機能」が作動していない「通常遊技状態（主に、「通常遊技状態Ａ」）」において、小当たりに当選した場合には、特定領域６５ｄを球が通過しないときに小当たり遊技のみの小当たり種別「小当たりＡ」となる一方、特定領域６５ｄを球が通過したときに小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」となり、該特定領域６５ｄへの通過に伴う大当たり遊技後に、主に第２特別図柄の動的表示が「１回」実行されるまでの間、「高確時短機能」が付与されるように構成されている。また、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」において、小当たりに当選した場合には、特定領域６５ｄを球が通過しないときに小当たり遊技のみの小当たり種別「小当たりＡ」となる一方、特定領域６５ｄを球が通過したときに小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」となり、該特定領域６５ｄへの通過に伴う大当たり遊技後に、主に第２特別図柄の動的表示が「５回」実行されるまでの間、「高確時短機能」が付与されるように構成されている。
【７５００】
なお、本実施形態における「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」においては、右打ち遊技が推奨されており、第２始動口７１へ入賞し得て第２特別図柄の動的表示が実行され得る一方、第１始動口６４へ入賞し難いことで第１特別図柄の動的表示が実行され難く構成されている。
【７５０１】
次いで、第２特別図柄の抽選遊技では、すべての遊技状態において小当たりに当選した場合に、特定領域６５ｄを球が通過しないときには小当たり遊技のみの小当たり種別「小当たりＢ」となる一方、特定領域６５ｄを球が通過したときに小当たり種別「時短Ｄ」となり、該特定領域６５ｄへの通過に伴う大当たり遊技後に、主に第２特別図柄の動的表示が「５回」実行されるまでの間、「時短機能」が付与されるように構成されている。
【７５０２】

また、詳細は後述するが、「通常遊技状態」において救済条件成立回数（第２０実施形態では「８００回」）に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」として、主に第２特別図柄の動的表示が「１００回」実行されるまでの間、「低確時短機能」が付与されるように構成されている（図４７６参照）。

【７５０３】

よって、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選し、特定領域６５ｄを球が通過した場合の大当たり遊技後には、主に第２特別図柄の動的表示が「１回」実行されるまでの間、「高確時短機能」が付与され、一方で、「通常遊技状態」において救済条件成立回数に達した場合には、主に第２特別図柄の動的表示が「１００回」実行されるまでの間、「低確時短機能」が付与されるように構成されている。

【７５０４】

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

【７５０５】

このため、第２０実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において特図１小当たりに当選し、特定領域６５ｄを球が通過した場合の大当たり遊技後に移行する「普図高確時間短縮状態Ａ」よりも、救済条件成立回数に達した場合に移行する「普図低確時間短縮状態」の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。それぞれのケースにおける出玉期待値の詳細については図４７９にて後述する。

【７５０６】

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

【７５０７】

図４６１（ａ）で示す特図１小当たり種別テーブル２０２ｃ１の例では、すべての遊技状態において、第１特別図柄の小当たりが発生した場合は、特定領域６５ｄの通過有無に応じて「小当たりＡ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～９９」が対応付けられている。

【７５０８】

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

【７５０９】

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

【７５１０】

次いで、図４６１（ｂ）で示す特図１小当たり種別テーブル２０２ｃ１の例では、すべての遊技状態において、第２特別図柄の小当たりが発生した場合は、特定領域６５ｄの通過有無に応じて「小当たりＢ」又は「時短Ｄ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～９９」が対応付けられている。

【７５１１】
即ち、第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる値であった場合に、同じ第２保留エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５に格納された小当たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別が特図２小当たり種別テーブル２０２ｃ２から決定され、例えば、小当たり種別カウンタＣＫの値がいずれの値であっても、特定領域６５ｄの通過有無に応じて小当たり種別として「小当たりＢ」又は「時短Ｄ」が決定される。
【７５１２】
従って、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、特定領域６５ｄの通過有無に応じて、「小当たりＢ」又は「時短Ｄ」の小当たり種別が１００％の割合で当選することとなる。
【７５１３】
ここで、図４６２及び図４６３を参照して、第２０実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図４６２は、各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図４６３は、各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図４６３において、非推奨の発射態様で遊技を行った場合における遊技状態の移行も表記しているが、ここでは、説明の便宜上、その説明を省略する。また、図４６２及び図４６３に記載した電サポ回数は、右打ち遊技によって主に実行され得る第２特別図柄の動的表示の実行回数となっており、時短終了条件については図４７６で詳細を後述する。
【７５１４】
図４６２で示すように、「通常遊技状態Ａ」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びＲＡＭクリア状態、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の動的表示で小当たり種別「小当たりＡ」に当選した場合（即ち、小当たり遊技中に特定領域６５ｄに球を通過させなかった場合）、「通常遊技状態Ｂ」において保留されていた第２特別図柄の動的表示がすべて実行された場合、となる。
【７５１５】
また、図４６２で示すように、「通常遊技状態Ａ」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態である。さらに、「通常遊技状態Ａ」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に第１始動口６４に入賞する。そして、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「５秒～２１０秒」の範囲で行われ、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間は「５秒～１９０秒」で行われる（後述する図４６４～図４６９参照）。なお、この「通常遊技状態Ａ」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート６７等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置２２６（図４５７参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。
【７５１６】
次いで、「普図高確時間短縮状態Ａ」への移行契機は、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の動的表示で小当たり種別「時短Ｂ」又は小当たり種別「時短Ｃ」に当選した場合（即ち、小当たり遊技中に特定領域６５ｄに球を通過させた場合）となる（図４６３参照）。
【７５１７】
この「普図高確時間短縮状態Ａ」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態である一方、普通図柄の当たり確率は高確率状態である。さらに、「普図高確時間短縮状態Ａ」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、高確時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示

の変動時間が「７０秒」又は「８０秒」で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～１９０秒」の範囲で行われる（後述する図４６４～図４６９参照）。なお、この「普図高確時間短縮状態Ａ」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【７５１８】

次いで、「普図高確時間短縮状態Ｂ」への移行契機は、すべての遊技状態において大当たり種別「時短Ａ」若しくは小当たり種別「時短Ｄ」のいずれかに当選した場合、又は、「時間短縮状態」（即ち、「普図高確時間短縮状態Ａ」、「普図高確時間短縮状態Ｂ」又は「普図低確時間短縮状態」）において小当たり種別「時短Ｂ」若しくは「時短Ｃ」に当選した場合、となる（図４６３参照）。

【７５１９】

この「普図高確時間短縮状態Ｂ」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態である一方、普通図柄の当たり確率は高確率状態である。さらに、「普図高確時間短縮状態Ｂ」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、高確時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～１９０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～１９０秒」の範囲で行われる（後述する図４６４～図４６９参照）。なお、この「普図高確時間短縮状態Ｂ」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【７５２０】

次いで、「通常遊技状態Ｂ」への移行契機は、「普図高確時間短縮状態Ａ」において時短終了条件が成立した場合（即ち、第１特別図柄の動的表示が７回、第２特別図柄の動的表示が１回、第１特別図柄・第２特別図柄の動的表示の合計回数が８回のいずれかが成立した場合）、又は、「普図高確時間短縮状態Ｂ」において時短終了条件が成立した場合（即ち、第１特別図柄の動的表示が７回、第２特別図柄の動的表示が５回、第１特別図柄・第２特別図柄の動的表示の合計回数が１２回のいずれかが成立した場合）であって、第２特別図柄の保留球が残存している場合、となる（図４６３参照）。

【７５２１】

なお、「普図低確時間短縮状態」において時短終了条件が成立した場合（即ち、第１特別図柄の動的表示が１００回、第２特別図柄の動的表示が１００回、第１特別図柄・第２特別図柄の動的表示の合計回数が１００回のいずれかが成立した場合）にも、「通常遊技状態Ｂ」に移行し得るが、上述したように、「普図低確時間短縮状態」において右打ち遊技を行った場合、第２特別図柄の動的表示が平均すると約６回転に１回の割合で大当たりが発生し得るように構成されているため、該「普図低確時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が１００回実行されるまでの間に大当たりが発生する蓋然性が高く、実質的に次回大当たりが約束された状態であり、「通常遊技状態Ｂ」へは移行し難い遊技状態となっているため、図４６２及び図４６３においては該当の移行契機を記載していない。

【７５２２】

この「通常遊技状態Ｂ」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態である。さらに、「通常遊技状態Ｂ」では、保留球として残存している第２特別図柄の動的表示の遊技結果待ちの状態であるため、右打ち報知ランプ３７ｃ（図４５５参照）は非点灯状態であって左打ち遊技が奨励されている状態であるものの、第３図柄表示装置８１等ではいずれの発射態様も奨励されていない状況である。そして、第１特別図柄の動的表示が実行される場合は「通常遊技状態Ａ」に移行するため、第１特別図柄の動的表示は実行されず、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～１９０秒」の範囲で行われる（後述する図４６４～図４６９参照）。

【７５２３】

次いで、「普図低確時間短縮状態」への移行契機は、大当たり終了後、特別図柄の低確率状態において連続して所定回数（第２０実施形態では、「８００回」）大当たり状態が発生しなかった場合、即ち、特別図柄の低確率状態において所定回数の動的表示が行われ

る間、ハズレが抽出し続けた場合、又は、小当たり当選時に特定領域６５ｄに球を通過させなかった場合、となる（図４６３参照）。

【７５２４】

また、「普図低確時間短縮状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態であるものの、普通電役７２の開放時間は長時間となる（図４７５参照）。さらに、「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、低確時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～１９０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～１９０秒」の範囲で行われる（後述する図４６４～図４６９参照）。なお、この「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、スルーゲート６７を球が通過した場合でも上記右打ち禁止報知は実行されない。

【７５２５】

また、上述したように、第２０実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」における制御判定結果としての特図１小当たり当選時に、１ラウンド目の小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して利益付与条件として特定領域６５ｄに球を通過させて大当たり遊技を発生させ、「普図高確時間短縮状態Ａ」に移行させた場合と、「通常遊技状態Ａ」において特別図柄の動的表示の実行回数が更新終了状態である救済条件成立回数に到達し、付与利益としての「普図低確時間短縮状態」に移行した場合と、の２の事象を比較すると、後者である「普図低確時間短縮状態」に移行した場合の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている（図４７９参照）。

【７５２６】

従って、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、その時点での救済条件成立回数までの残りの回転数によっては、該特図１小当たり当選時に大当たり遊技を発生させずにそのまま「通常遊技状態Ａ」に戻り、再び第１特別図柄の動的表示を実行させて救済条件成立回数まで到達させ、「普図低確時間短縮状態」に移行させた方が獲得し得る出玉の期待値が高くなることがある。

【７５２７】

このため、従来のパチンコ機では、大当たり遊技を発生し得る小当たり種別に当選した場合（即ち、特定領域に球を通過可能な小当たり種別に当選した場合）には、該小当たり遊技中に球を発射して可変入賞装置に入賞させ、特定領域に球を通過させて大当たり遊技を発生させるべく、可変入賞装置に向けて球を発射させるように第３図柄表示装置等によって演出を実施するように構成されているが、第２０実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」で特図１小当たりに当選した場合の特別図柄の実行回数（救済条件成立回数までの残りの回転数）によって、小当たりオープニング時間において第３図柄表示装置８１で実行される右打ち報知演出の内容を異ならせるように構成されている。

【７５２８】

具体的には、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が獲得し得る出玉の期待値が高くなる場合（即ち、大当たり優先報知期間における特図１小当たり当選時）には、右打ち報知演出において、第１通知態様として、右打ち遊技を強く示唆して大当たり発生を強調させる演出を行うように構成されている（図５４１（ｂ）参照）。

【７５２９】

一方、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が獲得し得る出玉の期待値が高くなる場合（即ち、救済優先報知期間における特図１小当たり当選時）には、右打ち報知演出において、第２通知態様として、大当たり優先報知演出よりも右打ち遊技を強く示唆せず、大当たりを発生させることを強調しない演出（即ち、救済優先報知演出）を行うように構成されている（図５４１（ｄ）参照）。なお、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出についての詳細は図４８０、図５２２及び図５４１において後述する。

【７５３０】

図４５８に戻って、各種カウンタの説明を続ける。停止パターン選択カウンタＣ３は、例えば「０～９９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後、所定時期にすべく「０」に戻る構成となっている。

【７５３１】

第２０実施形態では、保留されている変動演出の保留数と停止パターン選択カウンタＣ３の値とによって、第３図柄表示装置８１で表示される大当たり時およびハズレ時の変動演出の大まかな演出態様が選択される。また、第２０実施形態のパチンコ機１０では、各演出態様に比較的長めの変動時間が選択され易いロングパターン（以下、「ロング」と称する場合がある）と、該ロングパターンより短めの変動時間が選択され易いミドルパターン（以下、「ミドル」と称する場合がある）と、該ミドルパターンより短めの変動時間が選択され易いショートパターン（以下、「ショート」と称する場合がある）と、が用意されている。

【７５３２】

具体的には、「リーチ表示」が発生しない「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」又は「非リーチ（ショート）」演出態様と、「リーチ表示」として「ノーマルリーチ」の変動要素のみが実行される「ノーマルリーチ」演出態様と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「スーパーリーチ」演出態様と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「スペシャルリーチ」演出態様と、該「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に昇格演出を行う「ノーマルリーチ（昇格演出）」演出態様と、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後に昇格演出を行う「スーパーリーチ（昇格演出）」演出態様と、「スペシャルリーチ」の変動要素の実行後に昇格演出を行う「スペシャルリーチ（昇格演出）」演出態様と、所定の遊技状態において固定的な演出が実行される「特殊変動」演出態様と、の１０個の演出態様のいずれかが選択され得る。

【７５３３】

ここで、各演出態様について詳細に説明する。演出態様の中で、「非リーチ（ロング）」演出態様と「非リーチ（ミドル）」演出態様と「非リーチ（ショート）」演出態様（以下、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様を総称して、『「非リーチ」演出態様』と称する場合がある）とは、特別図柄の変動演出として３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３が変動する第３図柄表示装置８１にて、各図柄列Ｚ１～Ｚ３を高速でシャッフルする「高速変動」の変動要素が行われた後に、先に停止する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３において同一の第３図柄が停止せず、「リーチ表示」を発生しない演出態様である。

【７５３４】

なお、「高速変動」の変動要素とは、例えば、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図４５６参照）に表示される第３図柄が、表示画面縦方向下方に高速にスクロールされている変動要素をいう。この「高速変動」では、遊技者によって第３図柄の表示内容を明確に認識できないように第３図柄を変動させ、前回停止表示された変動演出の停止結果を不規則に混ぜる（シャッフルする）演出が実行される。

【７５３５】

第２０実施形態のパチンコ機１０では、「高速変動」の変動要素が行われた後、特定の演出態様（「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様）を除いて「低速変動」の変動要素が行われるように構成されている。

【７５３６】

「低速変動」の変動要素とは、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、上記「高速変動」の変動要素後、遊技者に視認可能な速度で第３図柄を低速にスクロールしている変動要素をいう。この「低速変動」の変動要素では、遊技者に第３図柄の表示内容を認識させながら、各図柄列Ｚ１～Ｚ３を順に停止表示する。先に停止表示する２の図柄列（例えば、左図柄列Ｚ１と右図柄列Ｚ３（図４５６参照））において同一の

第３図柄が停止した場合は「リーチ表示」が発生したとして「ノーマルリーチ」の変動要素へと発展する一方、該先に停止表示する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３において異なる第３図柄が停止した場合は、残りの図柄列Ｚ２を停止表示して、その変動演出を終了するように構成されている。なお、「高速変動」の変動要素、又は、「低速変動」の変動要素を含む各変動要素の詳細については、後述する。

【７５３７】

従って、「非リーチ（ロング）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われて、各図柄列Ｚ１～Ｚ３がそれぞれ順番に停止し、先に停止する２つの図柄列Ｚ１，Ｚ３に異なる第３図柄が停止し、残りの１の図柄列Ｚ２が停止して、１の変動演出が終了する。一方、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われず、該「高速変動」の変動要素の終了後、各図柄列Ｚ１～Ｚ３が同時に停止し、２の図柄列Ｚ１，Ｚ３（例えば、「非リーチ（ロング）」演出態様で先に停止する２の図柄列）に異なる第３図柄が停止するとともに、他の図柄列Ｚ２も停止し、１の変動演出が終了する。

【７５３８】

演出態様の中で、「ノーマルリーチ」演出態様とは、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出において、先に停止表示する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３に同一の第３図柄が停止した直後に「ノーマルリーチ」の変動要素が実行され、他の「リーチ表示」、即ち、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展しない「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【７５３９】

演出態様の中で、「スーパーリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【７５４０】

演出態様の中で、「スペシャルリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【７５４１】

演出態様の中で、「ノーマルリーチ（昇格演出）」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素において小当たりに当選したことを報知（即ち、図柄列Ｚ１～Ｚ３に「０」，「２」，「４」，「６」若しくは「８」のうち、いずれかの同一の第３図柄が停止、又は、図柄列Ｚ１及びＺ３に同一の第３図柄が停止し、中図柄列Ｚ２に「チャレンジ図柄」の文字を付した第３図柄が停止）した後に、各図柄列Ｚ１～Ｚ３に「１」，「３」，「５」，「７」又は「９」のうち、いずれかの同一の数字を付した第３図柄を停止させる「昇格演出」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【７５４２】

演出態様の中で、「スーパーリーチ（昇格演出）」演出態様とは、「スーパーリーチ」の変動要素において小当たりに当選したことを報知した後に、「昇格演出」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【７５４３】

演出態様の中で、「スペシャルリーチ（昇格演出）」演出態様とは、「スペシャルリーチ」の変動要素において小当たりに当選したことを報知した後に、「昇格演出」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【７５４４】

演出態様の中で、「特殊変動」演出態様とは、「普図高確時間短縮状態」における最後の第２特別図柄の動的表示の実行時において選択され得る演出態様であり、限定演出として、右打ち遊技を実行して該第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留するように第３図柄表示装置８１において報知演出を実行し、その後、当該の変動演出の当否を報知する演出

態様である。
【７５４５】
停止パターン選択カウンタＣ３の値は、例えば定期的に（第２０実施形態では、タイマ割込処理（図４９２参照）毎に１回）更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、始動検知領域としての第１始動口６４に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、第２始動口７１に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３に格納される。
【７５４６】
第２０実施形態のパチンコ機１０では、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在保留中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）とに応じて、停止パターン選択カウンタＣ３の値を参照する停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成されている。即ち、停止パターンテーブル２０２ｅは、複数種類設けられ、待機中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）等によって選択されるように構成されている。
【７５４７】
また、第２０実施形態では、変動演出の詳細な変動パターンを決定する場合に、まず、ＲＯＭ２０２に備えられた保留数テーブル２０２ｄに基づいて、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在の変動演出の数（保留球数）とに対応したいずれかの停止パターンテーブル２０２ｅが選択される。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｅと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな態様である演出態様を選択する。その後、選択された演出態様と後述する変動種別カウンタＣＳ１の値とに基づいて、変動演出の詳細な変動パターン（変動時間）が決定される。
【７５４８】
この複数種類設けられた停止パターンテーブル２０２ｅは、各停止パターンテーブル２０２ｅ毎に演出態様が選択される停止パターン選択カウンタＣ３の乱数値の範囲が異なるように設定されている。この停止パターンテーブル２０２ｅが複数用意されているのは、変動演出の当否、遊技状態及び保留球数に応じて変動演出の演出態様の選択比率を変更するためである。即ち、（１）取得した第３図柄の変動演出において大当たりが発生するか、（２）現在のパチンコ機１０の遊技状態が「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態」であるか、及び、（３）保留されている変動演出の保留球数がいくつあるか、に応じて、演出態様の選択比率を変更するためである。
【７５４９】
これは、第１の理由として、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させるためである。即ち、大当たり抽選に当選した場合と大当たり抽選にハズレた場合とで、停止パターン、即ち、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、及び、「スペシャルリーチ」演出態様の選択する割合を異ならせるように構成することで、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させる。具体的には、例えば、大当たり抽選に当選した場合に「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様を選択し易く構成し、大当たり抽選に当選しなかった場合には、「非リーチ」演出態様や「ノーマルリーチ」演出態様を選択し易く構成する。
【７５５０】
このように構成することで、「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様は、大当たりし易い演出とすることができ、「ノーマルリーチ」演出態様や「非リーチ」演出態様は、大当たりし難い演出若しくは大当たりしない演出とすることができ、各演出態様毎の大当たり期待度を差別化することができる。従って、変動演出に大当たりし易い演出が現出した場合に、その大当たりし易い演出が行われている間、大当たりが発生する可能性が高いことを遊技者に示唆し、遊技の興趣を高めている。

【７５５１】
第２０実施形態のパチンコ機１０では、具体的には、取得した抽選結果が大当たりである場合には、大当たりし易い演出を選択し易く、かつ、大当たりし難い演出を選択し難い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の大まかな内容である演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。一方、取得した抽選結果がハズレである場合には、大当たりし易い演出を選択し難く、かつ、大当たりし難い演出を選択し易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。これにより、変動演出において第３図柄の抽選結果を遊技者に報知する場合に、大当たりし易い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し易く、大当たりし難い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し難くし、演出態様（停止パターン）ごとに大当たり期待値に差を設けることで、その変動演出の実行中に遊技の興趣を高めることができる。
【７５５２】
また、第２の理由として、第１特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第１始動口６４への入球、又は、第２特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第２始動口７１への入球に基づく無駄球（所謂、オーバーフロー入賞による特別図柄の無抽選）を極力削減するためである。
【７５５３】
具体的に説明すると、第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出の待機回数はそれぞれ最大４回と上限が設けられていると共に、変動演出は少なくとも一定時間が実行されることから、「普図高確時間短縮状態」および「普図低確時間短縮状態」における第２始動口７１へ球が入球し易い遊技状態では、第２特別図柄の最大保留球数に到達し易い。これらの遊技状態において、長い変動時間の変動演出を選択すると、第２特別図柄の最大保留球数に到達した状態での第２始動口７１への入球が頻発し、折角、利益付与条件として第２始動口７１へ入球したにもかかわらず、第２特別図柄の抽選契機を取得できない。また、「通常遊技状態」においても、第１特別図柄の最大保留球数に到達している状態で、長い変動時間の変動演出を選択すると、その変動演出の実行中は第１特別図柄の保留球数が消化されないため、その間に第１始動口６４への入球が発生しても、第１特別図柄の抽選契機を取得できない。このような状態になると、遊技者は、第１始動口６４へ球を入球させても遊技価値が得られないと判断し、変動演出が消化されて再び保留球数を取得できる状態になるまで球の発射を停止して遊技を中断してしまう。遊技が中断されると、パチンコ機１０の稼働率が低下してしまい、遊技場の経営に影響を与えてしまう。
【７５５４】
そこで、第２０実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の最大保留球数へ到達し易い遊技状態や、最大保留球数に近い（又は一致する）保留球数では、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第３図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の最大保留球数に到達している状態での第１始動口６４又は第２始動口７１への入球を抑制することができる。
【７５５５】
さらに、第３の理由として、実行時間を長く設定して、変動演出の終了を遅らせることで、変動演出が実行されている状態を長く維持するためである。具体的に説明すると、変動演出の保留球数が少ない（無い）場合に、実行中の変動演出の変動時間内に新たに第１始動口６４又は第２始動口７１のいずれかに球を入球させないと、次の変動演出を開始することができず、第３図柄表示装置８１でデモ画面等を表示しなければいけない。遊技者は、球を発射して遊技を行っているにもかかわらず第３図柄表示装置８１において変動演出が行われない場合、遊技者が求めている大当たりの抽選に係る興趣を得ることができず、遊技に興醒めしてしまう。また、遊技者は、第３図柄表示装置８１において変動演出が行われていないことで、第１始動口６４、第２始動口７１へ球が入球し難いパチンコ機１０であると認識し、遊技価値を得難い台と判断して、そのパチンコ機１０での遊技を止め

てしまうおそれがある。
【７５５６】
そこで、第２０実施形態のパチンコ機１０では、変動演出の保留球数が少ない場合に、長い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第３図柄表示装置８１において変動演出が行われていない状況を起こり難く構成し、第３図柄表示装置８１における変動演出の実行状態を長く維持することができる。
【７５５７】
また、第４の理由として、右打ち遊技を実行する遊技状態において、第１特別図柄の変動表示の実行時間を短く設定することで、該右打ち遊技を実行する遊技状態における第１特別図柄の動的表示の実行期間が短くするためである。上述したように、第２０実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」においては右打ち遊技が推奨されており、該右打ち遊技によって普通電役７２が開放状態である場合に第２始動口７１へ入球可能となるため、第２特別図柄の動的表示が実行され易いように構成されている。そして、該第２特別図柄の動的表示は平均すると約６回転に１回の割合で大当たり（小当たり）が発生し得るように構成されている。
【７５５８】
一方、右打ち遊技中において、第１始動口６４へは入賞し難く、第１特別図柄の動的表示が実行され難く構成されている。そして、第１特別図柄の動的表示は、平均すると約３００回転に１回の割合でしか大当たり（小当たり）が発生し得ないように構成されている。このため、右打ち遊技中においては、第１特別図柄の動的表示は、第２特別図柄の動的表示と比較すると実行され難く、かつ、大当たり（小当たり）が発生し難い動的表示であるため、第２０実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」においてハズレとなる第１特別図柄の動的表示が実行される場合、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。
【７５５９】
これにより、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」においては、ハズレとなる第１特別図柄の動的表示の実行期間を短くすることで、大当たり又は小当たりに当選し易い第２特別図柄の動的表示の変動演出のみを遊技者に注目させ、遊技の間延びを抑制することができる。
【７５６０】
ここで、図４６４を参照して、保留数テーブル２０２ｄの詳細について説明する。図４６４（ａ）は、第１特別図柄に対応する特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を模式的に示した図であり、図４６４（ｂ）は、第２特別図柄に対応する特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を模式的に示した図である。
【７５６１】
上述したように、第２０実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口６４に球が入球したことに基づいて第１特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第１特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ５を選択するように構成されている。また、第２始動口７１に球が入球したことに基づいて第２特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第２特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ６を選択するように構成されている。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ６のいずれかと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。
【７５６２】
具体的には、図４６４（ａ）の特図１用保留数テーブル２０２ｄ１で示すように、「通

常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「１個～３個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図４６５（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２（図４６５（ｂ）参照）が選択される。一方、「通常遊技状態」の小当たり種別「時短Ｃ」抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図４６６（ａ）参照）が選択される。さらに、「通常遊技状態」の小当たり種別「時短Ｂ」抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４（図４６６（ｂ）参照）が選択される。

【７５６３】

次いで、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５（図４６７（ａ）参照）が選択される。また、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」の小当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４（図４６６（ｂ）参照）が選択される。

【７５６４】

次に、図４６４（ｂ）の特図２用保留数テーブル２０２ｄ２で示すように、「通常遊技状態Ａ」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「１個～３個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図４６５（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態Ａ」のハズレ抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２（図４６５（ｂ）参照）が選択される。一方、「通常遊技状態Ａ」の大当たり又は小当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図４６６（ａ）参照）が選択される。

【７５６５】

次いで、「普図高確時間短縮状態Ａ」、又は、「普図高確時間短縮状態Ｂ」における第２特別図柄の５回転目には、いずれの抽選結果、及び、いずれの保留球数でも、停止パターンテーブル２０２ｅのＦテーブル２０２ｅ６（図４６７（ｂ）参照）が選択される。また、「普図高確時間短縮状態Ｂ」の１～４回転目、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図４６５（ａ）参照）が選択される。一方、「普図高確時間短縮状態Ｂ」の１～４回転目、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」の大当たり又は小当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４（図４６６（ｂ）参照）が選択される。

【７５６６】

なお、「通常遊技状態」における第１特別図柄のハズレ抽出時、及び、「通常遊技状態Ａ」における第２特別図柄のハズレ抽出時以外においても、保留球数応じて停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成してもよい。例えば、大当たりに当選した場合に保留球数が多いとき、比較的短い変動パターンが選ばれ易い停止パターンテーブル２０２ｅを選択し得るように構成してもよい。

【７５６７】

この場合、例えば、「リーチ表示」が実行される各演出態様において、「高速変動」の変動要素の部分の時間のみが１０秒間から５秒間のみに変更された演出態様を選択するように構成する。このように構成することで、例えば、第１特別図柄の最大保留球数が４回ある状態で変動演出を開始する場合に、「高速変動」の変動要素が５秒間で行われたとしても、該５秒間の「高速変動」の変動要素が終了した時点（５秒間の「高速変動」の変動要素と認識した時点）では、その変動演出において「リーチ表示」が発生することがある。そのため、５秒間の「高速変動」の変動要素が行われた場合であっても、「非リーチ（ショート）」演出態様以外の「リーチ表示」が実行される演出態様が実行されるように構成することで、５秒間の「高速変動」の変動要素の実行時点では該変動演出が大当たりと

なるかハズレとなるか分からなくすることができる。

【７５６８】

次に、図４６５を参照して、各停止パターンテーブル２０２ｅについて説明する。図４６５（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１の一例を模式的に示した図であり、図４６５（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２の一例を模式的に示した図であり、図４６６（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３の一例を模式的に示した図である。また、図４６６（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４の一例を模式的に示した図であり、図４６７（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５の一例を模式的に示した図であり、図４６７（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＦテーブル２０２ｅ６の一例を模式的に示した図である。

【７５６９】

図４６５（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様別に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８」，「９９」に設定されている。

【７５７０】

なお、Ａテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、昇格演出系の演出態様、及び、「特殊変動」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、昇格演出系の演出態様、及び、「特殊変動」演出態様も選択されないように設定されている。

【７５７１】

次に、図４６５（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ミドル）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８，９９」に設定されている。

【７５７２】

なお、Ｂテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、昇格演出系の演出態様、及び、「特殊変動」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、昇格演出系の演出態様、及び、「特殊変動」演出態様も選択されないように設定されている。

【７５７３】

即ち、Ａテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様が７５％、「ノーマルリーチ」演出態様が２０％、「スーパーリーチ」演出態様が３％、「スペシャルリーチ」演出態様が２％、の選択割合となるように設定されている。また、Ｂテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ミドル）」演出態様が７５％、「ノーマルリーチ」演出態様が２０％、「スーパーリーチ」演出態様が３％、「スペシャルリーチ」演出態様が２％、の選択割合となるように設定されている。

【７５７４】

つまり、Ａテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様が選択され、Ｂテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ロング）」演出態様の代わりに「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるように構成されている。一方、Ａテーブル２０２ｅ１及びＢ

テーブル２０２ｅ２では、各「リーチ表示」に関しては、同一の割合で選択されるように構成されている。

【７５７５】

従って、Ａテーブル２０２ｅ１及びＢテーブル２０２ｅ２は、「非リーチ」演出態様でのみロング演出態様かミドル演出態様かが異なるように選択されているため、Ａテーブル２０２ｅ１はＢテーブル２０２ｅ２と比べて選択される変動演出の変動時間が比較的長くなり易いと言える。換言すれば、Ｂテーブル２０２ｅ２は、Ａテーブル２０２ｅ１と比べて選択される変動演出の変動時間が短くなり易いといえる。

【７５７６】

このように、左打ち遊技が奨励されている「通常遊技状態Ａ」において、ハズレの抽選結果が抽出された場合に、保留中の変動演出の保留球数に基づいて、変動演出の演出態様を選択するように構成する。例えば、変動演出の保留球数が多い場合には、変動演出時間が比較的短い「非リーチ（ミドル）」演出態様を選択する。これにより、変動演出の保留球数が多い場合に、実行される変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高めることができる。

【７５７７】

また、例えば、変動演出の保留球数が少ない場合には、第１始動口６４（第２始動口７１）への球の入球時間を確保するために、「非リーチ（ミドル）」演出態様より変動演出時間が長い「非リーチ（ロング）」演出態様を選択する。これにより、「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択される場合より変動演出時間の長い「非リーチ（ロング）」演出態様を行うことができるので、第１始動口６４への球の入球時間を確保し易くなり、第３図柄表示装置８１における変動演出の実行時間中に新たな始動入賞が発生する可能性を高くすることで、変動演出が実行されている状況を維持することができる。

【７５７８】

なお、第２０実施形態では、ハズレの変動演出における演出態様の選択において、変動演出の保留球数に基づいて選択される停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成されているが、第１始動口６４又は第２始動口７１への球の入球時に基づく変動演出の決定と、該入球に基づく変動演出の開始時に基づく変動演出の決定とで、実質的に同一の演出態様が選択されるように構成されている。

【７５７９】

具体的には、例えば、ハズレの変動演出である場合は、変動演出の保留球数に基づいて、Ａテーブル２０２ｅ１又はＢテーブル２０２ｅ２のいずれか一方が選択されるように構成されているが、Ａテーブル２０２ｅ１とＢテーブル２０２ｅ２とでは、「非リーチ（ロング）」演出態様若しくは「非リーチ（ミドル）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様に割り振られた停止パターン選択カウンタＣ３の値がそれぞれ同一に設定されている。

【７５８０】

即ち、変動演出の保留球数に基づいて、「非リーチ」演出態様における「非リーチ（ロング）」演出態様が選択されるか「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるかが異なるのみであり、「高速変動」の変動要素の時間が異なるだけで、実質的同一の演出態様が選択される。よって、始動入賞時に選択される演出態様と、変動開始時に選択される演出態様とは、遊技状態が遷移（例えば、保留球数が増加）した場合であっても、実質的に同一（同種）の演出態様が選択される。その結果、始動入賞時に選択された演出態様に基づいて「保留変化予告」等の先読み予告を行った場合であっても、実行される変動演出の内容が実質的に同一（同種）となり、先読み予告の対象となった変動演出において、該先読み予告の内容に対して齟齬が発生しない演出を実行することができる。

【７５８１】

次に、図４６６（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「２」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選

択カウンタＣ３の範囲が「３」～「２０」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「２１」～「５０」に設定され、「ノーマルリーチ（昇格演出）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「５１，５２」に設定され、「スーパーリーチ（昇格演出）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「５３」～「６９」に設定され、「スペシャルリーチ（昇格演出）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７０」～「９９」に設定されている。

【７５８２】

なお、Ｃテーブル２０２ｅ３は、「通常遊技状態Ａ」における第１特別図柄の動的表示の小当たり時に選択される停止パターンテーブル２０２ｅであり、必ず「リーチ表示」が発生するので、「非リーチ」演出態様及び「特殊変動」演出態様は選択されないように設定されている。

【７５８３】

次に、図４６６（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「５」～「３９」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「４０」～「９９」に設定されている。

【７５８４】

なお、Ｄテーブル２０２ｅ４は、「通常遊技状態Ａ」における第１特別図柄の動的表示の小当たり時及び第２特別図柄の動的表示の大当たり時に選択される停止パターンテーブル２０２ｅであり、必ず「リーチ表示」が発生するので、「非リーチ」演出態様、昇格演出系の演出態様及び「特殊変動」演出態様は選択されないように設定されている。

【７５８５】

ここで、図４６６（ａ）の及び図４６６（ｂ）に示すように、第１特別図柄の動的表示において大当たり状態を発生可能な小当たり及び大当たりに当選した場合であっても、選択し得る停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成されている。即ち、大当たり状態となった場合に最大１０ラウンド分の出玉が獲得可能であって、該大当たり後に「普図高確時間短縮状態Ｂ」に移行する大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３が参照され、大当たり状態となった場合に最大５ラウンド分の出玉が獲得可能であって、該大当たり後に「普図高確時間短縮状態Ａ」に移行する小当たり種別「時短Ｃ」に当選した場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４が参照されるように構成されている。

【７５８６】

従って、「通常遊技状態Ａ」において主に実行される第１特別図柄の動的表示が小当たりに当選した場合、大当たり遊技によってより多くの出玉が獲得可能であって、該大当たり後に移行する遊技状態も「連荘」状態となり易い「普図高確時間短縮状態Ｂ」に移行する大当たりに当選した場合にのみ、「ノーマルリーチ（昇格演出）」演出態様、「スーパーリーチ（昇格演出）」演出態様及び「スペシャルリーチ（昇格演出）」演出態様が選択され得るように構成されている。

【７５８７】

このように構成することで、「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」又は「スペシャルリーチ」の変動要素において小当たりに当選したことを報知（即ち、図柄列Ｚ１～Ｚ３に「０」，「２」，「４」，「６」若しくは「８」のうち、いずれかの同一の第３図柄が停止、又は、図柄列Ｚ１及びＺ３に同一の第３図柄が停止し、中図柄列Ｚ２に「チャレンジ図柄」の文字を付した第３図柄が停止）した後に、続けて「昇格演出」の変動要素が実行されて大当たりに当選したことが報知（即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３に「１」，「３」，「５」，「７」又は「９」のうち、いずれかの同一の数字を付した第３図柄が停止）される否か、という遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【７５８８】

次に、図４６７（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５では、「非リーチ（ショート）」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「リーチ表示」演出態様、及び、「特殊変動」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」における第１特別図柄のハズレ抽出時は、必ず「非リーチ（ショート）」演出態様となるように設定されている。

【７５８９】

なお、上述したように、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」では、第１特別図柄の動的表示より優先的に実行される第２特別図柄の動的表示を早期に実行させて遊技の間延びを抑制するため、該第１特別図柄の動的表示の１の変動時間を固定的、かつ、小刻みな変動秒数が選択されるように、ハズレ抽出時には「非リーチ（ショート）」演出態様がもれなく選択されるＥテーブル２０２ｅ５を選択するように構成されている。

【７５９０】

次に、図４６７（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＦテーブル２０２ｅ６では、「特殊変動」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、「非リーチ」演出態様および「リーチ表示」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「普図高確時間短縮状態Ａ」及び「普図高確時間短縮状態Ｂ」における第２特別図柄の５回転目には、必ず「特殊変動」演出態様となるように設定されている。

【７５９１】

なお、「普図高確時間短縮状態Ａ」における第２特別図柄の１回転目、及び、「普図高確時間短縮状態Ｂ」における第２特別図柄の５回転目、即ち、「普図高確時間短縮状態Ａ」及び「普図高確時間短縮状態Ｂ」における第２特別図柄の動的表示の最後の実行時には、右打ち遊技を実行して該第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留するように第３図柄表示装置８１において報知演出を実行し、その後当該の変動演出の当否を報知するため、第２特別図柄の動的表示の変動時間が固定して選択されるように、「特殊変動」演出態様がもれなく選択されるＦテーブル２０２ｅ６を選択するように構成されている。

【７５９２】

よって、Ｃテーブル２０２ｅ３及びＤテーブル２０２ｅ４で示すように、大当たり当選時の変動演出において、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様（「スペシャルリーチ（昇格演出）」演出態様＞「スーパーリーチ（昇格演出）」演出態様＞「ノーマルリーチ（昇格演出）」演出態様）の順で選択割合が高く、Ａテーブル２０２ｅ１及びＢテーブル２０２ｅ２で示すように、ハズレ時の変動演出において、「ノーマルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「スペシャルリーチ」演出態様の順で選択割合が高くなるように設定されている。従って、各「リーチ表示」の現出時における大当たり期待度は、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様の順に大当たりの表示結果が現出する可能性が高くなるように構成される。これにより、変動演出の演出態様によって遊技者に大当たりへの期待度を示すことができ、遊技者は実行された変動演出の演出態様に応じて大当たりへの高揚感を味わうことができる。

【７５９３】

以上より、特別図柄の種別と、変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、その時点における変動演出の保留球数とに基づいて、実行する変動演出の演出態様を決定することにより、遊技が行われている状況に基づいて変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高める演出態様を選択することができる。

【７５９４】

なお、変動演出の保留球数が多い場合（例えば、「４」個）に、「リーチ表示」が選択

されたとき、各「リーチ表示」の「高速変動」の演出要素が短縮された停止パターンテーブル２０２ｅを設けてもよい。また、第１特別図柄と第２特別図柄の合計保留数に基づいて演出態様を選択するように構成してもよい。さらに、変動演出の保留球数が多い場合に、各演出態様において「低速変動」の演出要素を省略した停止パターンテーブル２０２ｅを設けてもよい。さらに、変動演出の保留球数に応じて、各演出態様の選択率が全く異なる停止パターンテーブル２０２ｅを設けてもよい。ただし、変動演出の保留球数に応じて各演出態様の選択率が異なるような場合は、「保留変化予告」等の先読み予告を行う上で、先読み予告実行決定時における保留球数と、該先読み予告の対象となった変動演出の実行時における保留球数とが異なる場合がある。このような場合、先読み予告の内容と変動演出の内容との整合性を保つ処理が必要となるため、処理が煩雑となる。

【７５９５】

図４５８に戻って、説明を続ける。変動種別カウンタＣＳ１は、例えば「０～９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するタイマ割込処理（図４９２参照）が１回実行される毎に１回更新され、メイン処理（図４９１参照）内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、その時点での変動種別カウンタＣＳ１の値が、始動検知領域としての第１始動口６４に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４に格納される。また、球が第２始動口７１に入賞したタイミングで、その時点での変動種別カウンタＣＳ１の値が、第２始動口７１に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４に格納される。

【７５９６】

この変動種別カウンタＣＳ１は、変動演出の詳細な変動時間（大まかな変動パターン）の決定に用いられる。即ち、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、停止パターンテーブル２０２ｅ及び停止パターン選択カウンタＣ３によって選択された演出態様において、変動種別カウンタＣＳ１の値と、ＲＯＭ２０２に格納された変動パターンテーブル２０２ｆとによって、詳細な変動時間を決定する。音声ランプ制御装置１１３および表示制御装置１１４は、変動種別カウンタＣＳ１により決定された変動時間に基づいて、第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様を決定し、また予告演出実行の有無や予告演出の実行態様を決定する。

【７５９７】

このように、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、変動演出の大まかな変動パターンを選択して変動時間のみを決定する。このように構成することで、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１において、変動演出を実行するために必要な詳細な予告抽選等の制御を行う必要がなくなるので、変動演出に関するＭＰＵ２０１の処理を軽減することができる。また、主制御装置１１０において変動演出の全変動パターンのコマンドを用意する必要がなくなり、主制御装置１１０のＲＯＭ容量を削減することができる。

【７５９８】

また、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４において、主制御装置１１０で決定された変動時間（大まかな変動パターン）に基づいて、変動演出における詳細な変動パターンを決定することで、変動演出を選択する自由度を高めるができる。さらに、遊技状態が刻々と変化するパチンコ機１０において、該変化に対応して随時、変動演出の演出内容の選択又は変更することが可能となり、遊技状態に応じて適切な演出を実行することができる。

【７５９９】

ここで、図４６８及び図４６９を参照して、変動パターンテーブル２０２ｆの詳細について説明する。本パチンコ機１０は、変動パターンテーブル２０２ｆとして、第１特別図

柄のハズレ時に用いられる特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１と、第１特別図柄の小当たり時に用いられる特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２と、第２特別図柄のハズレ時に用いられる特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３と、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に用いられる特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４と、が用意されている。

【７６００】

図４６８（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１の一例を模式的に示した図であり、図４６８（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２の一例を模式的に示した図である。また、図４６９（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３の一例を模式的に示した図であり、図４６９（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４の一例を模式的に示した図である。図４６８及び図４６９に示すように、各変動パターンテーブル２０２ｆ１～２０２ｅ４は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。

【７６０１】

具体的には、ハズレ時の演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ０：非リーチ・ロング」用と、「非リーチ（ミドル）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ１：非リーチ・ミドル」用と、「非リーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ２：非リーチ・ショート」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：スペシャルリーチ」用と、「特殊変動」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ９：特殊変動」用と、に区分けされている。

【７６０２】

また、大当たり時又小当たり時の演出態様として、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：スペシャルリーチ」用と、「ノーマルリーチ（昇格演出）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ６：ノーマルリーチ（昇格演出）」用と、「スーパーリーチ（昇格演出）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ７：スーパーリーチ（昇格演出）」用と、「スペシャルリーチ（昇格演出）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ８：スペシャルリーチ（昇格演出）」用と、「特殊変動」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ９：特殊変動」用と、に区分けされている。

【７６０３】

そして、その区分けされたグループに対してそれぞれ変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けされている。

【７６０４】

第２０実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる値（小当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【７６０５】
第１特別図柄のハズレ時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ０：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。
【７６０６】
図４６８（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。
【７６０７】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。
【７６０８】
ここで、変動パターンを構成する各変動要素について説明する。変動要素とは、１の変動演出の一部分を構成するものであり、各変動要素を組み合わせて１の変動演出が構成される。第２０実施形態のパチンコ機１０では、変動要素として、「高速変動」の変動要素、「低速変動」の変動要素、「ノーマルリーチ」の変動要素、「スーパーリーチ」の変動要素、「スペシャルリーチ」の変動要素、「再変動」の変動要素、「昇格演出」の変動要素、「特殊変動」の変動要素、が設けられている。
【７６０９】
「高速変動」の変動要素とは、遊技者によって第３図柄の内容を明確に認識できないように高速にスクロール変動する変動要素である。この「高速変動」の変動要素は、「非リーチ（ロング）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「１０秒」行われ（以下、「高速変動（長）」と称する場合がある）、「非リーチ（ミドル）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「５秒」行われ（以下、「高速変動（中）」と称する場合がある）、「非リーチ（ショート）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「２秒」行われる（以下、「高速変動（短）」と称する場合がある）。なお、この「高速変動」の変動要素が終了した場合、後述する「低速変動」の変動要素が開始（実行）されるか、或いは、そのまま変動演出が終了するように構成されている。
【７６１０】
「低速変動」の変動要素とは、「１０秒」の「高速変動」の変動要素の実行後に開始され、第３図柄を視認可能にスクロール変動して「リーチ表示」を発生するか否かを見せる変動要素である。この「低速変動」の変動要素は、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合は実行されず、「非リーチ（ロング）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合は、「高速変動」の変動要素の後に「５秒」行われる。
【７６１１】
即ち、「非リーチ（ミドル）」演出態様又は「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後、第３図柄表示装置８１の各図柄列が「低速変動」の変動要素を経由せずに急速に停止（所謂、ビタ止まり）するように構成されている。なお、この「低速変動」の変動要素が終了した場合は、そのまま変動演出が終了する場合がある。
【７６１２】

従って、第２０実施形態のパチンコ機１０では、「非リーチ（ロング）」演出態様は、「１０秒」の「高速変動」の変動要素と「５秒」の「低速変動」の変動要素とを含む変動パターンで変動演出が構成される。また、「非リーチ（ミドル）」演出態様は、「５秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。さらに、「非リーチ（ショート）」演出態様は、「２秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。

【７６１３】

「ノーマルリーチ」の変動要素は、「低速変動」の変動要素において先に停止する２の図柄列に同一の図柄（以下、「リーチ形成図柄」と称する場合がある）が停止表示した場合に、残りの図柄列の変動結果によって大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「ノーマルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」演出態様等が選択された場合は、「低速変動」の変動要素の後に「５秒」行われる。

【７６１４】

第２０実施形態のパチンコ機１０では、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、「スーパーリーチ」の変動要素に発展するパターンと、「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、「大当たり表示」の現出後に「昇格演出」の変動要素に発展するパターンと、が用意されている。

【７６１５】

「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第３図柄表示装置８１において所定演出（例えば、「バトル演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「４０秒」行われる。

【７６１６】

第２０実施形態のパチンコ機１０では、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、「大当たり表示」の現出後に「昇格演出」の変動要素に発展するパターンと、が用意されている。

【７６１７】

「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第３図柄表示装置８１において上記所定演出と異なる特殊演出（例えば、「競争演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「１６０秒」行われる。

【７６１８】

第２０実施形態のパチンコ機１０では、「スペシャルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」するパターンと、「大当たり表示」の現出後に「昇格演出」の変動要素に発展するパターンと、が用意されている。

【７６１９】

なお、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成されているが、この構成に代えて、「低速変動」後にリーチ形成図柄が停止した場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素を経由せず、直接「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成してもよい。また、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後に「スペシャルリーチ」の変動要素が行われるように構成してもよい。

【７６２０】

「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」において一旦「ハズレ表示」が現出した後に発展して実行され、「大当たり表示」を現出する変動要素である。この「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」後に「１０秒」行われる。

【７６２１】

第２０実施形態のパチンコ機１０では、「再変動」の変動要素の実行後は、「大当たり表示」が現出するパターンと、該「大当たり表示」の現出後に「昇格演出」の変動要素に発展するパターンと、が用意されている。

【７６２２】

また、この「再変動」の変動要素は、大当たり遊技又は小当たり遊技に当選した場合にのみ発生するように構成されている。即ち、「ハズレ表示」の場合には、「再変動」の変動要素は実行されないように構成されている。これは、「再変動」の変動要素は、仮に停止表示された「ハズレ表示」をいずれかの「大当たり表示」に変更する変動要素であるため、大当たりに当選していない「ハズレ表示」の場合に行ってしまうと、演出上の齟齬が発生してしまう。よって、この「再変動」の変動要素は、特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２及び特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４（図４６８（ｂ）及び図４６９（ｂ）参照）でのみ選定され、ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１，２０２ｆ３（図４６８（ａ）及び図４６９（ａ）参照）では選定されないように構成されている。

【７６２３】

このように構成することで、「再変動」の変動要素が実行される変動パターンが選択されて大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）となる場合に、該「再変動」の変動要素が実行される直前までは、「ハズレ表示」となる変動パターンが選択された場合と同様の変動演出を第３図柄表示装置８１において実行しておき、続いて「再変動」の変動要素が実行されることで、大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）に当選したことを遊技者に報知することができる。

【７６２４】

その結果、「ハズレ表示」となる変動演出が実行されている場合であっても、大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）に当選している可能性があり、実行中の変動演出が終了するまで遊技者が期待感を継続させることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【７６２５】

「昇格演出」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」において「大当たり表示」が現出した後に発展して実行される変動要素である。この「昇格演出」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」又は「再変動」の変動要素後に「１０秒」行われる。

【７６２６】

第２０実施形態のパチンコ機１０では、「昇格演出」の変動要素の実行後は、「大当たり表示」が現出するパターンが用意されている。

【７６２７】

また、この「昇格演出」の変動要素は、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｃ」に当選した場合にのみ発生するように構成されている。即ち、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の動的表示が「ハズレ表示」又は「小当たり表示」の場合には、「昇格演出」の変動要素は実行されないように構成されている。これは、「昇格演出」の変動要素は、仮に停止表示された「小当たり表示」（図柄列Ｚ１～Ｚ３に「０」，「２」，「４」，「６」若しくは「８」のうち、いずれかの同一の第３図柄が停止、又は、図柄列Ｚ１及びＺ３に同一の第３図柄が停止し、中図柄列Ｚ２に「チャレンジ図柄」の文字を付した第３図柄が停止）をいずれかの「大当たり表示」（図柄列Ｚ１～Ｚ３に「１」，「３」，「５」，「７」又は「９」のうち、いずれかの同一の数字を付した第３図柄を停止）に変更する変動要素となっているためである。このため、大当たりに当選していない「ハズレ表示」又は「小当たり表示」の場合に行ってしまうと、演出上の齟齬が発生してしまう。

【７６２８】

また、この「昇格演出」の変動要素は、第１特別図柄の動的表示における最大５ラウンドの大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を、最大７ラウンドの大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）に変更するための変動要素である。このため、小当たり及び大当たりが、ともに最大１０ラウンド分の出玉を獲得可能となる第２特別図柄の動的表示の小当たり当選時又は大当たり当選時に行ってしまった場合も、演出上の齟齬が発生してしまう。

【７６２９】

よって、この「昇格演出」の変動要素は、特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２（図４６８（ｂ）参照）でのみ選定され、ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１，２０２ｆ３及び特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブルｆ４（図４６８（ａ）、図４６９（ａ）及び図４６９（ｂ）参照）では選定されないように構成されている。

【７６３０】

「特殊変動」の変動要素は、「普図高確時間短縮状態」における第２特別図柄の最後の動的表示の実行時に選択される変動要素であり、「普図高確時間短縮状態」における第２特別図柄の最後の動的表示の、すべての抽選結果の変動演出の開始時から「７０秒（すべての抽選結果時）」又は「８０秒（大当たり又は小当たり時）」行われる。

【７６３１】

第２０実施形態のパチンコ機１０では、「特殊変動」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり・小当たり表示」の成功パターンを現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【７６３２】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「５秒」の『「高速変動（中）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【７６３３】

図４６８（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【７６３４】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が選択される。

【７６３５】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ２：非リーチ・ショート」には、全体の変動時間が「２秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【７６３６】

図４６８（ａ）で示す例では、「Ｅ２：非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【７６３７】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（短）」の変

動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。

【７６３８】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【７６３９】

図４６８（ａ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【７６４０】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

【７６４１】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【７６４２】

図４６８（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【７６４３】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

【７６４４】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【７６４５】

図４６８（ａ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変

動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【７６４６】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【７６４７】

なお、第１特別図柄のハズレ時の変動パターンは、演出態様がそのまま変動パターンとして決定されるため、変動種別カウンタＣＳ１を使用せずに変動パターンを決定するように構成してもよい。また、変動種別カウンタＣＳ１のみを使用して選択するものとしたが、複数の変動種別カウンタを併用して選択（予告表示の有無等を選択）しても良い。

【７６４８】

次に、図４６８（ｂ）を参照して、第１特別図柄の小当たり時に参照される特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２について説明する。第２０実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる値である場合に、特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【７６４９】

特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【７６５０】

図４６８（ｂ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。

【７６５１】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノー

マルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。

【７６５２】

従って、特図１の小当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の７０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも小当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【７６５３】

次いで、特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「７０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【７６５４】

図４６８（ｂ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。

【７６５５】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。

【７６５６】

従って、特図１の小当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも小当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【７６５７】

次いで、特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「１９０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【７６５８】

図４６８（ｂ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変

動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【７６５９】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。

【７６６０】

従って、第１特別図柄の小当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に小当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【７６６１】

次いで、特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ６：ノーマルリーチ（昇格演出）」には、全体の変動時間が「４０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』と、全体の変動時間が「５０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【７６６２】

図４６８（ｂ）の示す例では、「Ｅ６：ノーマルリーチ（昇格演出）」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。

【７６６３】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「ノーマルリーチ（昇格演出）」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。

【７６６４】

従って、第１特別図柄の小当たり種別「時短Ｃ」当選時に選択され得る「ノーマルリーチ（昇格演出）」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の７０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「昇格演出

」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも小当たり種別「時短Ｃ」の当選を期待できる遊技性を提供できる。

【７６６５】

次いで、特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ７：スーパーリーチ（昇格演出）」には、全体の変動時間が「８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』と、全体の変動時間が「９０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【７６６６】

図４６８（ｂ）の示す例では、「Ｅ７：スーパーリーチ（昇格演出）」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。

【７６６７】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「スーパーリーチ（昇格演出）」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。

【７６６８】

従って、第１特別図柄の小当たり種別「時短Ｃ」当選時に選択され得る「スーパーリーチ（昇格演出）」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも小当たり種別「時短Ｃ」の当選を期待できる遊技性を提供できる。

【７６６９】

次いで、特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ８：スペシャルリーチ（昇格演出）」には、全体の変動時間が「２００秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』と、全体の変動時間が「２１０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【７６７０】

図４６８（ｂ）の示す例では、「Ｅ８：スペシャルリーチ（昇格演出）」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動

要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【７６７１】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「スペシャルリーチ（昇格演出）」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。

【７６７２】

従って、第１特別図柄の小当たり種別「時短Ｃ」当選時に選択される「スペシャルリーチ（昇格演出）」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に小当たり種別「時短Ｃ」の当選を期待できる遊技性を提供できる。

【７６７３】

次に、図４６９（ａ）を参照して、第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３について説明する。第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）及び小当たりとなる値（小当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【７６７４】

第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ０：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。

【７６７５】

図４６９（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【７６７６】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演

出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【７６７７】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「５秒」の『「高速変動（中）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【７６７８】

図４６９（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【７６７９】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が選択される。

【７６８０】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【７６８１】

図４６９（ａ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【７６８２】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

【７６８３】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【７６８４】

図４６９（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【７６８５】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スーパーリー」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

【７６８６】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【７６８７】

図４６９（ａ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【７６８８】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【７６８９】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ９：特殊変動」には、全体の変動時間が「７０秒」の『「特殊変動」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【７６９０】

図４６９（ａ）で示す例では、「Ｅ９：特殊変動」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「特殊変動」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「特殊変動」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【７６９１】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「特殊変動」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「特殊変動」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「特殊変動」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「特殊変動」の変動要素のみ』が選択される。

【７６９２】

次に、図４６９（ｂ）を参照して、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４について説明する。第２０実施形態では、第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり又は小当たりとなる値である場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリ

アに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【７６９３】

特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【７６９４】

図４６９（ｂ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。

【７６９５】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。

【７６９６】

従って、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の７０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たり又は小当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【７６９７】

次いで、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「７０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【７６９８】

図４６９（ｂ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。

【７６９９】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。

【７７００】

従って、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たり又は小当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【７７０１】

次いで、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「１９０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【７７０２】

図４６９（ｂ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【７７０３】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。

【７７０４】

従って、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たり又は小当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【７７０５】

次いで、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ９：特殊変動」には、全体の変動時間が「７０秒」の『「特殊変動」の変動要素のみ』と、全体の変動時間が「８０秒」の『「特殊変動」の変動要素＋「再変動」の変動要素』と

の２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【７７０６】

図４６９（ｂ）の示す例では、「Ｅ９：特殊変動」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「特殊変動」の変動要素のみ』に対して「０～４」、『「特殊変動」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【７７０７】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において「特殊変動」演出態様が選択された場合、『「特殊変動」の変動要素のみ』の変動パターンが５０％、『「特殊変動」の変動要素「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。

【７７０８】

従って、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に選択される「特殊変動」演出態様では、『「特殊変動」の変動要素のみ』の変動パターンと『「特殊変動」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たり又は小当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【７７０９】

図４５８に戻って、説明を続ける。普図当たりカウンタＣ４は、例えば「０～９９」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻るループカウンタとして構成されている。また、普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込まれる。

【７７１０】

なお、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、普図当たりカウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝「０～９９」）、タイマ割込処理（図４９２参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図４９１参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【７７１１】

普図当たりカウンタＣ４の値は、例えば定期的（第２０実施形態では、タイマ割込処理（図４９２参照）毎に１回）更新され、球がスルーゲート６７を通過したことが検知されたタイミングで、ＲＡＭ２０３の普図保留球格納エリア２０３ｈに設けられた普図保留第１～第４エリアのいずれかの普図保留エリアに格納される。そして、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納された順に順次普図保留球実行エリア２０３ｉにデータをシフトし、該普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値に対して当たり判定を行う。

【７７１２】

普通図柄の当たりとなる乱数の値は、遊技状態毎に主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定（例えば、低確率状態で７０／１００、高確率状態で９９／１００等）されており、ＲＡＭ２０３の普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、当たりと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２０２ｊが参照されて、普通図柄の可変表示時間が設定（例えば、時短機能非作動時は１５秒、時短機能作動時は０．１秒等）され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「○」の図柄が点灯表示される。その後、遊技状態に応じて普通電役開放テーブル２０２ｋが参照されて、普通電役７２の開放時間が設定（例えば、時短機能非作動時は０．１秒×１回、時短機能作動時は５．８秒×１回等）され、該開放時間の間、普通電役７２の出没板７２ａが開放作動し、その間、第２始動口７１へ球が入賞可能に構成される。

【７７１３】
一方、普図保留エリアに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定された当たりとなる乱数の値と一致しない場合には、ハズレと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２０２ｊが参照されて可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「×」の図柄が点灯表示される。なお、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ及び普通電役開放テーブル２０２ｋについては、図４７５において後述する。
【７７１４】
図４５７に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図４５８に図示したカウンタ用バッファ２０３ｃのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ。以下、「Ｉ／Ｏ」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。
【７７１５】
停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、所定時期としての電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図４９１参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は、遊技条件としての電源投入時の立ち上げ処理（図４８９参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図５１１参照）が即座に実行される。
【７７１６】
ＲＡＭ２０３は、さらに、第１保留球数カウンタ２０３ａ、第２保留球数カウンタ２０３ｂ、第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅ、保留球実行エリア２０３ｆ、普図保留球数カウンタ２０３ｇ、普図保留球格納エリア２０３ｈ、普図保留球実行エリア２０３ｉ、時短低確フラグ２０３ｊ、時短高確フラグ２０３ｋ、特図１時短カウンタ２０３ｍ、特図２時短カウンタ２０３ｎ、合計時短カウンタ２０３ｏ、大当たりフラグ２０３ｐ、救済カウンタ２０３ｒ及び救済設定済みフラグ２０３ｓを少なくとも有している。
【７７１７】
第１保留球数カウンタ２０３ａは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図４９２参照）の中で検出される第１始動口６４への入球に基づいて、結果報知装置としての特別図柄表示装置３７で行われる第１特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。
【７７１８】
この第１保留球数カウンタ２０３ａは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図４８９のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、第１始動口６４への始動入賞が検出されて第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図４９３のＳ３０５参照）。一方、第１保留球数カウンタ２０３ａは、第１特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図４９５のＳ５０８参照）。
【７７１９】

第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第１保留球数カウンタ２０３ａと同様、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図４９２参照）の中で検出される第２始動口７１への始動入賞に基づいて、特別図柄表示装置３７で行われる第２特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【７７２０】

この第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第１保留球数カウンタ２０３ａと同様、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図４８９のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、第２始動口７１への始動入賞が検出されて第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図４９３のＳ３０９参照）。一方、第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第２特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図４９５のＳ５０５参照）。

【７７２１】

この第１保留球数カウンタ２０３ａの値（即ち、第１特別図柄の保留球数）又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（即ち、第２特別図柄の保留球数）は、遊技条件として第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される（図４９３のＳ３１２参照）。第１保留球数コマンドは、第１始動口６４への始動入賞が検出されて第１保留球数カウンタ２０３ａが１加算される毎に、第２保留球数コマンドは、第２始動口７１への第２保留球数カウンタ２０３ｂが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。

【７７２２】

音声ランプ制御装置１１３は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置１１３において、主制御装置１１０へアクセスすることなく各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留回数を管理することができる。また、第１始動口６４、第２始動口７１への始動入賞が検出される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを送信することにより、音声ランプ制御装置１１３において管理される各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数が、ノイズ等の影響によって主制御装置１１０に保留された実際の動的表示（変動演出）の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。

【７７２３】

また、第２０実施形態では、主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３に対して第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを送信する場合、その第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドにおいて、１加算された第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値だけでなく、その第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの加算の契機となった上記始動入賞に伴い、カウンタ用バッファ２０３ｃ（図４５８参照）より取得される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値も含める。

【７７２４】

つまり、始動入賞があった場合に、主制御装置１１０にてカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値が、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に伝えられる。

【７７２５】

音声ランプ制御装置１１３では、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドにより伝えられた大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、その各値

に基づく変動演出が実行される前に先読みし、当該変動演出がどうなるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）をその変動演出の実行前に判断する。そして、その先読みによる判断結果に基づき、各種の演出の実行を決定したり、「保留変化予告」の演出内容及び実行時期（タイミング）を決定できるようになっている。

【７７２６】

なお、変動演出の保留球数を示す第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドと、大当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとを別々に送信するように構成してもよい。第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドとは別の大当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとしては、第１始動口６４、第２始動口７１への球の入球タイミングで第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを生成すると共に、該入球に基づく変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドに類するコマンド（事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンド）を生成し、音声ランプ制御装置１１３へ送信するように構成してもよい。この場合に、事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンドの生成のプログラムに関し、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドのプログラムを流用することで、プログラムの作成を容易にすることができる。

【７７２７】

第１保留球格納エリア２０３ｄは、上述したように、始動検知領域としての第１始動口６４への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図４９２参照）の中で、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を取得し、第１保留球格納エリア２０３ｄに格納する。第１保留球格納エリア２０３ｄは、第１特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）を有している（図４５８参照）。

【７７２８】

第２保留球格納エリア２０３ｅは、上述したように、第２始動口７１への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図４９２参照）の中で、球が第２始動口７１へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を取得し、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納する。第２保留球格納エリア２０３ｅは、第２特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）を有している（図４５８参照）。

【７７２９】

保留球実行エリア２０３ｆは、上述したように、実行を開始する、或いは、実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）を記憶するためのメモリである。

【７７３０】

ＭＰＵ２０１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するために、上述した第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに記憶されている始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）のうち、最も古い始動入賞に対応するデータを、この保留球実行エリア２０３ｆへシフトする。なお、第２０実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領

域へ移動させることを示す。
【７７３１】
ここで、再び図４５８を参照して、第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅ、および保留球実行エリア２０３ｆの詳細について説明する。第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅおよび保留球実行エリア２０３ｆは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。
【７７３２】
上述したように、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定には、大当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり種別の決定に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、小当たり種別の決定に使用する小当たり種別カウンタＣＫと、変動演出の演出態様の決定に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、変動パターンの決定に使用する変動種別カウンタＣＳ１とが用いられる。第１保留球格納エリア２０３ｄは、球が始動検知領域としての第１始動口６４へ入賞（始動入賞）した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される上記カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値をそれぞれ記憶し、第２保留球格納エリア２０３ｅは、球が第２始動口７１へ入賞（始動入賞）した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値を記憶する。
【７７３３】
第１保留球格納エリア２０３ｄは、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ５とが設けられている。
【７７３４】
また、第２保留球格納エリア２０３ｅは、第１保留球格納エリア２０３ｄと同様、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、第１保留球格納エリア２０３ｄと同様、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ５とが設けられている。
【７７３５】
なお、第２０実施形態では、大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１，２０３ｅ１と、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２と、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３，２０３ｅ３と、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４，２０３ｅ４と、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ５，２０３ｅ５とを１つの保留球格納エリア２０３ｄ，２０３ｅの中にそれぞれまとめて設けているが、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１毎に保留球格納エリアを複数設けるようにしてもよい。
【７７３６】
上述した通り、第１保留球格納エリア２０３ｄには、球が始動検知領域としての第１始動口６４へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小

さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第１始動口６４への始動入賞に対応するデータが記憶され、第１保留第１エリアには、時間的に最も古い第１始動口６４への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【７７３７】

また、第２保留球格納エリア２０３ｅには、球が第２始動口７１へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第２始動口７１への始動入賞に対応するデータが記憶され、第２保留第１エリアには、時間的に最も古い第２始動口７１への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【７７３８】

一方、保留球実行エリア２０３ｆは、１つのエリアのみで構成されている。この保留球実行エリア２０３ｆには、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅと同様に、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ５とが設けられている。

【７７３９】

ＭＰＵ２０１は、特別図柄の変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）が記憶されている場合は、該第２保留第１エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア２０３ｆの各エリア２０３ｆ１～２０３ｆ５にそれぞれシフトする。一方、ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなった場合に、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが記憶されておらず、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアにデータが記憶されているとき、該第１保留第１エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア２０３ｆの各エリア２０３ｆ１～２０３ｆ５にそれぞれシフトする。

【７７４０】

そして、保留球実行エリア２０３ｆにシフトされたデータを、変動開始処理（図４９６参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。結果報知装置としての特別図柄表示装置３７では、主制御装置１１０の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。

【７７４１】

また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４へ通知される。そして、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４の制御によって、第３図柄表示装置８１では、変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、特別図柄の変動演出が行われる。

【７７４２】

データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなったことを判断すると、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第２保留第１エリアにデータが格納されていると判断された場合は、第２保留第１エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１の乱数値を、保留球実行エリア２０３ｆの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１へシフトする。同様に、第２保留第１エリアの大当たり種別カウンタ格納エ

リア２０３ｅ２の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２へシフトし、第２保留第１エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３へシフトし、第２保留第１エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４へシフトし、第２保留第１エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５の乱数値を、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ５へシフトする。

【７７４３】

そして、保留球実行エリア２０３ｆへのデータのシフトが終了すると、第２保留第１エリアが空き状態となるため、第２保留球格納エリア２０３ｅの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第２０実施形態では、第２保留球格納エリア２０３ｅにおいて、データが記憶（保留）されている第２保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【７７４４】

ここで、第２保留球格納エリア２０３ｅ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「４」であり、第２保留球格納エリア２０３ｅの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、第２保留第１エリアのデータが、保留球実行エリア２０３ｆへシフトされ、第２保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、第２保留第２エリアのデータを、第２保留第１エリアへシフトし、第２保留第３エリアのデータを、第２保留第２エリアへシフトし、第２保留第４エリアのデータを、第２保留第３エリアへシフトする。

【７７４５】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、第２保留第２エリアのデータのみを、第２保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第２０実施形態では、データが記憶（保留）されていない第２保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【７７４６】

なお、データの有無に関わらず、第２保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第２保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【７７４７】

一方、ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなったときに、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが格納されていないと判断された場合は、次いで、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第１保留第１エリアにデータが格納されていれば、該第１保留第１エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１の乱数値を、保留球実行エリア２０３ｆの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１へシフトする。同様に、第１保留第１エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２へシフトし、第１保留第１エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３へシフトし、第１保留第１エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４へシフトし、第１保留第１エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ５の乱数値を、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ５へシフトする。

【７７４８】

そして、保留球実行エリア２０３ｆへのデータのシフトが終了すると、第１保留第１エリアが空き状態となるため、第１保留球格納エリア２０３ｄの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第２０実施形態では、第１保留球格納エリア２０３ｄにおいて、データが記憶（保留）されている第１保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【７７４９】

ここで、第１保留球格納エリア２０３ｄ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であり、第１保留球格納エリア２０３ｄの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、第１保留第１エリアのデータが、保留球実行エリア２０３ｆへシフトされ、第１保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、第１保留第２エリアのデータを、第１保留第１エリアへシフトし、第１保留第３エリアのデータを、第１保留第２エリアへシフトし、第１保留第４エリアのデータを、第１保留第３エリアへシフトする。

【７７５０】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、第１保留第２エリアのデータのみを、第１保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第２０実施形態では、データが記憶（保留）されていない第１保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【７７５１】

なお、データの有無に関わらず、第１保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第１保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【７７５２】

このように、実行される第１特別図柄の動的表示に関するデータと、実行される第２特別図柄の動的表示に関するデータとを、それぞれ別々に記憶し、第２特別図柄の動的表示に関するデータが記憶されている場合は、該第２特別図柄の動的表示を優先的に実行し、第２特別図柄の動的表示に関するデータが記憶されていない場合であって、第１特別図柄の動的表示が記憶されている場合は、該第１特別図柄の動的表示を実行する。このように構成することで、第２特別図柄の動的表示を第１特別図柄の動的表示より優先的に実行するとともに、各データに基づいてそれぞれ動的表示を行うことで、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを実行することができる。

【７７５３】

図４５７に戻って、説明を続ける。普図保留球数カウンタ２０３ｇは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図４９２参照）の中で検出されるスルーゲート６７への球の通過に基づいて、普通図柄表示装置８３で行われる普通図柄の可変表示の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するためのカウンタである。

【７７５４】

この普図保留球数カウンタ２０３ｇは、保留球数カウンタ２０３ａ，２０３ｂと同様、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図４８９のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、スルーゲート６７への球の通過が検出されて普通図柄に関する可変表示の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図４９４のＳ４０６参照）。一方、普図保留球数カウンタ２０３ｇは、普通図柄の可変表示が実行される毎に１減算される（図５０８のＳ７０５参照）。

【７７５５】

普図保留球格納エリア２０３ｈは、スルーゲート６７への球の通過の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した普図当たりカウンタＣ４を記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図４９２参照）の中で、球がスルーゲート６７を通過したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから普図当たりカウンタＣ４の値を取得し、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納する。普図保留球格納エリア２０３ｈは、普通図柄の一の保留球に対応するデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）を有している（図４５８参照）。

【７７５６】

普図保留球実行エリア２０３ｉは、実行を開始する、或いは、実行中の普通図柄の当たり抽選や可変表示の処理において参照すべきデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）を記憶するためのメモリである。

【７７５７】

ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングであることを検出すると、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定等の処理を実行するために、上述した普図保留球格納エリア２０３ｈに記憶されているデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）のうち、一のデータをこの普図保留球実行エリア２０３ｉへシフトする。なお、第２０実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【７７５８】

ここで、再び図４５８を参照して、普図保留球格納エリア２０３ｈおよび普図保留球実行エリア２０３ｉの詳細について説明する。普図保留球格納エリア２０３ｈおよび普図保留球実行エリア２０３ｉは、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定等の処理を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。

【７７５９】

上述したように、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定には、普通図柄の当たり抽選に使用する普図当たりカウンタＣ４が用いられる。普図保留球格納エリア２０３ｈは、球がスルーゲート６７を通過した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される普図当たりカウンタＣ４の値を記憶する。

【７７６０】

普図保留球格納エリア２０３ｈは、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、普図当たりカウンタＣ４の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。

【７７６１】

この普図保留球格納エリア２０３ｈには、球がスルーゲート６７を通過したタイミングで取得されるデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号が小さいエリアほど、時間的に古いスルーゲート６７への球の通過に対応するデータが記憶され、普図保留第１エリアには、時間的に最も古いスルーゲート６７への球の通過に対応するデータが記憶されることになる。

【７７６２】

一方、普図保留球実行エリア２０３ｉは、１つのエリアのみで構成されている。この普図保留球実行エリア２０３ｉには、普図保留球格納エリア２０３ｈと同様に、普図当たりカウンタＣ４の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。

【７７６３】

ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行タイミングになったことを判断すると、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１エリアに記憶されているデータを、この普図

保留球実行エリア２０３ｉにシフトする。
【７７６４】
そして、普図保留球実行エリア２０３ｉにシフトされたデータを、普図変動処理（図５０８参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて、当たり抽選を行うと共に、可変表示の内容を決定する。普通図柄表示装置８３では、主制御装置１１０の制御により、この決定された内容に基づいて、可変表示が行われる。
【７７６５】
データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングとなったことを判断すると、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１エリアの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）の乱数値を、普図保留球実行エリア２０３ｉの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）へシフトする。
【７７６６】
そして、普図保留球実行エリア２０３ｉへのデータのシフトが終了すると、普図保留第１エリアが空き状態となるため、普図保留球格納エリア２０３ｈの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号が１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第２０実施形態では、普図保留球格納エリア２０３ｈにおいて、データが記憶（保留）されている普図保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。
【７７６７】
ここで、普図保留球格納エリア２０３ｈ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「４」であり、普図保留球格納エリア２０３ｈの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、普図保留第１エリアのデータが、普図保留球実行エリア２０３ｉへシフトされ、普図保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、普図保留第２エリアのデータを、普図保留第１エリアへシフトし、普図保留第３エリアのデータを、普図保留第２エリアへシフトし、普図保留第４エリアのデータを、普図保留第３エリアへシフトする。
【７７６８】
また、例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、普図保留第２エリアのデータのみを、普図保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第２０実施形態では、データが記憶（保留）されていない普図保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。
【７７６９】
なお、データの有無に関わらず、普図保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、普図保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不要となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。
【７７７０】
図４５７に戻り、説明を続ける。時短低確フラグ２０３ｊは、オン状態で「普図低確時間短縮状態」であって、普通図柄の低確率状態である一方、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役７２の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短低確フラグ２０３ｊは、パチンコ機１０の電源投入時のＲＡＭクリア時（図４８９のＳ１１６参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第２０実施形態では、救済設定済みフラグ２０３ｓがオフであって（図４９９のＳ５４０１：Ｎｏ参照）、特別図柄の動的表示が低確率状態において救済条件成立回数（第２０実施形態では、「８００回」）に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」に移行させるために該時短低確フラグ２０３ｊがオンに設定される（図４９９のＳ５４０６参照）。その後、特別図柄の動的表示の停止時に

実行される変動停止処理において実行される時短計数処理内で、後述する特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値でなくなったとき、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値でなくなったとき、若しくは合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値でなくなったとき、かつ、該時短低確フラグ２０３ｊがオンに設定されている場合（図４９８のＳ５３１０：Ｎｏ参照）、又は、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図５００のＳ６０２参照）。

【７７７１】

第２０実施形態のパチンコ機１０では、遊技情報としての時短低確フラグ２０３ｊがオンされている場合に、特別図柄は低確率状態であり、かつ、普通図柄も低確率状態として普図当たり乱数テーブル２０２ｉが参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるものの、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル２０２ｊが参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役７２の開放長期化状態として普通電役開放テーブル２０２ｋが参照されて普通電役７２の開放駆動が行われる。

【７７７２】

時短高確フラグ２０３ｋは、オン状態で「普図高確時間短縮状態」であって、普通図柄の高確率状態であり、かつ、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役７２の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短高確フラグ２０３ｋは、パチンコ機１０の電源投入時のＲＡＭクリア時（図４８９のＳ１１６参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第２０実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの終了時において、当選した大当たり種別にかかわらず、時短高確フラグ２０３ｋがオンに設定される（図５０７のＳ６６０１参照）。その後、特別図柄の動的表示の停止時の処理である変動停止処理において実行される時短計数処理内で、後述する特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値でなくなったとき、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値でなくなったとき、若しくは合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値でなくなったとき、かつ、該時短高確フラグ２０３ｋがオンに設定されている場合（図４９８のＳ５３１０：Ｙｅｓ参照）、又は、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図５００のＳ６０２参照）。

【７７７３】

第２０実施形態のパチンコ機１０では、遊技情報としての時短高確フラグ２０３ｋがオンされている場合に、普通図柄の高確率状態として、普図当たり乱数テーブル２０２ｉが参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるとともに、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル２０２ｊが参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役７２の開放長期化状態として普通電役開放テーブル２０２ｋが参照されて普通電役７２の開放駆動が行われる。

【７７７４】

次いで、特図１時短カウンタ２０３ｍは、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後及び救済条件成立時に第１特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第２０実施形態のパチンコ機１０では、大当たり時と救済条件成立時とで、特別図柄の実行回数による時短終了条件が異なるように設定されており、該設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【７７７５】

この特図１時短カウンタ２０３ｍは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図４８９のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」クリアされる（図５００のＳ６０３参照）。そして、大当たり終了処理において、当選した大当たり種別又は小当たり種別にかかわらず、特図１時短カウンタ２０３ｍの値に「７」が設定される（図５０７のＳ６６０４及びＳ６６０７参照）。また、特別図柄の低確率状態において、動的表示の実行回数が救済条件成立回数（第２０実施形態では、「８００回」

）に達した場合であって、かつ、同じく後述する遊技情報としての救済設定済みフラグ２０３ｓがオンに設定されていない場合に、特図１時短カウンタ２０３ｍの値に「１００」が設定される（図４９９のＳ５４０４参照）。一方、特図１時短カウンタ２０３ｍの値は、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、第１特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図４９８のＳ５３０２参照）。

【７７７６】

そして、特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」となった場合に（図４９８のＳ５３０３：Ｎｏ）、第１特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短高確フラグ２０３ｋ又は時短低確フラグ２０３ｊをオフに設定し（図４９８のＳ５３１１又はＳ５３１２参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【７７７７】

なお、特図１時短カウンタ２０３ｍの値は、第１特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算されるように構成してもよい。このように構成する場合、特図１時短カウンタ２０３ｍの値が所定の値（例えば、「７」）に達した場合に時短終了条件が成立したと判断する。

【７７７８】

次いで、特図２時短カウンタ２０３ｎは、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後及び救済条件成立時に第２特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第２０実施形態のパチンコ機１０では、大当たり時と救済条件成立時とで、特別図柄の実行回数による時短終了条件が異なるように設定されており、該設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【７７７９】

この特図２時短カウンタ２０３ｎは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図４８９のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」クリアされる（図５００のＳ６０３参照）。そして、大当たり終了処理において、「通常遊技状態」中に大当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選した場合には、特図２時短カウンタ２０３ｎの値に「１」が設定され（図５０７のＳ６６０８参照）、「通常遊技状態」中に大当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選した場合以外の大当たり終了時には、特図２時短カウンタ２０３ｎの値に「５」が設定される（図５０７のＳ６６０５参照）。また、特別図柄の低確率状態において、動的表示の実行回数が救済条件成立回数（第２０実施形態では「８００回」）に達した場合であって、かつ、同じく後述する救済設定済みフラグ２０３ｓがオンに設定されていない場合に、特図２時短カウンタ２０３ｎの値に「１００」が設定される（図４９９のＳ５４０４参照）。一方、特図２時短カウンタ２０３ｎの値は、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図４９８のＳ５３０６参照）。

【７７８０】

そして、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」となった場合に（図４９８のＳ５３０７：Ｎｏ）、第２特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短高確フラグ２０３ｋ又は時短低確フラグ２０３ｊをオフに設定し（図４９８のＳ５３１１又はＳ５３１２参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【７７８１】

なお、特図２時短カウンタ２０３ｎの値は、第２特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算されるように構成してもよい。このように構成する場合、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が所定の値（例えば、「５」又は「１」）に達した場合に時短終了条件が成立したと判断する。

【７７８２】

次いで、合計時短カウンタ２０３ｏは、「時短機能」の１の終了条件を判別するための

カウンタであって、大当たり終了後及び救済条件成立時に特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第２０実施形態のパチンコ機１０では、大当たり時と救済条件成立時とで、特別図柄の実行回数による時短終了条件が異なるように設定されており、該設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【７７８３】

この合計時短カウンタ２０３ｏは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図４８９のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」クリアされる（図５００のＳ６０３参照）。そして、大当たり終了処理において、「通常遊技状態」中に大当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選した場合には、合計時短カウンタ２０３ｏの値に「８」が設定され（図５０７のＳ６６０９参照）、「通常遊技状態」中に大当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選した場合以外の大当たり終了時には、合計時短カウンタ２０３ｏの値に「１２」が設定される（図５０７のＳ６６０６参照）。また、特別図柄の低確率状態において、動的表示の実行回数が救済条件成立回数（第２０実施形態では「８００回」）に達した場合であって、かつ、同じく後述する救済設定済みフラグ２０３ｓがオンに設定されていない場合に、合計時短カウンタ２０３ｏの値に「１００」が設定される（図４９９のＳ５４０４参照）。一方、合計時短カウンタ２０３ｏの値は、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図４９８のＳ５３０４及びＳ５３０８参照）。

【７７８４】

そして、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」となった場合に（図４９８のＳ５３０５：Ｎｏ又はＳ５３０９：Ｎｏ）、特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短高確フラグ２０３ｋ又は時短低確フラグ２０３ｊをオフに設定し（図４９８のＳ５３１１又はＳ５３１２参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【７７８５】

なお、合計時短カウンタ２０３ｏの値は、各特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算されるように構成してもよい。このように構成する場合、合計時短カウンタ２０３ｏの値が所定の値（例えば、「１２」又は「８」）に達した場合に時短終了条件が成立したと判断する。

【７７８６】

大当たりフラグ２０３ｐは、特定領域６５ｄを球が通過したことに基づいて大当たり状態を発生させるか否かを判別するためのフラグである。

【７７８７】

この大当たりフラグ２０３ｐは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図４８９のＳ１１７参照）によって、初期値としてオフに設定される。そして、小当たり遊技中に開放され得る特定領域６５ｄに設けられた特定領域スイッチ６５ｇによって球が検知された場合に、大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定される（図５０３のＳ６２０９参照）。一方、後述する当たり処理（図５００参照）において、大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定されていると判別された場合（図５００のＳ６０８：Ｙｅｓ参照）、この大当たりフラグ２０３ｐがオフに設定される（図５００のＳ６０９参照）。大当たりフラグ２０３ｐがオンからオフに設定された後は、大当たり種別又は小当たり種別に応じた大当たり遊技が開始されるように構成されている。

【７７８８】

救済カウンタ２０３ｒは、特別図柄の動的表示の実行回数に基づいて「普図低確時間短縮状態」に移行するか否かを計数するためのカウンタである。第２０実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が所定回数（即ち、「８００回」）実行された場合、即ち、遊技情報としての救済カウンタ２０３ｒの値が救済

条件成立回数格納エリア２０３ｑに格納されている値に達した場合に、遊技状態を「普図低確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【７７８９】

この救済カウンタ２０３ｒは、パチンコ機１０の立ち上げ処理において、初期値として「０」が設定される（図４８９のＳ１１７参照）。そして、特別図柄の低確率状態、即ち、「通常遊技状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、遊技条件として、特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、変動停止処理（Ｓ５１３）内の更新処理としての救済到達計数処理において１加算される（図４９９のＳ５４０２参照）。第２０実施形態のパチンコ機１０では、この救済カウンタ２０３ｒの値が救済条件成立回数格納エリア２０３ｑに格納されている値（即ち、「８００回」）に達した場合に、特図１時短カウンタ２０３ｍ、特図２時短カウンタ２０３ｎ及び合計時短カウンタ２０３ｏの値に「１００」を設定するとともに、時短低確フラグ２０３ｊをオンに設定して（図４９９のＳ５４０４及びＳ５４０６参照）、「普図低確時間短縮状態」へ移行する。

【７７９０】

一方、「通常遊技状態」であっても、後述する救済設定済みフラグ２０３ｓがオンの場合、即ち、大当たり遊技後、１度でも天井機能が発動している遊技状態であれば、特別図柄の動的表示が実行されたタイミングにおいて救済カウンタ２０３ｒは更新されないように構成されている（図４９９のＳ５４０１：Ｙｅｓ参照）。

【７７９１】

従って、遊技情報としての救済カウンタ２０３ｒは、特定の遊技状態、即ち、救済設定済みフラグ２０３ｓがオフの場合における「通常遊技状態」においてのみ更新可能に構成されている。

【７７９２】

なお、この救済カウンタ２０３ｒは、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭で「０」クリアされる（図５００のＳ６０３参照）。これにより、大当たりが発生するごとに、救済条件成立回数を再設定し、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示において大当たりに当選しない期間が所定期間に達した場合に、遊技者への救済措置として「普図低確時間短縮状態」を発生させることが可能となる。

【７７９３】

また、遊技情報としての救済カウンタ２０３ｒの値の更新は、特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算されるように構成してもよいし、その他の方法で更新するように構成してもよい。救済カウンタ２０３ｒの値の更新処理としての更新方法を減算とする場合、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定時及び大当たり終了時における救済条件成立回数抽選処理で抽選された救済条件成立回数の値を、この救済カウンタ２０３ｒにセットするように構成する。

【７７９４】

さらに、救済カウンタ２０３ｒの値の更新タイミングは、特別図柄の動的表示の停止時でなくてもよく、特別図柄の動的表示の実行開始時（図４９６参照）や、更新状態としての図柄確定時間の終了時（図４９５のＳ５０３参照）に更新するように構成してもよい。

【７７９５】

また、「普図低確時間短縮状態」に移行するタイミングは、あらかじめ定めておけば、特別図柄の動的表示の終了時、図柄確定時間の終了時、又は、救済カウンタ２０３ｒの値が救済条件成立回数に達した後に実行される特別図柄の動的表示の実行開始時などのタイミングでもよい。

【７７９６】

救済設定済みフラグ２０３ｓは、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示が救済条件成立回数に１度達したか否かを判別するためのフラグである。この救済設定済みフラグ２０３ｓは、パチンコ機１０の立ち上げ処理において、初期値としてオフに設定される（図４８９のＳ１１７参照）。そして、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が連続して所定回数（即ち、「８００回」）大当たり状態に移行しなかった場合、即ち、遊技

情報としての救済カウンタ２０３ｒの値が救済条件成立回数格納エリア２０３ｑに格納されている値（即ち、「８００回」）に達した場合に、大当たり遊技後、天井機能が１回発動したとして、オンに設定される（図４９９のＳ５４０５参照）。一方、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図５００のＳ６０２参照）。

【７７９７】

第２０実施形態のパチンコ機１０では、救済設定済みフラグ２０３ｓがオンに設定されている場合、即ち、大当たり遊技後、１度でも天井機能が発動している場合は、再び天井機能を発生させないように構成されており、救済設定済みフラグ２０３ｓを参照することで、大当たり遊技後に発動する天井機能を１回に制限することができる。

【７７９８】

また、救済設定済みフラグ２０３ｓがオンに設定されている場合、遊技条件としての特別図柄の動的表示が実行されたタイミングにおいて救済カウンタ２０３ｒは更新されないように構成されている（図４９９のＳ５４０１：Ｙｅｓ参照）。

【７７９９】

換言すれば、救済設定済みフラグ２０３ｓがオンに設定されている遊技状態は、遊技情報としての救済カウンタ２０３ｒの更新が可能な遊技状態ではなく、即ち、救済設定済みフラグ２０３ｓがオフの場合における「通常遊技状態」ではなく、更新状態としての特定の遊技状態ではない。

【７８００】

主制御装置１１０のＲＯＭ２０２には、第１特別図柄又は第２特別図柄の抽選遊技において大当たりに当選した場合に、可動装置としての可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの開放制御のために参照される大当たり開放テーブル２０２ｇが格納されている。

【７８０１】

ここで、図４７０を参照して、大当たり開放テーブル２０２ｇについて説明する。図４７０は、ＲＯＭ２０２に記憶される大当たり開放テーブル２０２ｇの一例を模式的に示した模式図である。大当たり開放テーブル２０２ｇは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり時に参照され、各特別図柄の大当たりを発生した大当たり種別又は小当たり種別に基づいて、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの開放態様等（ラウンド回数、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）、及び、大当たり終了後に移行する遊技状態が規定されている。

【７８０２】

まず、大当たり開放テーブル２０２ｇは、遊技状態毎に入賞し易い第１始動口６４又は第２始動口７１（以下、第１始動口６４と第２始動口７１とを総称して、「始動口６４，７１」と称する場合がある）に基づいて選択される大当たりに当選した大当たり種別又は小当たりに当選した小当たり種別に基づいて開放態様等が区分けされている。

【７８０３】

具体的には、「通常遊技状態Ａ」において、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選した場合に参照される「通常遊技状態Ａ」用と、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、大当たり種別「時短Ａ」、又は、小当たり種別「時短Ｂ」、「時短Ｃ」若しくは「時短Ｄ」に当選した場合に参照される「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用とで、大入賞口開閉板６５ａの開放態様等が規定されている。

【７８０４】

図４７０で示すように、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態Ａ」用において、小当たり種別「時短Ｂ」に当選し、１ラウンド目の可変入賞装置６５の開放中における特定領域６５ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が４ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして

、「通常遊技状態Ａ」における小当たり種別「時短Ｂ」当選時の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態Ａ」に移行するように構成されている。なお、大当たり開放テーブル２０２ｇにおけるいずれかの小当たり種別に当選時のＯＰ時間は、小当たり遊技（１ラウンド目）で特定領域６５ｄへ球を通過させた場合に大当たり遊技（２ラウンド目）へ移行する際の時間を意味する。

【７８０５】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態Ａ」用において、小当たり種別「時短Ｃ」に当選し、１ラウンド目の可変入賞装置６５の開放中における特定領域６５ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が６ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「通常遊技状態Ａ」における小当たり種別「時短Ｃ」当選時の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態Ａ」に移行するように構成されている。

【７８０６】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態Ａ」用において、小当たり種別「時短Ｄ」に当選し、１ラウンド目の可変入賞装置６５の開放中における特定領域６５ｄへの球の通過を条件に、可動装置としての可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「通常遊技状態Ａ」において、小当たり種別「時短Ｄ」の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態Ｂ」に移行するように構成されている。

【７８０７】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合には、可動装置としての可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、１０ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、大当たり種別「時短Ａ」の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態Ｂ」に移行するように構成されている。

【７８０８】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、小当たり種別「時短Ｂ」に当選し、１ラウンド目の可変入賞装置６５の開放中における特定領域６５ｄへの球の通過を条件に、可動装置としての可変入賞装置６５（大入賞口）が４ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、小当たり種別「時短Ｂ」の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態Ｂ」に移行するように構成されている。

【７８０９】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、小当たり種別「時短Ｃ」に当選し、１ラウンド目の

可変入賞装置６５の開放中における特定領域６５ｄへの球の通過を条件に、可動装置としての可変入賞装置６５（大入賞口）が６ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、小当たり種別「時短Ｃ」の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態Ｂ」に移行するように構成されている。

【７８１０】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、小当たり種別「時短Ｄ」に当選し、１ラウンド目の可変入賞装置６５の開放中における特定領域６５ｄへの球の通過を条件に、可動装置としての可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、小当たり種別「時短Ｄ」の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態Ｂ」に移行するように構成されている。

【７８１１】

このように、右打ち遊技が維持されて連続的に特別図柄の大当たりが頻発する「連荘」状態において、いずれかの大当たり種別に当選した場合における大当たり時のＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間を、「通常遊技状態」における初回大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間より短く構成することで、「連荘」状態中における大当たり全体の消化時間を短くし、「連荘」状態において次の大当たりへの到達時間を短くすることが可能となる。これにより、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くし得ることで、「連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。

【７８１２】

さらに、「通常遊技状態」における初回大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間を、「連荘」状態における大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間より長くすることで、その時間において多種多様な演出を実行することが可能となる。このように構成することで、例えば、初回大当たりのＯＰ時間やＥＤ時間にパチンコ機１０における遊技方法の説明（例えば、発射態様の示唆や、カードサンドに挿入中のカードの抜き忘れ防止示唆、今後の遊技状態の説明等）や、「通常遊技状態」から初回大当たりしたことを祝福する演出を実行することができ、遊技者にパチンコ機１０の遊技方法を理解させ易くしたり、漸く大当たりしたことを実感させて遊技者の興趣向上に資する演出を行うことができる。

【７８１３】

なお、大当たり種別に基づく大当たり時の大入賞口開閉板６５ａの開放態様等（ＯＰ時間、ＩＴ時間、ＥＤ時間、回数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数および移行遊技状態）は、上記実施形態に限定されるものではなく、適宜変更可能である。具体的には、大当たり種別毎に開放回数（ラウンド数）を異ならせるように構成してもよいし、大当たり種別毎に最大開放時間を変更するように構成してもよいし、最大入賞個数を変更するように構成してよい。当選した大当たり種別毎に払い出され得る賞球数が異なることで、当選した大当たり種別に応じて直接的に付与される遊技価値に違いを生じさせることができる。

【７８１４】

また、大当たり種別毎に別々の遊技状態に移行する必要はなく、複数の大当たり種別で共通的な遊技状態に移行するように構成してもよい。さらに、ＯＰ時間とＥＤ時間とを異

ならせるように構成してもよいし、ＩＴ時間をＯＰ時間やＥＤ時間より長い時間に設定してもよい。また、１のラウンドの最小開放時間を、ＩＴ時間やＯＰ時間、ＥＤ時間より短い時間に設定してもよい。さらに、大当たり種別毎にＯＰ時間、ＩＴ時間又はＥＤ時間の少なくとも１つ以上を同一な時間となるように設定してもよい。

【７８１５】

次に、図４７１を参照して、小当たり開放テーブル２０２ｈについて説明する。図４７１は、ＲＯＭ２０２に記憶される小当たり開放テーブル２０２ｈの一例を模式的に示した模式図である。小当たり開放テーブル２０２ｈは、第１特別図柄又は第２特別図柄の小当たり時に参照され、各特別図柄の小当たり発生時の小当たり種別に基づいて、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの開放態様等（１のラウンドにおける開放回数、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）が規定されている。

【７８１６】

この小当たり開放テーブル２０２ｈは、小当たり当選時の遊技状態と、特別図柄の種類と、小当たり種別とに基づいて開放態様等が区分けされている。具体的には、「通常遊技状態Ａ」において小当たりに当選した場合に参照される「通常遊技状態Ａ」用と、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において小当たりに当選した場合に参照される「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用とで、大入賞口開閉板６５ａの開放態様が規定されている。

【７８１７】

図４７１で示すように、小当たり開放テーブル２０２ｈの「通常遊技状態Ａ」用において、小当たり種別「小当たりＡ」に当選した場合には、可動装置としての可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが１のラウンド中に６回開放され、ＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定され、ＥＤ時間が「５秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の小当たり遊技終了後は、特定領域６５ｄを球が通過していないため、「通常遊技状態Ａ」に移行する。

【７８１８】

次いで、小当たり開放テーブル２０２ｈの「通常遊技状態Ａ」用において、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選した場合には、可動装置としての可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが１のラウンド中に６回開放され、ＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」の小当たり遊技終了後は、特定領域６５ｄを球が通過したことに基づいて大当たり遊技（４ラウンド又は６ラウンド）へと移行する。なお、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」の当選時に特定領域６５ｄを球が通過した場合、小当たり遊技としてのエンディング時間へは移行せず、大当たり遊技のオープニング時間（「１０秒」（図４７０参照））へ移行する。このため、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」の当選時に特定領域６５ｄを球が通過した場合のＥＤ時間は設定されない。

【７８１９】

次いで、小当たり開放テーブル２０２ｈの「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、小当たり種別「小当たりＡ」に当選した場合には、可動装置としての可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが１のラウンド中に６回開放され、ＯＰ時間が「５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定され、ＥＤ時間が「５秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の小当たり遊技終了後は、特定領域６５ｄを球が通過していないため、小当たり当選時の遊技状態に戻る。

【７８２０】
次いで、小当たり開放テーブル２０２ｈの「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選した場合には、可動装置としての可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが１のラウンド中に６回開放され、ＯＰ時間が「５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」の小当たり遊技終了後は、特定領域６５ｄを球が通過したことに基づいて大当たり遊技（４ラウンド又は６ラウンド）へと移行する。
【７８２１】
次いで、小当たり開放テーブル２０２ｈの「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、小当たり種別「小当たりＢ」に当選した場合には、可動装置としての可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが１のラウンド中に１０回開放され、ＯＰ時間が「５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定され、ＥＤ時間が「５秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、小当たり種別「小当たりＢ」の小当たり遊技終了後は、特定領域６５ｄを球が通過していないため、小当たり当選時の遊技状態に移行する。
【７８２２】
次いで、小当たり開放テーブル２０２ｈの「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、小当たり種別「時短Ｄ」に当選した場合には、可動装置としての可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが１のラウンド中に１０回開放され、ＯＰ時間が「５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、小当たり種別「時短Ｄ」の小当たり遊技終了後は、特定領域６５ｄを球が通過したことに基づいて大当たり遊技（９ラウンド）へと移行する。
【７８２３】
このように、第２０実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合（即ち、小当り種別「小当たりＡ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選した場合）の大入賞口開閉板６５ａの開放回数（即ち「６回」）は、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合（即ち、小当り種別「小当たりＢ」又は「時短Ｄ」に当選した場合）の大入賞口開閉板６５ａの開放回数（即ち「１０回」）よりも少なく構成されている。
【７８２４】
ここで、上述したように、「通常遊技状態Ａ」の救済優先報知期間において特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の左打ち遊技方法による遊技の方が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。
【７８２５】
この救済優先報知期間における特図１小当たり当選時には、該小当たりのオープニング時間において、大当たり優先報知演出よりも右打ち遊技を強く示唆せず、大当たりを発生させることを強調しない右打ち報知演出（即ち、救済優先報知演出）が行われるように構成されている（図５４１（ｄ）参照）。そして、小当たり遊技中において球を特定領域６５ｄに通過させない場合、遊技者は球の発射を一時中断し、該小当たり遊技が終了するのを待つことになる。よって、特図１小当たり当選時の開放時間が長時間に設定されていると、その分、球の発射を中断する期間も長くなってしまい、遊技者にストレスを与えかねず、また、パチンコ機１０の稼働低下につながるおそれがある。
【７８２６】
従って、第２０実施形態のパチンコ機１０では、特図１小当たりの当選時において、右

打ち遊技を実行することで特定領域６５ｄに球を通過可能な期間であって、かつ、特図１小当たりの当選時に右打ち遊技を行わない場合にも、球の発射を中断する期間が長くなりすぎないように構成されている。

【７８２７】

また、「通常遊技状態Ａ」の大当たり優先報知期間（図４８０参照）において特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法による遊技の方が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。そして、大当たり優先報知期間における特図１小当たり当選時には、該小当たりのオープニング時間において、第１通知態様として、右打ち遊技を強く示唆して大当たり発生を強調させる右打ち報知演出が行われるように構成されている（図５４１（ｂ）参照）。

【７８２８】

即ち、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、遊技者は、小当たり当選時の右打ち遊技方法をすべきか、小当たり当選時の左打ち遊技方法をすべきかを、右打ち報知演出の行われるＯＰ時間において判断することになる。

【７８２９】

ここで、仮に、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり当選時のＯＰ時間が短く（例えば、「３秒」）設定されている場合、たとえ各期間（大当たり優先期間又は救済優先報知期間）の右打ち報知演出が異なっていたとしても、遊技者は該右打ち報知演出の差異、又は、各報知演出の示唆内容を認識しきれず、誤った打ち方の判断をしてしまう可能性がある。また、該ＯＰ時間が短いことによって、小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法との、いずれの打ち方をすべきかを遊技者が判断しきれないおそれがある。

【７８３０】

このため、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり当選時のＯＰ時間を長めに設定（即ち「１０秒」）することで、遊技者は該ＯＰ時間において実行される右打ち報知演出を確認し、小当たり遊技中における右打ち遊技の要否を判断することができる。

【７８３１】

また、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合以外の小当たり当選時（即ち、「通常遊技状態Ａ」における小当たり種別「小当たりＢ」若しくは「時短Ｄ」当選時、又は、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」若しくは「通常遊技状態Ｂ」における小当たり種別「小当たりＡ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「小当たりＢ」若しくは「時短Ｄ」当選時）には、該小当たり遊技中に球を特定領域６５ｄに通過させて大当たりを発生させた方が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されており、該小当たりＯＰ時間における右打ち報知も１の演出のみが実行されるため、該小当たり当選時のＯＰ時間は一律「５秒」に設定されている。

【７８３２】

ここで、図４７２～図４７４を参照して、各特別図柄での小当たり当選に基づく大入賞口ソレノイド６５ｂによる大入賞口開閉板６５ａの開閉態様、大入賞口スイッチ６５ｃにおける球の検出態様、特定領域ソレノイド６５ｆによる特定領域開閉板６５ｅの開閉態様、特定領域スイッチ６５ｇにおける球の検出態様、及び、該特定領域スイッチ６５ｇへの球の検出に基づく大当たりフラグ２０３ｐ（図４５７参照）の設定態様等を説明する。図４７２は、第１特別図柄の動的表示において小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選した場合における大入賞口ソレノイド６５ｂ及び特定領域ソレノイド６５ｆの駆動パターンと、大入賞口スイッチ６５ｃ及び特定領域スイッチ６５ｇの検知態様と、大当たりフラグ２０３ｐの設定態様とを示しており、特定領域６５ｄに球を通過させた場合のタイミングチャートである。また、図４７３は、第１特別図柄の動的表示において小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選した場合における大入賞口ソレノイド６５ｂ及び特定領域ソレノイド６５ｆの駆動パターンと、大入賞口スイッチ６５ｃ及び特定領域スイッチ６５ｇの検知態様と、大当たりフラグ２０３ｐの設定態様とを示しており、特定領域６５ｄ

に球を通過させなかった場合のタイミングチャートである。さらに、図４７４は、第２特別図柄の動的表示において小当たり種別「時短Ｄ（小当たりＢ）」に当選した場合における大入賞口ソレノイド６５ｂ及び特定領域ソレノイド６５ｆの駆動パターンと、大入賞口スイッチ６５ｃ及び特定領域スイッチ６５ｇの検知態様と、大当たりフラグ２０３ｐの設定態様とを示しており、特定領域６５ｄに球を通過させた場合のタイミングチャートである。

【７８３３】

図４７２で示すように、「通常遊技状態Ａ」において、第１特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選した場合、ＯＰ時間が「１０秒」に設定される。そして、小当たり遊技として１のラウンド中に６回、「０．１秒」間、大入賞口ソレノイド６５ｂがオンされて、該オンに伴って大入賞口開閉板６５ａが閉鎖状態から開放状態へと変位する。そして、大入賞口開閉板６５ａの開放中に、右打ち遊技で発射された球が可変入賞装置６５内へと流入し、大入賞口スイッチ６５ｃによって検知される。

【７８３４】

第１特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合、特定領域ソレノイド６５ｆは、大入賞口ソレノイド６５ｂのオンが開始された直後にオンされて特定領域開閉板６５ｅが閉鎖状態から開放状態へと変位する。そして、特定領域ソレノイド６５ｆがオンされて特定領域６５ｄへ球が流入可能となった状態の後も大入賞口ソレノイド６５ｂが複数回（第２０実施形態では、６回）オンされて大入賞口開閉板６５ａが開放されるため、可変入賞装置６５内に流入した球が特定領域６５ｄ側へと流下する。そして、特定領域６５ｄへと流下した球が特定領域スイッチ６５ｇによって検知された場合、該検知に伴って大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定され、付与利益としての小当たり遊技状態から大当たり遊技状態へと移行する。

【７８３５】

次いで、図４７３で示すように、「通常遊技状態Ａ」において、第１特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選した場合であって、特定領域６５ｄに球を通過させない場合、ＯＰ時間、大入賞口ソレノイド６５ｂ、特定領域ソレノイド６５ｆのオンされるタイミングは図４７２と同様となる。そして、大入賞口開閉板６５ａの開放中に右打ち遊技を実行しない場合、可変入賞装置６５内に球が流入せず、大入賞口スイッチ６５ｃ及び特定領域スイッチ６５ｇによって検知されないため、大当たりフラグ２０３ｐがオフのままとなり、更新状態としての大当たり遊技状態へは移行せずに小当たり当選時の遊技状態へ戻る。

【７８３６】

次いで、図４７４で示すように、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短Ｄ（小当たりＢ）」に当選した場合、ＯＰ時間が「５秒」に設定される。そして、小当たり遊技として１のラウンド中に１０回、「０．１秒」間、大入賞口ソレノイド６５ｂがオンされて、該オンに伴って大入賞口開閉板６５ａが閉鎖状態から開放状態へと変位する。そして、大入賞口開閉板６５ａの開放中に、右打ち遊技で発射された球が可変入賞装置６５内へと流入し、大入賞口スイッチ６５ｃによって検知される。

【７８３７】

この第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合、特定領域ソレノイド６５ｆは、大入賞口ソレノイド６５ｂのオンが開始された直後にオンされて特定領域開閉板６５ｅが閉鎖状態から開放状態へと変位する。そして、特定領域ソレノイド６５ｆがオンされて特定領域６５ｄへ球が流入可能となった状態の後も大入賞口ソレノイド６５ｂが複数回（第２０実施形態では、１０回）オンされて大入賞口開閉板６５ａが開放されるため、可変入賞装置６５内に流入した球が特定領域６５ｄ側へと流下する。そして、特定領域６５ｄへと流下した球が特定領域スイッチ６５ｇによって検知された場合、該検知に伴って大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定される。

【７８３８】

次に、図４７５（ａ）から図４７５（ｃ）を参照して、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ及び普通電役開放テーブル２０２ｋの詳細について説明する。まず、図４７５（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普図当たり乱数テーブル２０２ｉの一例を模式的に示した模式図である。

【７８３９】

上述したように、普図当たり乱数テーブル２０２ｉは、パチンコ機１０の遊技状態が、「通常遊技状態」又は「普図低確時間短縮状態」である普通図柄の低確率状態（「普図高確時間短縮状態」ではない期間（特別図柄の大当たり中を含む））の場合に使用される「普通図柄低確率状態」用と、パチンコ機１０の遊技状態が、「普通図柄低確率状態」より普通図柄が当たりとなる確率の高い状態である「普図高確時間短縮状態」の場合に使用される「普通図柄高確率状態」用との２種類に分けられる。そして、「普通図柄低確率状態」用と「普通図柄高確率状態」用とのそれぞれに含まれる当たりとなる乱数の数が異なって設定されている。このように、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで当たりとなる乱数の数を異ならせることにより、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで、普通図柄の可変表示において当たりとなる確率が変更される。

【７８４０】

図４７５（ａ）で示すように、第２０実施形態のパチンコ機１０では、「普通図柄低確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタＣ４の値の数は７０個で、その値「３０～９９」が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉに規定（設定）されている。つまり、「普通図柄低確率状態」（即ち、「通常遊技状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における普通図柄の当たり確率は、７０／１００となり、普通図柄の可変表示において当たりが導出され易いように設定されている。

【７８４１】

一方で、「普通図柄高確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタＣ４の値の数は９９個で、その値「１～９９」が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉに規定（設定）されている。つまり、「普通図柄高確率状態」（即ち、「普図高確時間短縮状態」）における普通図柄の当たり確率は、９９／１００となり、普通図柄の可変表示においてほぼ当たりが導出されるように設定されている。

【７８４２】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、普通電役７２が開放し易い状況か、該開放し易い状況より開放し難い状況か否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役７２が開放し易い状況であることによって第２始動口７１へ入賞し得る状況か、普通電役７２が開放し易い状況より開放難い状況であることで球が第２始動口７１へ入賞し難い状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【７８４３】

特に、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」では、「普通図柄低確率状態」となり、普通図柄の可変表示時間も長く、また、普通電役７２が開放し難く、さらに、開放した場合でも普通電役７２が短時間しか開放しないため、仮に右打ち遊技で球が発射された場合でも「普通図柄高確率状態」より第２始動口７１へ入賞し難くなるように構成されている。また、第１始動口６４には普通電役７２のような入賞を補助する装置が備え付けられておらず、さらに、左打ち遊技で発射された球の流下領域にスルーゲート６７が配置されていないため、左打ち遊技により発射された球が時短機能によって第１始動口６４へ入賞し易くなる構成ではない。よって、換言すれば、「通常遊技状態」では、右打ち遊技されたとしても、その右打ちされた球は、第２始動口７１へ入賞し難く、また、左打ち遊技で発射された球も、時短機能を使わずに第１始動口６４へ入賞させなければならず、第１特別図柄の動的表示を実行させるために自力で第１始動口６４へ入賞させるように構成されている。なお、「通常遊技状態」において、普通図柄の可変表示時間や普通電役７２の開放パターンを複数種類設けておくことで、「通常遊技状態」において遊技者が第２始動口７１へ入賞可能なタイミングを把握させ難く構成して、第２始動口７１への入賞を困難に

構成するとより好適である。また、「通常遊技状態」において、右打ち遊技された場合に、スルーゲート６７への球の通過を起因してエラー報知するように構成することで、遊技者および遊技場の従業員に対して奨励されていない遊技態様であることを示唆することで、遊技者に右打ち遊技での遊技を抑制させてもよい。

【７８４４】

次いで、図４７５（ｂ）を参照して、普通図柄の可変表示時間を決定するための普図変動テーブル２０２ｊの詳細について説明する。図４７５（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普図変動テーブル２０２ｊの一例を模式的に示した模式図である。

【７８４５】

普図変動テーブル２０２ｊは、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」で参照される「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態」用との２種類に分けられる。そして、「通常遊技状態」用と「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態」用とで設定される普通図柄の可変表示時間が異なって設定されている。このように、各遊技状態で普通図柄の可変表示時間を異ならせることにより、各遊技状態で普通図柄の当否結果が導出される時間が変更される。

【７８４６】

図４７５（ｂ）で示すように、第２０実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「１５秒」となるように普図変動テーブル２０２ｊで規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「１５秒」となるように設定されている。

【７８４７】

また、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「０．１秒」となるように普図変動テーブル２０２ｊで規定されている。つまり、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「０．１秒」となるように設定されている。

【７８４８】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の可変表示時間を変更することで、スルーゲート６７を球が通過してから、普通電役７２が開放されるまでの期間を変更することができる。その結果、球がスルーゲート６７を通過した場合に、該スルーゲート６７の通過に起因する可変表示で当たりとなり、該当たりに基づいて普通電役７２が開放されて、スルーゲート６７を通過した球がそのまま第２始動口７１へ流入し得るか否かを遊技状態によって異ならせることができる。よって、普通図柄の可変表示時間を遊技状態毎に変更することで、１の球のスルーゲート６７及び第２始動口７１への入賞態様を異ならせることができ、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【７８４９】

特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示時間が短く、当たりに当選し易く、かつ、普通電役７２の開放時間も長時間となるため、普通電役７２の上面を球が転動している間に普通電役７２が開放（没入）状態となって、右打ち遊技により発射された球が第２始動口７１へと入賞し得るように構成されている。換言すれば、「普図高確時間短縮状態」で右打ちされた球は、第２始動口７１へ入賞し易く、可変入賞装置６５へ入賞し難いように構成されている。

【７８５０】

また、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「普図低確時間短縮状態」では、「普図高確時間短縮状態」よりも当たりに当選し難いものの、普通図柄の可変表示時間が短く、かつ、普通電役７２の開放時間も長時間となるため、右打ち遊技により発射された球が第２始動口７１へと入賞し得るように構成されている。換言すれば、「普図低確時間短縮状態」で右打ちされた球は、第２始動口７１へ入賞し易く、可変入賞装置６５へ入賞し難

いように構成されている。
【７８５１】
次いで、図４７５（ｃ）を参照して、普通電役開放テーブル２０２ｋについて説明する。図４７５（ｃ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普通電役開放テーブル２０２ｋの一例を模式的に示した模式図である。普通電役開放テーブル２０２ｋは、普通図柄の当たり時に参照され、普通図柄の当たりが発生したタイミングにおける遊技状態に基づいて、普通電役７２の開放（没入）時間および開放回数が規定されている。
【７８５２】
普通電役開放テーブル２０２ｋは、普通図柄が抽選された遊技状態に基づいてグループ毎に区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」で参照される「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態」用とで、普通電役７２の開放態様（開放時間）が変更される。
【７８５３】
図４７５（ｃ）で示すように、第２０実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役７２の開放回数は１回であり、その開放時間は「０．１秒」となるように普通電役開放テーブル２０２ｋで規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役７２は、「０．１秒」×１回＝「０．１秒」の間、開放されるように設定されている。
【７８５４】
また、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役７２の開放時間は「５．８秒」、かつ、開放回数が１回となるように普通電役開放テーブル２０２ｋで規定されている。つまり「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役７２は、「５．８秒」×１回＝「５．８秒」の間、開放されるように構成される。
【７８５５】
これにより、遊技状態に応じて普通電役７２の開放態様を変更することで、普通電役７２が開放している期間の長短の違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役７２が開放している期間が長いことによって第２始動口７１へ入賞し易い状況か、普通電役７２が開放している状況が短いことによって球が第２始動口７１へ入賞し難い状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。
【７８５６】
特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「普図高確時間短縮状態」においては、普通図柄の高確率状態となり、可変表示時間が短時間で、普通電役７２の開放期間が長くなって、右打ち遊技により発射された球が第２始動口７１へと入賞し易いように構成されている。
【７８５７】
また、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「普図低確時間短縮状態」においては、普通図柄の低確率状態であるものの、可変表示時間が短時間で、普通電役７２の開放期間が長くなって、右打ち遊技により発射された球が第２始動口７１へと入賞し易いように構成されている。
【７８５８】
よって、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」で右打ちされた球は、第２始動口７１へ入賞し易く、第２特別図柄の動的表示の保留球数が溜まり易いため、変動短縮機能が作動し易く、第２特別図柄の動的表示が効率良く実行され易いように構成されている。
【７８５９】
このように、特別図柄の高確率状態又は低確率状態と、普通図柄の高確率状態又は低確率状態と、可変表示時間及び普通電役７２の開放時間の長時間又は短時間と、をそれぞれ

組み合わせた各遊技状態を設けることで、各遊技状態に遊技性を変化させ、バリエーションが豊富な遊技を提供することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【７８６０】

なお、普通図柄の可変表示の当たり確率や可変表示の可変表示時間は、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、「通常遊技状態」等より「普図高確時間短縮状態」等の方が普通図柄に当選し易い確率であれば如何様な割合でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の当たり確率を１／１００程度として当たり難くなるように構成してもよいし、「普図高確時間短縮状態」における普通図柄の当たり確率を５０／１００＝１／２程度としてもよいし、普通図柄の低確率状態において当たりに当選しないように構成してもよい。また、「通常遊技状態」より「普図高確時間短縮状態」等の方が可変表示時間が短ければ如何様な時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の可変表示時間を「３０秒」以上の長い時間（例えば、「１００秒」）としてもよいし、「１０秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。

【７８６１】

また、普通電役７２の開放時間や開放回数も、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、普通電役７２の開放時間として、「通常遊技状態」等より「普図高確時間短縮状態」等の方が遊技者にとって有利な開放時間であれば如何様な開放時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」等における普通電役７２の開放時間を「０．１秒」以上（例えば、「１秒」）に設定してもよいし、開放回数を「１回」以上（例えば、「３回」）に設定してもよい。また、「普図高確時間短縮状態」等における普通電役７２の開放時間を「５．８秒」以上の長い時間（例えば、「１０秒」）としてもよいし、「５．８秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。さらに、「普図高確時間短縮状態」等における普通電役７２の開放回数を「１回」以上の多い回数（例えば、「５回」）としてもよい。

【７８６２】

次に、図４７６を参照して、時短終了条件テーブル２０２ｍについて説明する。図４７６は、ＲＯＭ２０２に記憶される時短終了条件テーブル２０２ｍの一例を模式的に示した模式図である。時短終了条件テーブル２０２ｍは、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示において当選した大当たり遊技の終了時（遊技状態移行時）又は救済条件成立時に参照され、該大当たりに当選した時点での遊技状態に応じて付与される「時短機能」の終了条件が各遊技状態ごとにそれぞれ規定されている。

【７８６３】

第２０実施形態の時短終了条件テーブル２０２ｍは、遊技状態ごとに区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」で大当たりに当選した場合に参照される「通常遊技状態Ａ」用と、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」で大当たりに当選した場合に参照される「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用と、救済条件成立時に参照される「救済条件成立時」用とで、「時短機能」の終了条件が設定される。

【７８６４】

第２０実施形態の「時短機能」は、いずれかの特別図柄において大当たり遊技が導出されるか、或いは、以下に示す複数の時短終了条件のうち、いずれか１の条件が成立することによって終了するように構成されている。具体的な時短終了条件としては、大当たり終了後の第１特別図柄の動的表示の実行回数を示す「特図１時短回数」と、大当たり終了後の第２特別図柄の動的表示の実行回数を示す「特図２時短回数」と、大当たり終了後の第１特別図柄および第２特別図柄の動的表示の合計実行回数を示す「合計時短回数」と、が規定されている。

【７８６５】

なお、第２０実施形態のパチンコ機１０では、「時短機能」が有効となる「普図低確時間短縮状態」又は「普図高確時間短縮状態」においては右打ち遊技が推奨されており、該右打ち遊技による第２始動口７１への入賞によって第２特別図柄の動的表示が実行され易

いため、「特図２時短回数」に基づく時短終了条件が成立し易いように構成されている。
【７８６６】
図４７６で示すように、「通常遊技状態Ａ」において小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」が実行された場合、「特図１時短回数」は「７回」、「特図２時短回数」は「１回」、「合計時短回数」は「８回」に設定される。
【７８６７】
次いで、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において大当たり種別「時短Ａ」、又は、小当たり種別「時短Ｄ」が実行された場合、「特図１時短回数」は「７回」、「特図２時短回数」は「５回」、「合計時短回数」は「１２回」に設定される。なお、本実施形態における「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」においては、右打ち遊技が推奨されており、第１始動口６４へ入賞し難いため、第１特別図柄の動的表示に基づく小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」は当選し難くなるように構成されている。
【７８６８】
また、「通常遊技状態」において更新終了状態である救済条件成立回数（第２０実施形態では「８００回」）に達した場合に、付与利益である「普図低確時間短縮状態」として、「特図１時短回数」は「１００回」、「特図２時短回数」は「１００回」、「合計時短回数」は「１００回」に設定される。
【７８６９】
このように、「通常遊技状態（主に「通常遊技状態Ａ」）」において小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選した場合の時短終了条件（特図２時短回数が「１回」）を、「普図低確時間短縮状態」移行時における時短終了条件（特図２時短回数が「１００回」）よりも少なく設定することで、「通常遊技状態Ａ」における制御判定結果としての特図１小当たり当選時に、１ラウンド目の小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して利益付与条件として特定領域６５ｄに球を通過させて付与価値としての大当たり遊技を発生させ、「普図高確時間短縮状態Ａ」に移行させた場合と、更新終了状態としての救済条件成立回数に達して付与利益としての「普図低確時間短縮状態」に移行させた場合と、の２の事象を比較した場合に、後者である救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行させた場合の方が遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成することができる。
【７８７０】
図４５７に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図４５８に図示したカウンタ用バッファ２０３ｃ等のほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ。以下、「Ｉ／Ｏ」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。
【７８７１】
停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図４９１参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図４８９参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図５１１参照）が即座に実行される。

【７８７２】
主制御装置１１０のＭＰＵ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２０４を介して入出力ポート２０５が接続されている。入出力ポート２０５には、各入賞口６３，６４，６５，７１に入賞した球や、スルーゲート６７を通過した球、アウト口６６を通って球排出路へ案内された球をそれぞれ検出するためのスイッチ（例えば、大入賞口スイッチ６５ｃ等）を含むスイッチ群並びにセンサ群などからなる各種スイッチ２０８や、電源投入時の立ち上げモードを設定するための設定キー５０１、「設定変更モード」時に押下操作されることにより確率設定値を更新するための設定変更スイッチ５０２、ＲＡＭ２０３に記憶されているデータを消去するためのＲＡＭ消去スイッチ５０３、ＭＰＵ２０１からの駆動・制御信号に基づいて、ベース表示装置４０１の表示制御を行うベース表示装置制御回路４０２が接続される。
【７８７３】
また、入出力ポート２０５の出力側には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、特別図柄表示装置３７、普通図柄表示装置８３、普通図柄保留ランプ８４、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイド６５ｂや、普通電役７２の出没板７２ａを駆動するための普通電役ソレノイド（図示せず）、その他ソレノイド２０９が接続されている。ＭＰＵ２０１は、各種スイッチ２０８，５０２，５０３から出力される信号や、設定キー５０１の状態に基づいて各種処理を実行するとともに、各種処理の実行結果の１つとしてベース表示装置４０１の表示内容等を設定する。
【７８７４】
利益付与制御としての払出制御装置１１１は、払出モータ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵ２１１は、そのＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２１３とを有している。
【７８７５】
払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図５１１参照）が即座に実行される。
【７８７６】
払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２１４を介して入出力ポート２１５が接続されている。入出力ポート２１５には、主制御装置１１０や払出モータ２１６、発射制御装置１１２などがそれぞれ接続されている。また、払出制御装置１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチ２１７が接続されている。なお、該賞球検出スイッチ２１７は、払出制御装置１１１に接続されるが、主制御装置１１０には接続されていない。
【７８７７】
発射制御装置１１２は、主制御装置１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル５１の回転操作量に応じた球の打ち出し強さとなるように球発射ユニット１１２ａを制御するものである。球発射ユニット１１２ａは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂがオフ

（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル５１の回動量に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル５１の操作量に応じた強さで球が発射される。

【７８７８】

音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４など）２２７における点灯および消灯の出力、変動演出や、後述する小当たり当選時の右打ち報知演出、「保留変化予告」といった第３図柄表示装置８１にて行われる演出の表示態様の設定などを制御するものである。

【７８７９】

演算装置であるＭＰＵ２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２２３とを有している。

【７８８０】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、及び、枠ボタン２２などがそれぞれ接続されている。第２０実施形態では、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成され、音声ランプ制御装置１１３から主制御装置１１０へコマンド送信ができないように構成されている。一方、音声ランプ制御装置１１３と表示制御装置１１４とは、互いにコマンドの送受信が可能に構成されている。

【７８８１】

また、音声ランプ制御装置１１３は、枠ボタン２２からの入力を監視し、更新終了状態として遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示される演出のステージを変更したり、「スーパーリーチ」演出態様等の背面画像を変更したりするように、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７を制御すると共に、表示制御装置１１４へ枠ボタン２２の押下に基づいた表示を第３図柄表示装置８１に表示させるように指示する。

【７８８２】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出や後述する小当たり当選時の右打ち報知演出の表示、「保留変化予告」の表示制御を実行するものである。なお、この表示制御装置１１４の詳細については、図４８１を、小当たり当選時の右打ち報知演出の表示内容の詳細については、図５２２及び図５４１を、それぞれ参照して後述する。

【７８８３】

電源装置１１５は、パチンコ機１０の各部に電源を供給するための電源部２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路２５２とを有している。電源部２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置１１０～１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ２０８などの各種スイッチや、ソレノイド２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置１１０～１１４等に対して必要な電圧を供給する。

【７８８４】

停電監視回路２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１及び払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（

電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０及び払出制御装置１１１のＮＭＩ端子へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理（図５１１参照）を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理を正常に実行し完了することができる。

【７８８５】

ベース表示装置４０１は、主制御装置１１０内に設けられ且つ入出力ポート２０５と接続されたベース表示装置制御回路４０２に接続される。ベース表示装置制御回路４０２は、ＭＰＵ２０１からの駆動・制御信号に基づいて、ベース表示装置４０１の各７セグメント表示器（図４５４参照）を駆動・制御して、ベース値に関する各種表示を行うものである。

【７８８６】

ベース値とは、大当たり状態、時間短縮状態を除く通常時において、１００発の球に対して払い出される（賞球される）球の数（割合）である。第２０実施形態のパチンコ機１０では、遊技領域から球排出路へ案内されたアウト球の数（即ち、遊技領域に打ち出された球の数、換言すれば、遊技で使用された球の数。以下「総アウト個数」と称す。）が６００００個となる毎に、その６００００個の球に対するベース値を計測し、保存する。

【７８８７】

そして、ベース表示装置４０１には、総アウト個数が６００００個に到達するまでの期間中リアルタイムに計測しているベース値（以下「リアルタイムベース値」と称す）と、前回（直近で）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値とに加え、前回よりも１つ前に（前々回）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値と、前々回よりも１つ前に（前々々回）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値とが、所定期間（本実施形態では５秒）毎に切り替えて表示される。リアルタイムベース値以外に過去複数回分のベース値も表示することで、不正行為があったか否かの判断をより正確に行えるようになり、また、その不正行為があった時期もある程度予測可能とすることができる。

【７８８８】

ここで、図４７７を参照して、音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図４７７は、主に音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、ＭＰＵ２２１にて実行される各種制御プログラムの他、固定値データとして、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、小当たり種別テーブル２２２ｃ、停止パターンテーブル２２２ｄ、変動パターンテーブル２２２ｅ、損益分岐回数テーブル２２２ｆが少なくとも格納されている。これらのテーブル２２２ａ～２２２ｅは、いずれも主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に設けられた大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、小当たり種別テーブル２０２ｃ、停止パターンテーブル２０２ｅ、変動パターンテーブル２０２ｆと同じものである。

【７８８９】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３および変動種別カウンタＣＳ１の各値と、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、小当たり種別テーブル２２２ｃ、停止パターンテーブル２２２ｄおよび変動パターンテーブル２２２ｅとに基づいて、先読み処理を実行可能に構成されている。

【７８９０】

そして、この先読み処理によって、その先読み処理の対象となった保留中の変動演出が

、結果としてどのような演出となるか（大当たりとなるか否か、「リーチ表示」となるか否か等）をその変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定したり、コクピット表示領域Ｄｂ（図４５６参照）に表示される保留図柄の表示態様を変化させる「保留変化予告」の演出内容（及び実行時期（タイミング））を決定したりする制御を実行する。

【７８９１】

ＲＡＭ２２３には、特図１変動開始フラグ２２３ａ、特図２変動開始フラグ２２３ｂ、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄ、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ、実行情報格納エリア２２３ｇ、サブ救済カウンタ２２３ｉ、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊ、損益分岐回数格納エリア２２３ｋが少なくとも設けられている。

【７８９２】

特図１変動開始フラグ２２３ａは、オン状態で第１特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図１変動開始フラグ２２３ａは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特図１停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図５１５のＳ１２３５参照）。そして、第１特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図５１８のＳ１３０２参照）。

【７８９３】

そして、第２０実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、この特図１変動開始フラグ２２３ａがオンされたことを契機として、待機中の第１特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第１特別図柄の変動演出を実行させるための第１特別図柄の変動演出の設定処理（図５１８のＳ１３０６～Ｓ１３０８参照）を行う。

【７８９４】

特図２変動開始フラグ２２３ｂは、オン状態で第２特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図２変動開始フラグ２２３ｂは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特図２停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図５１６のＳ１２５５参照）。そして、第２特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図５１８のＳ１３１０参照）。

【７８９５】

そして、第２０実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、この特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンされたことを契機として、待機中の第２特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第２特別図柄の変動演出を実行させるための第２特別図柄の変動演出の設定処理（図５１８のＳ１３１４～Ｓ１３１６参照）を行う。

【７８９６】

サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同様に、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）で実行され得る第１特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【７８９７】

上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている第１保留球数カウンタ２０３ａの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信されるコマンド（保留球数コマンド）に基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃにて、その保留球数を管理するようになっている。

【７８９８】

具体的には、音声ランプ制御装置１１３は、第１始動口６４への入球によって第１特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置１１０において第１保留球数カウンタ２０３ａの値が加算された場合に主制御装置１１０より送信される第１保留球数コマンドを受信すると、その第１保留球数コマンドに含まれる、主制御装置１１０の第１保留球数

カウンタ２０３ａの加算後の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（図５１４のＳ１２０７参照）。

【７８９９】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において第１保留球数カウンタ２０３ａの値が減算される場合に主制御装置１１０から送信される第１特別図柄の変動演出に対応する特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第１特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算（更新）する（図５１８のＳ１３０５参照）。このように、第１保留球数カウンタ２０３ａの更新にあわせて主制御装置１１０から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置１１３ではサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新するので、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同期させながら、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新することができる。

【７９００】

サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄは、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同様に、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）で実行され得る第２特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【７９０１】

上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている第２保留球数カウンタ２０３ｂの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信されるコマンドに基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄにて、その保留球数を管理するようになっている。

【７９０２】

具体的には、音声ランプ制御装置１１３は、第２始動口７１への入球によって第２特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置１１０において第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が加算された場合に主制御装置１１０より送信される第２保留球数コマンドを受信すると、その第２保留球数コマンドに含まれる、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの加算後の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第２特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納する（図５１４のＳ１２１１参照）。

【７９０３】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が減算される場合に主制御装置１１０から送信される第２特別図柄の変動演出に対応する特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第２特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を１減算（更新）する（図５１８のＳ１３１３参照）。このように、第２保留球数カウンタ２０３ｂの更新にあわせて主制御装置１１０から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置１１３ではサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新するので、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同期させながら、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新することができる。

【７９０４】

サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値は、各特別図柄の変動演出が奨励される遊技状態において、第３図柄表示装置８１における保留図柄及び実行図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドの受信に応じてそのコマンドにより示される保留球数をサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納したり（図５１４のＳ１２０７又はＳ１２１１参照）、特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンド、又は、特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンド

の受信に応じて、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新したりするタイミングで（図５１８のＳ１３０５又はＳ１３１３参照）、遊技状態に応じて奨励される特別図柄に対応する格納後もしくは更新後のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用第１保留球数コマンド又は表示用第２保留球数コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する。

【７９０５】

表示制御装置１１４では、この表示用第１保留球数コマンド又は表示用第２保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値分の保留図柄と、実行中の変動演出を示す実行図柄とを第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図４５６（ｂ）参照）に表示するように、画像の描画を制御する。

【７９０６】

上述したように、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同期しながら、その値が変更され、また、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄは、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図４５６（ｂ）参照）に表示される保留図柄の数も、奨励される特別図柄に関する主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【７９０７】

第１保留情報格納エリア２２３ｅは、保留されている第１特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第１保留球数コマンドによって送信された第１特別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタＣ１小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。

【７９０８】

音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値と、ＲＯＭ２２２に格納された各テーブル２２２ａ～２２２ｅとを用いて、第１特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

【７９０９】

第２保留情報格納エリア２２３ｆは、保留されている第２特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第２保留球数コマンドによって送信された第２別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。

【７９１０】

音声ランプ制御装置１１３は、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値と、ＲＯＭ２２２に格納された各テーブル２２２ａ～２２２ｄとを用いて、第２特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

【７９１１】

実行情報格納エリア２２３ｇは、少なくとも特別図柄表示装置３７で実行され、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１で実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。

【７９１２】
音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の設定等を実行するために、上述した第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１エリア又は第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１エリアに記憶されている変動演出を行うための情報（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１等の各値）を、この実行情報格納エリア２２３ｇへシフトする。
【７９１３】
サブ救済カウンタ２２３ｉは、主制御装置１１０内の救済カウンタ２０３ｒと同様に、特別図柄の低確率状態における該特別図柄の動的表示の実行回数を計数するためのカウンタである。
【７９１４】
このサブ救済カウンタ２２３ｉは音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理におけるＲＡＭの初期値設定処理及び当たり処理の開始時において「０」が設定される（図５１２のＳ１０１０及び図５２１のＳ１４０３参照）。そして、主制御装置１１０から送信される救済カウンタコマンドの受信時に、該当情報をサブ救済カウンタ２２３ｉに格納する（図５１７のＳ１２８０参照）。
【７９１５】
第２０実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、該小当たり当選時のサブ救済カウンタ２２３ｉの値と、後述する損益分岐回数格納エリア２２３ｋに格納された値とを比較して、大当たり優先報知期間又は救済優先報知期間のうち、いずれの報知期間に属しているのかを判断し、該小当たり当選時のＯＰ時間において行う右打ち報知演出の内容を決定する。
【７９１６】
サブ救済設定済みフラグ２２３ｊは、主制御装置１１０内の救済設定済みフラグ２０３ｓと同様に、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示が救済条件成立回数に１度達したか否かを判別するためのフラグである。
【７９１７】
このサブ救済設定済みフラグ２２３ｊは音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理におけるＲＡＭの初期値設定処理及び当たり処理の開始時においてオフに設定される（図５１２のＳ１０１０及び図５２１のＳ１４０４参照）。そして、主制御装置１１０から送信される救済設定済みコマンドの受信時に、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊをオンに設定する（図５１７のＳ１２７８参照）。
【７９１８】
第２０実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に行う小当たり当選時右打ち報知演出処理（図５２２参照）において、このサブ救済設定済みフラグ２２３ｊを判別して右打ち報知演出の内容を決定する。
【７９１９】
例えば、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオンである場合、前回の大当たり（又は、電源投入時のＲＡＭ２０３初期化処理）から一度救済条件成立回数に達しており、「普図低確時間短縮状態」に移行し得ない遊技状態であり、この場合は小当たり当選時の右打ち遊技方法を選択した方が獲得可能な出玉の期待値が高くなるため、右打ち報知演出において、右打ち遊技を強く示唆して大当たり発生を強調させる演出を行うように構成されている（図５４１（ｂ）参照）。
【７９２０】
損益分岐回数格納エリア２２３ｋは、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に行う右打ち報知演出の内容を決定するための１の判別条件であり、大当たり優先報知期間と救済優先報知期間との境目となる特別図柄の動的表示の回転数が格納されるエリア（記憶領域）である。
【７９２１】

この損益分岐回数格納エリア２２３ｋは、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理におけるＲＡＭの初期値設定処理において、損益分岐回数（第２０実施形態では、「５４３回」がセットされる（図５１２のＳ１０２１参照）。

【７９２２】

第２０実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合にこの損益分岐回数格納エリア２２３ｋが参照され（図５２２のＳ１５０５参照）、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値と比較して、該小当たりの右打ち報知演出において実行される右打ち報知演出のコマンドが設定される（図５２２のＳ１５０６又はＳ１５０９参照）。

【７９２３】

ここで、図４７９を参照して、「通常遊技状態Ａ」において、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」の当選時に大当たりさせた場合、及び、該小当たり遊技で大当たりさせずに「通常遊技状態Ａ」に戻り、救済条件成立回数まで特別図柄の動的表示を実行させた場合、の各状態別の期待獲得球数について説明する。図４７９は、「通常遊技状態Ａ」において小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選した場合に、該小当たり当選時に右打ち遊技を行って大当たりを発生させた場合の平均獲得球数と、該小当たり当選時に右打ち遊技を行わず、「通常遊技状態Ａ」に戻って再び特別図柄の動的表示を実行させ、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行させた場合の平均獲得球数と、について、小当たり当選時の回転数別に２の平均獲得球数の差異をまとめた表である。

【７９２４】

第２０実施形態のパチンコ機１０では、図４７９の表から算出される所定時期としての損益分岐回数に基づいて、後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆ（図４８０参照）が設定されている。そして、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に損益分岐回数テーブル２２２ｆを参照し、損益分岐回数と小当たり当選時の回転数と、を比較し、該小当たり当選時のＯＰ時間において行う右打ち報知演出の内容を決定する。

【７９２５】

図４７９のＮｏ．１のケースに示すように、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選し、該小当たり当選時の回転数（サブ救済カウンタ２２３ｉの値）が「５００回転」の場合、該小当たり遊技において右打ち遊技を行い、特定領域６５ｄに球を通過させて大当たりさせた場合の連荘終了までに遊技者が獲得し得る平均獲得球数は約４０００発（この場合における平均獲得球数を「α」とする）となる。

【７９２６】

ここでの連荘終了とは、「通常遊技状態Ａ」における小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」当選時に右打ち遊技を開始して大当たり状態に移行させてから、「普図高確時間短縮状態（普図高確時間短縮状態Ａ及び普図高確時間短縮状態Ｂ）」及び「通常遊技状態Ｂ」を経由して、再び「通常遊技状態Ａ」に戻る事象を意味する（図４６３参照）。

【７９２７】

一方、該小当たり当選時において右打ち遊技を行わずに大当たりを発生させなかった場合、救済条件成立回数が「８００回転」であって、該小当たり当選時の回転数が「５００回転」であるから、救済条件成立回数までの残りの回転数は「３００回転」となる。

【７９２８】

また、第２０実施形態のパチンコ機１０では、左打ち遊技で発射された球が第１始動口６４へ１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように構成されているため、左打ち遊技を継続した場合に、救済条件成立回数に達するまで（即ち、残りの「３００回転」を実行するまで）に要する時間は約５０分となる（図４７９における「救済条件成立回数までの「時間（分）」」欄）。よって、約５０分の左打ち遊技で発射した球数は約５０００発となり、第２０実施形態のパチンコ機１０における「通常遊技状態」のベース値は「３０」となるように構成されているため、この間に賞球として払い出された球数は約１５００発となる。つまり、約５０分（約５０００発の球の発射時）の左打ち遊技によって消

費した球数は約３５００発となる（図４７９における「救済条件成立回数までの「使用球数」」欄）。
【７９２９】
また、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行した場合、連荘終了までに遊技者が獲得し得る平均獲得球数は約７０００発となる（図４７９における「救済条件成立時の平均獲得球数」欄）。
【７９３０】
ここで、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選してから、該小当たりで大当たりを発生させずに救済条件成立回数に達するまでに消費した球数は約３５００発であるから、該特図１小当たり当選時から、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行した場合の平均獲得球数は、「救済条件成立時の平均獲得球数（７０００）－救済条件成立回数までの使用球数（３５００）」から、約３５００発（この場合における平均獲得球数を「β」とする）となる（図４７９における「小当たりＡ当選時から連荘終了までの「平均獲得球数（β）」」欄）。なお、該特図１小当たり当選時から、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行させ、連荘が終了するまでの時間は約７０分となる（図４７９における「小当たりＡ当選時から連荘終了までの「平均消化時間（分）」」欄）。
【７９３１】
従って、Ｎｏ．１のケースにおける小当たり当選時の右打ち遊技方法による平均獲得球数は約４０００発（α）であって、小当たり当選時の左打ち遊技方法による平均獲得球数は約３５００発（β）であるから、２の平均獲得球数の差分（α－β）は約５００発となる（図４７９における「差分（α－β）」欄）。
【７９３２】
即ち、第２０実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の低確率状態における回転数が「５００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約５００発多くなるように構成されている。
【７９３３】
同様に、Ｎｏ．２のケースにおいては、特別図柄の低確率状態における回転数が「５４２回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約１０発多くなるように構成されている。
【７９３４】
さらに、Ｎｏ．３のケースにおいては、特別図柄の低確率状態における回転数が「５４３回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約２発少なくなるように構成されている。
【７９３５】
また、Ｎｏ．４のケースにおいては、特別図柄の低確率状態における回転数が「６００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約６６７発少なくなるように構成されている。
【７９３６】
このように、第２０実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が５４２回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。
【７９３７】
一方、小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が５４３回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲

得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。
【７９３８】
よって、第２０実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数である「５４３回転」を所定時期である損益分岐回数として、後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆに格納している（図４８０参照）。
【７９３９】
次に、図４８０を参照して、損益分岐回数テーブル２２２ｆについて説明する。図４８０は、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２に記憶される損益分岐回数テーブル２２２ｆの一例を模式的に示した模式図である。上述したように、損益分岐回数テーブル２２２ｆは、図４７９の各状態別の期待獲得球数表に基づいて設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の実行回数と、損益分岐回数テーブル２２２ｆに規定された損益分岐回数とを比較して、該小当たり遊技のＯＰ時間において実行する右打ち報知演出の内容を決定する。
【７９４０】
図４８０に示すように、第２０実施形態の損益分岐回数テーブル２２２ｆは、所定時期としての損益分岐回数が「５４３回転」、大当たり優先報知期間が「０～５４２回転」、特定時期としての救済優先報知期間が「５４３～８００回転」に設定されている。
【７９４１】
従って、特別図柄の低確率状態における回転数が「０～５４２回転」、即ち、大当たり優先報知期間において制御判定結果としての特図１小当たりに当選した場合は、第１通知態様として大当たり優先報知演出を行い（図５４１（ｂ）参照）、特別図柄の低確率状態における回転数が「５４３～８００回転」、即ち、特定時期としての救済優先報知期間において特図１小当たりに当選した場合は、第２通知態様として救済優先報知演出を行うように構成されている（図５４１（ｄ）参照）。
【７９４２】
ここで、従来のパチンコ機では、大当たり遊技を発生し得る小当たり種別に当選した場合（即ち、特定領域に球を通過可能な小当たり種別に当選した場合）には、該小当たり遊技中に球を発射して可変入賞装置に入賞させ、特定領域に球を通過させて大当たり遊技を発生させるべく、可変入賞装置に向けて球を発射させるように第３図柄表示装置等によって演出を実施するように構成されていた。
【７９４３】
しかしながら、このような従来のパチンコ機の場合、小当たり当選時の右打ち報知演出において１の報知演出が固定で実行されるのみであり、遊技のバリエーションが乏しく、また、遊技状態によっては、遊技者が獲得可能となる出玉の期待値が低下してしまうおそれがある。
【７９４４】
よって、第２０実施形態のパチンコ機１０のように構成することで、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、該小当たり遊技のＯＰ時間において実行される右打ち報知演出の内容を確認することで、小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法と、のいずれの打ち方を選択した方が獲得し得る平均獲得球数が多くなるかを判別することができ、遊技の興趣を向上することができる。
【７９４５】
次に、図４７８を参照して、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの詳細について説明する。図４７８は、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの構成を模式的に示す模式図である。
【７９４６】
第１保留情報格納エリア２２３ｅは、第１保留情報格納第１～第４エリアの４つのエリ

アを有している。各第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｅ１と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｅ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｅ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｅ５が少なくとも設けられている。

【７９４７】

また、第２保留情報格納エリア２２３ｆは、第１保留情報格納エリア２２３ｅと同様、第２保留情報格納第１～第４エリアの４つのエリアを有している。各第２保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｆ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｆ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｆ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ５が少なくとも設けられている。

【７９４８】

さらに、実行情報格納エリア２２３ｇには、現在実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｇ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｇ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｇ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｇ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｇ５が少なくとも設けられている。

【７９４９】

具体的には、実行情報格納エリア２２３ｇが、現在実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に対応するエリアである。さらに、第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第２エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に２番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第３エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に３番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第４エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に４番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

【７９５０】

また、第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第２エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に２番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第３エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に３番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第４エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に４番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

【７９５１】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第１保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタＣ１、停止パターン選択カウンタＣ３、小当たり種別カウンタＣＫ、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、第１保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置１１３は、抽出した各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値をそれぞれ、対応する第１保留情報格納第１～第４エリアのうち該第１保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｅ１、停止パタ

ーン選択カウンタ格納エリア２２３ｅ３、変動種別カウンタ格納エリア２２３ｅ４、小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｅ５に格納する。

【７９５２】

具体的には、第１保留球数コマンドに含まれる保留球数がＸ（１≦Ｘ≦４）であれば、その時点で保留されている第１特別図柄の変動演出の数はＸであり、その第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値は、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的にＸ番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第１保留情報格納第Ｘエリアの各カウンタ格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に対応するカウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を格納する。このとき、主制御装置１１０では、第１保留球数コマンドに含めた各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第Ｘエリアに格納する。つまり、主制御装置１１０の第１保留第Ｘエリアに格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１と同じ値が、第１保留情報格納第Ｘエリアに格納されることになる。

【７９５３】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第２保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、小当たり種別カウンタＣＫ、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、第２保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置１１３は、抽出した各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値をそれぞれ、対応する第３保留情報格納第１～第４エリアのうち該第３保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｆ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｆ３、変動種別カウンタ格納エリア２２３ｆ４、小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ５に格納する。

【７９５４】

具体的には、第２保留球数コマンドに含まれる保留球数がＸ（１≦Ｙ≦４）であれば、その時点で保留されている第２特別図柄の変動演出の数はＹであり、その第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値は、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的にＹ番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第１保留情報格納第Ｙエリアの各カウンタ格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に対応するカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を格納する。このとき、主制御装置１１０では、第２保留球数コマンドに含めた各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第Ｙエリアに格納する。つまり、主制御装置１１０の第２保留第Ｙエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１と同じ値が、第２留情報格納第Ｙエリアに格納されることになる。

【７９５５】

一方、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第１特別図柄の変動演出の開始を意味する特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信すると、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された情報を、実行情報格納エリア２２３ｇに対してシフトする処理を実行する。つまり、第１特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応する第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、現在実行中の第１特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ５に移動させる。

【７９５６】

そして、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ５に移動させた場合は、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に移動させ、第１

保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に移動させ、第１保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に移動させる。

【７９５７】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第２特別図柄の変動演出の開始を意味する特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドを受信すると、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された情報を、実行情報格納エリア２２３ｇに対してシフトする処理を実行する。つまり、第２特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された第２特別図柄の変動演出に対応する第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、現在実行中の第２特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ５に移動させる。

【７９５８】

そして、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ５に移動させた場合は、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させる。

【７９５９】

これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。さらに、第１保留情報格納第１～第４エリア及び第２保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリア、及び、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。つまり、音声ランプ制御装置１１３には、主制御装置１１０にて実行中および保留中の第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１が、実行情報格納エリア２２３ｇ並びに第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納される。

【７９６０】

音声ランプ制御装置１１３では、先読み処理（図示せず）を行う場合に、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄから保留されている第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の数（保留球数）を把握する。そして、その保留球数に基づき、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアのうち、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出が保留されているエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を先読みし、その変動演出において大当たりとなるか否かや、変動時間等が判定される。例えば、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「１」であって、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が「０」であれば、第１特別図柄の変動演出の保留球数が１回であって第２特別図柄の変動演出の保留球数が０回であるので、第１保留情報格納第１エリアについて、格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を先読みし、判定を行う。また、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「０」であって、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が「４」であれば、第１特別図

柄の変動演出の保留球数が０回であって第２特別図柄の変動演出の保留球数が４回であるので、第２保留情報格納第４エリアについて、格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を先読みし、判定を行う。

【７９６１】

パチンコ機１０は、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成されており、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３等にアクセスすることはできない。これに対し、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆを設けて、主制御装置１１０にて保留された第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１を音声ランプ制御装置１１３にも格納するので、この第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１を参照することで、先読み処理を音声ランプ制御装置１１３にて実行できるようになっている。即ち、保留された第１特別図柄又は／及び第２特別図柄の変動演出が実行された場合に、その変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【７９６２】

なお、第１保留情報格納エリア２２３ｅ又は第２保留情報格納エリア２２３ｆ、および、実行情報格納エリア２２３ｇにおける上述のシフト処理は、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド又は特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドを受信したときの保留球数（特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド又は特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドの受信に基づく更新が行われる前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値）に基づいて、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアのうち保留されている変動演出に対応するエリアについてのみデータの移動（シフト）を行う。

【７９６３】

例えば、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「４」であり、第１保留情報格納エリア２２３ｅの全エリア（第１保留情報格納第１～第４エリア）にデータが記憶されているとする。この場合、第１保留情報格納第１エリアのデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし、第１保留情報格納第２エリアのデータを第１保留情報格納第１エリアへシフトし、第１保留情報格納第３エリアのデータを第１保留情報格納第２エリアへシフトし、第１保留情報格納第４エリアのデータを第１保留情報格納第３エリアへシフトする。

【７９６４】

一方、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「２」であれば、第１保留情報格納第１エリアのデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし、第１保留情報格納第２エリアのデータを第１保留情報格納第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、本実施形態では、変動演出が保留されていない第１保留情報格納第３，第４エリアについては、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【７９６５】

なお、データの有無に関わらず、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアの各データを、エリア番号が１小さいエリア（実行情報格納エリア２２３ｇ又は第１保留情報格納第１～第３エリア若しくは第２保留情報格納第１～第３エリア）にそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアの各々のエリアについて、データが記憶（保留）されているか否かの判定を不用とするので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【７９６６】
図４７７に戻って説明を続ける。ＲＡＭ２２３は、その他、主制御装置１１０より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）などを有している。
【７９６７】
コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ　Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ　Ｏｕｔ）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図５１４参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。
【７９６８】
表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における特別図柄の変動演出や連続予告演出を制御するものである。
【７９６９】
第２０実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態毎に第３図柄表示装置８１で行われる変動演出の変動態様が異なるとともに、各遊技状態ごとに奨励される球の発射態様が遊技者に示されるように構成されている。具体的には、例えば、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態Ａ」では、左打ち遊技を促す「左打ち」という文字表示が主表示領域Ｄｍの左下領域に表示されつつ、アラビア数字で構成される各変動図柄が縦スクロールで変動すると共に、主表示領域Ｄｍにおいて１の有効ラインのみ（所謂、シングルライン）を形成するように表示される。また、右打ち遊技が奨励される「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技を促す主表示用右打ち指示８９が主表示領域Ｄｍの右上領域に表示されつつ、漢数字で構成される各変動図柄が縦スクロールで変動すると共に、主表示領域Ｄｍにおいて１の有効ライン（所謂、シングルライン）を形成するように表示される。このように、各遊技状態において変動図柄の表示態様を明確に異ならせることで、遊技状態を遊技者に認識させ易くしつつ、奨励される遊技を行うために必要な遊技態様（発射態様）を認識し易くすることができる。
【７９７０】
次に、図４８１を参照して、表示制御装置１１４の電気的構成について説明する。図４８１は、表示制御装置１１４の電気的構成を示すブロック図である。表示制御装置１１４は、ＭＰＵ２３１と、プログラムＲＯＭ２３２と、ワークＲＡＭ２３３と、キャラクタＲＯＭ２３４と、常駐用ビデオＲＡＭ２３５と、通常用ビデオＲＡＭ２３６と、画像コントローラ２３７と、入力ポート２３８と、出力ポート２３９と、バスライン２４０，２４１とを有している。
【７９７１】
入力ポート２３８の入力側には音声ランプ制御装置１１３の出力側が接続されており、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３によって決定された第３図柄表示装置８１の表示態様を指示するコマンドを音声ランプ制御装置１１３から受信する。入力ポート２３８の出力側には、バスライン２４０を介して、ＭＰＵ２３１、プログラムＲＯＭ２３２、ワークＲＡＭ２３３、キャラクタＲＯＭ２３４、画像コントローラ２３７が接続されている。画像コントローラ２３７には、常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６が接続されると共に、バスライン２４１を介して出力ポート２３９が接続されている。出力ポート２３９の出力側には、第３図柄表示装置８１が接続されている。
【７９７２】
なお、パチンコ機１０は、大当たりの抽選確率や１回の大当たりで払い出される賞球数が異なる別機種であっても、第３図柄表示装置８１で表示される図柄構成が全く同じ仕様の機種があるので、表示制御装置１１４は共通部品化されコスト低減が図られている。
【７９７３】
以下では、先にＭＰＵ２３１、キャラクタＲＯＭ２３４、画像コントローラ２３７、常

駐用ビデオＲＡＭ２３５、通常用ビデオＲＡＭ２３６について説明し、次いで、プログラムＲＯＭ２３２、ワークＲＡＭ２３３について説明する。

【７９７４】

まず、ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３から入力されたコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示内容を制御するものである。

【７９７５】

キャラクタＲＯＭ２３４は、第３図柄表示装置８１に表示される図柄（背景図柄や装飾図柄）といった各スプライトの画像データを記憶したメモリであり、多くの画像データを格納するために、小さな面積で大きな記憶容量が得られ、かつ、安価なＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されている。第２０実施形態では、２ギガバイトのＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａが用いられる。これにより、第３図柄表示装置８１に表示される数多くの画像を格納できるので、第３図柄表示装置８１に表示される画像を多種多様化することができ、遊技の興趣を高めるように構成されている。

【７９７６】

なお、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、その性質上、データを書き込むことができない不良ブロックデータが発生する。そこで、キャラクタＲＯＭ２３４には、不良データブロックを避けてＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａへのデータの読み書きが行われるようにデータアドレスの変換を実行する公知の調停回路２３４ｂ（例えば、特開２００６－２２３５９８号を参照）を設けている。この調停回路２３４ｂにより、キャラクタＲＯＭ２３４内部で、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの不良データブロックが解析され、その不良データブロックへのアクセスが回避されるので、ＭＰＵ２３１は、個々のＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで異なる不良データブロックのアドレス位置を考慮することなく、キャラクタＲＯＭ２３４へのアクセスを容易に行うことができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、キャラクタＲＯＭ２３４へのアクセス制御が複雑化することを抑制することができる。

【７９７７】

画像コントローラ２３７は、画像を描画し、その描画した画像を所定のタイミングで第３図柄表示装置８１に表示させるデジタル信号プロセッサ（ＤＳＰ）である。画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１から送信される後述の描画リスト（図４８８参照）に基づき１フレーム分の画像を描画して、後述する第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれか一方のフレームバッファに描画した画像を展開すると共に、他方のフレームバッファにおいて先に展開された１フレーム分の画像情報を第３図柄表示装置８１へ出力することによって、第３図柄表示装置８１に画像を表示させる。画像コントローラ２３７は、この１フレーム分の画像の描画処理と１フレーム分の画像の表示処理とを、第３図柄表示装置８１における１フレーム分の画像表示時間（第２０実施形態では、２０ミリ秒）の中で並列処理する。

【７９７８】

画像コントローラ２３７は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に、ＭＰＵ２３１に対して遊技条件としての垂直同期割込信号（以下、「Ｖ割込信号」と称する）を送信する。ＭＰＵ２３１は、このＶ割込信号を検出する度に、Ｖ割込処理（図５２４（ｂ）参照）を実行し、画像コントローラ２３７に対して、次の１フレーム分の画像の描画を指示する。この指示により、画像コントローラ２３７は、次の１フレーム分の画像の描画処理を実行すると共に、先に描画によって展開された画像を第３図柄表示装置８１に表示させる表示処理を実行する。

【７９７９】

このように、ＭＰＵ２３１は、画像コントローラ２３７からのＶ割込信号に伴ってＶ割込処理を実行し、画像コントローラ２３７に対して描画指示を行うので、画像コントローラ２３７は、画像の描画処理および表示処理間隔（２０ミリ秒）毎に、画像の描画指示をＭＰＵ２３１より受け取ることができる。よって、画像コントローラ２３７では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがない

ので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

【７９８０】

画像コントローラ２３７には、常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６が接続されており、画像コントローラ２３７による画像の描画で必要となる画像データが、描画前に予めＭＰＵ２３１によりキャラクタＲＯＭ２３４から読み出され、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送される。このとき、常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６のいずれに転送するか（さらに、どのアドレスに格納するか）は、ＭＰＵ２３１が、プログラムＲＯＭ２３２に格納されたプログラム又はテーブルに基づき、画像の内容に応じて決定する。

【７９８１】

また、画像コントローラ２３７が画像を描画する場合、キャラクタＲＯＭ２３４の画像データは使わず、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データを使用して、画像の描画処理を実行する。これにより、キャラクタＲＯＭ２３４が読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されていても、画像コントローラ２３７は、予めキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データを用いて画像の描画を行うので、キャラクタＲＯＭ２３４の読み出し速度の遅さに影響されることなく、画像の描画を即座に実行することができる。よって、所望の画像を所望の時間に第３図柄表示装置８１へ表示させることができる。

【７９８２】

ここで、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、ＲＯＭの大容量化を容易にする一方、読み出し速度がその他のＲＯＭ（マスクＲＯＭやＥＥＰＲＯＭなど）と比して遅い。これに対し、表示制御装置１１４では、ＭＰＵ２３１が、キャラクタＲＯＭ２３４に格納されている画像データのうち一部の画像データを電源投入後に常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送するように、画像コントローラ２３７に対して指示するように構成されている。そして、後述するように、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納された画像データは、上書きされることなく常駐するように制御される。

【７９８３】

これにより、電源投入時の初期設定処理（メイン処理（図５２３参照））の終了後は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ２３７にて画像の描画処理を行うことができる。よって、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度が遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。

【７９８４】

特に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３又は表示制御装置１１４によって表示が決定された後、即座に表示すべき画像の画像データを常駐させるので、キャラクタＲＯＭ２３４をＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、第３図柄表示装置８１に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。

【７９８５】

また、表示制御装置１１４は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の（展開されていない）画像データを用いて画像の描画を行う場合は、その描画が行われる前に、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して描画に必要な画像データを転送するように、ＭＰＵ２３１が画像コントローラ２３７に対して指示するように構成されている。後述するように、通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送された画像データは、画像の描画に用いられた後、上書きによって削除される可能性はあるものの、画像描画時には、読み出

し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がなく、その読み出しにかかる時間を省略できるので、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。

【７９８６】

また、通常用ビデオＲＡＭ２３６にも画像データを格納することによって、全ての画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐させておく必要がないため、大容量の常駐用ビデオＲＡＭ２３５を用意する必要がない。よって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５を設けたことによるコスト増大を抑えることができる。

【７９８７】

画像コントローラ２３７が画像を描画する場合に必要となる画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５と通常用ビデオＲＡＭ２３６とのいずれに格納されているか（さらに、どのアドレスに格納されているか）は、ＭＰＵ２３１がプログラムＲＯＭ２３２に格納されたプログラム又はテーブルに基づき画像の内容に応じて判断し、画像コントローラ２３７に対して画像の描画を指示するときに、必要となる画像データの格納先（常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６のいずれに格納されているか、どのアドレスに格納されているか）を併せて指示する。画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１からの指示に基づいて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６の所定のアドレスから必要な画像データを読み出す。これにより画像コントローラ２３７は、画像の描画に集中することができる。

【７９８８】

なお、画像コントローラ２３７が、ＭＰＵ２３１から画像の描画の指示を受けたときに、描画に必要な画像の種別から、描画に必要となる画像のデータの格納先（常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６のいずれに格納されているか、どのアドレスに格納されているか）を判断するように構成してもよい。この場合、ＭＰＵ２３１によってキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６に画像データが格納されるときに、画像コントローラ２３７が、その格納される画像データによって表示される画像の種別（又は対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４のアドレス）と、その画像データの格納先とを、ＭＰＵ２３１からの制御信号に基づいて判断し、画像コントローラ２３７に設けられたＲＡＭ（図示せず）に、画像の種別（又は対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４のアドレス）とその画像データの格納先とを対応付けて格納しておいてもよい。そして、そのＲＡＭに記憶された情報に基づいて、画像コントローラ２３７が画像に必要となる画像データの格納先を判断してもよい。画像コントローラ２３７により、画像データの格納先を判断することによって、ＭＰＵ２３１の処理負担の軽減を図ることができる。

【７９８９】

画像コントローラ２３７には、バッファＲＡＭ２３７ａが設けられている。このバッファＲＡＭ２３７ａは、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へのデータ転送用バッファメモリとして機能し、キャラクタＲＯＭ２３４に設けられたＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの１ブロック分の記憶容量（例えば、１３２キロバイト）を持つスタティックＲＡＭ（Ｓｔａｔｉｃ　ＲＡＭ。以下、「ＳＲＡＭ」という。）によって構成され、ＭＰＵ２３１から直接アクセス可能に構成されている。

【７９９０】

ＭＰＵ２３１は、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ画像を転送する場合に、キャラクタＲＯＭ２３４から１ブロック分のデータを読み出して一旦バッファＲＡＭ２３７ａに格納し、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６の未使用時を見計らって、バッファＲＡＭ２３７ａに格納された画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送する。

【７９９１】

仮に、バッファＲＡＭ２３７ａを設けず、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ直接画像データを転送した場合、キャラクタＲＯＭ２３４はＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されているためにその読み出し速度が遅いので、所望サイズの画像データを転送する間、入出力ポートが１ポート（以下、「１ポート型」と称する場合がある）のダイナミックＲＡＭ（ＤｙｎａｍｉｃＲＡＭ。以下、「ＤＲＡＭ」という。）で構成された常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６は、その１ポートをキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データ転送で占有されてしまい、長時間その他のデータアクセスを行えない状態となってしまう。これにより、その間、画像コントローラ２３７により、常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６から画像データを読み出して画像の描画を行ったり、第３図柄表示装置８１へ描画画像データを転送することができなくなり、第３図柄表示装置８１の画像表示が滞ってしまうおそれがある。また、常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６にマルチポート型（入出力ポートが複数設けられたタイプ）のＤＲＡＭを使用した場合であっても、画像コントローラ２３７において常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６を使用した制御に制限がかかり、その制御が複雑になるおそれがある。

【７９９２】

これに対し、本パチンコ機１０は、高速動作可能なＳＲＡＭによって構成されたバッファＲＡＭ２３７ａを画像コントローラ２３７に設けているので、キャラクタＲＯＭ２３４から時間をかけて読み出された画像データを一旦そのバッファＲＡＭ２３７ａに格納し、その後、その画像データをバッファＲＡＭ２３７ａから常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ短時間で転送することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４から画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送される間に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６が、その画像データの転送で長時間占有されるのを防止することができる。

【７９９３】

また、ＭＰＵ２３１が転送指示が描画リストの転送データ情報によって画像コントローラ２３７に対して行う画像データの転送指示には、転送すべき画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、転送先の情報（常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６のいずれに転送するかを示す情報）、及び転送先（常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスが含まれる。なお、格納元最終アドレスに代えて、転送すべき画像データのデータサイズを含めてもよい。

【７９９４】

画像コントローラ２３７は、この転送指示の各種情報に従って、キャラクタＲＯＭ２３４の所定アドレスから１ブロック分のデータを読み出して一旦バッファＲＡＭ２３７ａに格納し、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６の未使用時に、バッファＲＡＭ２３７ａに格納された画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送する。そして、転送指示により示された格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスに格納された画像データが全て転送されるまで、その処理を繰り返し実行する。

【７９９５】

これにより、キャラクタＲＯＭ２３４から時間をかけて読み出された画像データを一旦そのバッファＲＡＭ２３７ａに格納し、その後、その画像データをバッファＲＡＭ２３７ａから常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ短時間で転送することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４から画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送される間に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６が、その画像データの転送で長時間占有されるのを防止することができる。従って、画像データの転送により常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６が占有されることで、画像の描画処理にそれらのビデオＲＡＭ２３５，２３６が使用できず、結果として必要な時間までに画像の描画や、第３図柄表示装置８１への表示が

間に合わないことを防止することができる。
【７９９６】
　また、バッファＲＡＭ２３７ａから常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６への画像データの転送は、画像コントローラ２３７によって行われるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６が画像の描画処理や第３図柄表示装置８１への表示処理に未使用である時間を容易に判定することができ、処理の単純化を図ることができる。
【７９９７】
　常駐用ビデオＲＡＭ２３５は、上述したように、１ポート型のＤＲＡＭによって構成され、キャラクタＲＯＭ２３４より転送された画像データが、電源投入中、上書きされることなく保持され続けるように用いられる。これにより、常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、キャラクタＲＯＭ２３４より転送された画像データが常駐される。この常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、第３図柄表示装置８１に表示される画像のうち、電源投入時に表示される画像に対応するデータや、頻繁に表示される画像に対応するデータ、及び、主制御装置１１０又は音声ランプ制御装置１１３（表示制御装置１１４）によって表示が決定された画像のうち即座に表示されるべき画像に対応するデータが、キャラクタＲＯＭ２３４より転送され、常駐される。
【７９９８】
　常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、電源投入時主画像エリア２３５ａ、電源投入時変動画像エリア２３５ｂ、背面画像エリア２３５ｃ、第３図柄エリア２３５ｄ、キャラクタ図柄エリア２３５ｅ、エラーメッセージ画像エリア２３５ｆ、保留図柄エリア２３５ｇ、コクピット画像エリア２３５ｈ、副表示画像エリア２３５ｉ、文字図柄エリア２３５ｊが少なくとも設けられている。
【７９９９】
　電源投入時主画像エリア２３５ａは、表示制御装置１１４が電源投入時の初期化処理を行っている間に第３図柄表示装置８１に表示する電源投入時主画像２８２（図４８２参照）に対応するデータを格納する領域である。また、電源投入時変動画像エリア２３５ｂは、第３図柄表示装置８１に電源投入時主画像２８２が表示されている間に遊技者によって遊技が開始され、第１入球口６４への入球が検出された場合に、主制御装置１１０において行われた抽選結果を変動演出によって表示する電源投入時変動画像２８３（図４８２（ｂ）及び図４８２（ｃ）参照）に対応する画像データを格納する領域である。
【８０００】
　ＭＰＵ２３１は、電源部２５１から電源供給が開始されたときに、先ず初めにキャラクタＲＯＭ２３４から、電源投入時主画像２８２に対応する画像データを電源投入時主画像エリア２３５ａへ転送すると共に、電源投入時変動画像２８３に対応する画像データを電源投入時変動画像エリア２３５ｂへ転送するように、画像コントローラ２３７へ転送指示を送信する（図５２３のＳ２００２及びＳ２００３参照）。
【８００１】
　ここで、図４８２を参照して、電源投入時主画像２８２及び電源投入時変動画像２８３について説明する。図４８２は、パチンコ機１０の電源投入直後において、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して格納すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から転送している間に、第３図柄表示装置８１にて表示される電源投入時画像を説明する説明図である。
【８００２】
　表示制御装置１１４は、電源投入直後に、先ずキャラクタＲＯＭ２３４から電源投入時主画像に対応する画像データを電源投入時主画像エリア２３５ａへ転送すると、電源投入時変動画像に対応する画像データを電源投入時変動画像エリア２３５ｂへ転送する。そして、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納すべき残りの画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して転送する。この残りの画像データの転送が行われている間、表示制御装置１１４は、先に電源投入時主画像エリア２３５ａに格納された画像データを用いて。図４８２（ａ）に示す電源投入時主画像２８２を第３図柄表示装置８

１に表示させる。
【８００３】
このとき、音声ランプ制御装置１１３から変動開始の指示コマンドである表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドを受信すると、表示制御装置１１４は、図４８２（ｂ）に示すように、電源投入時主画像２８２の表示画面上に、画面に向かって右下の位置に「○」図柄の電源投入時停止画像２８３ａと、図４８２（ｃ）に示すように、「○」図柄と同位置に「×」図柄の電源投入時停止画像２８３ｂとを、変動演出の期間中、交互に繰り返して表示する。そして、音声ランプ制御装置１１３からの表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドから、主制御装置１１０にて行われた抽選の結果を判断し、「大当たり表示」である場合は、図４８２（ｂ）に示す電源投入時停止画像２８３ａを変動演出の停止後に一定期間表示し、「ハズレ表示」である場合は、図４８２（ｃ）に示す電源投入時停止画像２８３ｂを変動演出の停止後に一定時間表示する。
【８００４】
ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して全て転送されるまで、画像コントローラ２３７に対し、電源投入時主画像エリア２３５ａに格納された画像データを用いた電源投入時主画像２８２の描画を指示する。これにより、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている間、遊技者や遊技場の関係者は、第３図柄表示装置８１に表示された電源投入時主画像２８２を確認することができる。よって、表示制御装置１１４は、電源投入時主画像２８２を第３図柄表示装置８１に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送することができる。また、遊技者や遊技場の関係者は、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間、何らかの初期化処理が行われていることを認識できるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき残りの画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、初期化処理が終了するまで待機することができる。
【８００５】
また、パチンコ機１０の製造時における動作チェックにおいても、電源投入時主画像２８２がすぐに第３図柄表示装置８１に表示されることによって、第３図柄表示装置８１が電源投入によって問題なく動作が開始されていることを即座に確認することができ、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いることにより動作チェックの効率が悪化することを抑制できる。
【８００６】
さらに、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間に遊技者が遊技を開始し、第１入球口６４に入球が検出された場合は、電源投入時変動画像エリア２３５ｂに常駐された電源投入時変動画像２８３に対応する画像データを用いて電源投入時変動画像２８３が描画され、図４８２（ｂ）及び図４８２（ｃ）に示す画像が交互に第３図柄表示装置８１に表示されるように、ＭＰＵ２３１から画像コントローラ２３７に対して指示がされる。よって、電源投入時変動画像２８３を用いて簡単な変動演出を行うことができる。従って、遊技者は、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間であっても、その簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。
【８００７】
また、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示される段階で、すでに電源投入時変動画像２８３に対応する画像データが電源投入時変動画像エリア２３５ｂに常駐されているので、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間に第１入球口６４への入球が検出された場合は、対応する変動演出を第３図柄表示装置８１に即座に表示させることができる。
【８００８】
さらに、電源投入時主画像２８２及び電源投入時変動画像２８３に対応する画像データ

が、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａ及び電源投入時変動画像エリア２３５ｂに格納されるので、瞬間的に停電が発生した場合に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されたデータが残っていれば、復電時に電源投入時主画像エリア２３５ａ及び電源投入時変動画像エリア２３５ｂに常駐された画像データを用いて、電源投入時主画像２８２や電源投入時変動画像２８３を即座に第３図柄表示装置８１へ表示させることができる。

【８００９】

図４８１に戻って説明を続ける。背面画像エリア２３５ｃは、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される背面画像に対応する画像データを格納する領域である。ここで、図４８３及び図４８４を参照して、背面画像と、その背面画像のうち、背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲について説明する。図４８３及び図４８４は、３種類の背面画像と、各背面画像に対して常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲を説明する説明図であり、図４８３（ａ）は、「街中ステージ」に対応する背面Ａに対して、図４８３（ｂ）は、「空ステージ」に対応する背面Ｂに対して、図４８４は、「島ステージ」に対応する背面Ｃに対してそれぞれ示したものである。

【８０１０】

各背面Ａ～Ｃのうち、背面及びに対応する背面画像は、図４８３に示すように、いずれも第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて表示される表示領域よりも水平方向に長い画像が、キャラクタＲＯＭ２３４に用意されている。画像コントローラ２３７は、その画像を水平方向に左から右へスクロールさせながら背面画像が第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示されるように、画像の描画をおこなう。

【８０１１】

各背面Ａ及びＢに用意された画像（以下、「スクロール用画像」と称する。）は、いずれも位置ａおよび位置ｃのところで背面画像が連続するように画像が構成されている。そして、位置ｃから位置ｄの間の画像および位置ａから位置ａ’の間の画像は、表示領域の水平方向の幅分の画像によって構成されており、位置ｃから位置ｄの間にある画像が表示領域として第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示された後に、位置ａから位置ａ’の間にある画像を表示領域として第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示させると、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにスムーズなつながりで背面画像がスクロール表示されるようになっている。

【８０１２】

遊技者によって枠ボタン２２が操作されてステージが変更されると、ＭＰＵ２３１は、まず位置ａから位置ａ’の間を表示領域の初期位置として設定し、その初期位置の画像が第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示されるように、画像コントローラ２３７を制御する。そして、時間の経過とともに、表示領域をスクロール用画像に対して左から右に移動させ、順次その表示領域が第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示されるように画像コントローラ２３７を制御し、さらに、表示領域が位置ｃから位置ｄの間の画像に到達した場合、再び表示領域を位置ａから位置ａ’の画像として第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示されるように画像コントローラ２３７を制御する。よって、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍには、位置ａ～位置ｃの間の画像を、左方向に向かって流れるように、スムーズなつながりで繰り返しスクロールされて表示させることができる。

【８０１３】

一方、図４８４で示すように、背面Ｃにおける背面画像は、時間の経過とともに、図４８４の（ａ）→（ｂ）→（ｃ）→（ａ）→・・・の順で、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される。具体的には、背面Ｃは、島にそびえる山の画像と、山のふもとに広がる砂浜の画像と、島を囲む海の画像とが、その表示される位置が固定された状態で第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される。一方、山の上に広がる空の画像は、その色調が時間経過とともに変化する。

【８０１４】

遊技者による枠ボタン２２の操作によりステージが「島ステージ」に変更されると、背面Ｃの初期背面画像として、図４８４（ａ）に示す背面画像が表示される。この図４８４（ａ）に示す背面画像では、朝やけを示すオレンジ色の空が表示される。そして、時間の経過とともに空の色調がオレンジ色から徐々に鮮やかな青色に変化して、所定時間経過後、図４８４（ｂ）に示す背面画像が表示される。図４８４（ｂ）に示す背面画像では、昼を示す鮮やかな青色の空が表示される。次に、時間の経過とともに空の色調が鮮やかな青色から徐々に黒色に変化して、所定時間経過後、図４８４（ｃ）に示す背面画像が表示される。図４８４（ｃ）に示す背面画像では、夜を示す黒色の空が表示される。その後、時間の経過とともに空の色調が黒色から徐々に白みはじめ更にオレンジ色に変化する。そして、所定時間経過後、図４８４（ａ）に示す背面画像に戻って、再び図４８４（ａ）～（ｃ）の背面画像が第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される。

【８０１５】

次いで、各背面画像において、背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲について説明する。初期ステージである街中ステージに対応する背面Ａは、図４８３（ａ）に示すように、その背面Ａの全範囲、即ち、位置ａから位置ｄに対応する画像データが全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される。通常、初期ステージである街中ステージを表示させたまま、ステージを変更せずに遊技が行われる場合が多いので、多頻度で表示される街中ステージに対応する背面Ａの画像データを全て背面画像エリア２３５ｃに常駐させておくことで、キャラクタＲＯＭ２３４へのデータアクセス回数を減らすことができ、表示制御装置１１４にかかる負荷を軽減することができる。

【８０１６】

一方、空ステージに対応する背面Ｂは、図４８３（ｂ）に示すように、その背面の一部領域、即ち、位置ａから位置ｂの間の画像に対応する画像データだけを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納する。また、島ステージに対応する背面Ｃは、図４８４（ａ）を含み、図４８４（ｂ）を除く図４８４（ａ）～図４８４（ｂ）の間の背面画像に対応する画像データが、電源投入後の立ち上げ処理の中で常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納され、常駐される。

【８０１７】

ここで、ステージを変更するために遊技者による行われる枠ボタン２２の操作は、遊技者の意思に基づき任意のタイミングで行われるものであるので、任意のタイミングで枠ボタン２２が操作されても即座に背面画像を変更するためには、全ての背面画像について全範囲の画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐させておくことが理想的であるが、そのようにすると常駐用ビデオＲＡＭ２３５として非常に大きな容量のＲＡＭを用いなければならず、コストの増大につながる恐れがある。

【８０１８】

これに対し、本パチンコ機１０では、ステージが変更された場合に最初に表示される背面画像の初期位置を、位置ａから位置ａ’の範囲または図４８４（ａ）～図４８４（ｂ）の範囲に固定し、その初期位置を含む位置ａから位置ｂの間の画像または図４８４（ａ）～図４８４（ｂ）の間の画像に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納しておくので、キャラクタＲＯＭ２３４を読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、遊技者による枠ボタン２２の操作によって任意のタイミングでステージが変更された場合に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐されている画像データを用いることによって、即座にその背面Ｂや背面Ｃの初期位置を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示させ、また、時間経過とともにスクロール表示または色調を変化させながら表示させることができる。また、背面Ｂおよび背面Ｃについては、一部範囲の画像に対応する画像データだけを格納するので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の記憶容量の増大を抑制でき、コストの増大を抑えることができる。

【８０１９】

また、背面Ｂは、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画

像エリア２３５ｃに常駐された画像データを用いて位置ａから位置ｂの範囲を左から右に向けてスクロールさせている間に、位置ｂ’から位置ｄの画像に対応する画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送完了できるように、その位置ａから位置ｂの範囲が設定されている。これにより、位置ａから位置ｂの範囲をスクロールさせる間に位置ｂ’から位置ｄの画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送できるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納された画像データを用いて位置ａから位置ｂの範囲をスクロールさせた後、遅滞なく通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された背面画像に対応する画像データを用いて、位置ｂ’から位置ｄの範囲をスクロールさせて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示させることができる。

【８０２０】

同様に、背面Ｃは、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐された画像データを用いて図４８４（ａ）～図４８４（ｂ）の画像を表示させている間に、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送が完了できるように、図４８４（ａ）～図４８４（ｂ）の範囲が設定されている。これにより、図４８４（ａ）～図４８４（ｂ）の画像を表示させる間に図４８４（ｂ）～図４８４（ｃ）および図４８４（ｃ）～図４８４（ａ）の画像に対応する画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送できるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐された画像データを用いて図４８４（ａ）～図４８４（ｂ）の画像を表示させた後、遅滞なく通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された背面画像に対応する画像データを用いて、図４８４（ｂ）～図４８４（ｃ）および図４８４（ｃ）～図４８４（ａ）の画像を時間経過とともに、順次、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示させることができる。

【８０２１】

なお、背面Ｂ及び背面Ｃにおいて、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納される画像データは、後述する通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａ（図４８１参照）に設けられた背面画像専用のサブエリア（図示せず）に格納される。これにより、背面画像専用のサブエリアに格納された背面画像データが、他の画像データによって上書きされることがないので、背面画像を確実に表示させることができる。

【８０２２】

また、背面Ｂにおいて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される画像データと、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納される画像データとでは、位置ｂ’から位置ｂの間の画像に対応する画像データが重複して格納される。そして、ＭＰＵ２３１による画像コントローラ２３７の制御により、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納された画像データを用いて位置ｂまでの画像を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示させ、次いで、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データを用いて位置ｂ’からの画像を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示させることで、第３図柄表示装置８１にスムーズなつながりで背面画像がスクロール表示されるようになっている。

【８０２３】

さらに、ＭＰＵ２３１は、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像データを用いて、位置ｃから位置ｄの間の画像を表示領域として第３図柄表示装置８１に表示されるように画像コントローラ２３７を制御すると、次いで、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃの画像データを用いて、位置ａから位置ａ’の間の画像を表示領域として第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示されるように画像コントローラ２３７を制御する。これにより、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍには、位置ａ～位置ｃの間の画像が、左方向に向かって流れるように、スムーズなつながりで繰り返しスクロールされて表示させることができる。

【８０２４】

図４８１に戻って説明を続ける。第３図柄エリア２３５ｄは、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出において使用される第３図柄を常駐するためのエリアである。即ち、

第３図柄エリア２３５ｄには、第３図柄である「０」から「９」の数字を付した上述の１０種類の主図柄及び「チャレンジ図柄」の文字が記載された１種類の主図柄、の計１１種類の主図柄（図４５６参照）に対応する画像データが常駐される。これにより、第３図柄表示装置８１にて変動演出を行う場合、逐一キャラクタＲＯＭ２３４から画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、第３図柄表示装置８１において素早く変動演出を開始することができる。よって、第１入球口６４への入球が発生してから、第１図柄表示装置３７では変動演出が開始されているにも関わらず、第３図柄表示装置８１において変動演出が即座に開始されないような状態が発生するのを抑制することができる。

【８０２５】

また、第３図柄エリア２３５ｄには、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄として、木箱といった後方図柄からなる主図柄や、後方図柄とかんな，風呂敷，ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄とからなる主図柄及び「チャレンジ図柄」の文字が記載された主図柄に対応する画像データも常駐される。これらの画像データの一部は、１の変動演出が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の変動演出が開始されない場合に、第３図柄表示装置８１に表示されるデモ演出に用いられる。これにより、デモ演出が第３図柄表示装置８１に表示されると、そのデモ演出において、第３図柄として数字の付されていない主図柄が表示される。よって、遊技者は、数字の付されていない主図柄を第３図柄表示装置８１の表示画像から視認することによって、当該パチンコ機１０が更新状態としてのデモ状態にあることを容易に認識することができる。

【８０２６】

キャラクタ図柄エリア２３５ｅは、第３図柄表示装置８１に表示される各種演出で使用されるキャラクタ図柄に対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機１０では、「少年」をはじめとする様々なキャラクタが各種演出にあわせて表示されるようになっており、これらに対応するデータがキャラクタ図柄エリア２３５ｅに常駐される。これにより、表示制御装置１１４は、主制御装置１１０より受信したコマンドの内容に基づいてキャラクタ図柄を変更する場合、キャラクタＲＯＭ２３４から対応の画像データを新たに読み出すのではなく、常駐用ビデオＲＡＭ２３５のキャラクタ図柄エリア２３５ｅに予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ２３７にて所定の画像を描画できるようになっている。その結果、キャラクタＲＯＭ２３４から対応の画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、キャラクタ図柄を即座に変更することができる。

【８０２７】

エラーメッセージ画像エリア２３５ｆは、パチンコ機１０内にエラーが発生した場合に表示されるエラーメッセージに対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機１０では、遊技盤１３の裏面に取り付けられた振動センサ（図示せず）の出力から、音声ランプ制御装置１１３によって振動を検出すると、音声ランプ制御装置１１３は振動エラーの発生をエラーコマンドによって表示制御装置１１４に通知する。また、音声ランプ制御装置１１３により、その他のエラーの発生が検出された場合にも、音声ランプ制御装置１１３は、エラーコマンドによって、そのエラーの発生をそのエラー種別と共に表示制御装置１１４へ通知する。そして、表示制御装置１１４では、エラーコマンドを受信すると、その受信したエラーに対応するエラーメッセージを第３図柄表示装置８１に表示させるように構成されている。

【８０２８】

ここで、エラーメッセージは、遊技者の不正防止やエラーに対する遊技者の保護の観点から、エラーの発生とほぼ同時に表示されることが求められる。本パチンコ機１０では、エラーメッセージ画像エリア２３５ｆに、各種エラーメッセージに対応する画像データが予め常駐されているので、表示制御装置１１４は、受信したエラーコマンドに基づいて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５のエラーメッセージ画像エリア２３５ｆに予め常駐されている

画像データを読み出すことによって、画像コントローラ２３７にて各エラーメッセージ画像を即座に描画できるようになっている。これにより、キャラクタＲＯＭ２３４から逐次エラーメッセージに対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、エラーコマンドを受信してから対応するエラーメッセージを即座に表示させることができる。

【８０２９】

保留図柄エリア２３５ｇは、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂに表示される実行図柄及び保留図柄の初期設定（デフォルト設定）の表示態様に関するデータを常駐するためのエリアである。即ち、保留図柄エリア２３５ｇには、実行図柄及び保留図柄の初期設定（デフォルト設定）の表示態様である「白色」の「○」図柄に対応する画像データが常駐される。これにより、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂの実行図柄表示領域Ｄｂ０又は保留図柄表示領域Ｄｂ１～Ｄｂ４において実行図柄及び保留図柄を表示する場合、逐一キャラクタＲＯＭ２３４から画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、第３図柄表示装置８１において素早く実行図柄又は保留図柄を表示することができる。よって、第１入球口６４への複数の入球が発生して、第１図柄表示装置３７のＬＥＤ３７ａにおいて保留図柄が表示されているにも関わらず、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおいて保留図柄（実行図柄）が表示されないような状態が発生することを抑制することができる。

【８０３０】

コクピット画像エリア２３５ｈは、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂに表示されるコクピット画像に対応する画像データを常駐するための領域である。即ち、コクピット画像エリア２３５ｈには、コクピット表示領域Ｄｂにおいて表示される実行図柄及び保留図柄以外のコクピット画像に対応する画像データが常駐される。これにより、第３図柄表示装置８１にて変動演出を行う場合、逐一キャラクタＲＯＭ２３４からコクピット表示領域Ｄｂに対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、第３図柄表示装置８１において素早くコクピット表示領域Ｄｂを表示することができる。よって、変動演出においてコクピット表示領域Ｄｂを表示し続ける場合や、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素を実行した後にコクピット表示領域Ｄｂを再表示する場合であっても、該コクピット画像エリア２３５ｈに記憶されるコクピット画像を読み出すことで、第３図柄表示装置８１にコクピット表示領域Ｄｂを即座に表示することができる。

【８０３１】

また、コクピット表示領域Ｄｂは、主表示領域Ｄｍの背面画像がスクロール表示された場合であっても、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素が実行されない限り、常時、第３図柄表示装置８１の表示領域の一定の位置（表示領域下部）に固定的に表示されるように構成されている。よって、コクピット表示領域Ｄｂは、特定の第３図柄や特定の背面画像より表示頻度が高い表示物である。従って、常駐用ビデオＲＡＭ２３５にコクピット表示領域Ｄｂ用のコクピット画像エリア２３５ｈを設け、該コクピット画像エリア２３５ｈに格納されたコクピット画像に基づいて表示制御を行うように構成することで、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから直接読み込む場合と比べて、表示頻度が高いコクピット表示領域Ｄｂの表示をスムースに行うことが可能となる。

【８０３２】

副表示画像エリア２３５ｉは、第３図柄表示装置８１の副表示領域Ｄｓに表示される各小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３に対応する画像データを常駐するための領域である。これにより、第３図柄表示装置８１にて変動演出を行う場合、逐一キャラクタＲＯＭ２３４から副表示領域Ｄｓに対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、第３図柄表示装置８１において素早く副表示領域Ｄｓを表示することができる。よって、変動演出において副表示領域Ｄｓを表示し続ける場合や、「リーチ表示」を実行した後に副表示領域Ｄｓを再表示する場合であっ

ても、該副表示画像エリア２３５ｉに記憶される副表示領域Ｄｓに対応する画像データを読み出すことで、第３図柄表示装置８１に副表示領域Ｄｓを即座に表示することができる。

【８０３３】

また、副表示領域Ｄｓは、コクピット表示領域Ｄｂと同様、主表示領域Ｄｍの背面画像がスクロール表示した場合であっても、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素が実行されない限り、常時、第３図柄表示装置８１の表示領域の一定の位置（表示領域上部）に固定的に表示されるように構成されている。よって、副表示領域Ｄｓは、コクピット表示領域Ｄｂと同様、特定の第３図柄や特定の背面画像より表示頻度が高い表示物である。従って、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に副表示領域Ｄｓ用の副表示画像エリア２３５ｉを設け、該副表示画像エリア２３５ｉに格納された副表示領域Ｄｓに対応する画像データに基づいて表示制御を行うように構成することで、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから直接読み込む場合と比べて、表示頻度が高い副表示領域Ｄｓの表示をスムースに行うことが可能となる。

【８０３４】

文字図柄エリア２３５ｊは、変動演出において「リーチ表示」が発生した場合に表示されるリーチ発生時文字表示Ｓｅ１の初期設定（デフォルト設定）に対応する画像データを格納する領域である。即ち、文字表示Ｓｅ１の通常の表示色である「白色」と、「弱パターン」の文字パターンとに関するデータがこの文字図柄エリア２３５ｊに格納される。上述したように、本パチンコ機１０では、いずれかの「リーチ表示」が実行される場合に、該「リーチ表示」に対応した文字表示Ｓｅ１を第３図柄表示装置８１に表示させるように構成されている。

【８０３５】

ここで、文字表示Ｓｅ１の表示態様は、変動演出の開始時に各種カウンタ２２３ｇ等によっていずれの表示態様にするか否かが決定され、該決定に基づいて変動演出において速やかに文字表示Ｓｅ１を表示することが求められる。

【８０３６】

そこで、本パチンコ機１０では、文字図柄エリア２３５ｊに、文字表示Ｓｅ１の初期設定（デフォルト設定）に対応する画像データが予め常駐されている。よって、表示制御装置１１４は、受信した表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドに基づいて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の文字図柄エリア２３５ｊに予め常駐されている文字表示Ｓｅ１に対応する画像データを読み出すことによって、画像コントローラ２３７にて文字表示Ｓｅ１を即座に描画できるようになっている。これにより、キャラクタＲＯＭ２３４から、逐次、文字表示Ｓｅ１に対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、該文字図柄エリア２３５ｊに記憶される文字表示Ｓｅ１に対応する画像データを読み出すことで、第３図柄表示装置８１に文字表示Ｓｅ１を即座に表示することができる。

【８０３７】

また、文字表示Ｓｅ１の初期設定（デフォルト設定）は、最も現出頻度が高い表示態様である。よって、現出頻度の高い文字表示Ｓｅ１を文字図柄エリア２３５ｊに格納することで、文字表示Ｓｅ１に関する表示制御の処理負担を軽減させることができる。

【８０３８】

通常用ビデオＲＡＭ２３６は、データが随時上書きされ更新されるように用いられ、１ポート型のＤＲＡＭによって構成される。通常用ビデオＲＡＭ２３６には、画像コントローラ２３７が常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを用いて第３図柄表示装置８１に表示させる画像を描画する場合に、予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出されたその画像データを一時的に格納するためのものである。この通常用ビデオＲＡＭ２３６には、画像格納エリア２３６ａ、第１フレームバッファ２３６ｂ、第２フレームバッファ２３６ｃが少なくとも設けられている。

【８０３９】

画像格納エリア２３６ａは、第３図柄表示装置８１に表示させる画像の描画に必要な画

像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを格納するためのエリアである。画像格納エリア２３６ａは、複数のサブエリアに分割されており、各サブエリア毎に、そのサブエリアに格納される画像データの種別が予め定められている。

【８０４０】

ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データのうち、その後の画像の描画で必要となる画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに設けられたサブエリアのうち、その画像データの種別を格納すべき所定のサブエリアに転送するように、画像コントローラ２３７に対して指示をする。これにより画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１により指示された画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、バッファＲＡＭ２３７ａを介して、画像格納エリア２３６ａの指定された所定のサブエリアにその読み出した画像データを転送する。

【８０４１】

なお、画像データの転送指示は、ＭＰＵ２３１が画像コントローラ２３７に対して画像の描画を指示する後述の描画リストの中に、転送データ情報を含めることによって行われる。これにより、ＭＰＵ２３１は、画像の描画指示と、画像データの転送指示とを、描画リストを画像コントローラ２３７に送信するだけで行うことができるので、処理負荷を低減することができる。

【８０４２】

第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃは、第３図柄表示装置８１に表示すべき画像を展開するためのバッファである。画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１からの指示に従って描画した１フレーム分の画像を、第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれか一方のフレームバッファに書き込むことによって、そのフレームバッファに１フレーム分の画像を展開すると共に、その一方のフレームバッファに画像を展開している間、他方のフレームバッファから先に展開された１フレーム分の画像情報を読み出し、駆動信号と共に第３図柄表示装置８１に対してその画像情報を送信することによって、第３図柄表示装置８１に、その１フレーム分の画像を表示させる処理を実行する。

【８０４３】

このように、フレームバッファとして、第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃの２つを設けることによって、画像コントローラ２３７は、一方のフレームバッファに描画した１フレーム分の画像を展開しながら、同時に、他方のフレームバッファから先に展開された１フレーム分の画像を読み出して、第３図柄表示装置８１にその読み出した１フレーム分の画像を表示させることができる。

【８０４４】

そして、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、第３図柄表示装置８１に画像を表示させるために１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとは、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に、ＭＰＵ２３１によって、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかが交互に指定される。

【８０４５】

即ち、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定される。これにより、先に第１フレームバッファ２３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ２３６ｃに新たな画像が展開される。

【８０４６】
そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定される。これにより、先に第２フレームバッファ２３６ｃに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第１フレームバッファ２３６ｂに新たな画像が展開される。以後、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、２０ミリ秒毎に、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかを交互に指定することによって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の表示処理を２０ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。
【８０４７】
プログラムＲＯＭ２３２は、ＭＰＵ２３１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、データテーブル格納エリア２３２ａを少なくとも有している。
【８０４８】
データテーブル格納エリア２３２ａは、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からのコマンドに基づき表示させる１の演出に対し、時間経過に伴い第３図柄表示装置８１に表示すべき表示内容を記載した遊技情報としての表示データテーブル２３２ａ１と、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からのコマンドに基づく１の演出に追加して第３図柄表示装置８１に表示させる演出に対し、時間経過に伴い表示すべき表示内容を記載した追加データテーブル２３２ａ２と、表示データテーブル２３２ａ１により表示される１の演出において使用される画像データのうち常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データの転送データ情報ならびに転送タイミングを規定した転送データテーブル２３２ａ３と、が格納された領域である。
【８０４９】
表示データテーブル２３２ａ１は、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からのコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１に表示される各演出の演出態様毎に１つずつ用意されるもので、例えば、変動演出、デモ演出、確定表示演出、再始動演出に対応する表示データテーブル２３２ａ１が用意されている。
【８０５０】
なお、デモ演出は、上述したように、１の変動演出が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の変動演出が開始されない場合に、第３図柄表示装置８１に表示される演出であり、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄からなる第３図柄が停止表示されると共に、背面画像のみが変化する。第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示されていれば、遊技者やホール関係者が、当該パチンコ機１０において遊技が行われていないことを認識することができる。
【８０５１】
また、確定表示演出は、変動演出後に音声ランプ制御装置１１３を介して、主制御装置１１０より確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信することによって停止図柄を確定表示する場合に第３図柄表示装置８１に表示される演出である。例えば、停止図柄がハズレ図柄である場合は、「ハズレ表示」を強調する演出が行われ、停止図柄が大当たり種別「時短Ａ」である場合は、「大当たり表示」が強調される演出が行われ、停止図柄が小当たり種別「小当たりＡ」、「時短Ｂ」、「時短Ｃ」、「小当たりＢ」又は「時短Ｄ」のいずれかである場合は、それぞれの「小当たり表示」が強調される演出が行われる。遊技者は、この確定表示演出を視認することで、停止図柄の内容によって付与される遊技価値を容易に判断することができる。
【８０５２】
また、再始動演出は、変動演出の終了に伴って第３図柄が停止表示されてから所定時間経過しても主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）から送信される確定コマンド

（表示用確定コマンド）が受信されない場合に、第３図柄を振動させた画像を第３図柄表示装置８１に表示させる演出である。遊技者は、第３図柄表示装置８１において、第３図柄の変動が停止表示された後にその第３図柄が振動して表示されることを視認すると、その時点では停止図柄が確定していないことを認識することができる。

【８０５３】

データテーブル格納エリア２３２ａには、デモ演出、確定表示演出および再始動演出に対応する表示データテーブル２３２ａ１をそれぞれ１つずつ格納する。また、変動演出用の表示データテーブル２３２ａ１である変動用表示データテーブル２３２ａ１は、設定される変動演出パターンが３２パターンあれば、１変動演出パターンに１テーブル、合計で３２テーブルが用意される。

【８０５４】

さらに、変動用表示データテーブル２３２ａ１には、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より指示される変動演出パターンとその変動演出の停止表示時に表示すべき停止図柄とが一致しない場合、例えば、変動演出パターンが当たり用の変動演出パターンであった場合にハズレの停止図柄が主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）より指示された場合に用いられる、通常の変動演出とは明確に異なる変動演出であるデフォルト変動用の表示データテーブル２３２ａ１も用意されている。このデフォルト変動は、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０から送信された確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信するまでの間、第３図柄を高速に変動表示させ、確定コマンドの受信に合わせて、停止図柄としてハズレを示す特殊停止図柄（例えば、左列から順に「９」「８」「７」と表示される図柄）を確定させるものである。

【８０５５】

音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より指示される変動演出パターンとその変動演出の停止表示時に表示すべき停止図柄とが一致しない場合、表示制御装置１１４では、主制御装置１１０において行われた抽選の結果を正しく反映させて変動演出や確定表示演出を行うことができないおそれがある。

【８０５６】

これに対し、本パチンコ機１０では、このような場合はデフォルト変動演出が行われ、変動演出後に特殊なハズレを示す特殊停止図柄が第３図柄表示装置８１に確定表示されるので、主制御装置１１０における抽選の結果がハズレであっても第３図柄表示装置８１に誤って大当たり又は小当たりの確定表示演出が行われてしまうことを防止することができる。

【８０５７】

また、第３図柄表示装置８１に特殊停止図柄が確定表示されても、主制御装置１１０における抽選結果が大当たり又は小当たりであれば、実際のパチンコ機１０における遊技状態は大当たり状態又は小当たり状態へ移行するので、遊技者は安心して遊技を継続することができる。

【８０５８】

さらに、確定表示を特殊停止図柄とすることで、確定表示がハズレであっても、パチンコ機１０が大当たり状態又は小当たり状態となっている可能性があることを遊技者に対して示唆することができるので、確定表示がハズレであるにも関わらず、パチンコ機１０が大当たり状態又は小当たり状態となることで、遊技者に不安感を与えないようにすることができる。

【８０５９】

ここで、図４８５を参照して、表示データテーブル２３２ａ１の詳細について説明する。図４８５は、表示データテーブル２３２ａ１のうち、変動用表示データテーブル２３２ａ１の一例を模式的に示した模式図である。表示データテーブル２３２ａ１は、第３図柄表示装置８１において１フレーム分の画像が表示される時間（本実施形態では、２０ミリ秒）を１単位として表したアドレスに対応させて、その時間に表示すべき１フレーム分の画像の内容（描画内容）を事細かに規定したものである。

【８０６０】
描画内容には、１フレーム分の画像を構成する表示物であるスプライト毎に、そのスプライトの種別を規定すると共に、そのスプライトの種別に応じて、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報といった、スプライトを第３図柄表示装置８１に描画させるための描画情報が規定されている。
【８０６１】
スプライトの種別は、表示すべきスプライトを特定するための情報である。表示位置座標は、そのスプライトを表示すべき第３図柄表示装置８１上の座標を特定するための情報である。拡大率は、そのスプライトに対して予め設定された標準的な表示サイズに対する拡大率を指定するための情報で、その拡大率に従って表示されるスプライトの大きさが特定される。なお、拡大率が１００％より大きい場合は、そのスプライトが標準的な大きさよりも拡大されて表示され、拡大率が１００％未満の場合は、そのスプライトが標準的な大きさもよりも縮小されて表示される。
【８０６２】
回転角度は、スプライトを回転させて表示させる場合の回転角度を特定するための情報である。半透明値は、スプライト全体の透明度を特定するためのものであり、半透明値が高いほど、スプライトの背面側に表示される画像が透けて見えるように画像が表示される。αブレンディング情報は、他のスプライトとの重ね合わせ処理を行う場合に用いられる既知のαブレンディング係数を特定するための情報である。色情報は、表示すべきスプライトの色調を指定するための情報である。そして、フィルタ指定情報は、指定されたスプライトを描画する場合に、そのスプライトに対して施すべき画像フィルタを指定するための情報である。
【８０６３】
変動用表示データテーブル２３２ａ１では、各アドレスに対応して規定される１フレーム分の描画内容として、１つの背面画像、１つのコクピット画像、１１個の第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、その画像において光の差し込みなどを表現するエフェクト、少年画像や文字などの各種演出に用いられるキャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・）、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１などの文字図柄（文字図柄１，文字図柄２，・・・）といった各スプライトに対する描画情報が、アドレス毎に規定されている。なお、エフェクト、キャラクタ、文字図柄に関する情報は、そのフレームに表示すべき内容に合わせて、１つ又は複数規定される。
【８０６４】
第２０実施形態のパチンコ機１０では、「リーチ表示」において現出する文字表示Ｓｅ１は、初期設定（デフォルト設定）の表示態様として、文字表示Ｓｅ１の表示色が「白色」であると共に、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１の文字パターンがそれぞれ「弱パターン」が表示されるように構成されている。よって、仮に、文字表示Ｓｅ１のチャンスアップパターンに関する抽選処理が適切に行われなかった場合であっても、文字表示Ｓｅ１を初期設定の表示態様で表示することができる。従って、文字表示Ｓｅ１の抽選処理に関してエラー等が発生した場合であっても、文字表示Ｓｅ１を表示することができる。また、文字表示Ｓｅ１の初期設定の表示態様を、最も有利示唆度が低い「白色」の表示色、かつ、「弱パターン」の文字パターンで表示することで、ハズレの変動演出であっても大当たり期待度が過度に高まらないように構成することができる。このため、エラー等の発生により文字表示Ｓｅ１の抽選処理が適切に行われなかった場合であっても、遊技者の期待を煽るような表示を現出しないように構成し、遊技者に不信感等を抱かせず快適な遊技を提供することができる。
【８０６５】
なお、文字表示Ｓｅ１の初期設定の表示態様として、文字表示Ｓｅ１を表示しないように構成してもよい。エラー等によって文字表示Ｓｅ１の抽選処理が適切に行われない場合に、文字表示Ｓｅ１を表示しないことで、遊技者の大当たりへの期待を過度に煽らず、遊技者に不信感等を抱かせず快適な遊技を提供することができる。

【８０６６】
ここで、背面画像は、表示位置は第３図柄表示装置８１の画面全体に固定され、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報は、時間経過に対して一定とされるので、変動用表示データテーブル２３２ａ１では、背面画像の種別を特定するための情報である背面種別のみが規定されている。この背面種別は、遊技者によって選択されているステージ（「街中ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」のいずれか）に対応する背面Ａ～Ｃのいずれかを表示させるか、背面Ａ～Ｃとは異なる背面画像を表示させるかを特定する情報が記載されている。また、背面種別は、背面Ａ～Ｃとは異なる背面画像を表示させることを特定する場合、どの背面画像を表示させるかを特定する情報も合わせて記載されている。
【８０６７】
ＭＰＵ２３１は、この背面種別によって、背面Ａ～Ｃのいずれかを表示させることが特定される場合は、背面Ａ～Ｃのうち遊技者によって指定されたステージに対応する背面画像を描画対象として特定し、また、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定する。一方、背面Ａ～Ｃとは異なる背面画像を表示させることが特定される場合は、背面種別から表示させるべき背面画像を特定する。
【８０６８】
なお、本実施形態では、表示データテーブル２３２ａ１において、背面画像の描画内容として背面種別のみを規定する場合について説明するが、これに代えて、背面種別と、その背面種別に対応する背面画像のどの範囲を表示すべきかを示す位置情報とを規定するようにしてもよい。この位置情報は、例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、ＭＰＵ２３１は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、位置情報により示される初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間に基づいて特定する。
【８０６９】
また、位置情報は、この表示データテーブル２３２ａ１に基づく画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、ＭＰＵ２３１は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、表示データテーブル２３２ａ１に基づき画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始された段階で表示されていた背面画像の位置と、位置情報により示される該画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間とに基づいて特定する。
【８０７０】
さらに、位置情報は、背面種別に応じて、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報および表示データテーブル２３２ａ１に基づく画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報のいずれかを示すものであってもよいし、背面種別および位置情報とともに、その位置情報の種別情報（例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であるか、表示データテーブル２３２ａ１に基づく画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であるかを示す情報）を、背面画像の描画内容として規定してもよい。その他、位置情報は、経過時間を示す情報ではなく、表示すべき背面画像の範囲が格納されたアドレスを示す情報であってもよい。
【８０７１】
コクピット画像は、表示位置は第３図柄表示装置８１の画面下側中央に固定され、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報は、時間経過に対して一定とされるので、変動用表示データテーブル２３２ａ１では、背面画像と同様、コクピット画像の種別を特定するための情報であるコクピット種別のみが規定されている。このコクピット種別は、変動演出においてコクピット表示領域Ｄｂを表示し続けるか、或いは、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素の実行中においてコクピット表示領域Ｄｂを消去するかを特定する情報が記載されている。

【８０７２】
ＭＰＵ２３１は、このコクピット種別によって、コクピット表示領域Ｄｂを表示させることが特定される場合は、コクピット表示領域Ｄｂに対応するコクピット画像を描画対象として特定する。一方、コクピット種別によって、コクピット表示領域Ｄｂを表示しない（消去する）ことが特定される場合は、コクピット表示領域Ｄｂに対応するコクピット画像を描画対象としないことを特定する。
【８０７３】
第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）は、表示すべき第３図柄を特定するための図柄種別情報として、図柄種別オフセット情報が記載されている。このオフセット情報は、各第３図柄に付された数字の差分を表す情報である。第３図柄の種別を直接特定するのではなく、オフセット情報を特定するのは、変動演出における第３図柄の表示は、１つ前に行われた変動演出の停止図柄および今回行われる変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動が開始されてから所定時間経過するまでの図柄オフセット情報では、１つ前に行われた変動演出の停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、１つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。
【８０７４】
一方、変動が開始されてから所定時間経過後は、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より受信した停止種別コマンド（表示用停止種別コマンド）に応じて設定される停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、変動演出を、主制御装置１１０より指定された停止種別に応じた停止図柄で停止させることができる。
【８０７５】
なお、各第３図柄には固有の数字が付されているので、１つ前の変動演出における変動図柄や、主制御装置１１０より指定された停止種別に応じた停止図柄を、その第３図柄に付された数字で管理し、また、オフセット情報を、各第３図柄に付された数字の差分で表すことにより、そのオフセット情報から容易に表示すべき第３図柄を特定することができる。
【８０７６】
また、図柄オフセット情報において、１つ前に行われた変動演出の停止図柄のオフセット情報から今回行われている変動演出の停止図柄のオフセット情報に切り替えられる所定時間は、第３図柄が高速に変動表示されている時間となるように設定されている。第３図柄が高速に変動表示されている間は、その第３図柄が遊技者に視認不能な状態であるので、その間に、図柄オフセット情報を１つ前に行われた変動演出の停止図柄のオフセット情報から今回行われている変動演出の停止図柄のオフセット情報に切り替えることによって、第３図柄の数字の連続性が途切れても、その数字の連続性の途切れを遊技者に認識させないようにすることができる。
【８０７７】
変動用表示データテーブル２３２ａ１の先頭アドレスである「０００００Ｈ」には、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、変動用表示データテーブル２３２ａ１の最終アドレス（図４８７の例では、「０２Ｆ０Ｈ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「０００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレス「０２Ｆ０Ｈ」との間の各アドレスに対して、その変動用表示データテーブル２３２ａ１で規定すべき演出に対応させた描画内容が記載されている。
【８０７８】
ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブル２３２ａ１を選定して、データテーブル格納エリア２３２ａから読み出して、後述するワークＲＡＭ２３３の表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納すると共に、後述するポインタ２３３ｅを「０」に初期化する。そして、１フレーム分の描画処理が完了する度に更新処理によってポインタ２３３ｅを１加算し、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル

２３２ａ１において、ポインタ２３３ｅが示すアドレスに規定された描画内容に基づき、次に描画すべき画像内容を特定して後述する遊技情報としての描画リスト（図４８８参照）を作成し、画像コントローラ２３７にその描画リストを送信することで、その画像の描画指示を行う。これにより、ポインタ２３３ｅの更新に従って、表示データテーブル２３２ａ１で規定された順に描画内容が特定されるので、その表示データテーブル２３２ａ１で規定された通りの画像が第３図柄表示装置８１に表示される。

【８０７９】

このように、本パチンコ機１０では、表示制御装置１１４において、音声ランプ制御装置１１３からコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、ＭＰＵ２３１により実行すべきプログラムを変更するのではなく、表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに適宜置き換えるという単純な操作だけで、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出画像を変更することができる。

【８０８０】

ここで、従来のパチンコ機のように、第３図柄表示装置８１に表示させる演出画像を変更する度にＭＰＵ２３１で実行されるプログラムを起動するように構成した場合、演出画像の多種多様化に伴って複雑かつ膨大化するプログラムの起動や実行の処理に多大な負荷がかかるため、表示制御装置１１４における処理能力が制限となって、制御可能な演出画像の多様化に限界が生じてしまうおそれがあった。

【８０８１】

これに対し、本パチンコ機１０では、表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに適宜置き換えるという単純な操作だけで、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出画像を変更することができるので、表示制御装置１１４の処理能力に関係なく、多種態様な演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【８０８２】

また、このように各演出に対応して表示データテーブル２３２ａ１を用意し、表示すべき演出に応じた表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定して、その設定された表示データテーブル２３２ａ１に従い、１フレームずつ描画リストを作成することができるのは、パチンコ機１０では、始動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づいて、予め第３図柄表示装置８１に表示させる演出が決定されるためである。

【８０８３】

これに対し、パチンコ機１０といった遊技機を除くゲーム機などでは、ユーザの操作に基づいてその場その場で表示内容が変わるため、表示内容を予測することができず、よって、上述したような各演出に対応する表示データテーブル２３２ａ１を持たせることはできない。このように、各演出に対応して表示データテーブル２３２ａ１を用意し、表示すべき演出に応じた表示データテーブルバッファ２３３ｂを設定して、その設定された表示データテーブル２３２ａ１に従い、１フレームずつ描画リストを作成する構成は、パチンコ機１０が、始動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づいて、予め第３図柄表示装置８１に表示させる演出を決定する構成であることに基づいて初めて実現できるものである。

【８０８４】

次いで、図４８６を参照して、追加データテーブル２３２ａ２の詳細について説明する。図４８６は、追加データテーブル２３２ａ２の一例を模式的に示した模式図である。追加データテーブル２３２ａ２は、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からのコマンドに基づく１の演出に追加して第３図柄表示装置８１に表示させる演出に対し、時間経過に伴い表示すべき表示内容を記載したものである。ここで、「１の演出に追加」するとは、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からのコマンドに基づく１の演出の表示内容を変更することを意味し、例えば、１の演出において通常は表示されない画像を表示させて、その１の演出に別の演出を重ねて表示させたり、その１の演出における一部または全部の色調を変化させたり、１の演出において表示される画像を変更したりする概念を含むものである。

【８０８５】
即ち、追加データテーブル２３２ａ２は、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からのコマンドに基づき選定された表示データテーブル２３２ａ１によって表示される１の演出に対して、通常は表示されない画像を追加して表示させるために必要な描画内容や、その１の演出における一部または全部の色調を変化させるために必要な描画内容、また、１の演出において初期設定（デフォルト設定）として表示される画像を変更して表示させるために必要な描画内容が既定されるものである。
【８０８６】
なお、本実施形態では、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からの変動パターンコマンド（表示用変動パターンコマンド）に基づき選定された変動用表示データテーブル２３２ａ１によって表示される変動演出の「リーチ表示」に対して、追加して表示される変化パターンを表示するための表示内容が、追加データテーブル２３２ａ２によって規定される場合について説明する。
【８０８７】
即ち、追加データテーブル２３２ａ２は、例えば、変動演出の「リーチ表示」における文字表示Ｓｅ１の文字パターン等の変化パターンに対応して用意されており、具体的には、文字表示Ｓｅ１の変化パターンに対応した複数の追加データテーブル２３２ａ２がデータテーブル格納エリア２３２ａに格納されている。
【８０８８】
なお、第２０実施形態のリーチ発生時文字表示Ｓｅ１には、「弱パターン」と「強パターン」の２種類の表示態様が現出可能に構成されている。具体的には、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１の「弱パターン」が選択された場合には、「いくぜぇ！」という文字パターンが表示される。また、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１の「強パターン」が選択された場合には、「いけるぜぇ！」という「弱パターン」より楽観的な表現の文字パターンが表示される。
【８０８９】
また、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１は、表示される文字色（表示色）が変化可能に構成されている。具体的には、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１の通常の表示色として「白色」で文字が表示される。また、該通常の表示色より大当たり期待度が高いチャンスアップパターンの表示色として「赤色」で文字が表示される。
【８０９０】
この追加データテーブル２３２ａ２では、表示データテーブル２３２ａ１において規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に追加表示すべき１フレーム分の画像の内容（描画内容）が事細かに規定されている。描画内容には、１フレーム分の画像に追加表示すべき表示物であるスプライト毎に、そのスプライトの種別を規定すると共に、そのスプライトの種別に応じて、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報といった、スプライトを第３図柄表示装置８１に描画させるための描画情報が規定されている。
【８０９１】
例えば、図４８６で示す追加データテーブル２３２ａ２の例では、表示データテーブル２３２ａ１において規定されるアドレス「０１Ｆ４Ｈ」に対応付けて、１つのキャラクタ（キャラクタ１）及び１つの文字図柄（文字図柄１）に対して、それぞれのスプライト種別（キャラクタ種別，文字種別）、表示位置、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報が規定されている。一方、表示データテーブル２３２ａ１において規定されるアドレスによって示される時間に、追加表示すべき表示物が存在しない場合は、追加データテーブル２３２ａ２では、そのアドレスに対応する追加すべき表示物が存在しないことを意味するＮｕｌｌデータが規定される（図４８６のアドレス「０００１Ｈ」が該当）。
【８０９２】
なお、追加データテーブル２３２ａ２の先頭アドレスである「００００Ｈ」には、表示

データテーブル２３２ａ１と同様に、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、追加データテーブル２３２ａ２の最終アドレス（図４８６の例では、「０２ＥＦＨ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「０００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレス「０２ＥＦＨ」との間の各アドレスに対して、その追加データテーブル２３２ａ２で規定すべき演出に対応させた描画内容が記載されている。

【８０９３】

また、図４８６で示す追加データテーブル２３２ａ２は、「ノーマルリーチのみ」の変動パターンである変動演出の変化パターンに対応したものを例示しており、「ノーマルリーチのみ」の変動演出の変動時間に対応した時間、即ち、１５秒の変動時間に対応して設定されている。具体的には、「ノーマルリーチ」の変動要素の開始時である変動開始後から１０秒に対応するアドレスとして、「０１Ｆ４Ｈ」が設定され、該「ノーマルリーチ」の変動要素の開始時に中央小領域Ｄｓ２に表示されているキャラクタ図柄の表示態様（例えば、髪の毛の色の変化等）と、該キャラクタ図柄から発せられるリーチ発生時文字表示Ｓｅ１との変化パターン（例えば、文字パターン）とが設定されるように構成されている。

【８０９４】

ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３から表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドを受信すると、その表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドにより示される変動演出の変化パターンに応じた追加データテーブル２３２ａ２をデータテーブル格納エリア２３２ａから読み出して、後述するワークＲＡＭ２３３の追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納する。そして、ポインタ２３３ｅの更新毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された１の表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された１又は複数の追加データテーブル２３２ａ２とから、ポインタ２３３ｅが示すアドレスに規定された描画内容を特定し、次に描画すべき画像内容を特定して後述する描画リスト（図４８８参照）を作成する。なお、追加データテーブルバッファ２３３ｃに追加データテーブル２３２ａ２が格納されていない場合は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１のみから描画リストが作成されるように構成されている。

【８０９５】

例えば、図４８６の例では、ポインタ２３３ｅが「０００１Ｈ」である場合、追加データテーブル２３２ａ２のアドレス「０００１Ｈ」には、Ｎｕｌｌデータが規定されているので、追加すべき表示物が存在しないと判断し、表示データテーブル２３２ａ１のアドレス「０００１Ｈ」に規定された各種スプライトを基に描画リストを生成する。一方、ポインタ２３３ｅが「０１Ｆ４Ｈ」となった場合に、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブル２３２ａ１のアドレス「０１Ｆ４Ｈ」に規定された各種スプライトに、追加データテーブル２３２ａ２のアドレス「０１Ｆ４Ｈ」に規定されたキャラクタ１，文字図柄１の各スプライトを追加して描画リストを作成し、画像コントローラ２３７にその画像の描画を指示する。

【８０９６】

そして、画像コントローラ２３７にその描画リストを送信することで、その画像の描画指示を行う。これにより、ポインタ２３３ｅの更新に従って、表示データテーブル２３２ａ１で規定された順に描画内容が特定されると共に、追加データテーブル２３２ａ２で規定された描画内容が追加されるので、その表示データテーブル２３２ａ１と追加データテーブル２３２ａ２とで規定された通りの画像が第３図柄表示装置８１に表示される。

【８０９７】

このように、本パチンコ機１０では、表示制御装置１１４において、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出画像（例えば、変動演出画像）に追加して他の演出画像（例えば、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１の「強パターン」画像）を表示させる場合に、その追加して表示させる他の演出画像に対応する追加データテーブル２３２ａ２を追加データ

テーブルバッファ２３３ｃに設定することで、容易にその演出画像をベースの演出画像に追加して表示させることができる。

【８０９８】

これにより、例えば、元の演出画像が３２種類あり、追加して表示させる他の演出画像が５種類ある場合において、仮に、元の演出画像毎に他の演出画像を重ねた画像を規定した表示データテーブルを別途用意すれば、３２×５＝１６０種類の表示データテーブルを用意しなければならないところ、本パチンコ機１０のように、他の演出画像に対応するデータテーブルを追加データテーブル２３２ａ２として別に規定することで、３２＋５＝３７種類の表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブル２３２ａ２を用意すればよく、データテーブル格納エリア２３２ａの容量増大を抑制することができる。よって、データテーブル格納エリア２３２ａに用意された容量の中で多種態様な演出に対応したデータテーブル２３２ａ１，２３２ａ２を格納することもでき、演出画像の更なる多種多様化を容易に図ることができる。

【８０９９】

また、本パチンコ機１０のように、追加して表示させる他の演出画像を追加データテーブル２３２ａ２として規定することによって、元の演出画像に対応する表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定した後に、追加して表示させる他の演出画像の表示を決定した場合であっても、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された表示データテーブル２３２ａ１を変更することなく、他の演出画像に対応する追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定するだけで、その追加して表示させる他の演出画像が元の演出画像に追加して容易に表示させることができる。

【８１００】

さらに、追加データテーブル２３２ａ２は、表示データテーブル２３２ａ１と同様のデータ構造を有して構成されているので、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定された追加データテーブル２３２ａ２とから、時間毎にポインタ２３３ｅを更新しながらそのポインタ２３３ｅに示されるアドレスに規定された描画内容をそれぞれ容易に特定することができると共に、これらから１つのフレームに対応する１つの描画リストを容易に生成することができる。よって、主制御装置１１０からのコマンドに基づいて行われる演出に追加して、音声ランプ制御装置１１３などによってその他の演出の表示を決定した場合でもあっても、その追加して表示すべき演出の表示内容を追加データテーブル２３２ａ２で規定することによって、少ないデータテーブル２３２ａ１，２３２ａ２から多種多様な演出表示を容易に行うことができる。

【８１０１】

次いで、図４８７を参照して、転送データテーブル２３２ａ３の詳細について説明する。図４８７は、転送データテーブル２３２ａ３の一例を模式的に示した模式図である。転送データテーブル２３２ａ３は、各演出毎に用意された表示データテーブル２３２ａ１に対応して用意されるものである。即ち、転送データテーブル２３２ａ３には、表示データテーブル２３２ａ１で規定されている演出において使用されるスプライトの画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送するための転送データ情報ならびにその転送タイミングが規定されている。

【８１０２】

なお、表示データテーブル２３２ａ１に規定された演出において使用されるスプライトの画像データが、全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されていれば、その表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３は用意されていない。これにより、データテーブル格納エリア２３２ａの容量増大を抑制することができる。

【８１０３】

転送データテーブル２３２ａ３は、表示データテーブル２３２ａ１において規定される

アドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべきスプライトの画像データ（以下、「転送対象画像データ」と称する）の転送データ情報が記載されている（図４８７のアドレス「０００１Ｈ」及び「０１Ｆ４Ｈ」が該当）。ここで、表示データテーブル２３２ａ１に従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、その転送対象画像データの転送開始タイミングが設定されており、転送データテーブル２３２ａ３では、その転送開始タイミングに対応するアドレスに対応させて、転送対象画像データの転送データ情報が規定される。

【８１０４】

一方、表示データテーブル２３２ａ１において規定されるアドレスで示される時間に、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しない場合は、転送データテーブル２３２ａ３では、そのアドレスに対応して転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないことを意味するＮｕｌｌデータが規定される（図４８７のアドレス「０００２Ｈ」が該当）。

【８１０５】

転送データ情報としては、その転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスが含まれる。

【８１０６】

なお、転送データテーブル２３２ａ３の先頭アドレスである「０００００Ｈ」には、表示データテーブル２３２ａ１と同様に、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、転送データテーブル２３２ａ３の最終アドレス（図４８７の例では、「０２ＥＦＨ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「０００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレス「０２ＥＦＨ」との間の各アドレスに対して、その転送データテーブル２３２ａ３で規定すべき転送対象画像データの転送データ情報が記載されている。

【８１０７】

ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３からコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブル２３２ａ１を選定すると、その表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３が存在する場合は、その転送データテーブル２３２ａ３をデータテーブル格納エリア２３２ａから読み出して、後述するワークＲＡＭ２３３の転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納する。

【８１０８】

そして、ポインタ２３３ｅの更新毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された追加データテーブル２３２ａ２とから、ポインタ２３３ｅが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図４８８参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納された転送データテーブル２３２ａ３から、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。

【８１０９】

例えば、図４８７の例では、ポインタ２３３ｅが「０００１Ｈ」や「０１Ｆ４Ｈ」となった場合に、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブル２３２ａ３の当該アドレスに規定された転送データ情報を、表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブル２３２ａ２に基づいて作成した描画リストに追加して、その追加後の描画リストを画像コントローラ２３７へ送信する。一方、ポインタ２３３ｅが「０００２Ｈ」である場合、転送データテーブル２３２ａ３のアドレス「０００２Ｈ」には、Ｎｕｌｌデータが規定されているので、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないと判断し、生成した描画リストに転送データ情報を追加せずに、描画リストを画像コントローラ２３７へ送信する。

【８１１０】

そして、画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに転送デー

タ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に設けられた画像格納エリア２３６ａの所定のサブエリアに転送する処理を実行する。

【８１１１】

ここで、上述したように、表示データテーブル２３２ａ１に従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されるように、転送データテーブル２３２ａ３では、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されている。このため、この転送データテーブル２３２ａ３に規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送することにより、表示データテーブル２３２ａ１に従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。そして、その画像格納エリア２３６ａに格納された画像データを用いて、表示データテーブル２３２ａ１に基づき、所定のスプライトの描画を行うことができる。

【８１１２】

これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送しておくことができるので、表示データテーブル２３２ａ１で指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブル２３２ａ３の記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。

【８１１３】

また、本パチンコ機１０では、表示制御装置１１４において、音声ランプ制御装置１１３からコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定するのに合わせて、その表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３が転送データテーブルバッファ２３３ｄに設定されるので、その表示データテーブル２３２ａ１で用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。

【８１１４】

さらに、転送データテーブル２３２ａ３では、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへの画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、きめ細かく画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。

【８１１５】

また、転送データテーブル２３２ａ３は、表示データテーブル２３２ａ１と同様のデータ構造を有し、表示データテーブル２３２ａ１において規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべき転送対象画像データの転送データ情報が規定されている。よって、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された表示データテーブル２３２ａ１に基づいて所定のスプライトの画像データが用いられる前に、確実にその画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ格納されるように、転送開始のタイミングを指示することができる。従って、読み出し速度の遅いＮＡ

ＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、多種多様な演出画像を容易に第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【８１１６】

図４８１に戻って説明を続ける。ワークＲＡＭ２３３は、ＭＰＵ２３１による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するためのメモリである。このワークＲＡＭ２３３には、簡易画像表示フラグ２３３ａ、表示データテーブルバッファ２３３ｂ、追加データテーブルバッファ２３３ｃ、転送データテーブルバッファ２３３ｄ、ポインタ２３３ｅ、描画リストエリア２３３ｆ、計時カウンタ２３３ｇ、格納画像判別フラグ２３３ｈ、描画対象バッファフラグ２３３ｉ、文字パターンメモリ２３３ｊ、赤文字フラグ２３３ｋを少なくとも有している。

【８１１７】

簡易画像表示フラグ２３３ａは、第３図柄表示装置８１に、図４８２（ａ）～図４８２（ｃ）に示す電源投入時画像（電源投入時主画像２８２および電源投入時変動画像２８３）を表示するか否かを示すフラグである。この簡易画像表示フラグ２３３ａは、電源投入後にＭＰＵ２３１により実行されるメイン処理（図５２３参照）の初期化処理の中で、電源投入時主画像２８２を第３図柄表示装置８１に表示させるために、画像コントローラ２３７へ電源投入時主画像２８２の描画を指示するのに合わせて、オンに設定される（図５２３のＳ２００４参照）。そして、転送設定処理（図５３７（ａ）参照）の常駐画像転送設定処理（図５３７（ｂ）参照）によって、全ての常駐対象画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納された段階で、第３図柄表示装置８１に電源投入時画像以外の画像を表示させるために、オフに設定される（図５３７（ｂ）のＳ２４１５参照）。

【８１１８】

この簡易画像表示フラグ２３３ａは、画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号を検出する毎にＭＰＵ２３１によって実行されるＶ割込処理の中で参照され（図５２４（ｂ）のＳ２０２１参照）、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンである場合は、電源投入時画像が第３図柄表示装置８１に表示されるように、簡易コマンド判定処理（図５２４（ｂ）のＳ２０２８参照）および簡易表示設定処理（図５２４（ｂ）のＳ２０２９参照）が実行される。一方、簡易画像表示フラグ２３３ａがオフである場合は、音声ランプ制御装置１１３から受信したコマンドに応じて、種々の画像が表示されるように、コマンド判定処理（図５２５～図５３２参照）および表示設定処理（図５３３～図５３６参照）が実行される。

【８１１９】

また、簡易画像表示フラグ２３３ａは、Ｖ割込処理（図５２４（ｂ）参照）の中でＭＰＵ２３１により実行される転送設定処理（図５３７（ａ）参照）の中で参照される。この転送設定処理において、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンであると判定された場合は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されていない常駐対象画像データが存在するため、常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送する常駐画像転送設定処理（図５３７（ｂ）参照）を実行する一方、簡易画像表示フラグ２３３ａがオフである場合は、描画処理に必要な画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する通常画像転送設定処理（図５３７参照）を実行する。

【８１２０】

表示データテーブルバッファ２３３ｂは、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド等に応じて第３図柄表示装置８１に表示させる演出に対応する１の表示データテーブル２３２ａ１を格納するためのバッファである。ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド等に基づいて、第３図柄表示装置８１に表示させる演出を判断し、その演出に対応する表示データテーブル２３２ａ１をデータテーブル格納エリア２３２ａから選定して、その選定された表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納する。

【８１２１】

そして、ＭＰＵ２３１は、後述するポインタ２３３ｅを１ずつ加算しながら、表示デー

タテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１において、そのポインタ２３３ｅで示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、１フレーム毎に画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図４８８参照）を生成する。これにより、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出が表示される。

【８１２２】

追加データテーブルバッファ２３３ｃは、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド等に応じて、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１によって、第３図柄表示装置８１に表示される演出に追加して表示させる演出（文字表示Ｓｅ１の表示色等の変化パターン）に対応する１又は複数の追加データテーブル２３２ａ２を格納するためのバッファである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに表示データテーブル２３２ａ１を格納するのに合わせて、一旦、追加データテーブルバッファ２３３ｃに追加して表示すべき表示物がないことを意味するＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする。

【８１２３】

その後、ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド等に基づいて、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１によって、第３図柄表示装置８１に表示される演出に追加して表示させる演出の有無を判断する。そして、追加して表示させる演出が発生する毎に、その演出に対応する追加データテーブル２３２ａ２をデータテーブル格納エリア２３２ａから選定して、その選定された追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納する。

【８１２４】

そして、ＭＰＵ２３１は、後述するポインタ２３３ｅを１ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１において、そのポインタ２３３ｅで示されるアドレスに規定された描画内容と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された追加データテーブル２３２ａ２において、そのポインタ２３３ｅで示されるアドレスに規定された描画内容とに基づき、１フレーム毎に画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図４８８参照）を生成する。

【８１２５】

これにより、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出に、追加データテーブル２３２ａ２に対応する演出が追加して表示される。また、追加データテーブルバッファ２３３ｃに追加データテーブル２３２ａ２が格納されなかった場合、追加データテーブルバッファ２３３ｃにはＮｕｌｌデータが格納されている。よって、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出がそのまま表示される。

【８１２６】

上述したように、第２０実施形態のパチンコ機１０において、追加データテーブルバッファ２３３ｃには、複数（例えば、３２）の追加データテーブル２３２ａ２を格納可能に構成されている。このため、追加したい演出が加わるごとにその演出に対応する追加データテーブル２３２ａ２を決定し、該追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに追加して格納するだけで、表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出に、複数の追加データテーブル２３２ａ２に対応する複数の演出を追加して表示することができる。

【８１２７】

転送データテーブルバッファ２３３ｄは、音声ランプ制御装置１１３からのコマンド等に応じて、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３を格納するためのバッファである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに表示データテーブル２３２ａ１を格納するのに合わせて、その表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２

３２ａ３をデータテーブル格納エリア２３２ａから選定して、その選定された転送データテーブル２３２ａ３を転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納する。

【８１２８】

なお、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納される表示データテーブル２３２ａ１において用いられるスプライトの画像データが全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されている場合は、その表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３が用意されていない。よって、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルバッファ２３３ｄに転送対象画像データが存在しないことを意味するＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする。

【８１２９】

そして、ＭＰＵ２３１は、後述するポインタ２３３ｅを１ずつ加算しながら、転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納された転送データテーブル２３２ａ３において、そのポインタ２３３ｅで示されるアドレスに規定された転送対象画像データの転送データ情報が規定されていれば（即ち、Ｎｕｌｌデータが記載されていなければ）、１フレーム毎に生成される画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図４８８参照）に、その転送データ情報を追加する。

【８１３０】

これにより、画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに転送データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定のサブエリアに転送する処理を実行する。ここで、上述したように、表示データテーブル２３２ａ１に従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されるように、転送データテーブル２３２ａ３では、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されている。よって、この転送データテーブル２３２ａ３に規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送することにより、表示データテーブル２３２ａ１に従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。

【８１３１】

また、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送しておくことができる。よって、表示データテーブル２３２ａ１で指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブル２３２ａ３の記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。

【８１３２】

ポインタ２３３ｅは、表示データテーブルバッファ２３３ｂ、追加データテーブルバッファ２３３ｃ及び転送データテーブルバッファ２３３ｄの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブル２３２ａ１、追加データテーブル２３２ａ２及び転送データテーブル２３２ａ３から、対応する描画内容若しくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するためのものである。

【８１３３】

ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに表示データテーブル２３２ａ１が格納されるのに合わせて、ポインタ２３３ｅを一旦「０」に初期化する。そして、画像コントローラ２３７から１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒ごとに送信されるＶ割込信号に基づいてＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図５２４（ｂ

）参照）の表示設定処理（図５３３参照）の中で、ポインタ更新処理（図５３６参照）が実行され、ポインタ２３３ｅの値が１ずつ加算される。

【８１３４】

ＭＰＵ２３１は、このようなポインタ２３３ｅの更新が行われる毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された追加データテーブル２３２ａ２とから、ポインタ２３３ｅが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図４８８参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納された転送データテーブル２３２ａ３から、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データに関する転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。

【８１３５】

これにより、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出が第３図柄表示装置８１に表示されると共に、追加データテーブルバッファ２３３ｃに追加データテーブル２３２ａ２が格納されている場合は、格納されている追加データテーブル２３２ａ２に対応する演出が、表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出に追加して第３図柄表示装置８１へ表示させることができる。よって、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納する表示データテーブル２３２ａ１や、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納する追加データテーブル２３２ａ２を変更するだけで、容易に第３図柄表示装置８１に表示させる演出を変更することができる。従って、表示制御装置１１４の処理能力に関わらず、多種多様な演出を表示させることができる。

【８１３６】

また、転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納された転送データテーブル２３２ａ３が格納されている場合は、その転送データテーブル２３２ａ３に基づいて、対応する表示データテーブル２３２ａ１によって所定のスプライトの描画が開始されるまでに、そのスプライトの描画で用いられる常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。

【８１３７】

これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送しておくことができる。よって、表示データテーブル２３２ａ１で指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブル２３２ａ３の記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。

【８１３８】

描画リストエリア２３３ｆは、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１、追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された追加データテーブル２３２ａ２、及び、転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納された転送データテーブル２３２ａ３に基づいて生成される、１フレーム分の画像の描画を画像コントローラ２３７に指示する描画リストを格納するためのエリアである。

【８１３９】

ここで、図４８８を参照して、描画リストの詳細について説明する。図４８８は、描画リストの内容を模式的に示した模式図である。描画リストは、画像コントローラ２３７に対して、１フレーム分の画像の描画を指示する指示表である。図４８８に示すように、１フレームの画像で使用する背面画像、第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、エフェクト（エフェクト１，エフェクト２，・・・）、キャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・），コクピット画像，実行図柄，保留図柄（保留図柄１，保留図柄２，・・・），

文字図柄（文字図柄１，・・・），エラー図柄といった各スプライト毎に、そのスプライトの詳細な描画情報（詳細情報）を記述したものである。また、描画リストには、画像コントローラ２３７に対して所定の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送させるための転送データ情報もあわせて記述される。

【８１４０】

各スプライトの詳細な描画情報（詳細情報）には、対応するスプライト（表示物）の画像データが格納されているＲＯＭ種別を示す情報（又はＲＡＭ種別を示す情報）と、そのアドレスとが記述されている。画像コントローラ２３７は、そのＲＯＭ種別（又はＲＡＭ種別）およびアドレスによって指定されるメモリ領域から、当該スプライトの画像データを取得する。また、その詳細な描画情報（詳細情報）には、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報が含まれている。

【８１４１】

画像コントローラ２３７は、キャラクタＲＯＭ２３４（又は各種ビデオＲＡＭ２３５，２３６）より読み出した当該スプライトの画像データにより生成される標準的な画像に対し、拡大率に応じて拡大縮小処理を施し、回転角度に応じて回転処理を施し、半透明値に応じて半透明化処理を施し、αブレンディング情報に応じて他のスプライトとの合成処理を施し、色情報に応じて色調補正処理を施し、フィルタ指定情報に応じてその情報により指定された方法でフィルタリング処理を施した上で、表示位置座標に示される表示位置に各種処理を施して得られた画像を描画する。そして、描画した画像は、画像コントローラ２３７によって、後述する描画対象バッファフラグ２３３ｉで指定される第１フレームバッファ２３６ｂ又は第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかに展開される。

【８１４２】

ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された追加データテーブル２３２ａ２において、ポインタ２３３ｅによって示されるアドレスに規定された描画内容と、その他の描画すべき画像の内容（例えば、実行図柄又は保留図柄を表示する保留画像や、エラーの発生を通知する警告画像など）とに基づき、１フレーム分の画像の描画に用いられる全スプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を生成すると共に、その詳細情報をスプライト毎に並び替えることによって描画リストを作成する。

【８１４３】

ここで、各スプライトの詳細情報のうち、スプライト（表示物）のデータの格納ＲＯＭ種別（又はＲＡＭ種別）とアドレスとは、表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブル２３２ａ２に規定されるスプライト種別や、その他の画像の内容から特定されるスプライト種別に応じて生成される。即ち、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納されるキャラクタＲＯＭ２３４（又は常駐用ビデオＲＡＭ２３５若しくは通常用ビデオＲＡＭ２３６）が固定されているので、ＭＰＵ２３１は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＯＭ種別（又はＲＡＭ種別）とアドレスとを即座に特定し、それらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることができる。

【８１４４】

また、ＭＰＵ２３１は、各スプライトの詳細情報のうち、その他の情報（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報）について、表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブル２３２ａ２に規定されるそれらの情報をそのままコピーする。なお、本実施形態において、背面画像およびコクピット画像には、その他の情報が設定されていない。

【８１４５】

さらに、ＭＰＵ２３１は、描画リストを生成するにあたり、１フレーム分の画像の中で、最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えて、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を記述する。即ち、描画リ

ストでは、一番最初に背面画像に対応する詳細情報が記述され、次いで、第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、エフェクト（エフェクト１，エフェクト２，・・・）、キャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・）、コクピット画像、実行図柄、保留図柄（保留図柄１，保留図柄２，・・・）、文字図柄（文字図柄１，文字図柄２・・・）、エラー図柄の順に、それぞれのスプライトに対応する詳細情報が記述される。

【８１４６】

画像コントローラ２３７では、描画リストに記述された順番に従って、各スプライトの描画処理を実行し、フレームバッファ２３６ｂ，２３６ｃにその描画されたスプライトを上書きによって展開していく。従って、描画リストによって生成した１フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができるのである。

【８１４７】

また、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルバッファ２３３ｄに格納された転送データテーブル２３２ａ３において、ポインタ２３３ｅによって示されるアドレスに転送データ情報が記載されている場合、その転送データ情報（転送対象画像データが格納されたキャラクタＲＯＭ２３４における格納元先頭アドレスおよび格納元最終アドレスと、その転送対象画像データを格納すべき画像格納エリア２３６ａに設けられたサブエリアの格納先先頭アドレス）を、描画リストの最後に追加する。

【８１４８】

そして、画像コントローラ２３７は、描画リストにこの転送データ情報が含まれていれば、その転送データ情報に基づいて、キャラクタＲＯＭ２３４の所定の領域（格納元先頭アドレスおよび格納元最終アドレスによって示される領域）から画像データを読み出して、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに設けられた所定のサブエリア（格納先アドレス）に、転送対象となる画像データを転送する。

【８１４９】

図４８１に戻って説明を続ける。計時カウンタ２３３ｇは、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１により第３図柄表示装置８１にて表示される演出の演出時間をカウントするカウンタである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに１の表示データテーブル２３２ａ１を格納するのに合わせて、その表示データテーブル２３２ａ１に基づいて表示される演出の演出時間（変動演出時間）を示す時間データを設定する。この時間データは、演出時間を第３図柄表示装置８１における１フレーム分の画像表示時間（本実施形態では、２０ミリ秒）で割った値である。

【８１５０】

そして、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図５２４（ｂ）参照）の表示設定処理（図５３３参照）が実行される度に、計時カウンタ２３３ｇが１ずつ減算される（図５３３のＳ２３０９参照）。その結果、計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下となった場合、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１により表示される演出が終了したことを判断し、演出終了に合わせて行うべき種々の処理を実行する。

【８１５１】

格納画像判別フラグ２３３ｈは、対応する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されない全てのスプライトに対して、それぞれ、そのスプライトに対応する画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されているか否かを表す格納状態を示すフラグである。

【８１５２】

この格納画像判別フラグ２３３ｈは、電源投入時にメイン処理の中でＭＰＵ２３１により実行される初期設定処理（図５２３のＳ２００１参照）によって生成される。ここで生成される格納画像判別フラグ２３３ｈは、全てのスプライトに対する格納状態が、画像格納エリア２３６ａに格納されていないことを示す「オフ」に設定される。

【８１５３】
そして、格納画像判別フラグ２３３ｈの更新は、ＭＰＵ２３１により実行される通常画像転送設定処理（図５３８参照）の中で、１のスプライトに対応する転送対象画像データの転送指示を設定した場合に行われる。この更新では、転送指示が設定された１のスプライトに対応する格納状態を、対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されていることを示す「オン」に設定する。また、その１のスプライトと同じ画像格納エリア２３６ａのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトの画像データは、１のスプライトの画像データが格納されることによって必ず未格納状態となるので、その他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定する。
【８１５４】
また、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に画像データが常駐されていないスプライトの画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する際に、格納画像判別フラグ２３３ｈを参照し、転送対象のスプライトの画像データが、既に通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されているか否かを判断する（図５３９のＳ２４５４参照）。
【８１５５】
そして、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オフ」であり、対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されていなければ、その画像データの転送指示を設定し（図５３９のＳ２４５５参照）、画像コントローラ２３７に対して、その画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアに転送させる。一方、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オン」であれば、既に対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されているので、その画像データの転送処理を中止する。これにより、無駄にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置１１４の各部における処理負担の軽減や、バスライン２４０におけるトラフィックの軽減を図ることができる。
【８１５６】
描画対象バッファフラグ２３３ｉは、２つのフレームバッファ（第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃ）の中から、画像コントローラ２３７によって描画された画像を展開するフレームバッファ（以下、「描画対象バッファ」と称する）を指定するためのフラグである。ＭＰＵ２３１は、描画対象バッファフラグ２３３ｉが「０」である場合は、描画対象バッファとして第１フレームバッファ２３６ｂを指定し、「１」である場合は、第２フレームバッファ２３６ｃを指定する。そして、この指定された描画対象バッファの情報は、描画リストと共に画像コントローラ２３７に送信される（図５４０のＳ２５０２参照）。
【８１５７】
これにより、画像コントローラ２３７は、描画リストに基づいて描画した画像を、指定された描画対象バッファ上に展開する描画処理を実行する。また、画像コントローラ２３７は、描画処理と同時並列的に、描画対象バッファとは異なるフレームバッファから先に展開済みの描画画像情報を読み出し、駆動信号と共に第３図柄表示装置８１に対して、その画像情報を転送することで、第３図柄表示装置８１に画像を表示させる表示処理を実行する。
【８１５８】
描画対象バッファフラグ２３３ｉは、描画対象バッファ情報が描画リストと共に画像コントローラ２３７に対して送信されるのに合わせて、更新される。この更新は、描画対象バッファフラグ２３３ｉの値を反転させることにより、即ち、その値が「０」であった場合は「１」に、「１」であった場合は「０」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第１フレームバッファ２３６ｂと第２フレームバッファ２３６ｃとの間で交互に設定される。また、描画リストの送信は、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込

処理（図５２４（ｂ）参照）の描画処理が実行される度に行われる（図５４０のＳ２５０２参照）。

【８１５９】

即ち、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定される。これにより、先に第１フレームバッファ２３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ２３６ｃに新たな画像が展開される。

【８１６０】

そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定される。これにより、先に第２フレームバッファ２３６ｃに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第１フレームバッファ２３６ｂに新たな画像が展開される。以後、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、２０ミリ秒毎に、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかを交互に指定することによって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の表示処理を２０ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。

【８１６１】

文字パターンメモリ２３３ｊは、「リーチ表示」時に第３図柄表示装置８１に表示されるリーチ発生時文字表示Ｓｅ１において、「弱パターン」又は「強パターン」のいずれの文字パターンを表示するかを記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２３１は、この文字パターンメモリ２３３ｊの記憶内容に基づいて、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１における文字パターンを「弱パターン」にするか「強パターン」にするかを判断し、その判断内容に基づいてリーチ発生時文字表示Ｓｅ１に表示する「弱パターン」又は「強パターン」を設定する。

【８１６２】

この文字パターンメモリ２３３ｊは、まず、電源投入時にメイン処理の中でＭＰＵ２３１により実行される初期設定処理（図５２３のＳ２００１参照）によって初期化（即ち、０クリア）される。そして、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３からリーチ発生時文字表示Ｓｅ１の文字パターンに関するコマンドを受信した場合に、それらのコマンドに応じた内容が設定される（図５３１のＳ２１９２参照）。

【８１６３】

具体的には、例えば、表示用弱パターンコマンドを受信した場合には、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１として「弱パターン」を示すデータが文字パターンメモリ２３３ｊに設定される。また、表示用強パターンコマンドを受信した場合には、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１として「強パターン」を示すデータが文字パターンメモリ２３３ｊに設定される。

【８１６４】

このように、ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３から、表示用弱パターンコマンド、表示用強パターンコマンド（以下、表示用弱パターンコマンド、表示用強パターンコマンドを総称して「パターン系コマンド」という場合がある）を受信した場合に、受信したパターン系コマンドに基づいて文字パターンメモリ２３３ｊを設定する。一方、ＭＰＵ２３１は、変動演出が終了する場合、即ち、音声ランプ制御装置１１３から表示用確定コマンドを受信した場合に、表示設定処理（図５３３参照）において、後述する赤文字フラグ２３３ｋ等と共に該文字パターンメモリ２３３ｊを０クリア（オフ）する（図５３３

のＳ２３１４参照）。
【８１６５】
ＭＰＵ２３１は、文字パターンメモリ２３３ｊにパターン系コマンドの内容が設定された場合に、該文字パターンメモリ２３３ｊの記憶内容に対応した文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２を決定し、該文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定（格納）する（図５３１の２１９６参照）。そして、ＭＰＵ２３１は、上述したように、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定（格納）された表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定（格納）された文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２とに基づいて描画リストを作成する。
【８１６６】
これにより、上記文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２が追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定されることで、変動演出におけるリーチ発生時文字表示Ｓｅ１の文字パターンが、表示データテーブル２３２ａ１によって規定された当初の内容から変更（例えば、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１が「弱パターン」から「強パターン」）されて表示される。よって、追加データテーブルバッファ２３３ｃに文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２を格納するだけで、第３図柄表示装置８１に表示させるリーチ発生時文字表示Ｓｅ１の文字パターンを容易に変更することができる。従って、表示制御装置１１４の処理能力に関わらず、多種多様な演出を表示させることができる。
【８１６７】
第２０実施形態において、文字パターンメモリ２３３ｊにおいて、文字表示Ｓｅ１の初期設定（デフォルト設定）の文字パターン、即ち、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１に関して「弱パターン」の文字パターンが設定された場合であっても、該文字パターンに基づいて文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２を選定して追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納するように構成されている。このように構成することで、文字表示Ｓｅ１の表示態様が初期設定か否かを確認する処理が不要となり、処理の共通化を図り、プログラムの設計時における工数を削減することができる。
【８１６８】
なお、上記構成に代えて、文字パターンメモリ２３３ｊに設定されている内容が初期設定（デフォルト設定）である場合には、追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納しようないように構成してもよい。このように構成した場合には、初期設定か否かを判別する処理が必要になる一方、余分な追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納しなくて済むので、表示制御に関する処理負担を軽減することができる。
【８１６９】
赤文字フラグ２３３ｋは、「リーチ表示」時に第３図柄表示装置８１に表示される文字表示Ｓｅ１の表示色を「赤色」に設定するためのフラグである。ＭＰＵ２３１は、この赤文字フラグ２３３ｋの設定内容に基づいて、文字表示Ｓｅ１の表示色を「赤色」に設定する。
【８１７０】
この赤文字フラグ２３３ｋは、まず、電源投入時にメイン処理の中でＭＰＵ２３１により実行される初期設定処理（図５２３のＳ２００１参照）によって初期化（即ち、オフ）される。そして、ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３から表示用赤文字コマンドを受信した場合に、この赤文字フラグ２３３ｋをオンに設定する（図５３１のＳ２１９４参照）。一方、ＭＰＵ２３１は、変動演出が終了する場合、即ち、音声ランプ制御装置１１３から表示用確定コマンドを受信した場合に、表示設定処理（図５３３参照）において、文字パターンメモリ２３３ｊ等と共に該赤文字フラグ２３３ｋをオフ（０クリア）する（図５３３のＳ２３１４参照）。
【８１７１】
ＭＰＵ２３１は、赤文字フラグ２３３ｋがオンに設定された場合に、該赤文字フラグ２

３３ｋのオンに対応した文字色用追加データテーブル２３２ａ２を決定し、該文字色用追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定（格納）する（図５３１のＳ２１９６参照）。そして、ＭＰＵ２３１は、上述したように、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定（格納）された表示データテーブル２３２ａ１と、追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定（格納）された文字色用追加データテーブル２３２ａ２とに基づいて描画リストを作成する。

【８１７２】

なお、この文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２と、文字色用追加データテーブル２３２ａ２とが共に追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定（格納）されている場合は、該文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２と、文字色用追加データテーブル２３２ａ２とに基づいて、描画リストが作成される。

【８１７３】

これにより、上記赤文字フラグ２３３ｋに基づく文字色用追加データテーブル２３２ａ２が設定されることで、変動演出における文字表示Ｓｅ１の表示色が、文字パターンの如何に関わらず、表示データテーブル２３２ａ１によって規定された当初の内容（「白色」）から「赤色」に変更されて表示される。よって、赤文字フラグ２３３ｋの設定内容に基づいて文字色用追加データテーブル２３２ａ２を作成し、追加データテーブルバッファ２３３ｃに該文字色用追加データテーブル２３２ａ２を格納するだけで、第３図柄表示装置８１に表示される文字表示Ｓｅ１の表示色を容易に変更することができる。従って、表示制御装置１１４の処理能力に関わらず、多種多様な演出を表示させることができる。

【８１７４】

次に、図４８９から図５１１のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では２ミリ秒周期で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがある。

【８１７５】

図４８９は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。

【８１７６】

この立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期値設定処理を実行する（Ｓ１０１）。例えば、ＲＡＭ２０３へのアクセス許可を設定し、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本実施形態では、「１秒」）を実行する（Ｓ１０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ１０３）。

【８１７７】

その後は、主制御装置１１０に設けたＲＡＭ消去スイッチ５０３（図４５７参照）がオンされているか否かを判別する（Ｓ１０４）。判別の結果、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていなければ（Ｓ１０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１０５）。そして、記憶されていなければ（Ｓ１０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合は、ＲＡＭ２０３の初期化を行うため、処理をＳ１１６へ移行する。

【８１７８】

ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ１０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ１０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ１１６へ移行する。

【８１７９】

なお、図４９１のＳ１５６の処理で後述する通り、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【８１８０】

一方、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされておらず（Ｓ１０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ１０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ１０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ１０８）。次いで、設定キー５０１がオンされているか否かを判別する（Ｓ１０９）。

【８１８１】

Ｓ１０９の処理において、設定キー５０１がオンされていると判別された場合（Ｓ１０９：Ｙｅｓ）、電源投入時においてＲＡＭ消去スイッチ５０３：オフ、かつ、設定キー５０１：オンに操作されているので、立ち上げモードを「設定確認モード」で立ち上げるべく、まず、ベース表示装置４０１において確率設定値の表示を開始し（Ｓ１１０）、その後、設定キー５０１がオフされたか否かを判別し（Ｓ１１１）、設定キー５０１がオフされるまで該「設定確認モード」を維持する（Ｓ１１１：Ｎｏ）。一方、設定キー５０１がオフされた場合は（Ｓ１１１：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１における確率設定値の表示を終了して（Ｓ１１２）、「設定確認モード」を終了して、処理をＳ１１３へ移行する。なお、Ｓ１０９の処理において、設定キー５０１がオンされていなければ（Ｓ１０９：Ｎｏ）、立ち上げモードを「通常モード」で立ち上げるべく、Ｓ１１０～Ｓ１１２の処理をスキップして、処理をＳ１１３へ移行する。

【８１８２】

Ｓ１１３の処理では、確率設定値に基づいて設定値コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ１１３）、処理をＳ１６３に移行する。

【８１８３】

第２０実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３は電源のバックアップ機能を有しておらず、該音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３は立ち上げ処理によって初期化されるため（図５１２のＳ１０１０参照）、パチンコ機１０の立ち上げ処理の都度、設定値コマンドが設定され、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に送信されるように構成されている。

【８１８４】

ここで設定された設定値コマンドは、後述するタイマ割込処理の外部出力処理（図４９２のＳ２０１参照）において、音声ランプ制御装置１１３へと送信される。音声ランプ制御装置１１３は、この設定値コマンドを受信すると、ＲＡＭ２２３に設けられた設定値メモリ（図示せず）に該設定値コマンドが示す確率設定値を格納（記憶）するように構成されている。

【８１８５】

Ｓ１６３の処理では、ベース表示装置関連の処理を行い（Ｓ１６３）、その後、割込みを許可し（Ｓ１１４）、後述するメイン処理（図４９１参照）に移行する。このベース表示装置関連の処理では、ベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器の全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を点灯し、その状態で、５秒間ウエイト処理を実行する。これにより、パチンコ機１０に電源が投入される度に、ベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器の全てのセグメント（ドットセグメントを含む）が少なくとも５秒間継続して点灯されるため、全てのセグメントが正常に点灯できるかを確認でき、ベース表示装置４０１の表示が正常に行われるか否かを容易に判断できる。

【８１８６】

一方、Ｓ１０４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていると判別された場合は（Ｓ１０４：Ｙｅｓ）、立ち上げモードを「ＲＡＭクリアモード」か「設定変

更モード」のいずれで立ち上げるかを判別すべく、設定キー５０１がオンされているか否かを判別する（Ｓ１１５）。

【８１８７】

Ｓ１１５の処理において、設定キー５０１がオンされていないと判別された場合は（Ｓ１１５：Ｎｏ）、立ち上げモードを「ＲＡＭクリアモード」で立ち上げるべく、処理をＳ１１６へ移行する。

【８１８８】

Ｓ１１６の処理では、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１６及びＳ１１７）を実行する。

【８１８９】

上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、設定変更の如何を問わず電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合には、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ５０３が押されていれば、ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１６及びＳ１１７）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合（Ｓ１０５：Ｎｏ）や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合（Ｓ１０７：Ｎｏ）も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１６及びＳ１１７）を実行する。

【８１９０】

ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１６及びＳ１１７）、即ち、「ＲＡＭクリアモード」では、ＲＡＭ２０３の使用領域を「０」クリアし（Ｓ１１６）、その後、ＲＡＭ２０３に初期値（例えば、第１保留球数カウンタ２０３ａの「０」クリア等）を設定し（Ｓ１１７）、処理をＳ１１３へ移行する。

【８１９１】

なお、このＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１６及びＳ１１７）では、ＲＡＭ２０３の使用領域のうち、ベース表示装置４０１に表示するベース値に関連する領域（総アウト個数カウンタ、低確払出個数カウンタ、リアルタイムベース値データなど（いずれも図示せず））を除いた領域のクリアを行う。これにより、電源投入時にＲＡＭ消去スイッチ５０３が操作されても、その操作が行われる前から行われているリアルタイムベース値の計測が継続され、その計測されたリアルタイムベース値をベース表示装置４０１に表示させることができる。

【８１９２】

Ｓ１１５の処理において、設定キー５０１がオンされていると判別された場合は（Ｓ１１５：Ｙｅｓ）、立ち上げモードを「設定変更モード」にするべく、設定変更処理を行う（Ｓ１１８）。

【８１９３】

ここで、図４９０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される設定変更処理（Ｓ１１８）について説明する。図４９０は、この設定変更処理（Ｓ１１８）を示すフローチャートである。

【８１９４】

この設定変更処理（Ｓ１１８）は、立ち上げモードが「設定変更モード」である場合に実行される処理であり、ホール関係者等からの確率設定値の変更（更新）を受け付け、確定されるための処理である。

【８１９５】

この設定変更処理（Ｓ１１８）では、まず、ベース表示装置４０１において現在の確率設定値の表示の開始を設定し（Ｓ１２１）、処理をＳ１２２へ移行する。この確率設定値の表示の開始設定により、ベース表示装置４０１に確率設定値の表示が開始される。

【８１９６】

なお、ここで表示される確率設定値は、電源断前に設定されていた確率設定値ではなく、必ず特定の値に固定されるようにしてもよい。即ち、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置４０１には、必ず特定の確率設定値で表示が開始されるようにしてもよい。特定の確率設定値としては、例えば、確率設定値（「１」～「３」

）の最小値である「１」であってもよいし、確率設定値の中間値である「２」であってもよいし、確率設定値の最大値である「３」であってもよい。これにより、電源断される前に設定されていた確率設定値にかかわらず、ホール関係者等は確率設定値を特定の確率設定値から変更できる。

【８１９７】

一方で、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置４０１には、電源断される前に設定されていた確率設定値をそのままで表示が開始されるようにしてもよい。これにより、ホール関係者等は、電源断される前に設定されていた確率設定値を考慮しながら、確率設定値を変更できる。

【８１９８】

また、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置４０１には、電源断される前に設定されていた確率設定値が「２」以上であれば、確率設定値を「２」として表示を開始し、電源断される前に設定されていた確率設定値が「１」であれば、その電源断される前に設定されていた確率設定値をそのままで表示が開始されるようにしてもよい。例えば、電源断される前に設定された確率設定値が「３」のように高い場合、確率設定値を少しだけ（例えば１だけ）小さくしたい場合が多々生じ得る。このような場合において、確率設定値を、電源断される前に設定された確率設定値そのままで表示を開始すると、次のような問題が生じる。即ち、確率設定値の更新は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンする毎に１ずつ加算され、確率設定値が「３」の場合にＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされた場合には、確率設定値を「１」に戻すことで行われる。よって、例えば、確率設定値を「３」から「２」に変更したい場合、ＲＡＭ消去スイッチ５０３のオンを繰り返しながら、ほぼ確率設定値を１周させなければならない。これに対し、電源断される前に設定された確率設定値が高い場合に、確率設定値を「２」で表示を開始することで、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンする回数を抑えながら、確率設定値の更新を行うことができる。

【８１９９】

次に、Ｓ１２２の処理では、確率設定値が「１」～「３」の範囲にあるか否かを判断し（Ｓ１２２）、所定の範囲内にない、即ち、異常な確率設定値となっている場合は（Ｓ１２２：Ｎｏ）、確率設定値を初期値に変更し（Ｓ１２３）、Ｓ１２４の処理へ移行する。この初期値としては、確率設定値（「１」～「３」）の最小値である「１」であってもよいし、確率設定値の中間値である「２」であってもよいし、確率設定値の最大値である「３」であってもよい。一方、Ｓ１２２の処理の結果、確率設定値が「１」～「３」の範囲内にあると判断される場合は（Ｓ１２２：Ｙｅｓ）、確率設定値は正常な値であるので、Ｓ１２３の処理をスキップして、Ｓ１２４の処理へ移行する。

【８２００】

Ｓ１２４の処理では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンになったか否かを判断する（Ｓ１２４）。その結果、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンになっていないと判断される場合は（Ｓ１２４：Ｎｏ）、次いで、設定変更スイッチ５０２がオンになったか否かを判断する（Ｓ１２５）。

【８２０１】

Ｓ１２５の結果、設定変更スイッチ５０２がオンされていないと判断されれば（Ｓ１２５：Ｎｏ）、Ｓ１２２の処理へ戻る一方、設定変更スイッチ５０２がオンされたと判断されれば（Ｓ１２５：Ｙｅｓ）、確率設定値を更新して（Ｓ１２６）、Ｓ１２２の処理に戻る。

【８２０２】

Ｓ１２６の処理である確率設定値の更新は、それまでの確率設定値が「１」～「２」である場合は、その確率設定値に１を加算し、それまでの確率設定値が「３」である場合は、確率設定値を「１」に戻すことで行われる。Ｓ１２６の処理により更新された確率設定値は、ベース表示装置４０１に表示される。

【８２０３】

Ｓ１２２→Ｓ１２３→Ｓ１２４：Ｎｏ→Ｓ１２５（及びＳ１２６）→Ｓ１２２のループ処理は、Ｓ１２４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンとなったと判断されるまで（Ｓ１２４：Ｙｅｓ）実行され続ける。そして、Ｓ１２４の処理により、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンとなったと判断される場合は（Ｓ１２４：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１に表示されている確率設定値を、これからの遊技で使用する確率設定値として確定し（Ｓ１２７）、該確率設定値に応じた大当たり乱数テーブル２０２ａを設定する（Ｓ１２８）。

【８２０４】

Ｓ１２８の処理の後、次いで、設定キー５０１がオフ状態となったか否かを判断する（Ｓ１２９）。Ｓ１２９の処理では、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出した場合に、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもいし、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもよい。

【８２０５】

Ｓ１２９の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になっていないと判断される間は（Ｓ１２９：Ｎｏ）、Ｓ１２９の処理を繰り返し実行する。そして、Ｓ１２９の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になったと判断される場合は（Ｓ１２９：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１における確率設定値の表示の終了を設定し（Ｓ１３０）、この設定変更処理（Ｓ１１８）を終了する。

【８２０６】

なお、設定変更処理の終了後は、立ち上げ処理（図４８９参照）に戻り、処理をＳ１１６へ移行し、ＲＡＭ２０３初期化処理を実行（Ｓ１１６及びＳ１１７）し、ＲＡＭ２０３のデータを消去（クリア）する。このように、Ｓ１２４の処理においてホール関係者等にＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンさせて確率設定値を確定させることにより、その後、ＲＡＭ２０３のデータの消去が行われることを、ホール関係者等に強く認識させることができる。

【８２０７】

また、Ｓ１２４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３のオン検出によって確率設定値を確定させていたが、設定キー５０１のオフ検出によって確率設定値を確定するように構成してもよい。

【８２０８】

次に、図４９１を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図４９１は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別してカウンタの更新処理と電源断時処理とが実行される。

【８２０９】

メイン処理では、まず、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１５１）。そして、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１５１：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１５２，Ｓ１５３）。

【８２１０】

まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ１５２）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では「９９９９」、「９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃにそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、後述するタイマ割込処理のＳ２０７（図４９２参照）の処理と同一の方法によ

って実行し（Ｓ１５３）、Ｓ１５１の処理へ移行する。
【８２１１】
ここで、このメイン処理が実行されている間、後述するタイマ割込処理（図４９２参照）が所定時間間隔（本実施形態では２ミリ秒）で起動され実行される。タイマ割込処理では、遊技の状態に応じて異なる処理が実行される。例えば、大当たり中には、可変入賞装置６５の開閉を制御する処理が行われ、スルーゲート６７への球の通過があれば、普通図柄表示装置８３による普通図柄の表示制御が行われる。また、結果報知装置としての特別図柄表示装置３７での変動表示を開始する場合に実行される大当たり抽選では、高確率状態か低確率状態かによって、取得した大当たり乱数カウンタＣ１と比較する大当たり乱数値の数が異なってくる。よって、１回のタイマ割込処理の実行にかかる時間は、遊技の状態に応じて変化することになる。従って、一のタイマ割込処理が終了してから次のタイマ割込処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく、その時々の遊技の状態に応じて変化する。
【８２１２】
メイン処理の一処理である上記のＳ１５２，Ｓ１５３の処理は、このタイマ割込処理の残余時間の中で実行されることになる。つまり、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新が繰り返し実行されることになるので、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値、普図当たりカウンタＣ４の初期値）とをランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１についてもランダムに更新することができる。特に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２とをランダムに更新することによって、これらを更新の初期値として使用する大当たり乱数カウンタＣ１及び普図当たりカウンタＣ４の更新に、ランダム性を持たせることができる。
【８２１３】
Ｓ１５１の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１５１：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図５１１において後述するＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１５４以降の電源遮断時の処理が実行される。
【８２１４】
Ｓ１５４の処理では、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１５４）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１５５）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１５６）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１５７）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。
【８２１５】
なお、Ｓ１５１の処理は、タイマ割込処理（図４９２参照）の残余時間内に行われるＳ１５２とＳ１５３の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。これにより、主制御装置１１０のメイン処理において、タイマ割込処理による各種設定が終了し、また、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新が終わったタイミングで、電源断の発生情報を確認している。よって、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ１５１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ１５１の処理から開始することができる。
【８２１６】
従って、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（Ｓ１０１）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１５１の処理から開始することができる。その結果、主制御装置１１０の制御負担を軽減す

ることができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。

【８２１７】

次に、図４９２を参照して、第２０実施形態に係るパチンコ機１０の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理について説明する。図４９２は、第２０実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【８２１８】

このタイマ割込処理では、まず、外部出力処理を実行する（Ｓ２０１）。タイマ割込処理やメイン処理（図４９１参照）では、各種処理に基づいて、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３、ホールコンピュータ（図示せず）等へ送信すべきコマンド又は信号等を生成し、コマンドが生成された場合はＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦記憶し、信号が生成された場合は該信号に対応する装置（例えば、ホールコンピュータとパチンコ機１０とを接続するための外部出力端子板（図示せず）等）に信号を出力する。Ｓ２０１の外部出力処理では、上記コマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信するとともに、上記信号を各種装置へ出力する。

【８２１９】

Ｓ２０１の処理の後は、次に、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ２０２）、次いで、各特別図柄の当たり時における処理を実行する当たり処理を実行する（Ｓ２０３）。この当たり処理（Ｓ２０３）については、図５００において後述する。

【８２２０】

Ｓ２０３の後は、次に、普通電役７２の駆動制御処理を実行する普通電役制御処理を実行する（Ｓ２０４）。簡単に説明すると、球がスルーゲート６７を通過したことを条件に普通図柄表示装置８３にて普通図柄の可変表示が実施され、普通図柄の可変表示の結果、制御判定結果として普通図柄の当たり図柄（例えば、「○」図柄）が現出して当たり状態となると、普通電役７２を所定時間開放状態とする一方、普通図柄のハズレ図柄（例えば、「×」図柄）が現出した場合は、普通電役７２の閉鎖状態を維持する。この普通電役制御処理については、図５０９を参照して後述する。

【８２２１】

Ｓ２０４の処理の後は、次いで、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ２０５）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチ２０８の状態を読み込むと共に、当該スイッチ２０８の状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。また、入賞検知情報に基づいて払出制御装置１１１に対して送信すべき獲得球数に対応する賞球コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ２０１）によって、所定の賞球コマンドが払出制御装置１１１に向けて送信される。

【８２２２】

次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ２０６）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第２０実施形態では、「９９９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第２０実施形態では、「９９」）に達した際、「０」にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。

【８２２３】

次いで、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、普図当たりカウンタＣ４及び小当たり種別カウンタＣＫの更新を実行する（Ｓ２０７）。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当た

り種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、普図当たりカウンタＣ４及び小当たり種別カウンタＣＫをそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（第２０実施形態では、それぞれ、「９９９９」，「９９」，「９９」，「９」，「９９」，「９９」）に達した際、それぞれ「０」にクリアする。また、大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１又は第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値を当該大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込み、その初期値を大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４に設定する。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４，ＣＫの更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。

【８２２４】

次に、第１始動口６４、第２始動口７１への入賞に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ２０８）。なお、この始動入賞処理（Ｓ２０８）の詳細は、図４９３を参照して後述する。

【８２２５】

次いで、スルーゲート６７への球の通過有無を判断するゲート通過処理を実行する（Ｓ２０９）。このゲート通過処理（Ｓ２０９）においてスルーゲート６７を球が通過したと判別された場合に、普図当たりカウンタＣ４の値がカウンタ用バッファ２０３ｃから取得され、その普図当たりカウンタＣ４の値が普図保留球格納エリア２０３ｈ（図４５８参照）に格納されるとともに普通図柄保留ランプ８４に普通図柄の可変表示の保留数が表示等される。なお、このゲート通過処理（Ｓ２０９）の詳細は、図４９４を参照して後述する。

【８２２６】

ゲート通過処理（Ｓ２０９）を実行した後は、上記始動入賞処理（Ｓ２０８）の処理内容に基づいて結果報知装置としての特別図柄表示装置３７による特別図柄の動的表示を行うための処理や第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特図変動処理を実行する（Ｓ２１０）。なお、特図変動処理（Ｓ２１０）の詳細は、図４９５を参照して後述する。

【８２２７】

次いで、上記ゲート通過処理（Ｓ２０９）の処理内容に基づいて、普通図柄の当否判別を行うとともに、該判別結果に基づく普通図柄の可変表示を普通図柄表示装置８３において行うための設定処理である普図変動処理を実行する（Ｓ２１１）。この普図変動処理（Ｓ２１１）では、上述した遊技状態に応じて、普通図柄の当たり確率が、高確率（例えば、９９／１００）か低確率（７０／１００）のいずれかで行われる。そして、当否結果に基づいて普通図柄の可変表示を行うとともに、該当否結果に応じた表示結果を普通図柄表示装置８３に表示する。なお、普図変動処理（Ｓ２１１）の詳細は、図５０８を参照して後述する。

【８２２８】

普図変動処理（Ｓ２１１）を実行した後は、発射制御処理を実行し（Ｓ２１２）、さらに、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ２１３）、このタイマ割込処理を終了する。

【８２２９】

なお、発射制御処理（Ｓ２１２）は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。そして、球の発射がオンである場合、射出装置としての発射制御装置１１２へ球発射信号を送信するために、その球発射信号の情報を、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用リングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ２０１）によって、球発射信号が払出制御装置１１１を介して射出装置としての発射制御装置１１２へ送信される。

【８２３０】

また、本実施形態では、定期的に実行する処理をタイマ割込処理（図４９２参照）で実

行し、メイン処理において、タイマ割込処理の残余時間に各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新を実行する場合について説明したが、タイマ割込処理にて実行していた処理の一部または全部を、メイン処理の中で所定時間（例えば、２ミリ秒）毎に実行するように構成してもよい。例えば、本実施形態においてタイマ割込処理にて実行していた賞球計数信号，払出異常信号読み込み処理（Ｓ２０２）、当たり処理（Ｓ２０３）、普通電役制御処理（Ｓ２０４）及びスイッチ読み込み処理（Ｓ２０５）の一部または全部を、タイマ割込処理ではなく、メイン処理の中で２ミリ秒毎に実行するように構成してもよい。

【８２３１】

この場合、メイン処理の中で所定時間（２ミリ秒）経過したか否かを判断するステップを設け、所定時間経過したと判断された場合のみ、所定時間毎に実行する処理を実行し、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間の経過の有無にかかわらず実行するようにしてもよい。これにより、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間毎に実行する処理の残余時間に実行されることになるが、所定時間毎に実行する処理は、遊技の状態に応じてその実行にかかる時間が変化するため、このように構成した場合であっても、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１をランダムに更新することができる。

【８２３２】

次に、図４９３のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図４９２参照）の一処理である始動入賞処理（Ｓ２０８）を説明する。図４９３は、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を示すフローチャートである。

【８２３３】

始動入賞処理（Ｓ２０８）は、第１始動口６４、第２始動口７１への球の入賞の有無を判断し、入賞があった場合は、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を入賞した始動口６４，７１に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに格納する（保留する）処理を実行する。また、保留する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置１１３へ送信するための処理を実行する。

【８２３４】

ＭＰＵ２０１は、この始動入賞処理（Ｓ２０８）において、まず、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ３０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図４９２のＳ２０５参照）において読み込んだ、第１始動口６４への入球（入賞）を検出する第１始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第１始動口６４への入球を３回のタイマ割込処理（図４９２参照）にわたって検出する。

【８２３５】

Ｓ３０１の判別の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技が奨励されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ３０２）。判別の結果、「通常遊技状態」でなければ（Ｓ３０２：Ｎｏ）、奨励される右打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）左打ち遊技によって発射された球が第１始動口６４に入賞したということなので、音声出力装置２２６（図４５７参照）から警報音を出力するとともに、第３図柄表示装置８１において「右打ちしてください」という文字表示を表示する等の左打ちエラー処理を実行し（Ｓ３０３）、処理をＳ３０４へ移行する。

【８２３６】

このように構成することで、左打ち遊技が奨励されていない「普図高確時間短縮状態」、又は「普図低確時間短縮状態」において第１始動口スイッチ（図示せず）で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行い、左打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に左打ち遊技の実行を敬遠させ（右打ち遊技を促し）、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【８２３７】

なお、Ｓ３０２の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」であると判断された場合は（Ｓ３０２：Ｙｅｓ）、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、Ｓ３０３の処理をスキップし、Ｓ３０３の左打ちエラー処理を行わず、処理をＳ３０４へ移行する。

【８２３８】

Ｓ３０１の処理の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、次いで、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が上限値（第２０実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ３０４）。そして、第１始動口６４への入賞があっても作動保留球数Ｎ１＜４でなければ（Ｓ３０４：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了し、タイマ割込処理（図４９２参照）へ戻る。

【８２３９】

一方、作動保留球数Ｎ１＜４であれば（Ｓ３０４：Ｙｅｓ）、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１加算する（Ｓ３０５）。そして、今回、第１特別図柄に対応する第１始動口６４への入賞であるので、第１保留球格納エリア２０３ｄを各乱数値Ｃ１，Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの格納先として設定し（Ｓ３０６）、処理をＳ３１１へ移行する。

【８２４０】

Ｓ３０１の処理において、球が第１始動口６４へ入賞していないと判別された場合（Ｓ３０１：Ｎｏ）、次いで、球が第２始動口７１に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ３０７）。ここでは、第１始動口６４と同様、スイッチ読み込み処理（図４９２のＳ２０５参照）において読み込んだ、第２始動口７１への入球（入賞）を検出する第２始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第２始動口７１への入球を３回のタイマ割込処理（図４９２参照）に亘って検出する。

【８２４１】

球が第２始動口７１に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０７：Ｙｅｓ）、処理をＳ３０８へ移行する。

【８２４２】

なお、Ｓ３０７の処理において、第２始動口７１に球が入賞したと判別された場合に（Ｓ３０７：Ｙｅｓ）、遊技状態が「通常遊技状態」か否かを判定し、遊技状態が「通常遊技状態」であると判別された場合、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、通常時右打ちエラー処理を行うように構成してもよい。

【８２４３】

球が第２始動口７１に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０７：Ｙｅｓ）、次いで、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が上限値（第２０実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ３０８）。そして、第２始動口７１への入賞がないか（Ｓ３０７：Ｎｏ）、或いは、第２始動口７１への入賞があっても作動保留球数Ｎ２＜４でなければ（Ｓ３０８：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了して、タイマ割込処理（図４９２参照）へ戻る。

【８２４４】

一方、作動保留球数Ｎ２＜４であれば（Ｓ３０８：Ｙｅｓ）、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１加算する（Ｓ３０９）。そして、今回、第２特別図柄に対応する第２始動口７１への入賞であるので、第２保留球格納エリア２０３ｅを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１の格納先として設定し（Ｓ３１０）、処理をＳ３１１へ移行する。

【８２４５】

また、Ｓ３０１及びＳ３０７の処理において、第１始動口６４及び第２始動口７１に同時に球が入賞した場合は、第１始動口６４への球の入賞処理を優先的に実行し、第２始動口７１への球の入賞処理を待機し、次のタイマ割込処理（図４９２参照）における始動入賞処理（Ｓ２０８）において、該待機した第２始動口７１への球の入賞処理を実行するよ

うに構成してもよい。

【８２４６】

Ｓ３１１の処理では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図４５７参照）から読み出し、各保留球格納エリアに格納する。つまり、Ｓ３０６で格納先として設定された第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち、第１保留球数カウンタ２０３ａで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４及び小当たり種別カウンタ格納エリアｄ５に各々保留（格納）する（Ｓ３１１）。

【８２４７】

具体的には、例えば、第１始動口６４への入賞に基づくＳ３０６の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄが格納先として設定され、また、Ｓ３０５の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「１」であれば、第１保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１，Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値が保留される。また、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば第１保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「３」であれば第１保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であれば第１保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値が保留される。

【８２４８】

同様に、第２始動口７１への入賞に基づくＳ３１０の処理において第２保留球格納エリア２０３ｅが格納先として設定され、また、Ｓ３０９の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「１」であれば、第２保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値が保留される。また、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「２」であれば第２保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「３」であれば第２保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「４」であれば第２保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値が保留される。

【８２４９】

次に、Ｓ３０５の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３０６の処理により第１保留球格納エリア２０３ｄに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値を含む第１保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第１保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３１２）。また、Ｓ３０９の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３１０の処理により第２保留球格納エリア２０３ｅに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値を含む第２保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第２保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３１２）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４９２のＳ２０１参照）によって、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。Ｓ３１２の処理を終えると、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了し、タイマ割込処理（図４９２参照）に戻る。

【８２５０】

なお、Ｓ３１２の処理において第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドに含める各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値は、Ｓ３１２の処理によりカウンタ用バッファ２０３ｃから読み出した値そのものを用いてもよいし、Ｓ３１２の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに格納（保留）された値を読

み出したものを用いてもよい。
【８２５１】
次に、図４９４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図４９２参照）の一処理であるゲート通過処理（Ｓ２０９）を説明する。図４９４は、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を示すフローチャートである。ゲート通過処理（Ｓ２０９）は、スルーゲート６７への球の通過（入球）の有無を判断し、球が通過（入球）した場合は、普図当たりカウンタＣ４の値を普図保留球格納エリア２０３ｈに格納する（保留する）処理を実行する。
【８２５２】
このゲート通過処理（Ｓ２０９）では、まず、球がスルーゲート６７を通過したか否かを判別する（Ｓ４０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図４９２のＳ２０５参照）において読み込んだスルーゲート６７への球の通過（入球）を検出するスルーゲートスイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、スルーゲート６７への通過（入球）を３回のタイマ割込処理（図４９２参照）にわたって検出する。
【８２５３】
Ｓ４０１の処理において、スルーゲート６７を球が通過していない場合は（Ｓ４０１：Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了して、タイマ割込処理（図４９２参照）へ戻る。一方、球がスルーゲート６７を通過（入球）したと判別されると（Ｓ４０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技の球の発射が奨励されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ４０２）。判別の結果、「通常遊技状態」であれば（Ｓ４０２：Ｙｅｓ）、次いで、第２特別図柄の動的表示の変動中か、或いは、第２特別図柄の動的表示の保留球が存在する状態か否かを判別する（Ｓ４０３）。判別の結果、第２特別図柄の動的表示の変動中でない場合、かつ、第２特別図柄の動的表示の保留球数が存在しない場合は（Ｓ４０３：Ｎｏ）、「通常遊技状態Ａ」において奨励される左打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）右打ち遊技によって発射された球がスルーゲート６７を通過したということなので、音声出力装置２２６（図４５７参照）から警報音を出力するとともに、限定演出として第３図柄表示装置８１において「左打ちに戻してね」という文字表示を表示する等の通常時右打ちエラー処理を実行し（Ｓ４０４）、処理をＳ４０５へ移行する。
【８２５４】
このように構成することで、右打ち遊技が推奨されていない「通常遊技状態」においてスルーゲート６７で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行うことで、右打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に右打ち遊技の実行を敬遠させ、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。
【８２５５】
なお、Ｓ４０２の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」でなければ（Ｓ４０２：Ｎｏ）、右打ち遊技が奨励される「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であるので、Ｓ４０４の通常時右打ちエラー処理を行わず、Ｓ４０３及びＳ４０４の処理をスキップして、処理をＳ４０５へ移行する。
【８２５６】
Ｓ４０５の処理では、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄の可変表示の作動保留球数ＨＮ）が上限値（第２０実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ４０４）。そして、スルーゲート６７への通過（入球）があっても作動保留球数ＨＮ＜４でなければ（Ｓ４０５：Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了して、タイマ割込処理（図４９２参照）へ戻る。
【８２５７】
一方、作動保留球数ＨＮ＜４であれば（Ｓ４０５：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）を１加算する（Ｓ４０６）。そして、普図当たりカウンタＣ４の値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図４５７参照）から読み出し、読み出したデ

ータを、普図保留球格納エリア２０３ｈに設けられた普図保留第１～第４エリアのうち、普図保留球数カウンタ２０３ｇで示される値に対応するエリアに格納する（Ｓ４０７）。
【８２５８】
具体的には、例えば、Ｓ４０６の処理による加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「１」であれば、普図保留第１エリアに普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。また、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「２」であれば普図保留第２エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「３」であれば普図保留第３エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「４」であれば普図保留第４エリアに、普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。Ｓ４０７の処理の終了後は、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了し、タイマ割込処理（図４９２参照）に戻る。
【８２５９】
なお、第２０実施形態では、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信しないように構成されているが、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信して、普通図柄の可変表示に関する保留図柄等に関する演出（報知）を行うように構成してもよい。この場合に、普図当たりカウンタＣ４の値を普図保留球数コマンドに含めて送信することで、音声ランプ制御装置１１３で普通図柄に関する所謂先読み処理を実行可能に構成し、普通図柄に関する演出のバリエーションを設けるように構成してもよい。
【８２６０】
次に、図４９５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図４９２参照）の一処理である特図変動処理（Ｓ２１０）について説明する。図４９５は、この特図変動処理（Ｓ２１０）を示すフローチャートである。
【８２６１】
この特図変動処理（Ｓ２１０）は、第１特別図柄および第２特別図柄に関する結果報知装置としての特別図柄表示装置３７における動的表示や、第３図柄表示装置８１にて遊技状態に応じて行う変動演出に関する制御を行うものである。
【８２６２】
ＭＰＵ２０１は、この特図変動処理（Ｓ２１０）において、まず、今現在、第１特別図柄又は第２特別図柄のいずれか一方が大当たり中であるか否かを判別する（Ｓ５０１）。大当たり中としては、大当たりの際に第３図柄表示装置８１及び特別図柄表示装置３７で表示される大当たり遊技の最中と、大当たり遊技開始前（即ち、大当たりオープニング）の所定時間の最中と、大当たり遊技終了後（即ち、大当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ５０１における判別の結果、いずれかの特別図柄の大当たり中であれば（Ｓ５０１：Ｙｅｓ）、そのまま特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図４９２参照）に戻る。
【８２６３】
Ｓ５０１の処理において、大当たり中でないと判別された場合は（Ｓ５０１：Ｎｏ）、次に、今現在、第１特別図柄又は第２特別図柄のいずれか一方が小当たり中であるか否かを判別する（Ｓ５５１）。小当たり中としては、小当たりの際に第３図柄表示装置８１及び結果報知装置としての特別図柄表示装置３７で表示される小当たり遊技の最中と、小当たり遊技開始前（即ち、小当たりオープニング）の所定時間の最中と、小当たり遊技終了後（即ち、小当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ５５１における判別の結果、いずれかの特別図柄の小当たり中であれば（Ｓ５５１：Ｙｅｓ）、そのまま特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図４９２参照）に戻る。
【８２６４】
Ｓ５５１の処理において、小当たり中でないと判別された場合は（Ｓ５５１：Ｎｏ）、次に、特別図柄表示装置３７において第１特別図柄（特図１）又は第２特別図柄（特図２）が動的表示中であるか否かを判別し（Ｓ５０２）、特別図柄表示装置３７において第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示中でなければ（Ｓ５０２：Ｎｏ）、次いで、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示が停止後、所定時間経

過したか否かを判別する（Ｓ５０３）。その結果、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ５０３：Ｎｏ）、特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図４９２参照）に戻る。これにより、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示（変動演出）における停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置３７（第３図柄表示装置８１）に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【８２６５】

一方、Ｓ５０３の処理の結果、動的表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ５０３：Ｙｅｓ）、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５０４）。その結果、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」でなければ（Ｓ５０４：Ｙｅｓ）、第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１減算する（Ｓ５０５）。これは、後述する変動開始処理（Ｓ５１０）によって、保留されていた第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、第２特別図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【８２６６】

次いで、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ５０６）。このデータシフト処理（Ｓ５０６）は、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２０３ｆへ向けて順にシフトさせる処理であって、第２保留第１エリア→保留球実行エリア２０３ｆ、第２保留第２エリア→第２保留第１エリア、第２保留第３エリア→第２保留第２エリア、第２保留第４エリア→第２保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【８２６７】

一方、Ｓ５０４の処理において、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」であると判別されると（Ｓ５０４：Ｎｏ）、次に、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５０７）。その結果、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」でなければ（Ｓ５０７：Ｙｅｓ）、第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１減算する（Ｓ５０８）。これは、後述する変動開始処理（Ｓ５１０）によって、保留されていた第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、保留球数が１つ減少するためである。

【８２６８】

次いで、第１保留球格納エリア２０３ｄに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ５０９）。このデータシフト処理（Ｓ５０９）は、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２０３ｆへ向けて順にシフトさせる処理であって、第１保留第１エリア→保留球実行エリア２０３ｆ、第１保留第２エリア→第１保留第１エリア、第１保留第３エリア→第１保留第２エリア、第１保留第４エリア→第１保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【８２６９】

Ｓ５０６又はＳ５０９のデータシフト処理の後は、データシフト処理により保留球実行エリア２０３ｆに格納された各種カウンタの値に基づいて、結果報知装置としての特別図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１に対する変動開始処理を実行し（Ｓ５１０）、タイマ割込処理（図４９２参照）に戻る。

【８２７０】

ここで、図４９６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（Ｓ２１０）の一処理である変動開始処理（Ｓ５１０）について説明する。図

４９６は、この変動開始処理（Ｓ５１０）を示したフローチャートである。
【８２７１】
この変動開始処理（Ｓ５１０）では、上述したように、各特別図柄の動的表示を行うか否かや、各特別図柄の動的表示を行う場合における該動的表示の設定処理等を行う。
【８２７２】
この変動開始処理（Ｓ５１０）では、まず、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ５１０１）。
【８２７３】
第２０実施形態のパチンコ機１０では、大当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル２０２ａを参照して、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値とその時々の遊技状態（モード）との関係に基づいて判別される。上述した通り、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たり確率が設定値「１」で２／１００００、設定値「３」で４／１００００となるように大当たり乱数値が規定されている。
【８２７４】
Ｓ５１０１の処理では、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。Ｓ５１０１の処理の結果、大当たりであると判別された場合（Ｓ５１０１：Ｙｅｓ）、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、各特別図柄に対応する大当たり種別テーブル２０２ｂ（図４６０参照）とに基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５１０２）。
【８２７５】
この処理では、大当たり種別テーブル２０２ｂによって、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態Ａ」へ移行する大当たり種別「時短Ａ」か否かかが判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３７における大当たり時の表示態様（特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様）が設定される。
【８２７６】
具体的には、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータか第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータかを保留球実行エリア２０３ｆのシフト元バッファ（図示せず）に記憶しておき、第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２（図４６０参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。
【８２７７】
なお、第２０実施形態のパチンコ機１０では、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１において、大当たりとなる乱数の値は設定値にかかわらず設定されておらず（図４５９参照）、第１特別図柄の動的表示が大当たりに当選し得ないように構成されているため、第１特別図柄の動的表示の変動開始処理におけるＳ５１０１の処理においては、必ずＳ５１０１：Ｎｏとなる判別結果が導出される。
【８２７８】
次に、大当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０３）、Ｓ５１０９の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、大当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別

に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｅ（図４６５～図４６７参照）を選択する。

【８２７９】

そして、Ｓ５１０３の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｆにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【８２８０】

Ｓ５１０１の処理において、大当たりではないと判別された場合には（Ｓ５１０１：Ｎｏ）、続いて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて小当たりか否かを判別する小当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ５１０４）。

【８２８１】

第２０実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示において小当たりか否かは、全確率設定値で同一となるように設定されている。また、第２特別図柄の動的表示において小当たりか否かは、全確率設定値で同一となるように設定されている。具体的には、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１において、小当たり確率が全設定で３３／１００００となるように小当たり乱数値が規定されている。また、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、小当たり確率が全設定で１５５０／１００００となるように小当たり乱数値が規定されている。

【８２８２】

Ｓ５１０４の処理では、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される小当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、第１特別図柄又は第２特別図柄の小当たりであると判別する。Ｓ５１０４の処理の結果、小当たりであると判別された場合（Ｓ５１０４：Ｙｅｓ）、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値と、小当たり種別テーブル２０２ｃ（図４６１（ａ）又は図４６１（ｂ）参照）とに基づいて、小当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５１０５）。

【８２８３】

この処理では、小当たり種別テーブル２０２ｃによって、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別、即ち、大当たり状態が発生しない「小当たりＡ」か、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態Ａ」へ移行する「時短Ｂ」か、最大ラウンド数が７ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態Ａ」へ移行する「時短Ｃ」か、大当たり状態が発生しない「小当たりＢ」か、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態Ｂ」へ移行する「時短Ｄ」か、が判別される。そして、判別された小当たり種別に基づいて、結果報知装置としての特別図柄表示装置３７における小当たり時の表示態様（特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様）が設定される。

【８２８４】

具体的には、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータか第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータかを保留球実行エリア２０３ｆのシフト元バッファ（図示せず）に記憶しておき、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値と、特図１小当たり種別テーブル２０２ｃ１（図４６１（ａ）参照）とに基づいて小当たり種別が決定される。また、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値と、特図２小当たり種別テーブル２０２ｃ２（図４６１（ｂ）参照）とに基づいて小当たり種別が決定される。

【８２８５】

次に、小当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０６）、Ｓ５１０９の処理へ移行する。具体的には、結果報知装置としての特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、小当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この小当たり時の変動パターンの決定では、まず、その小当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｅ（図４６５～図４６７参照）を選択する。

【８２８６】

そして、Ｓ５１０６の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｆにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【８２８７】

一方、Ｓ５１０４の処理において、小当たりでないと判別された場合（Ｓ５１０４：Ｎｏ）、各特別図柄の動的表示の結果はハズレであるので、ハズレ時の表示態様を設定する（Ｓ５１０７）。Ｓ５１０７の処理では、特別図柄表示装置３７の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値と第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値と現在の遊技状態とに基づいて、第３図柄表示装置８１において表示させる演出態様として、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様、「特殊変動」演出態様のいずれかを設定する。第２０実施形態では、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタＣ３の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル２０２ｅが設定されている。

【８２８８】

次に、各遊技状態におけるハズレ時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０８）、Ｓ５１０９の処理へ移行する。

【８２８９】

Ｓ５１０８の処理では、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、Ｓ５１０７の処理において決定されたハズレ時の表示態様（演出態様）毎に設けられた停止パターンテーブル２０２ｅにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【８２９０】

Ｓ５１０９の処理では、Ｓ５１０３、Ｓ５１０６又はＳ５１０８の処理によって決定された変動パターンに応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置１１４へ通知する変動パターンコマンドを設定する（Ｓ５１０９）。

【８２９１】

具体的には、例えば、第２特別図柄の動的表示において大当たり抽選に当選し、該大当たりが大当たり種別「時短Ａ」であって、さらに、「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第２特別図柄・大当たり・「時短Ａ」・「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド。以下、第１特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図１変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。また、第２特別図柄の動的表示において大当たり抽選及び小当たり抽選にハズレて、さらに、「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第２特別図柄・ハズレ・「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図２変動パ

ターンコマンド。以下、第２特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図２変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。

【８２９２】

このように、変動演出が同じ変動時間であっても、変動パターンコマンドに変動演出の当否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置１１３は、当否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細な変動演出の変動パターンを決定することができる。

【８２９３】

次いで、Ｓ５１０２、Ｓ５１０５又はＳ５１０７の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４へ通知するための停止種別コマンドを設定し（Ｓ５１１０）、この変動開始処理（Ｓ５１０）を終了して特図変動処理（図４９５）へ戻る。

【８２９４】

図４９５に戻って、説明を続ける。Ｓ５０７の処理において、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」であると判別されると（Ｓ５０７：Ｎｏ）、第３図柄表示装置８１においてデモ演出が行われている状態であるか否か、即ち、デモ中であるか否かを判別する（Ｓ５１１）。この判別処理では、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４にデモコマンドを送信した後、第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ１又は作動保留球数Ｎ２）のいずれかの値が「０」より大きいと判断されるまでの間をデモ中として判別する。

【８２９５】

そして、デモ中ではないと判別された場合は（Ｓ５１１：Ｎｏ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信すべきデモコマンドを設定して（Ｓ５１２）、タイマ割込処理（図４９２参照）に戻る。一方、デモ中であると判別された場合は（Ｓ５１１：Ｙｅｓ）、そのままタイマ割込処理（図４９２参照）に戻る。Ｓ５１２の処理で設定されたデモコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４９２のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【８２９６】

音声ランプ制御装置１１３は、デモコマンドを受信すると、表示用デモコマンドを表示制御装置１１４へ送信し、表示制御装置１１４は、表示用デモコマンドの受信に基づいて、第３図柄表示装置８１にデモ演出を表示するように制御を行う。

【８２９７】

ここで、デモコマンドが設定されるのは、上述したように、変動停止後、所定時間が経過したときに保留球が１つも存在しない場合である。よって、変動停止後、所定時間経過しても変動演出が開始されない場合は、第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示される。

【８２９８】

なお、Ｓ５１１の処理においてデモ中ではない（Ｓ５１１：Ｎｏ）と判断された場合に、さらに、変動停止後、前記所定時間よりも長い第２の所定時間が経過したか否かを判断する処理を実行し、変動停止後、第２の所定時間が経過したことをもってＳ５１２の処理を実行してデモコマンドを設定するようにしてもよい。これにより、変動停止後、保留球が１つも存在しない場合に、すぐにデモ演出を開始することなく、比較的長い時間、その停止した変動演出の停止図柄を遊技者に見せることができる。

【８２９９】

Ｓ５０２の処理において、特別図柄表示装置３７の表示態様が動的表示中であると判別されると（Ｓ５０２：Ｙｅｓ）、実行中の第１特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否か、又は、実行中の第２特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、判別結果に応じて第１特別図柄の動的表示または第２特別図柄の動的表示を停止させる変動停止処理（Ｓ５１３）を行い、この特図変動処理（Ｓ２１０）を終了して、タイマ割込処理（図４９２参照）に戻る。

【８３００】
ここで、図４９７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（図４９５参照）の一処理である変動停止処理（Ｓ５１３）について説明する。図４９７は、この変動停止処理（Ｓ５１３）を示すフローチャートである。
【８３０１】
この変動停止処理（Ｓ５１３）では、各特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、変動時間が経過している場合は、各停止種別に応じた停止結果を特別図柄表示装置３７に表示するとともに、各確定コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。また、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」である場合は、該特別図柄の動的表示の変動回数の計数結果に応じて「時短機能」の時短終了条件が成立したか否かを判別し、「時短機能」の時短終了条件が成立した場合は、「時短機能」を有効から無効に切り替える処理等を行う。また、特別図柄の低確率状態である場合は、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達しているか否かを判別し、救済条件成立回数に達している場合は、「普図低確時間短縮状態」に移行するための時短回数の設定処理を行う。
【８３０２】
変動停止処理（Ｓ５１３）では、まず、実行中の特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過したか否かを判別する（Ｓ５２０１）。特別図柄表示装置３７における特別図柄の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタＣＳ１等により選択された変動パターンに応じて決められており（特図１変動パターンコマンド又は特図２変動パターンコマンドに応じて決められており）、この特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していなければ（Ｓ５２０１：Ｎｏ）、実行中の特別図柄に応じた特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示を更新して（Ｓ５２０２）、この変動停止処理を終了して、特図変動処理（図４９５参照）に戻る。
【８３０３】
第２０実施形態では、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおいて、第１特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、上方ＬＥＤ群３７ｂ１が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定され、第２特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、下方ＬＥＤ群３７ｂ２が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定される。
【８３０４】
一方、Ｓ５２０１の処理において、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおける特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していれば（Ｓ５２０１：Ｙｅｓ）、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂに対して、特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した表示態様を停止させる（Ｓ５２０３）。停止図柄は、変動開始処理（図４９６参照）のＳ５１０２、Ｓ５１０５又はＳ５１０７の処理によって予め設定される。
【８３０５】
第２０実施形態では、各特別図柄の動的表示の判定結果がハズレである場合には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１又は下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで上方ＬＥＤ群３７ｂ１又は下方ＬＥＤ群３７ｂ２が点灯表示される。
【８３０６】
Ｓ５２０３の処理で各特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した特別図柄表示装置３７の表示態様が設定されると、第３図柄表示装置８１における各特別図柄の変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置３７における特別ＬＥＤ群３７ｂの表示と同調して確定表示させるために、確定コマンドを設定して（Ｓ５２０４）、処理をＳ５２０５へ移行する。第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるための確定コマンド（即ち、特図１確定コマンド。以下、第１特別図柄に関する確定コマンドを、「特図１確定コマンド」と称する場合がある。）を設定し、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は、

該第２特別図柄の変動演出を確定させるための確定コマンド（即ち、特図２確定コマンド。以下、第２特別図柄に関する確定コマンドを、「特図２確定コマンド」と称する場合がある。）を設定する。

【８３０７】

音声ランプ制御装置１１３は、この特図１確定コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１で実行されている第１特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置１１４に対して表示用特図１確定コマンドを送信し、特図２確定コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１で実行されている第２特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置１１４に対して表示用特図２確定コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、表示用特図１確定コマンド又は表示用特図２確定コマンドを受信することによって、第３図柄表示装置８１における第１特別図柄又は第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。

【８３０８】

Ｓ５２０５の処理では、「時間短縮状態（「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）」であるか否かを判別し、「時間短縮状態」であると判別された場合（Ｓ５２０５：Ｙｅｓ）、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」における時短終了条件が成立したか否かの判別処理を実行する時短計数処理を実行し（Ｓ５２０６）、その後、処理をＳ５２０７へ移行する。また、Ｓ５２０５の判別の結果、「時間短縮状態」でないと判別された場合（Ｓ５２０５：Ｎｏ）、時短終了条件の判別処理を行わないため、Ｓ５２０６の処理をスキップしてＳ５２０７へ移行する。

【８３０９】

なお、時短計数処理（Ｓ５２０６）は、特別図柄の動的表示の実行開始時（変動開始処理（Ｓ５１０））において実行するように構成してもよいし、特別図柄の動的表示の確定時（特図変動処理（Ｓ２１０）の所定時間経過時（Ｓ５０３：Ｙｅｓ））において実行するように構成してもよい。

【８３１０】

ここで、図４９８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図４９７参照）の一処理である時短計数処理（Ｓ５２０６）について説明する。図４９８は、この時短計数処理（Ｓ５２０６）を示すフローチャートである。

【８３１１】

この時短計数処理（Ｓ５２０６）では、「時短機能」が有効に設定されている場合に、「時短機能」の終了条件である特別図柄の動的表示の実行回数（例えば、第１特別図柄の変動回数、及び、第２特別図柄の変動回数）を計数し、該計数結果が時短終了条件を満たしたか否かを判別して、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

【８３１２】

この時短計数処理（Ｓ５２０６）では、まず、停止した特別図柄の動的表示の種類を判別する（Ｓ５３０１）。判別の結果、第１特別図柄の動的表示が停止したタイミングであれば（Ｓ５３０１：「特図１」）、第１特別図柄の動的表示が１回実行されたということなので、特図１時短カウンタ２０３ｍの値から１減算して（Ｓ５３０２）、次いで、減算した特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３０３）。判別の結果、特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、続いて、合計時短カウンタ２０３ｏの値から１減算して（Ｓ５３０４）、次いで、減算した合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３０５）。判別の結果、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０５：Ｙｅｓ）、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３１０～Ｓ５３１２の処理をスキップして、この時短計数処理（Ｓ５２０６）を終了して、変動停止処理（図４９７参照）に戻る。

【８３１３】

一方、Ｓ５３０３の処理において、特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３０３：Ｎｏ）、即ち、特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、処理をＳ５３１０へ移行する。また、Ｓ５３０５の処理において、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３０５：Ｎｏ）、即ち、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、この場合も「時短機能」を無効化すべく、処理をＳ５３１０へ移行する。

【８３１４】

また、Ｓ５３０１の処理において、第２特別図柄の動的表示が停止したタイミングであると判別された場合は（Ｓ５３０１：「特図２」）、第２特別図柄の動的表示が１回実行されたということなので、特図２時短カウンタ２０３ｎの値から１減算して（Ｓ５３０６）、次いで、減算した特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３０７）。判別の結果、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０７：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、続いて、合計時短カウンタ２０３ｏの値から１減算して（Ｓ５３０８）、次いで、減算した合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３０９）。判別の結果、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０９：Ｙｅｓ）、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３１０～Ｓ５３１２の処理をスキップして、この時短計数処理（Ｓ５２０６）を終了して、変動停止処理（図４９７参照）に戻る。

【８３１５】

一方、Ｓ５３０７の処理において、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３０７：Ｎｏ）、即ち、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」以下である場合は、第２特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、処理をＳ５３１０へ移行する。また、Ｓ５３０９の処理において、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３０９：Ｎｏ）、即ち、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、この場合も「時短機能」を無効化すべく、処理をＳ５３１０へ移行する。

【８３１６】

Ｓ５３１０の処理では、「普図高確時間短縮状態」か「普図低確時間短縮状態」かを判別すべく、時短高確フラグ２０３ｋがオンされているか否かを判別する（Ｓ５３１０）。判別の結果、時短高確フラグ２０３ｋがオンされている場合は（Ｓ５３１０：Ｙｅｓ）、「普図高確時間短縮状態」を終了させるために、時短高確フラグ２０３ｋをオフに設定し（Ｓ５３１１）、この時短計数処理（Ｓ５２０６）を終了して、変動停止処理（図４９７参照）に戻る。一方、時短高確フラグ２０３ｋがオンに設定されていないと判別された場合は（Ｓ５３１０：Ｎｏ）、時短低確フラグ２０３ｊがオンに設定されている状態であって、「普図低確時間短縮状態」であるので、該時短低確フラグ２０３ｊをオフに設定して（Ｓ５３１２）この時短回数処理（Ｓ５２０６）を終了して、変動停止処理（図４９７参照）に戻る。

【８３１７】

このように、「時短機能」が有効な状態において、「時短機能」の終了条件に応じて、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」を終了させることができ、「時短機能」の有効又は無効を適切に行い、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【８３１８】

図４９７に戻って、説明を続ける。Ｓ５２０６の時短計数処理が終わった場合、又は、Ｓ５２０５の処理において「時間短縮状態」でないと判別された場合（Ｓ５２０５：Ｎｏ

）、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達しているか否かを判別し、判別結果によって「普図低確時間短縮状態」に移行させるべく、救済到達計数処理を実行し（Ｓ５２０７）、この変動停止処理（Ｓ５１３）を終了して、特図変動処理（図４９５参照）に戻る。

【８３１９】

なお、救済到達計数処理（Ｓ５２０７）、即ち、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達したか否かの判別は、特別図柄の動的表示の実行開始時（変動開始処理（Ｓ５１０））において実行するように構成してもよいし、特別図柄の動的表示の確定時（特図変動処理（Ｓ２１０）の所定時間経過時（Ｓ５０３：Ｙｅｓ））において実行するように構成してもよい。また、それに伴い、「普図低確時間短縮状態」に移行するタイミングも、救済条件成立回数に達した後のあらかじめ定められたタイミングとなる。

【８３２０】

ここで、図４９９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図４９７参照）の一処理である救済到達計数処理（Ｓ５２０７）について説明する。図４９９は、この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）を示すフローチャートである。

【８３２１】

この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）では、特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、該計数結果が救済条件成立回数に達したか否かを判別して、判別結果に応じて「普図低確時間短縮状態」への移行に基づく時短回数の設定処理を行う。

【８３２２】

この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）では、まず、救済設定済みフラグ２０３ｓがオンされているか否かを判別し（Ｓ５４０１）、救済設定済みフラグ２０３ｓがオンされていれば（Ｓ５４０１：Ｙｅｓ）、既に「普図低確時間短縮状態」へ一度移行済みであるので、Ｓ５４０２～Ｓ５４０６の処理をスキップし、この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）を終了して、変動停止処理（図４９７参照）に戻る。

【８３２３】

一方、Ｓ５４０１の判別の結果、救済設定済みフラグ２０３ｓがオンされていなければ（Ｓ５４０１：Ｎｏ）、特別図柄が低確率状態になってから未だ「普図低確時間短縮状態」へ移行していない状態、即ち、更新状態であるので、遊技情報としての救済カウンタ２０３ｒの値を１加算する（Ｓ５４０２）。続いて、救済カウンタコマンドを設定し（Ｓ５４５１）、処理をＳ５４０３に移行する。Ｓ５４５１の処理で設定された救済カウンタコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４９２のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【８３２４】

音声ランプ制御装置１１３では、救済カウンタコマンドを受信すると、該当情報をサブ救済カウンタ２２３ｉに格納し、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、該小当たり当選時のサブ救済カウンタ２２３ｉの値と損益分岐回数格納エリア２２３ｋに格納された値とを比較して、大当たり優先報知期間又は救済優先報知期間のうち、いずれの報知期間に属しているのかを判断し、該小当たり当選時のＯＰ時間において行う右打ち報知演出の内容を決定する。

【８３２５】

Ｓ５４０３の処理では、Ｓ５４０２の処理で加算した救済カウンタ２０３ｒの値が救済条件成立回数、即ち、救済条件成立回数格納エリア２０３ｑに格納された値より小さい値であるか否かを判別する（Ｓ５４０３）。

【８３２６】

Ｓ５４０３の判別の結果、Ｓ５４０２の処理で加算した救済カウンタ２０３ｒの値が救済条件成立回数より小さい値の場合（Ｓ５４０３：Ｙｅｓ）、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数まで到達していないため、Ｓ５４０４～Ｓ５４０６の処理をスキップし、この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）を終了して、変動停止処理（図４９７参照

）に戻る。
【８３２７】
一方、Ｓ５４０３の処理において、Ｓ５４０２の処理で加算した救済カウンタ２０３ｒの値が救済条件成立回数より小さい値でない場合、即ち、救済カウンタ２０３ｒの値が救済条件成立回数以上である場合（Ｓ５４０３：Ｎｏ）、救済条件が成立しているため、特図１時短カウンタ２０３ｍ、特図２時短カウンタ２０３ｎ及び合計時短カウンタ２０３ｏのそれぞれの値に「１００」をセットし（Ｓ５４０４）、「普図低確時間短縮状態」へ移行したことを示すべく救済設定済みフラグ２０３ｓをオンに設定する（Ｓ５４０５）。そして、救済設定済みフラグコマンドを設定し（Ｓ５４５２）、「普図低確時間短縮状態」に遊技状態を移行するために、時短低確フラグ２０３ｊをオンに設定し（Ｓ５４０６）、この救済到達計数処理（Ｓ５２０７）を終了して、変動停止処理（図４９７参照）に戻る。これにより、救済条件成立に基づく「普図低確時間短縮状態」を発生させることができる。なお、Ｓ５４５２の処理で設定された救済設定済みフラグコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４９２のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。
【８３２８】
また、遊技情報としての救済カウンタ２０３ｒの値の更新は、遊技条件として、特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算されるように構成してもよいし、その他の方法で更新するように構成してもよい。救済カウンタ２０３ｒの値の更新方法を減算とする場合、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定時及び大当たり終了時における救済条件成立回数抽選処理で抽選された救済条件成立回数の値を、この救済カウンタ２０３ｒにセットするように構成する。
【８３２９】
さらに、救済カウンタ２０３ｒの値の更新タイミングは、特別図柄の動的表示の停止時でなくてもよく、特別図柄の動的表示の実行開始時（図４９６参照）や、図柄確定時間の終了時（図４９５のＳ５０３参照）に更新するように構成してもよい。
【８３３０】
次に、図５００を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図４９２参照）の一処理である当たり処理（Ｓ２０３）について説明する。図５００は、利益付与制御としての当たり処理（Ｓ２０３）を示したフローチャートである。
【８３３１】
この当たり処理（Ｓ２０３）は、各特別図柄の大当たりが発生する場合に、大当たりの種類に応じて可変入賞装置６５（大入賞口）の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。そして、大当たり状態（遊技）である場合において、可変入賞装置６５を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（Ｓ６２２）を実行する。
【８３３２】
また、この当たり処理（Ｓ２０３）は、各特別図柄の小当たりが発生する場合に、小当たりに応じて可変入賞装置６５の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。そして、小当たり状態（遊技）である場合において、可変入賞装置６５を開放又は閉鎖するための小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）を実行し、小当たり状態が終了するタイミングで、小当たり状態の終了を設定する小当たり終了処理（Ｓ６１８）を実行する。
【８３３３】
さらに、この当たり処理（Ｓ２０３）は、小当たり遊技中に開放され得る特定領域６５ｄを球が通過した場合に、該通過に伴って発生する大当たりの種類に応じて可変入賞装置６５の開放回数（ラウンド数）を設定するとともに、可変入賞装置６５の開放時間を設定

する。そして、特定領域６５ｄ通過に基づく大当たり状態（遊技）である場合において、特別図柄で大当たりした場合と同様、可変入賞装置６５を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（Ｓ６２２）を実行する。

【８３３４】

当たり処理（Ｓ２０３）では、まず、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ６０１）。判別の結果、大当たりに当選していれば（Ｓ６０１：Ｙｅｓ）、大当たり遊技を行うために、まず、時短高確フラグ２０３ｋ、時短低確フラグ２０３ｊ及び救済設定済みフラグをオフに設定する（Ｓ６０２）。そして、特図１時短カウンタ２０３ｍ、特図２時短カウンタ２０３ｎ、合計時短カウンタ２０３ｏ及び救済カウンタ２０３ｒの値を「０」クリアする（Ｓ６０３）。次に、大当たり種別又は小当たり種別に応じたラウンド数をＲＡＭ２０３に設けられたラウンドカウンタ（図示せず）にセットする（Ｓ６０５）。そして、大当たりが開始されることを示す大当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、大当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６０６）、次いで、該大当たり種別に応じたオープニング時間（例えば、「３０秒」又は「１０秒」）を設定して（Ｓ６０７）、処理をＳ６１５へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４９２のＳ２０１参照）によって、大当たり種別又は小当たり種別に応じた大当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【８３３５】

なお、上述したラウンドカウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該ラウンドカウンタの値を確認して、ラウンドカウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、大当たり遊技に応じて可変入賞装置６５を開放制御しつつ、該ラウンドカウンタの値を１減算する。そして、ラウンドカウンタの値が「０」になった場合に、実行中の大当たりを終了するように構成されている。

【８３３６】

Ｓ６０１の処理において、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ６０１：Ｎｏ）、次いで、可変入賞装置６５内の特定領域６５ｄを球が通過したことに基づいて大当たりフラグ２０３ｐがオンされているか否かを判別する（Ｓ６０８）。判別の結果、大当たりフラグ２０３ｐがオンされていれば（Ｓ６０８：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中に可変入賞装置６５内の特定領域６５ｄを球が通過したということなので、まず、大当たりフラグ２０３ｐをオフに設定し（Ｓ６０９）、処理をＳ６０２へ移行して、特別図柄で大当たりにした場合と同様の処理を行う。この場合、小当たり種別に応じたラウンド数をラウンドカウンタに設定する処理（Ｓ６０２）等を行う。

【８３３７】

このように構成することで、特別図柄の動的表示において大当たりに当選する以外にも、小当たりに当選して、該小当たり遊技中に特定領域６５ｄに球を通過させることで、特別図柄の動的表示と同等の大当たり遊技を行うことができる。よって、大当たり遊技が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。一方、該小当たり遊技中に特定領域６５ｄに球を通過させなければ、大当たりフラグ２０３ｐはオフのままとなり、大当たり遊技は実行されず、該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。よって、小当たり遊技における遊技方法のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【８３３８】

Ｓ６０８の処理において、大当たりフラグ２０３ｐがオンされていないと判別された場合は（Ｓ６０８：Ｎｏ）、次いで、いずれかの特別図柄の動的表示において小当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ６１０）。判別の結果、小当たりに当選していれば（Ｓ６１０：Ｙｅｓ）、小当たり遊技を行うために、小当たり種別に応じた可変入賞装置６５の開放回数をＲＡＭ２０３に設けられた開放カウンタ（図示せず）にセットする（Ｓ６１１）。

【８３３９】
そして、小当たりが開始されることを示す小当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、小当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６１２）、次いで、該小当たりのオープニング時間（例えば、「５秒」や「１０秒」）を設定する（Ｓ６１３）。そして、入賞カウンタ（図示せず）に「１０」をセットし（Ｓ６１４）、処理をＳ６１５へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４９２のＳ２０１参照）によって、小当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。
【８３４０】
音声ランプ制御装置１１３では、該小当たりオープニングコマンドを受信すると、小当たり当選時右打ち報知演出処理を実行し、オープニング時間において行う右打ち報知演出の内容を決定して実行する（図５２２にて後述）。
【８３４１】
なお、上述した開放カウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該開放カウンタの値を確認して、開放カウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、小当たり遊技に応じて可変入賞装置６５を開放制御しつつ、該開放カウンタの値を１減算する。そして、開放カウンタの値が「０」になった場合に、実行中の小当たりを終了するように構成されている。
【８３４２】
また、上述した入賞カウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該入賞カウンタの値を確認して、入賞カウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、大当たり遊技又は小当たり遊技に応じて可変入賞装置６５を開放制御しつつ、大入賞口スイッチ６５ｃにより球が検知されるごとに入賞カウンタの値を１減算する。そして、入賞カウンタの値が「０」になった場合に、実行中の大当たり遊技又は小当たり遊技の１のラウンドを終了するように構成されている。
【８３４３】
Ｓ６１５の処理では、小当たり中か否かを判別する（Ｓ６１５）。判別の結果、小当たり中であると判別された場合は（Ｓ６１５：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中における可変入賞装置６５の開閉制御を実行する小当たり開閉制御処理を実行する（Ｓ６１６）。
【８３４４】
ここで、図５０１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）について説明する。図５０１は、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）を示したフローチャートである。
【８３４５】
この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）では、当たり処理（Ｓ２０３）で設定された可変入賞装置６５の開放回数（即ち、開放カウンタ）に基づいて、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する。
【８３４６】
この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）では、まず、開放カウンタ（図示せず）の値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６００１）。判別の結果、開放カウンタが「０」より大きい値でない場合、即ち、開放カウンタの値が「０」以下である場合は（Ｓ６００１：Ｎｏ）、小当たり遊技中における可変入賞装置６５の開放回数が残存していないため、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）を終了して、当たり処理（図５００参照）に戻る。
【８３４７】
一方、Ｓ６００１の判別の結果、開放カウンタの値が「０」より大きい値である場合は（Ｓ６００１：Ｙｅｓ）、次いで、当たり処理（Ｓ２０３）のＳ６１３で設定されたオープニング時間、又は、小当たり開放テーブル２０２ｈに基づいて設定されるインターバル時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６００２）。判別の結果、小当たり時におけるオー

プニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（Ｓ６００２：Ｎｏ）、可変入賞装置６５の開放タイミングではないため、Ｓ６００３～Ｓ６００５の処理をスキップして、処理をＳ６００６へ移行する。

【８３４８】

一方、Ｓ６００２の処理において、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（Ｓ６００２：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開放タイミングなので、まず、可変入賞装置６５の開放設定を行う（Ｓ６００３）。そして、可変入賞装置６５における１の開放時間を設定し（Ｓ６００４）、次いで、可変入賞装置６５が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６００５）、処理をＳ６００６へ移行する。

【８３４９】

Ｓ６００６の処理では、小当たり時において可変入賞装置６５が開放中であるか否かを判別する（Ｓ６００６）。判別の結果、小当たり時において可変入賞装置６５が開放中でなければ（Ｓ６００６：Ｎｏ）、小当たり時おいて可変入賞装置６５が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、Ｓ６００７及びＳ６００８の処理をスキップして、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）を終了し、当たり処理（図５００参照）に戻る。一方、Ｓ６００６の処理において、小当たり時において可変入賞装置６５が開放中であると判別された場合は（Ｓ６００６：Ｙｅｓ）、まず、特定領域６５ｄの開閉制御を実行する特定領域装置開閉制御処理を行う（Ｓ６００７）。

【８３５０】

ここで、図５０２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）の一処理である特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）について説明する。図５０２は、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）を示したフローチャートである。

【８３５１】

この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）では、小当たり遊技中における特定領域６５ｄの開閉制御を行う。

【８３５２】

この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）では、まず、特定領域６５ｄが開放中か否か、即ち、特定領域ソレノイド６５ｆがオンされているか否かを判別する（Ｓ６１０１）。判別の結果、特定領域６５ｄが開放されていない場合、即ち、特定領域ソレノイド６５ｆがオフされている場合は（Ｓ６１０１：Ｎｏ）、次いで、特定領域６５ｄの開放条件が成立しているか否か、即ち、可変入賞装置６５が開放しているか否かを判別する（Ｓ６１０２）。判別の結果、特定領域６５ｄの開放条件が成立している場合、即ち、可変入賞装置６５が開放したタイミングで（Ｓ６１０２：Ｙｅｓ）、特定領域ソレノイド６５ｆをオフからオンに設定して、特定領域６５ｄの開放設定を行い（Ｓ６１０３）、処理をＳ６１０４へ移行する。

【８３５３】

なお、Ｓ６１０１の処理において、特定領域６５ｄが開放されていると判別された場合、即ち、特定領域ソレノイド６５ｆがオンされている場合は（Ｓ６１０１：Ｙｅｓ）、Ｓ６１０２及びＳ６１０３の処理をスキップして、処理をＳ６１０４へ移行する。また、Ｓ６１０２の処理において、特定領域６５ｄの開放条件が成立していない場合は（Ｓ６１０２：Ｎｏ）、Ｓ６１０３～Ｓ６１０５の処理をスキップして、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）を終了し、小当たり開閉制御処理（図５０１参照）に戻る。

【８３５４】

Ｓ６１０４の処理では、特定領域６５ｄの閉鎖条件が成立しているか否か、即ち、特定領域スイッチ６５ｇによって球が検知された場合や特定領域６５ｄの開放時間（例えば、特定領域６５ｄの開放から「３０秒」）が経過した場合に（Ｓ６１０４：Ｙｅｓ）、特定領域６５ｄの閉鎖条件が成立したと判断して、特定領域６５ｄを閉鎖するために、特定領域ソレノイド６５ｆをオンからオフに設定して、特定領域６５ｄの閉鎖設定を行い（Ｓ６

１０５）、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）を終了して、小当たり開閉制御処理（図５０１参照）に戻る。

【８３５５】

このように、小当たり遊技中に所定条件の成立に基づいて特定領域６５ｄの開閉制御処理を行い、小当たり遊技中に特定領域６５ｄを開放させて球が通過させ得ることで、小当たり遊技に基づく大当たり遊技を発生させることが可能となる。また、小当たり遊技中に特定領域６５ｄを球が通過しなければ、大当たり遊技を発生させずに該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。

【８３５６】

図５０１に戻って、説明を続ける。Ｓ６００７の特定領域装置開閉制御処理の後は、次いで、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件を判別するべく、小当たり時大入賞口開放中処理を行い（Ｓ６００８）、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）を終了し、当たり処理（図５００参照）に戻る。

【８３５７】

ここで、図５０３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）の一処理である小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ６００８）について説明する。図５０３は、この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を示したフローチャートである。

【８３５８】

この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ６００８）では、小当たり遊技中において開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。

【８３５９】

この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ６００８）では、まず、上述した小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）のＳ６００４において設定された可変入賞装置６５の１の開放時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６２０１）。判別の結果、可変入賞装置６５の１の開放時間が経過したタイミングでなければ（Ｓ６２０１：Ｎｏ）、次いで、大入賞口スイッチ６５ｃがオンされたか否か、即ち、可変入賞装置６５内へ球が入賞したか否かを判断する（Ｓ６２０２）。

【８３６０】

Ｓ６２０２の処理において、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出され可変入賞装置６５内へ球が入賞していれば（Ｓ６２０２：Ｙｅｓ）、入賞カウンタの値を１減算して（Ｓ６２０３）、次いで、１減算した入賞カウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６２０４）。入賞カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６２０４：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下である場合は、可変入賞装置６５に球が１０個以上入賞して小当たり遊技の終了条件（可変入賞装置６５の閉鎖条件）が成立しているので、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６２０５へ移行する。

【８３６１】

Ｓ６２０５からの可変入賞装置６５の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置６５の閉鎖設定を行い（Ｓ６２０５）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して可変入賞装置６５が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して（Ｓ６２０６）、処理をＳ６２０７へ移行する。なお、Ｓ６２０６の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４９２のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【８３６２】

次いで、Ｓ６２０７の処理では、小当たり遊技の終了条件が成立したことから、開放カウンタの値を「０」クリアし（Ｓ６２０７）、この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図５０１参照）に戻る。

【８３６３】

Ｓ６２０２の処理において、大入賞口スイッチ６５ｃがオンされていないと判別された

場合は（Ｓ６２０２：Ｎｏ）、次いで、特定領域スイッチ６５ｇがオンされたか否かを判別する（Ｓ６２０８）。判別の結果、特定領域スイッチ６５ｇがオンされていれば（Ｓ６２０８：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中の特定領域６５ｄの開放中に球が特定領域６５ｄを通過したということなので、小当たり遊技後に大当たり遊技を発生させるため、大当たりフラグ２０３ｐをオンに設定して（Ｓ６２０９）、この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ６００８）、小当たり開閉制御処理（図５０１参照）に戻る。一方、Ｓ６２０８の処理において、特定領域スイッチ６５ｇがオンされていないと判断された場合は（Ｓ６２０８：Ｎｏ）、Ｓ６２０９の処理をスキップして、この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ６００８）、小当たり開閉制御処理（図５０１参照）に戻る。

【８３６４】

これにより、小当たり遊技中において、特定領域６５ｄが開放されているタイミングで球が特定領域６５ｄを通過することに基づいて、小当たり遊技後に大当たり遊技を発生させることができ、大当たり遊技が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。一方、該小当たり遊技中に特定領域６５ｄに球を通過させなければ、大当たりフラグ２０３ｐはオフのままとなり、大当たり遊技は実行されず、該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。

【８３６５】

このように構成することで、小当たり当選時の右打ち報知演出の内容を遊技者が確認し、状況によっては該小当たりで大当たりを発生させず、小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行した方が獲得し得る出玉の期待値が高くなると遊技者が判断した場合には、右打ち遊技を実行せず、特定領域６５ｄに球を通過させないことによって大当たりの発生を抑制することができる。

【８３６６】

その結果、救済条件成立回数までの残りの特別図柄の動的表示の実行回数によって小当たり当選時の右打ち報知演出の内容を切り替え、該右打ち報知演出の内容によって、遊技者が小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法との、いずれの遊技方法を選択するかという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【８３６７】

Ｓ６２０１の処理において、可変入賞装置６５の１の開放時間が経過したタイミングと判断された場合は（Ｓ６２０１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の１の開放における閉鎖条件が成立し、その開放における可変入賞装置６５の閉鎖タイミングであるため、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６２１０へ移行する。

【８３６８】

Ｓ６２１０の処理では、開放中の可変入賞装置６５を閉鎖せるため、大入賞口ソレノイド６５ｂをオンからオフにして、可変入賞装置６５の閉鎖を設定し（Ｓ６２１０）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して可変入賞装置６５の１の開放の終了を示す大入賞口閉鎖コマンドを設定する（Ｓ６２１１）。Ｓ６２１１の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４９２のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【８３６９】

音声ランプ制御装置１１３は、小入賞口閉鎖コマンドを受信すると、可変入賞装置６５が閉鎖された旨の演出を実行する。なお、小当たり遊技における可変入賞装置６５の開閉は、それぞれ短時間（開放「０．１秒」、閉鎖「１．２秒」）であるため、音声ランプ制御装置１１３は、大入賞口閉鎖コマンドを受信した場合であっても、可変入賞装置６５の１の開閉に伴う演出を実行しないように構成してもよい。

【８３７０】

Ｓ６２１１の処理の後は、可変入賞装置６５の１の開放が終了したということなので、開放カウンタの値を１減算し（Ｓ６２１２）、この小当たり時大入賞口開放中処理（Ｓ６

００８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図５０１参照）に戻る。これにより、小当たり遊技中において、１のラウンド中に開放カウンタの値に設定された開放回数分、可変入賞装置６５を開放させることができる。

【８３７１】

図５００の当たり処理（Ｓ２０３）に戻って、説明を続ける。Ｓ６１６の小当たり開閉制御処理（図５０１参照）の終了後は、次いで、開放カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６１７）。判別の結果、開放カウンタが「０」より大きい値であれば（Ｓ６１７：Ｙｅｓ）、小当たりを継続するため、小当たりの終了設定処理であるＳ６１８の処理をスキップして、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【８３７２】

一方、Ｓ６１７の処理において、開放カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６１７：Ｎｏ）、即ち、開放カウンタの値が「０」以下である場合は、この小当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了しているので、小当たり状態を終了させるために、小当たり終了処理を行い（Ｓ６１８）、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【８３７３】

ここで、図５０４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である小当たり終了処理（Ｓ６１８）について説明する。図５０４は、この小当たり終了処理（Ｓ６１８）を示したフローチャートである。

【８３７４】

この小当たり終了処理（Ｓ６１８）では、まず、入賞カウンタの値を「０」クリアし（Ｓ６３０１）、次いで、特定領域６５ｄが開放されている場合は、特定領域６５ｄの閉鎖処理を設定する（Ｓ６３０２）。そして、小当たりの終了時の各種処理を実行する小当たり終了設定処理を行い（Ｓ６３０３）、この小当たり終了処理（Ｓ６１８）を終了して、当たり処理（図５００参照）に戻る。

【８３７５】

図５００に戻って、説明を続ける。Ｓ６１５の処理において、小当たり遊技中ではないと判別された場合は（Ｓ６１５：Ｎｏ）、次いで、大当たり中か否かを判別する（Ｓ６１９）。判別の結果、大当たり中であると判別された場合は（Ｓ６１９：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する大当たり開閉制御処理を実行する（Ｓ６２０）。

【８３７６】

ここで、図５０５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）について説明する。図５０５は、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）を示したフローチャートである。

【８３７７】

この大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）では、当たり処理（Ｓ２０３）で設定された可変入賞装置６５の開放回数に基づいて、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する。

【８３７８】

この大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）では、まず、当たり処理（Ｓ２０３）のＳ６０７で設定されたオープニング時間、又は、後述する大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）のＳ６５１０（図５０６参照）で設定されたインターバル時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６４０１）。判別の結果、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（Ｓ６４０１：Ｎｏ）、可変入賞装置６５の開放タイミングではないため、該可変入賞装置６５を閉鎖し続けるため、Ｓ６００２～Ｓ６００５の処理をスキップして、処理をＳ６４０６へ移行する。

【８３７９】

一方、Ｓ６４０１の処理において、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（Ｓ６４０１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開放タイミングなので、可変入賞装置６５の開放設定を行い（Ｓ６４０２）、次いで、入賞カウンタ（図示せず）に「１０」をセットする（Ｓ６４０３）。そして、大当たり時おける可変入賞装

置６５の最大開放時間（第２０実施形態では、「３０秒」）を設定して（Ｓ６４０４）、可変入賞装置６５が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６４０５）、処理をＳ６４０６に移行する。この大入賞口開放コマンドを受信した音声ランプ制御装置１１３は、可変入賞装置６５が開放された旨を第３図柄表示装置８１において実行し、開放されている可変入賞装置６５へ球を入賞させることを遊技者に促すように構成されている。

【８３８０】

Ｓ６４０６の処理では、可変入賞装置６５が開放中であるか否かを判別する（Ｓ６４０６）。判別の結果、可変入賞装置６５が開放中でなければ（Ｓ６４０６：Ｎｏ）、可変入賞装置６５が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、Ｓ６４０７の処理をスキップして、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）を終了し、当たり処理（図５００参照）に戻る。一方、Ｓ６４０６の処理において、可変入賞装置６５が開放中であると判別された場合は（Ｓ６４０６：Ｙｅｓ）、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件を判別するべく、大入賞口開放中処理を行い（Ｓ６４０７）、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）を終了し、当たり処理（図５００参照）に戻る。

【８３８１】

ここで、図５０６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）の一処理である大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）について説明する。図５０６は、この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）を示したフローチャートである。

【８３８２】

この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）では、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。

【８３８３】

この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）では、まず、上述した大当たり開閉制御処理（Ｓ６２０）のＳ６４０４において設定された可変入賞装置６５の開放時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６５０１）。判別の結果、可変入賞装置６５の開放時間が経過したタイミングであれば（Ｓ６５０１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立し、そのラウンドにおける可変入賞装置６５の閉鎖タイミングであるため、入賞カウンタの値を「０」クリアして（Ｓ６５０２）、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６５０６へ移行する。Ｓ６５０６からの可変入賞装置６５の閉鎖処理については、後述する。

【８３８４】

一方、Ｓ６５０１の処理において、可変入賞装置６５の開放時間が経過したタイミングでなければ（Ｓ６５０１：Ｎｏ）、次いで、大入賞口スイッチ６５ｃがオンされたか否か、即ち、可変入賞装置６５へ球が入賞したか否かを判断する（Ｓ６５０３）。

【８３８５】

Ｓ６５０３の処理において、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出されていないと判別された場合は（Ｓ６５０３：Ｎｏ）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）を終了して、大当たり開閉制御処理（図５０５参照）に戻る。一方、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出され可変入賞装置６５へ球が入賞していれば（Ｓ６５０３：Ｙｅｓ）、入賞カウンタの値を１減算して（Ｓ６５０４）、次いで、入賞カウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６５０５）。入賞カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６５０５：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下である場合は、可変入賞装置６５に球が１０個以上入賞して可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立しているので、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６５０６へ移行する。

【８３８６】

一方、Ｓ６５０５の処理において、入賞カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ６５０５：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立しておらず、可変入賞装置６５の開放を継続するために、Ｓ６５０６～Ｓ６５１０の処理をスキップして、この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）を終了する。この大入賞口開放中処理（Ｓ

６４０７）の終了後は、大当たり開閉制御処理（図５０５参照）へ戻る。
【８３８７】
Ｓ６５０６からの可変入賞装置６５の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置６５の閉鎖設定を行い（Ｓ６５０６）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して可変入賞装置６５が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して（Ｓ６５０７）、処理をＳ６５０８へ移行する。なお、Ｓ６５０７の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４９２のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。
【８３８８】
次いで、Ｓ６５０８の処理では、可変入賞装置６５の１のラウンドが消化されたことから、ラウンドカウンタの値を１減算し（Ｓ６５０８）、次に、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６５０９）。ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値である場合（Ｓ６５０９：Ｙｅｓ）、該大当たりにおけるラウンド回数（可変入賞装置６５の残り開放回数）が残存している状態であるので、次の可変入賞装置６５を開放させるまでのインターバル時間（例えば、「１秒」）を設定し（Ｓ６５１０）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了し、大当たり開閉制御処理（図５０５参照）に戻る。
【８３８９】
一方、Ｓ６５０９の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６５０９：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了したので、大当たり状態を終了させるために、インターバル時間を設定せず（即ち、Ｓ６５１０をスキップして）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了して、大当たり開閉制御処理（図５０５参照）に戻る。
【８３９０】
図５００の当たり処理（Ｓ２０３）に戻って、説明を続ける。Ｓ６２０の大当たり開閉制御処理（図５０５参照）の終了後は、次いで、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６２１）。判別の結果、ラウンドカウンタが「０」より大きい値であれば（Ｓ６２１：Ｙｅｓ）、大当たり状態を継続するため、大当たりの終了設定処理であるＳ６２２の処理をスキップして、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。
【８３９１】
一方、Ｓ６２１の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６２１：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了しているので、大当たり状態を終了させるために、大当たり終了処理を行い（Ｓ６２２）、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。
【８３９２】
ここで、図５０７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり終了処理（Ｓ６２２）について説明する。図５０７は、この大当たり終了処理（Ｓ６１０）を示したフローチャートである。
【８３９３】
この大当たり終了処理（Ｓ６２２）では、当選した大当たり種別（小当たり種別に基づく大当たり）及び当選時の遊技状態に基づいて、各時短カウンタの値の設定等を行う。
【８３９４】
この大当たり終了処理（Ｓ６２２）では、まず、「高確時短機能」を発動させるために、時短高確フラグ２０３ｋをオンに設定する（Ｓ６６０１）。次いで、「通常遊技状態」で当選した大当たりであったか否かを判別する（Ｓ６６０２）。判別の結果、「通常遊技状態」で当選した大当たりではなかった場合は（Ｓ６６０２：Ｎｏ）、処理をＳ６６０４に移行する。

【８３９５】
一方、Ｓ６６０２の判別の結果、「通常遊技状態」で当選した大当たりであった場合は（Ｓ６６０２：Ｙｅｓ）、次いで、大当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」（小当たり種別に基づく大当たり）に当選したか否かを判別し（Ｓ６６０３）、大当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」（小当たり種別に基づく大当たり）に当選していなければ（Ｓ６６０３：Ｎｏ）、処理Ｓ６６０４に移行する。
【８３９６】
Ｓ６６０４の処理では、特図１時短カウンタ２０３ｍに「７」をセットし（Ｓ６６０４）、次いで、特図２時短カウンタ２０３ｎに「５」をセットし（Ｓ６６０５）、合計時短カウンタ２０３ｏに「１２」をセットして（Ｓ６６０６）、処理をＳ６６１０に移行する。
【８３９７】
Ｓ６６０３の処理において、大当たり種別「時短Ｃ」（小当たり種別に基づく大当たり）に当選したと判別された場合（Ｓ６６０３：Ｙｅｓ）、特図１時短カウンタ２０３ｍに「７」をセットし（Ｓ６６０７）、次いで、特図２時短カウンタ２０３ｎに「１」をセットし（Ｓ６６０８）、合計時短カウンタ２０３ｏに「８」をセットして（Ｓ６６０９）、処理をＳ６６１０に移行する。
【８３９８】
Ｓ６６１０の処理では、音声ランプ制御装置１１３に対して大当たりのエンディング演出の開始を示すエンディングコマンドを設定する（Ｓ６６１０）。Ｓ６６１０の処理で設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４９２のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、大当たりのエンディング演出を実行する。
【８３９９】
Ｓ６６１１の処理の終了後は、遊技状態に応じてエンディング時間（例えば、「１０秒」）を設定し（Ｓ６６１１）、該大当たりの終了時の各種処理を実行する大当たり終了設定処理を行い（Ｓ６６１３）、この大当たり終了処理（Ｓ６２２）を終了して、当たり処理（図５００参照）に戻る。
【８４００】
次に、図５０８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図４９２参照）の一処理である普図変動処理（Ｓ２１１）について説明する。図５０８は、この普図変動処理（Ｓ２１１）を示したフローチャートである。
【８４０１】
この普図変動処理（Ｓ２１１）は、スルーゲート６７への球の通過に起因して、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を制御するものである。
【８４０２】
この普図変動処理（Ｓ２１１）では、まず、今現在、普通電役７２が突出中（作動中）か否か、即ち、普通図柄の当たり中であるか否かを判別する（Ｓ７０１）。判別の結果、普通電役７２が突出中であれば（Ｓ７０１：Ｙｅｓ）、普通図柄の当たり中であるので、そのまま普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図４９２参照）へ戻る。
【８４０３】
一方、普通電役７２が突出中でなければ（Ｓ７０１：Ｎｏ）、普通図柄の当たり中ではないため、次いで、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中であるか否かを判別する（Ｓ７０２）。判別の結果、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中でなければ（Ｓ７０２：Ｎｏ）、次いで、普通図柄表示装置８３における可変表示が停止後、所定時間（例えば、「１秒」）経過したか否かを判別する（Ｓ７０３）。その結果、可変表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ７０３：Ｎｏ）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図４９２参照）に戻る。これにより、可変表示における停止図柄が所定時間だけ普通図柄表示装置８３に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【８４０４】
一方、Ｓ７０３の処理の結果、可変表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ７０３：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄に関する可変表示の作動保留球数ＨＮ）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ７０４）。
【８４０５】
Ｓ７０４の処理の結果、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きくなければ（Ｓ７０４：Ｎｏ）、実行すべき普通図柄の可変表示の保留球数が存在しないということなので、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図４９２参照）に戻る。一方、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きい値であれば（Ｓ７０４：Ｙｅｓ）、保留されていた普通図柄に関する可変表示の実行開始タイミングであると判断し、まず、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）を１減算する（Ｓ７０５）。これは、後述する処理（Ｓ７０６～Ｓ７１２）によって、保留されていた普通図柄に関する可変表示のうち１の可変表示の実行が開始されることに伴って、普通図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。
【８４０６】
次いで、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ７０６）。このデータシフト処理は、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１～第４エリアに格納されているデータを普図保留球実行エリア２０３ｉへ向けて順にシフトさせる処理であって、普図保留第１エリア→普図保留球実行エリア２０３ｉ、普図保留第２エリア→普図保留第１エリア、普図保留第３エリア→普図保留第２エリア、普図保留第４エリア→普図保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。
【８４０７】
Ｓ７０６のデータシフト処理の後は、データシフト処理により普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されたデータ（即ち、普図当たりカウンタＣ４の値）に基づいて、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を実行するために、まず、時短低確フラグ２０３ｊ又は時短高確フラグ２０３ｋがオンされているか否かを判別する（Ｓ７０７）。判別の結果、時短低確フラグ２０３ｊ及び時短高確フラグ２０３ｋがオンされていない場合は（Ｓ７０７：Ｎｏ）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「１５秒」に設定し（Ｓ７０８）、処理をＳ７１０へ移行する。一方、時短低確フラグ２０３ｊ又は時短高確フラグ２０３ｋがオンされていると判別された場合（Ｓ７０７：Ｙｅｓ）、「時短機能」が有効な「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「０．１秒」に設定して（Ｓ７０９）、処理をＳ７１０へ移行する。
【８４０８】
Ｓ７１０の処理では、時短高確フラグ２０３ｋがオンされているか否かを判別し（Ｓ７１０）、時短高確フラグ２０３ｋがオンされていない場合（Ｓ７１０：Ｎｏ）、即ち、普通図柄の低確率状態では、普図当たり乱数テーブル２０２ｉにおける低確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定する（Ｓ７１１）。また、時短高確フラグ２０３ｋがオンされている場合（Ｓ７１０：Ｙｅｓ）、即ち、普通図柄の高確率状態では、普図当たり乱数テーブル２０２ｉにおける高確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定する（Ｓ７１２）。Ｓ７１１及びＳ７１２の処理の後は、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図４９２参照）に戻る。
【８４０９】
これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、遊技者が右打ちした場合に、スルーゲート６７を球が通過したとき、普通電役７２が開放し易いか否かの

違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役７２が開放し易い状況（即ち、普通図柄の高確率状態）であって第２始動口７１側へ流入し易い状況か、普通電役７２が開放し易い状況よりも開放し難い状況（即ち、普通図柄の低確率状態）であって、閉鎖（没入）している普通電役７２の前面を流下していき、可変入賞装置６５側へ流入し得る状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【８４１０】

Ｓ７０２の処理において、普通図柄表示装置８３の表示態様が可変表示中であると判別されると（Ｓ７０２：Ｙｅｓ）、可変表示時間が経過したか否かを判別する（Ｓ７１３）。普通図柄表示装置８３の可変表示時間は、Ｓ７０８又はＳ７０９の処理により遊技状態に応じて決定されており、この可変表示時間が経過していなければ（Ｓ７１３：Ｎｏ）、普通図柄表示装置８３の表示を更新して（Ｓ７１４）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図４９２参照）に戻る。

【８４１１】

一方、普通図柄表示装置８３における可変表示の可変表示時間が経過していれば（Ｓ７１３：Ｙｅｓ）、普通図柄表示装置８３に対して、Ｓ７１１又はＳ７１２によって予め設定された停止図柄に対応した表示態様を設定し（Ｓ７１５）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図４９２参照）に戻る。

【８４１２】

これにより、球がスルーゲート６７を通過した場合に、この普図変動処理（Ｓ２１１）に基づいて普通図柄表示装置８３における可変表示が設定され、該普通図柄表示装置８３において可変表示が開始されてから可変表示時間が経過するまでは、「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる。そして、可変表示結果が当たりである場合には「○」の図柄を点灯する一方、ハズレである場合には「×」の図柄を点灯させる。

【８４１３】

次に、図５０９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図４９２参照）の一処理である普通電役制御処理（Ｓ２０４）について説明する。図５０９は、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を示したフローチャートである。

【８４１４】

この普通電役制御処理（Ｓ２０４）は、普通図柄の当たりが発生する場合に、遊技状態に応じて普通電役７２の開閉（突出及び没入）駆動制御を実行する。即ち、遊技状態に応じて普通電役７２の開放（突出）時間を設定すると共に、設定された時間に基づいて該普通電役７２を開放駆動し、設定した突出時間が経過した場合に、開放（突出）中の普通電役７２を閉鎖（没入）させる制御を実行する。

【８４１５】

この普通電役制御処理（Ｓ２０４）では、まず、普通電役７２が開放（突出）中か否か、即ち、普通図柄の当たり中か否かを判別する（Ｓ８０１）。判別の結果、普通電役７２が開放中でないと判別された場合（Ｓ８０１：Ｎｏ）、即ち、普通図柄の当たり中でないと判別された場合は、次に、普通図柄の可変表示が終了したか否かを判別する（Ｓ８０２）。

【８４１６】

Ｓ８０２における判別の結果、普通図柄の可変表示が終了していなければ（Ｓ８０２：Ｎｏ）、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図４９２参照）に戻る一方、普通図柄の可変表示が終了していれば（Ｓ８０２：Ｙｅｓ）、次いで、該可変表示において当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ８０３）。

【８４１７】

Ｓ８０３における判別の結果、可変表示において当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ８０３：Ｎｏ）、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図４９２参照）へ戻る。一方、可変表示において当たりに当選していると判別された場合は（Ｓ８０３：Ｙｅｓ）、当選した当たりに関する制御を実行するために、まず、

時短低確フラグ２０３ｊ又は時短高確フラグ２０３ｋがオンされているか否かを判別する（Ｓ８０４）。

【８４１８】

Ｓ８０４における判別の結果、時短低確フラグ２０３ｊ及び時短高確フラグ２０３ｋがオンされていないと判別された場合は（Ｓ８０４：Ｎｏ）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、普通電役開放テーブル２０２ｋの規定内容に基づいて当たり状態における普通電役７２の開放時間を「０．１秒」に設定し（Ｓ８０５）、該当たりに基づく普通電役７２の開放回数を１回行うために、電役カウンタ（図示せず）の値に「１」をセットして（Ｓ８０６）、処理をＳ８０９へ移行する。

【８４１９】

一方、Ｓ８０４の処理において、時短低確フラグ２０３ｊ又は時短高確フラグ２０３ｋがオンされていると判別された場合は（Ｓ８０４：Ｙｅｓ）、「時短機能」が有効な「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判断し、普通電役開放テーブル２０２ｋの規定内容に基づいて当たり状態における普通電役７２の開放（没入）時間を「５．８秒」に設定し（Ｓ８０７）、該当たりに基づく普通電役７２の開放回数を１回行うために、電役カウンタ（図示せず）の値に「１」をセットして（Ｓ８０８）、処理をＳ８０９へ移行する。

【８４２０】

Ｓ８０９の処理では、普通電役７２の開放（突出）処理を行い（Ｓ８０９）、閉鎖（没入）状態であった普通電役７２を開放状態に駆動し、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図４９２参照）に戻る。

【８４２１】

これにより、遊技者が右打ちした場合において、スルーゲート６７を通過した球が普通電役７２の配設位置に到達し、該普通電役７２が開放されている時間の長い状態か短い状態かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を通過した球が第２始動口７１側へ誘導され易い状況か、該普通電役７２の閉鎖状態において該普通電役７２の前面を流下して、その球が可変入賞装置６５側へ流下され得る状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【８４２２】

Ｓ８０１の処理において、普通電役７２が開放中であると判別された場合（Ｓ８０１：Ｙｅｓ）、即ち、普通図柄の当たり中であると判別された場合は、次いで、Ｓ８０５又はＳ８０７において設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過しているかを判別する（Ｓ８１０）。判別の結果、設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過していないと判別された場合は（Ｓ８１０：Ｎｏ）、普通電役７２の開放状態を維持するため、Ｓ８１１～Ｓ８１３の処理をスキップして、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図４９２参照）に戻る。

【８４２３】

一方、Ｓ８１０の処理において、設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過していると判別された場合は（Ｓ８１０：Ｙｅｓ）、まず、普通電役７２の閉鎖（没入）処理を行い（Ｓ８１１）、Ｓ８０６又はＳ８０８の処理で設定された電役カウンタの値から「１」を減算する（Ｓ８１２）。そして、減算された電役カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ８１３）。判別の結果、電役カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ８１３：Ｙｅｓ）、該当たりに基づく普通電役７２の開放回数が残存しているため、処理をＳ８０９へ移行し、所定のインターバル処理を行った上で再び普通電役７２の開放処理を行う。一方、電役カウンタの値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ８１３：Ｎｏ）、即ち、電役カウンタの値が「０」以下である場合は、該当たりに基づく普通電役７２の開放がすべて終了したということなので、普通電役７２の再開放を行わず、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図４９２参照）に戻る。

【８４２４】

次いで、図５１０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるベース値処理（Ｓ２５１）について説明する。図５１０は、このベース値処理（Ｓ２５１）を示すフローチャートである。このベース値処理（Ｓ２５１）では、ベース値の算出（計測）と、ベース値の表示とを行う。

【８４２５】

このベース値処理（Ｓ２５１）では、まず、ベース値算出処理を実行する（Ｓ８５１）。このベース値算出処理では、リアルタイムベース値を算出（計測）するとともに、総アウト個数が６００００個となった場合に、該リアルタイムベース値データを前回リアルタイムベース値データへシフトする等の処理を実行する。

【８４２６】

次いで、前回、ベース値処理（Ｓ８５３）を実行してから５秒経過したか否かを判別し（Ｓ８５２）、前回、ベース値処理（Ｓ８５３）を実行してから５秒経過していれば（Ｓ８５２：Ｙｅｓ）、ベース値表示処理を実行して（Ｓ８５３）、ベース表示装置４０１にベース値を表示する処理を実行し、このベース値処理（Ｓ２５１）を終了する。

【８４２７】

一方、Ｓ８５２の処理において、前回、ベース値処理（Ｓ８５３）を実行してから５秒経過していなければ（Ｓ８５２：Ｎｏ）、Ｓ８５３の処理をスキップして、このベース値処理（Ｓ２５１）を終了する。

【８４２８】

次いで、図５１１を参照して、停電等の発生した場合に主制御装置１１０において実行されるＮＭＩ割込処理について説明する。図５１１は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。

【８４２９】

このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。ＮＭＩ端子に停電信号ＳＧ１が入力されたＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ９０１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。

【８４３０】

なお、上記のＮＭＩ割込処理は、払出制御装置１１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２１３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から払出制御装置１１１内のＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子に出力され、ＭＰＵ２１１は実行中の制御を中断して、ＮＭＩ割込処理を開始するのである。

【８４３１】

次に、図５１２から図５２２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理（図５１２参照）と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理（図５１３参照）とがある。

【８４３２】

まず、図５１２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図５１２は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

【８４３３】

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ１００１）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降

下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ１１１６の電源断処理（図５１３参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ１００２）。図５１３を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信すると、Ｓ１１１６の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、更新終了状態にすべく電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ１１１６の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

【８４３４】

電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ１００２：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ１００３）。

【８４３５】

ＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定の領域には、Ｓ１００６の処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｓ１００３：Ｎｏ）、Ｓ１００８へ移行する。

【８４３６】

なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１００４へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｓ１００３：Ｎｏ）、Ｓ１００８へ移行する。

【８４３７】

電源断処理中フラグがオンであれば（Ｓ１００２：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ１１１６の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をＳ１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。

【８４３８】

Ｓ１００４の処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックする（Ｓ１００４）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込み及び確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「０ＡＡｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域が「０」クリアされる。

【８４３９】

ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ１００５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込

んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定する（Ｓ１００６）。この特定領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（Ｓ１００５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ１００７）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭ２２３の異常は、表示ランプ３４により報知される。なお、音声出力装置２２６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【８４４０】

Ｓ１００８の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ１００８）。電源断フラグはＳ１１１６の電源断処理の実行時にオンされる（図５１３のＳ１１１５参照）。つまり、電源断フラグは、Ｓ１１１６の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ１００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ１００８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭ２２３の作業エリアをクリアし（Ｓ１００９）、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１０１０）、損益分岐回数格納エリア２２３ｋに損益分岐回数テーブル２２２ｆより取得した損益分岐回数「５４３」をセットし（Ｓ１０２１）、割込み許可を設定して（Ｓ１０１１）、処理をＳ１０１２へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

【８４４１】

一方、電源断フラグがオフされた状態でＳ１００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにＳ１００４からＳ１００６の処理を経由してＳ１００８の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（Ｓ１００８：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の作業領域のクリア処理であるＳ１００９をスキップして、処理をＳ１０１０へ移行し、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１０１０）、割込み許可を設定して（Ｓ１０１１）、処理をＳ１０１２へ移行する。

【８４４２】

なお、Ｓ１００９のクリア処理をスキップするのは、Ｓ１００４からＳ１００６の処理を経由してＳ１００８の処理へ至った場合には、Ｓ１００４の処理によって、既にＲＡＭ２２３のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、ＲＡＭ２２３の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置１１３の制御を継続できるからである。

【８４４３】

Ｓ１０１２の処理では、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１０１２）、該設定値コマンドを受信するまでＳ１０１２の処理を繰り返し実行して待機する（Ｓ１０１２：Ｎｏ）。そして、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信した場合に（Ｓ１０１２：Ｙｅｓ）、該設定値コマンドが示す確率設定値を設定値メモリ（図示せず）に格納し（Ｓ１０１３）、メイン処理（図５１３参照）へ移行する。

【８４４４】

このように、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理において、主制御装置１１０の立ち上げ処理（図４８９参照）の終盤で生成される設定値コマンドを受信するまでメイン処理（図５１３参照）への移行を待機することで、主制御装置１１０で設定された確率設定値を音声ランプ制御装置１１３側で確実に把握し、該確率設定値に基づいてメイン処理以降の処理を実行できる。また、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信しない場合、主制御装置１１０の立ち上げ処理の終盤まで到達しておらず、主制御装置１１０の立ち

上げ処理が正常に終了していないので、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理も正常に終了させず、メイン処理へ移行させない。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側で主制御装置１１０の立ち上げ処理が正常に実行されたか否かを把握することが可能となるとともに、主制御装置１１０が正常に立ち上がっていない状態における音声ランプ制御装置１１３の暴走を未然に防止できる。

【８４４５】

次に、図５１３を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図５１３は、このメイン処理を示したフローチャートである。

【８４４６】

メイン処理が実行されると、まず、前回Ｓ１１０１の処理が実行されてから「１ミリ秒」以上が経過したか否かが判別され（Ｓ１１０１）、「１ミリ秒」以上経過していなければ（Ｓ１１０１：Ｎｏ）、Ｓ１１０２～Ｓ１１０９の処理を行わずにＳ１１１０の処理へ移行する。Ｓ１１０１の処理で、「１ミリ秒」経過したか否かを判別するのは、Ｓ１１０２～Ｓ１１０９が短い周期（「１ミリ秒」以内）で処理する必要がないものであるのに対して、Ｓ１１１０の変動演出処理やＳ１１１１のコマンド判定処理は、短い周期で実行する方が好ましい処理であるからである。Ｓ１１１１の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ１１１０の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【８４４７】

Ｓ１１０１の処理において、前回Ｓ１１０１の処理が実行されてから「１ミリ秒」以上経過していると判断される場合は（Ｓ１１０１：Ｙｅｓ）、Ｓ１１０２の処理へ移行する。なお、Ｓ１１０１の処理が、図５１２に示す立ち上げ処理の後初めて実行された場合は、そのままＳ１１０２の処理へ移行する。

【８４４８】

Ｓ１１０２の処理では、Ｓ１１０３～Ｓ１１１２の処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｓ１１０２）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ１１０７の処理で編集されるランプの点灯態様になるように各ランプの出力を設定し（Ｓ１１０３）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ１１０４）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば、「３０秒」）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ１１０５の処理へ移行する。

【８４４９】

次いで、Ｓ１１０５の処理では、後述するＳ１１１１のコマンド判定処理によって設定される大当たりに関する演出を実行する当たり演出処理を行い（Ｓ１１０５）、Ｓ１１０６の処理へ移行する。なお、第２０実施形態では、第１特別図柄及び第２特別図柄による大当たり及び小当たりに関する可変入賞装置６５の開放中に所定の演出（例えば、可変入賞装置６５が開放されたことを示す演出や右打ち報知演出）を実行するように構成されている。この当たり演出処理（Ｓ１１０５）の詳細については、図５２１を参照して後述する。

【８４５０】

次いで、Ｓ１１０６の処理では、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ１１０６）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２の有効期間において、該枠ボタン２２が押されたか否かの入力を監視し、上記有効期間に枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。

【８４５１】
枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ１１０６）が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し（Ｓ１１０７）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ１１０８）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。
【８４５２】
Ｓ１１０８の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し（Ｓ１１０９）、Ｓ１１１０の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動演出に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ１１０７のランプ編集処理が実行され、また、Ｓ１１０８の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動演出に要する時間と同期した時間で実行される。
【８４５３】
Ｓ１１１０の処理では、第３図柄表示装置８１において変動演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド、又は、特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドに基づいて第１特別図柄又は第２特別図柄に対応する変動演出処理を実行し（Ｓ１１１０）、処理をＳ１１１１へ移行する。この変動演出処理（Ｓ１１１０）の詳細については、図５１８を参照して後述する。
【８４５４】
Ｓ１１１１の処理では、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行い（Ｓ１１１１）、Ｓ１１１２の処理へ移行する。このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）の詳細については、図５１４を参照して後述する。
【８４５５】
Ｓ１１１２では、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた各種カウンタを更新するカウンタ更新処理を実行する（Ｓ１１１２）。例えば、変動演出の詳細な変動パターンを決定するカウンタの更新や、「保留変化予告」を抽選する保留変化カウンタ（図示せず）の更新が、このカウンタ更新処理の中で行われる。該カウンタの更新は、所定の範囲（本実施形態では、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（「９９」）に達した後「０」に戻すことによって行われる。
【８４５６】
Ｓ１１１２の処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１１１３）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ１１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１１１３：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ１１１５）、電源断処理を実行する（Ｓ１１１６）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ１１１７）、その後、処理を無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。
【８４５７】
一方、Ｓ１１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１１１３：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ１１１４）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ１１１４：Ｎｏ）、Ｓ１１０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ１１１４：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。
【８４５８】

ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼び、パチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。

【８４５９】

次に、図５１４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）について説明する。図５１４は、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を示したフローチャートである。

【８４６０】

このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図５１３参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０又は表示制御装置１１４から受信したコマンドを判定する。

【８４６１】

コマンド判定処理（Ｓ１１１１）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域に、主制御装置１１０からのコマンドを受信しているか否かを判別する（Ｓ１２０１）。判別の結果、主制御装置１１０からコマンドを受信していれば（Ｓ１２０１：Ｙｅｓ）、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置１１０より第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド、特図１停止種別コマンド又は特図１確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２０２）。そして、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０２：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図１コマンド処理を行い（Ｓ１２０３）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図５１３参照）に戻る。

【８４６２】

ここで、図５１５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）について説明する。図５１５は、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を示したフローチャートである。

【８４６３】

この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、主制御装置１１０から送信された第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。

【８４６４】

特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、まず、主制御装置１１０より特図１変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２３１）。判別の結果、特図１変動パターンコマンドを受信していれば（Ｓ１２３１：Ｙｅｓ）、受信した特図１変動パターンコマンドに含まれる第１特別図柄の変動パターン種別を抽出する（Ｓ１２３２）。

【８４６５】

ここで抽出された第１特別図柄の変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動演出処理（図５１８参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図１変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図５１４参照）に戻る。

【８４６６】

一方、特図１変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２３１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２３３）。そして、特図１停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２３３：Ｙｅｓ）、該特図１停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１２３４）。

【８４６７】

ここで抽出された第１特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動演出処理（図５１８参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１

特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図１停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第１特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定して（Ｓ１２３５）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図５１４参照）に戻る。

【８４６８】

なお、特図１停止種別コマンドは、第１特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図１変動パターンコマンドを送信後、その特図１変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第１特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１２３５の処理によって特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図５１８参照）において、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図１変動パターンコマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第１特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図１停止種別コマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、１の第１特別図柄の変動演出において、第１保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図１変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第１保留球数コマンドに基づく停止種別と特図１停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【８４６９】

Ｓ１２３３の処理の結果、特図１停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２３３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２３６）。特図１確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図１確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２３６：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図１確定コマンドを設定し（Ｓ１２３７）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図５１４参照）に戻る。

【８４７０】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用特図１確定コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図１確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【８４７１】

Ｓ１２３６の処理の結果、特図１確定コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２３６：Ｎｏ）、その他の第１特別図柄の変動演出に関する処理を行い（Ｓ１２３８）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図５１４参照）に戻る。

【８４７２】

図５１４に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０２の処理において、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０２：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図２変動パターンコマンド、特図２停止種別コマンド又は特図２確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２０４）。そして、第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０４：Ｙｅｓ）、該

コマンドに関する各処理を実行する特図２コマンド処理を行い（Ｓ１２０５）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図５１３参照）に戻る。

【８４７３】

ここで、図５１６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）について説明する。図５１６は、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を示したフローチャートである。

【８４７４】

この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、主制御装置１１０から送信された第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。

【８４７５】

特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、まず、主制御装置１１０より特図２変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５１）。判別の結果、特図２変動パターンコマンドを受信していれば（Ｓ１２５１：Ｙｅｓ）、受信した特図２変動パターンコマンドに含まれる第２特別図柄の変動パターン種別を抽出する（Ｓ１２５２）。

【８４７６】

ここで抽出された第２特別図柄の変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動演出処理（図５１８参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第２特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図２変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図５１４参照）に戻る。

【８４７７】

一方、特図２変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５３）。そして、特図２停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２５３：Ｙｅｓ）、該特図２停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１２５４）。

【８４７８】

ここで抽出された第２特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動演出処理（図５１８参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第２特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図２停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第２特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図２変動開始フラグ２２３ｂをオンに設定して（Ｓ１２５５）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図５１４参照）に戻る。

【８４７９】

なお、特図２停止種別コマンドは、第２特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図２変動パターンコマンドを送信後、その特図２変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第２特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１２５５の処理によって特図２変動開始フラグ２２３ｂをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図５１８参照）において、先に第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第２特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図２変動パターンコマンドより抽出した第２特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第２特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図２停止種別コマンドより抽出した第２特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、１の第２特別図柄の変動演出において、第２保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図２変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第２保留球数コマンドに基づく停止種別と特図２停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【８４８０】

Ｓ１２５３の処理の結果、特図２停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５６）。特図２確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は該第２特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図２確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２５６：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第２特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図２確定コマンドを設定し（Ｓ１２５７）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図５１４参照）に戻る。

【８４８１】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用特図２確定コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第２特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図２確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【８４８２】

Ｓ１２５６の処理の結果、特図２確定コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５６：Ｎｏ）、その他の第２特別図柄の変動演出に関する処理を行い（Ｓ１２５８）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図５１４参照）に戻る。

【８４８３】

図５１４に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０４の処理において、第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０４：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第１保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２０６）。そして、第１保留球数コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０６：Ｙｅｓ）、第１保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａ（図４５７参照）の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（Ｓ１２０７）。そして、同じく第１保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタＣ１、停止パターン選択カウンタＣ３、、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値を、Ｓ１２０７で更新されたサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が示す第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１～第４エリアに格納する（Ｓ１２０８）。そして、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第１保留球数コマンドを設定して（Ｓ１２０９）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図５１３参照）に戻る。

【８４８４】

ここで、第１保留球数コマンドは、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ１２０７の処理によって、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を修正し、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。

【８４８５】

また、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＳ，ＣＫを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第１特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結

果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【８４８６】

Ｓ１２０６の処理の結果、第１保留球数コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２０６：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第２保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２１０）。そして、第２保留球数コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２１０：Ｙｅｓ）、第２保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂ（図４５７参照）の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第２特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納する（Ｓ１２１１）。そして、同じく第２保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値を、Ｓ１２１１で更新されたサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が示す第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１～第４エリアに格納する（Ｓ１２１２）。そして、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第２保留球数コマンドを設定して（Ｓ１２１３）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図５１３参照）に戻る。

【８４８７】

ここで、第２保留球数コマンドは、球が第２始動口７１に入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ１２１１の処理によって、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を修正し、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に合わせることができる。

【８４８８】

また、音声ランプ制御装置１１３は、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ，ＣＫを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第２特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【８４８９】

Ｓ１２１０の処理の結果、第２保留球数コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２１０：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より救済関連の各種コマンドを受信したか否かを判別する救済関連コマンド受信処理を実行し（Ｓ１２１４）、処理をＳ１２１５に移行する。

【８４９０】

ここで、図５１７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される救済関連コマンド受信処理（Ｓ１２１４）について説明する。図５１７は、この救済関連コマンド受信処理（Ｓ１２１４）を示したフローチャートである。

【８４９１】

この救済関連コマンド受信処理（Ｓ１２１４）では、主制御装置１１０から送信された救済関連の各コマンドに基づいて各種設定処理を実行する。

【８４９２】

救済関連コマンド受信処理（Ｓ１２１４）では、まず、主制御装置１１０より救済設定済みコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２７７）。判別の結果、救済設定済みコマンドを受信していれば（Ｓ１２７７：Ｙｅｓ）、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊをオンに設定し（Ｓ１２７８）、この救済関連コマンド受信処理（Ｓ１２１４）を終了して、コマンド判定処理（図５１４参照）に戻る。

【８４９３】
Ｓ１２７７の処理において、救済設定済みコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２７７：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より救済カウンタコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２７９）。判別の結果、救済カウンタコマンドを受信していれば（Ｓ１２７９：Ｙｅｓ）、該当情報をサブ救済カウンタ２２３ｉに格納し（Ｓ１２８０）、この救済関連コマンド受信処理（Ｓ１２１４）を終了して、コマンド判定処理（図５１４参照）に戻る。
【８４９４】
また、Ｓ１２７９の処理において、救済カウンタコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２７９：Ｎｏ）、この救済関連コマンド受信処理（Ｓ１２１４）を終了して、コマンド判定処理（図５１４参照）に戻る。
【８４９５】
図５１４に戻って、説明を続ける。Ｓ１２１４の救済関連コマンド受信処理を終えると、次いで、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ１２１５）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図５１３参照）に戻る。ここで、受信したその他のコマンドが、音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行う。例えば、主制御装置１１０より受信したデモコマンドは、このＳ１２１５の処理によって、表示用デモコマンドとして設定され、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。
【８４９６】
次に、図５１８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）について説明する。図５１８は、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を示したフローチャートである。
【８４９７】
この変動演出処理（Ｓ１１１０）は、メイン処理（図５１３参照）の中で実行され、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍ（図４５６参照）において第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出を実行させるための各種処理を実行する。具体的には、第１特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を行うように構成される。また、第２特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を行うように構成される。
【８４９８】
変動演出処理（Ｓ１１１０）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた特図１変動開始フラグ２２３ａがオンか否かを判別する（Ｓ１３０１）。判別の結果、特図１変動開始フラグ２２３ａがオンであると判別された場合（Ｓ１３０１：Ｙｅｓ）、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドをともに受信しているので、第１特別図柄の変動演出を開始すべく、特図１変動開始フラグ２２３ａをオフし（Ｓ１３０２）、次いで、第１保留情報格納エリア２２３ｅに設けられた第１保留情報格納第１エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし（Ｓ１３０３）、さらに、第１保留情報格納エリア２２３ｅに設けられた第１保留情報格納第２～第４エリアに含まれるデータを第１保留情報格納第１～第３エリアへシフトして（Ｓ１３０４）、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算し（Ｓ１３０５）、処理をＳ１３０６へ移行する。
【８４９９】
つまり、この場合は、保留された第１特別図柄の変動演出が１つ減り、時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された変動演出に対応する第１保留情報第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、実行中の第１特別図柄の変動演出

に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ５に移動させる。また、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に移動させ、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に移動させ、第１保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ５に移動させる。

【８５００】

これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫと同じ値が格納されることになり、第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫと同じ値が格納されることになる。

【８５０１】

Ｓ１３０６の処理では、Ｓ１３０５の処理で減算したサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値に基づいて表示用第１保留球数コマンドを設定して（Ｓ１３０６）、処理をＳ１３０７へ移行する。

【８５０２】

ここで設定された表示用第１保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図５１３のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用第１保留球数コマンドによって示される第１特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示制御を行う。

【８５０３】

次いで、Ｓ１３０７の処理では、第１特別図柄の変動演出を表示させるための表示用特図１変動パターンコマンド設定処理を実行し（Ｓ１３０７）、処理をＳ１３０８に移行する。

【８５０４】

ここで、図５１９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）について説明する。図５１９は、この表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）を示したフローチャートである。

【８５０５】

この表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）は、変動演出処理（図５１８参照）の中で実行され、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１変動パターンコマンドを設定する。

【８５０６】

この表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）では、まず、「通常遊技状態」であるか否かを判別し（Ｓ１３５１）、「通常遊技状態」であれば（Ｓ１３５１：Ｙｅｓ）、次いで、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが再変動用の変動パターン（図４６８（ｂ）参照）であるか否かを判別し（Ｓ１３５５）、再変動用の変動パターンであれば（Ｓ１３５５：Ｙｅｓ）、表示用再変動演出コマンドを設定し（Ｓ１３５６）、処理をＳ１３５７に移行する。

【８５０７】

また、Ｓ１３５５の判別の結果、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが再変動用の変動パターンでなければ（Ｓ１３５５：Ｎｏ）、Ｓ１３５６の処理をスキップして、処理をＳ１３５７に移行する。

【８５０８】

Ｓ１３５７の処理では、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが昇格演出用の変動パターン（図４６８（ｂ）参照）であるか否かを判別し（Ｓ１３５７）、昇格演出用の変動パターンであれば（Ｓ１３５７：Ｙｅｓ）、表示用昇格演出コマンドを設定し（Ｓ１３５８）、この表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）を終了して、変動演出処理（図５１８参照）に戻る。

【８５０９】

また、Ｓ１３５７の判別の結果、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが昇格演出用の変動パターンでなければ（Ｓ１３５７：Ｎｏ）、処理をＳ１３５９に移行する。さらに、Ｓ１３５１の処理において、「通常遊技状態」でないと判別された場合（Ｓ１３５１：Ｎｏ）、この場合も処理をＳ１３５９に移行する。

【８５１０】

Ｓ１３５９の処理では、その他の表示用特図１変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３５９）、この表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）を終了して、変動演出処理（図５１８参照）に戻る。

【８５１１】

ここで設定された表示用特図１変動パターンコマンド、表示用再変動演出コマンド及び表示用昇格演出コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図５１３のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特図１変動パターンコマンド、表示用再変動演出コマンド及び表示用昇格演出コマンドによって示される変動パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに第１特別図柄に対応する第３図柄の変動表示が行われるように、その第１特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【８５１２】

なお、本実施形態では、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに応じて表示用の演出コマンドを設定するように構成しているが、その他、遊技状態に応じて演出コマンドを設定するように構成してもよい。例えば、パチンコ機１０の立ち上げ処理から特定回転数の変動表示が実行されるまでの間、特別な演出が実行されるように構成してもよいし、前回の大当たりからの変動表示の実行回数に応じて、演出が変化するように構成してもよい（例えば、背景が切り替わったり、図柄が切り替わったり、変動演出自体が切り替わるなど）。

【８５１３】

図５１８に戻って、説明を続ける。表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）が終わると、Ｓ１３０８の処理において、第１特別図柄の変動演出における停止種別コマンドを設定すべく、表示用特図１停止種別コマンド設定処理を実行し（Ｓ１３０８）、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図５１３参照）に戻る。

【８５１４】

ここで、図５２０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）について説明する。図５２０は、この表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）を示したフローチャートである。

【８５１５】

この表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）は、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１停止種別コマンドを設定する。

【８５１６】
　また、特図１小当たりに当選している場合は、遊技状態及びその他各種条件によって第３図柄表示装置８１に表示する変動演出後の停止図柄を区別させるべく、該特図１小当たり当選時における停止種別コマンドを設定する。
【８５１７】
　この表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）では、まず、特図１小当たり、即ち、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選しているか否かを判別し（Ｓ１３７１）、特図１小当たりに当選していなければ（Ｓ１３７１：Ｎｏ）、その他の各カウンタＣ１，Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値に基づく表示用特図１停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３７２）、この表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）を終了して、変動演出処理（図５１８参照）に戻る。
【８５１８】
　Ｓ１３７１の処理において、特図１小当たりに当選していると判別された場合（Ｓ１３７１：Ｙｅｓ）、次いで、「通常遊技状態Ａ」であるか否かを判別し（Ｓ１３７３）、「通常遊技状態Ａ」であれば（Ｓ１３７３：Ｙｅｓ）、さらに、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオンされているか否かを判別する（Ｓ１３７４）。
【８５１９】
　Ｓ１３７４の判別の結果、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオンされていない場合、即ち、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオフ状態の場合（Ｓ１３７４：Ｎｏ）、前回の大当たり（又は、電源投入時のＲＡＭ２０３初期化処理）から一度も救済条件成立回数に達していないため、次いで、サブ救済カウンタ２２３ｉの値が損益分岐回数格納エリア２２３ｋに格納された値より小さい値であるか否かを判別し（Ｓ１３７６）、サブ救済カウンタ２２３ｉの値が損益分岐回数格納エリア２２３ｋに格納された値より小さい値でない、即ち、サブ救済カウンタ２２３ｉの値が損益分岐回数格納エリア２２３ｋに格納された値以上であれば（Ｓ１３７６：Ｎｏ）、救済優先報知期間（図４８０参照）において特図１小当たりに当選したということであるため、表示用チャレンジ図柄コマンドを設定し（Ｓ１３７８）（図５４１（ｃ）参照）、この表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）を終了して、変動演出処理（図５１８参照）に戻る。
【８５２０】
　一方、Ｓ１３７６の処理において、サブ救済カウンタ２２３ｉの値が損益分岐回数格納エリア２２３ｋに格納された値より小さい値であれば（Ｓ１３７６：Ｙｅｓ）、大当たり優先報知期間（図４８０参照）において特図１小当たりに当選したということであるため、Ｓ１３７７に移行する。
【８５２１】
　またＳ１３７３の判別の結果、「通常遊技状態Ａ」でなければ（Ｓ１３７３：Ｎｏ）、この場合もＳ１３７７に移行する。さらに、Ｓ１３７４の処理において、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオンされていると判別された場合（Ｓ１３７４：Ｙｅｓ）、前回の大当たり（又は、電源投入時のＲＡＭ２０３初期化処理）から一度救済条件成立回数に達しており、「普図低確時間短縮状態」に移行し得ない遊技状態であるため、この場合も処理をＳ１３７７に移行する。
【８５２２】
　Ｓ１３７７の処理では、表示用小当たり図柄コマンドを設定し（Ｓ１３７７）（図５４１（ａ）参照）、この表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）を終了して、変動演出処理（図５１８参照）に戻る。
【８５２３】
　このように構成することで、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり当選時の特別図柄の動的表示の実行回数（救済条件成立回数までの残り回数）及びその他各種状況によって、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出後の停止図柄を区別させることができる。その結果、特図１小当たり当選時において、右打ち遊技を実行して大当たりを発生させるか、又は、右打ち遊技を実行せずに大当たりを発生させず、「通常遊技状態Ａ」に戻

って救済条件成立回数まで特別図柄を実行させるか、という選択肢を遊技者に与え、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【８５２４】

なお、ここで設定された表示用特図１停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図５１３のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、Ｓ１３０７の処理により設定された表示用特図１変動パターンコマンド、表示用再変動演出コマンド及び表示用昇格演出コマンドによって実行される第１特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図１停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【８５２５】

図５１８の変動演出処理（Ｓ１１１０）に戻って、説明を続ける。Ｓ１３０１の処理において、特図１変動開始フラグ２２３ａがオンでないと判別された場合（Ｓ１３０１：Ｎｏ）、次いで、ＲＡＭ２２３に設けられた特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンか否かを判別する（Ｓ１３０９）。判別の結果、特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンであると判別された場合（Ｓ１３０９：Ｙｅｓ）、特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドをともに受信しているので、第２特別図柄の変動演出を開始すべく、特図２変動開始フラグ２２３ｂをオフし（Ｓ１３１０）、次いで、第２保留情報格納エリア２２３ｆに設けられた第２保留情報格納第１エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし（Ｓ１３１１）、さらに、第２保留情報格納エリア２２３ｆに設けられた第２保留情報格納第２～第４エリアに含まれるデータを第１保留情報格納第１～第３エリアへシフトして（Ｓ１３１２）、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を１減算し（Ｓ１３１３）、処理をＳ１３１４へ移行する。

【８５２６】

つまり、この場合は、保留された第２特別図柄の変動演出が１つ減り、時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された変動演出に対応する第２保留情報第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、実行中の第２特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｈ１～２２３ｈ５に移動させる。また、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させる。

【８５２７】

これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫと同じ値が格納されることになり、第２保留情報格納エリア２２３ｆの第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第２保留球格納エリア２０３ｅの第１保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫと同じ値が格納されることになる。

【８５２８】

Ｓ１３１４の処理では、Ｓ１３１３の処理で減算したサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値に基づいて表示用第２保留球数コマンドを設定して（Ｓ１３１４）、処理をＳ１３１５へ移行する。

【８５２９】

ここで設定された表示用第２保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図５１３のＳ１

１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用第２保留球数コマンドによって示される第２特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示制御を行う。

【８５３０】

次いで、Ｓ１３１５の処理では、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図２変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３１５）、処理をＳ１３１６へ移行する。

【８５３１】

ここで設定された表示用特図２変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図５１３のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特図２変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに第２特別図柄に対応する第３図柄の変動表示が行われるように、その第２特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【８５３２】

次いで、Ｓ１３１６の処理において、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図２停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３１６）、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図５１３参照）に戻る。

【８５３３】

ここで設定された表示用特図２停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図５１３のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、Ｓ１３１７の処理により設定された表示用特図２変動パターンコマンドによって実行される第２特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図２停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【８５３４】

次に、図５２１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される当たり演出処理（Ｓ１１０５）について説明する。図５２１は、この当たり演出処理（Ｓ１１０５）を示したフローチャートである。

【８５３５】

この当たり演出処理（Ｓ１１０５）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図５１３参照）の中で実行され、主制御装置１１０の大当たり遊技の実行中における処理を実行する。また、この当たり演出処理（Ｓ１１０５）では、主制御装置１１０の小当たり遊技の実行中において、遊技状態その他各種状況に基づいて右打ち報知演出を実行する。

【８５３６】

この当たり演出処理（Ｓ１１０５）では、まず、大当たりに当選したか否かを判別し（Ｓ１４０１）、大当たりに当選した場合（Ｓ１４０１：Ｙｅｓ）、初期化処理として、サブ救済カウンタ２２３ｉを「０」クリアする（Ｓ１４０３）。

【８５３７】

次いで、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊをオフに設定し（Ｓ１４０４）、その他の初期化処理を実行して（Ｓ１４０５）、処理をＳ１４０６に移行する。

【８５３８】

Ｓ１４０６の処理では、大当たりオープニングに関する処理を実行し（Ｓ１４０６）、

次いで、表示用大当たり時右打ち報知コマンドを設定して（Ｓ１４０７）、処理をＳ１４１１に移行する。

【８５３９】

一方、Ｓ１４０１の処理において、大当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ１４０１：Ｎｏ）、次いで、小当たりに当選しているか否かを判別し（Ｓ１４０８）、小当たりに当選していれば（Ｓ１４０８：Ｙｅｓ）、該小当たり当選時に行う右打ち報知演出の内容を決めるべく、表示制御としての小当たり当選時右打ち報知演出処理を実行し（Ｓ１４０９）、処理をＳ１４１０に移行する。

【８５４０】

ここで、図５２２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）について説明する。図５２２は、表示制御としての小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）を示したフローチャートである。

【８５４１】

この小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される当たり演出処理（図５２１参照）の中で実行され、小当たり当選時のオープニング時間に第３図柄表示装置８１において実行される右打ち報知演出の内容を決定する。

【８５４２】

この小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）では、まず、「通常遊技状態Ａ」であるか否かを判別し（Ｓ１５０１）、「通常遊技状態Ａ」であれば（Ｓ１５０１：Ｙｅｓ）、次いで、当選した小当たり種別が小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」であるか、即ち、特図１小当たりであるか否かを判別する（Ｓ１５０２）。

【８５４３】

Ｓ１５０２の判別の結果、特図１小当たりに当選していれば（Ｓ１５０２：Ｙｅｓ）、続いて、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオンされているか否かを判別し（Ｓ１５０３）、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオンされていない場合、即ち、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオフ状態の場合（Ｓ１５０３：Ｎｏ）、前回の大当たり（又は、電源投入時のＲＡＭ２０３初期化処理）から一度も救済条件成立回数に達していないため、次いで、サブ救済カウンタ２２３ｉの値が損益分岐回数格納エリア２２３ｋに格納された値より小さい値であるか否かを判別し（Ｓ１５０５）、サブ救済カウンタ２２３ｉの値が損益分岐回数格納エリア２２３ｋに格納された値より小さい値でない、即ち、サブ救済カウンタ２２３ｉの値が損益分岐回数格納エリア２２３ｋに格納された値以上であれば（Ｓ１５０５：Ｎｏ）、救済優先報知期間（図４８０参照）において特図１小当たりに当選しているため、表示用救済優先報知コマンドを設定し（Ｓ１５０９）（図５４１（ｄ）参照）、この小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）を終了し、当たり演出処理（図５２１参照）に戻る。

【８５４４】

また、Ｓ１５０５の処理において、サブ救済カウンタ２２３ｉの値が損益分岐回数格納エリア２２３ｋに格納された値より小さい値であれば（Ｓ１５０５：Ｙｅｓ）、大当たり優先報知期間（図４８０参照）において特図１小当たりに当選しているため、Ｓ１５０６に移行する。

【８５４５】

さらに、Ｓ１５０１の判別の結果、「通常遊技状態Ａ」でなければ（Ｓ１５０１：Ｎｏ）、いずれの小当たり種別に当選した場合であっても、右打ち遊技を実行して大当たりを発生させた方が獲得可能な出玉の期待値が高くなるため、処理をＳ１５０６に移行する。また、Ｓ１５０２において、当選した小当たり種別が特図１小当たりでないと判別された場合（Ｓ１５０２：Ｎｏ）、この場合も、右打ち遊技を実行して大当たりを発生させた方が獲得可能な出玉の期待値が高くなるため、処理をＳ１５０６に移行する。さらに、Ｓ１

５０３の処理において、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオンされていれば（Ｓ１５０３：Ｙｅｓ）、前回の大当たり（又は、電源投入時のＲＡＭ２０３初期化処理）から一度救済条件成立回数に達しており、「普図低確時間短縮状態」に移行し得ない遊技状態であって、右打ち遊技を実行して大当たりを発生させた方が獲得可能な出玉の期待値が高くなるため、Ｓ１５０６に移行する。

【８５４６】

Ｓ１５０６の処理では、表示用大当たり優先報知コマンドを設定し（Ｓ１５０６）（図５４１（ｂ）参照）、この小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）を終了し、当たり演出処理（図５２１参照）に戻る。

【８５４７】

このように構成することで、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり当選時の特別図柄の動的表示の実行回数（救済条件成立回数までの残り回数）及びその他各種状況により、該小当たり当選時のオープニング時間において第３図柄表示装置８１で実行する右打ち報知演出の種類を決定することができる。その結果、小当たり当選時の右打ち遊技方法を実行するか、又は、小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行するか、という選択肢を遊技者に与え、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【８５４８】

また、救済優先報知期間において特図１小当たりに当選し、救済優先報知演出（図５４１（ｄ）参照）が実行され、該小当たりで右打ち遊技を実行せずに「通常遊技状態Ａ」に戻った場合、その後、救済条件成立回数に到達して「普図低確時間短縮状態」に移行する前に、再度特図１小当たりに当選した場合も、該小当たり時の右打ち報知演出は救済優先報知演出となる。

【８５４９】

即ち、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選し、該小当たりの右打ち報知演出で救済優先報知演出が実行された場合、以降、いずれかの大当たりを発生させるまでは、特図１小当たり当選時の右打ち報知演出は救済優先報知演出となり、大当たり優先報知期間演出に切り替わることがないように構成されている。

【８５５０】

一方、仮に、特図１小当たりに当選し、該小当たりの右打ち報知演出で救済優先報知演出が実行され、その後、小当たり当選時の左打ち遊技方法で遊技を実行中に二度目の特図１小当たりに当選し、該二度目の小当たりにおいて大当たり優先報知演出が実行された場合を想定する。この場合、一度目の特図１小当たりにおいて、救済優先報知演出に従って大当たり遊技への移行を回避し、持ち玉を使って左打ち遊技を継続していたにもかかわらず、二度目の特図１小当たりにおいて大当たり優先報知演出が実行されているため、遊技者はパチンコ機１０に不信感を覚え、該パチンコ機１０の遊技を中止してしまうおそれがある。

【８５５１】

しかしながら、第２０実施形態のパチンコ機１０のように構成することで、救済優先報知期間において特図１小当たりに当選し、小当たり当選時の左打ち遊技方法で遊技を実行中に、再度特図１小当たりに当選した場合であっても、前回と同様に救済優先報知期間演出（図５４１（ｄ）参照）が実行されるため、遊技者は安心して、継続して「普図低確時間短縮状態」を目指すことができる。

【８５５２】

図５２１の当たり演出処理（Ｓ１１０５）に戻って、説明を続ける。Ｓ１４０９の小当たり当選時右打ち報知演出処理を終えると、次いで、その他小当たり当選時処理を実行し（Ｓ１４１０）、処理をＳ１４１１に移行する。

【８５５３】

Ｓ１４１１の処理では、大当たり中であるか否かを判別し（Ｓ１４１１）、大当たり中であれば（Ｓ１４１１：Ｙｅｓ）、大当たり中演出処理を実行し（Ｓ１４１２）、この当たり演出処理（Ｓ１１０５）を終了してメイン処理（図５１３参照）に戻る。

【８５５４】
一方、Ｓ１４１１の判別の結果、大当たり中でなければ（Ｓ１４１１：Ｎｏ）、次いで小当たり中であるか否かを判別し（Ｓ１４１３）、小当たり中であれば（Ｓ１４１３：Ｙｅｓ）、小当たり中演出処理を実行し（Ｓ１４１４）、この当たり演出処理（Ｓ１１０５）を終了してメイン処理（図５１３参照）に戻る。
【８５５５】
Ｓ１４１３の処理において、小当たり中でないと判別された場合（Ｓ１４１３：Ｎｏ）、Ｓ１４１４の処理をスキップして、この当たり演出処理（Ｓ１１０５）を終了してメイン処理（図５１３参照）に戻る。
【８５５６】
次に、図５２３から図５４０を参照して、表示制御としての表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される各制御について説明する。かかるＭＰＵ２３１の処理としては大別して、電源投入後から繰り返し実行されるメイン処理（図５２３参照）と、音声ランプ制御装置１１３よりコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込処理（図５２４（ａ）参照）と、画像コントローラ２３７より１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に送信されるＶ割込信号をＭＰＵ２３１が検出した場合に実行されるＶ割込処理（図５２４（ｂ）参照）とがある。ＭＰＵ２３１は、通常、メイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込信号の検出に合わせて、コマンド割込処理やＶ割込処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込信号の検出とが同時に行われた場合は、コマンド受信処理を優先的に実行する。これにより、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込処理を実行させることができる。
【８５５７】
まず、図５２３を参照して、表示制御装置１１４内のＭＰＵ２３１により実行されるメイン処理について説明する。図５２３は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理は、電源投入時の初期化処理を実行するものである。
【８５５８】
このメイン処理は、電源投入時にＭＰＵ２３１によって起動されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ２００１）。具体的には、ＭＰＵ２３１を初期設定し、ワークＲＡＭ２３３、常駐用ビデオＲＡＭ２３５、通常用ビデオＲＡＭ２３６の記憶をクリアする処理などが行われる。また、ワークＲＡＭ２３３に各種フラグを設け、それぞれのフラグに初期値を設定する。なお、各フラグの初期値として、特に明示した場合を除き、「オフ」又は「０」が設定される。
【８５５９】
さらに、初期設定処理では、画像コントローラ２３７の初期設定を行った後、第３図柄表示装置８１に特定の色の画像が画面全体に表示されるように、画像コントローラ２３７に対して、画像の描画および表示処理の実行を指示する。これにより、電源投入直後において、第３図柄表示装置８１には、まず、特定の色の画像が画面全体に表示される。ここで、電源投入直後に第３図柄表示装置８１の画面全体に表示される画像の色が、パチンコ機の機種に応じて異なる色となるように設定されている。これにより、製造時の工場等における動作チェックにおいて、電源投入直後に、その機種に応じた色の画像が第３図柄表示装置８１に表示されるか否かを検査することで、パチンコ機１０が正常に起動開始できるか否かを簡易かつ即座に判断することができる。
【８５６０】
次いで、電源投入時主画像２８２に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａへ転送するように、画像コントローラ２３７に対して転送指示を送信する（Ｓ２００２）。この転送指示には、電源投入時主画像２８２（図４８２参照）に対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスおよび最終アドレスと、転送先の情報（ここでは、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）と、転送先である電源投入時主画像エリア２３５ａの先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラ２３７は、この転送指示に従って、電源投入時主画像２８２に対応する画像データ

がキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａに転送される。

【８５６１】

そして、転送指示により示された画像データの転送が全て完了すると、画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１に対して転送終了を示す転送終了信号を送信する。ＭＰＵ２３１は、この転送終了信号を受信することにより、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握することができる。この電源投入時主画像エリア２３５ａに転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。

【８５６２】

なお、画像コントローラ２３７は、転送指示により示された画像データの転送を全て完了した場合、画像コントローラ２３７の内部に設けられたレジスタまたは内蔵メモリの一部領域に、転送終了を示す転送終了情報を書き込むようにしてもよい。そして、ＭＰＵ２３１は随時このレジスタまたは内蔵メモリの一部領域の情報を読み出し、画像コントローラ２３７による転送終了情報の書き込みを検出することによって、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握するようにしてもよい。

【８５６３】

Ｓ２００２の処理により画像コントローラ２３７に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時主画像２８２に対応する画像データの電源投入時主画像エリア２３５ａへの転送が終了すると、次いで、電源投入時変動画像２８３に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時変動画像エリア２３５ｂへ転送するように、画像コントローラ２３７に対して転送指示を送信する（Ｓ２００３）。

【８５６４】

この転送指示には、電源投入時変動画像２８３に対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスと、その画像データのデータサイズと、転送先の情報（ここでは、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）と、転送先である電源投入時変動画像エリア２３５ｂの先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラ２３７は、この転送指示に従って、電源投入時変動画像２８３に対応する画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時変動画像エリア２３５ｂに転送される。そして、電源投入時変動画像エリア２３５ｂに転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。

【８５６５】

Ｓ２００３の処理により画像コントローラ２３７に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時変動画像２８３に対応する画像データの電源投入時変動画像エリア２３５ｂへの転送が終了すると、次いで、簡易画像表示フラグ２３３ａをオンする（Ｓ２００４）。これにより、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンの間は、後述する転送設定処理（図５３７（ａ）参照）において、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するように画像コントローラ２３７へ転送を指示する常駐画像転送設定処理（図５３７（ｂ）参照）が実行される。

【８５６６】

また、簡易画像表示フラグ２３３ａは、この常駐画像転送設定処理（図５３７（ｂ）参照）による画像コントローラ２３７への転送指示に基づき、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データのキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５への転送が終了するまでの間、オンに維持される。これにより、その間は、Ｖ割込処理（図５２４（ｂ）参照）において、図４８２に示す画像投入時画像（電源投入時主画像２８２や電源投入時変動画像２８３）が描画されるように、簡易コマンド判定処理（図５２４（ｂ）のＳ２０２８参照）および簡易表示設定処理（図５２４（ｂ）のＳ２０２９参照）が実行される。

【８５６７】

上述したように、本パチンコ機１０では、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いているため、その読み出し速度が遅いことに起因して、常駐用

ビデオＲＡＭ２３５に格納すべき全ての画像データが、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されるまでに多くの時間を要する。

【８５６８】

そこで、本メイン処理のように、電源が投入された後、まず先に電源投入時主画像２８２および電源投入時変動画像２８３をキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送し、電源投入時主画像２８２を第３図柄表示装置８１に表示することで、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている間、遊技者やホール関係者は、第３図柄表示装置８１に表示された電源投入時主画像２８２を確認することができる。よって、表示制御装置１１４は、電源投入時主画像２８２を第３図柄表示装置８１に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送することができる。

【８５６９】

一方、遊技者等は、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間、何らかの初期化処理が行われていることを認識できるので、残りの常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、初期化が完了するまで待機することができる。

【８５７０】

また、製造時の工場等における動作チェックにおいても、電源投入時主画像２８２がすぐに第３図柄表示装置８１に表示されることによって、第３図柄表示装置８１が電源投入によって問題なく動作が開始されていることをすぐに確認することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、電源投入時主画像２８２を確認することができ、動作チェックの効率が悪化することを抑制できる。

【８５７１】

また、パチンコ機１０の表示制御装置１１４では、電源投入後に電源投入時主画像２８２とあわせて電源投入時変動画像２８３もキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するように構成されている。よって、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間に遊技者が遊技を開始したことにより、第１入球口６４へ入球（始動入賞）があり、変動演出の開始指示が主制御装置１１０より音声ランプ制御装置１１３を介してあった場合、即ち、表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドを受信した場合は、図４８２（ｂ）及び図４８２（ｃ）に示す電源投入時変動画像２８３をその変動演出期間中に即座に表示させ、簡単な変動演出を行うことができる。従って、遊技者は、電源投入時主画像２８２が第３図柄表示装置８１に表示されている間であっても、電源投入時変動画像２８３による簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。

【８５７２】

また、上述したように、残りの常駐すべき画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている間は、第３図柄表示装置８１に電源投入時主画像２８２が表示され続けるが、キャラクタＲＯＭ２３４は読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されているので、その転送に時間がかかるので、電源投入後、電源投入時主画像２８２が表示され続ける時間も長くなる。しかしながら、本パチンコ機１０では、電源投入後に常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された電源投入時変動画像２８３を用いて簡易的な変動演出を行うことができるので、電源が投入された直後、例えば、停電復帰直後などにおいて、電源投入時主画像２８２が表示されている間であっても、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。

【８５７３】

Ｓ２００４の処理の後、割込許可を設定し（Ｓ２００５）、以後、メイン処理は電源が切断されるまで、無限ループ処理を実行する。これにより、Ｓ２００５の処理によって割込許可が設定されて以降、コマンドの受信およびＶ割込信号の検出に従って、コマンド割

込処理（図５２４（ａ）参照）およびＶ割込処理（図５２４（ｂ）参照）を実行する。
【８５７４】
次いで、図５２４（ａ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるコマンド割込処理について説明する。図５２４（ａ）は、そのコマンド割込処理を示すフローチャートである。上述したように、音声ランプ制御装置１１３からコマンドを受信すると、ＭＰＵ２３１によってコマンド割込処理が実行される。
【８５７５】
このコマンド割込処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ２３３に設けられたコマンドバッファ領域に、その抽出したコマンドデータを順次格納して（Ｓ２０１１）、このコマンド割込処理を終了する。このコマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された各種コマンドは、後述するＶ割込処理（図５２４（ｂ）参照）のコマンド判定処理（図５２４（ｂ）のＳ２０２２参照）または簡易コマンド判定処理（図５２４（ｂ）のＳ２０２８参照）によって読み出され、そのコマンドに応じた処理が行われる。
【８５７６】
次いで、図５２４（ｂ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理について説明する。図５２４（ｂ）は、そのＶ割込処理を示すフローチャートである。このＶ割込処理では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行すると共に、第３図柄表示装置８１に表示させる画像を特定した上で、その画像の描画リスト（図４８８参照）を作成し、その描画リストを画像コントローラ２３７に送信することで、画像コントローラ２３７に対し、その画像の描画処理および表示処理の実行を指示するものである。
【８５７７】
上述したように、このＶ割込処理は、画像コントローラ２３７からのＶ割込信号が検出されることによって実行が開始される。このＶ割込信号は、画像コントローラ２３７において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成され、ＭＰＵ２３１に対して送信される信号である。よって、このＶ割込信号に同期させてＶ割込処理を実行することにより、画像コントローラ２３７に対して描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。従って、画像コントローラ２３７では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがない。その結果、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。
【８５７８】
ここでは、まず、Ｖ割込処理のフローの概略について説明し、次いで、各処理の詳細について他の図面を参照して説明する。このＶ割込処理では、図５２４（ｂ）に示すように、まず、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンであるか否かを判別し（Ｓ２０２１）、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンであると判別されると（Ｓ２０２１：Ｙｅｓ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していないことを意味するので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了するまでの間、図４８２に示した電源投入時画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了したか否か等を判定する簡易コマンド判定処理（Ｓ２０２８）を実行し、次いで、電源投入時画像を第３図柄表示装置８１に表示する簡易表示設定処理（Ｓ２０２９）を実行して、Ｓ２４０４の処理へ移行する。
【８５７９】
一方、Ｓ２０２１の処理において、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンではない、即ち、オフであれば（Ｓ２０２１：Ｎｏ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していることを意味するので、図４８２に示した電源投入時画像ではなく、通常の演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、コマンド判定処理（

Ｓ２０２２）を実行し、次いで、表示設定処理（Ｓ２０２３）を実行し、処理をＳ２０２４へ移行する。

【８５８０】

コマンド判定処理（Ｓ２０２２）では、コマンド割込処理（図５２４（ａ）参照）によってコマンドバッファ領域に格納された音声ランプ制御装置１１３からのコマンドの内容を解析し、そのコマンドに応じた処理を実行する。また、表示用デモコマンドや表示用変動パターンコマンドが格納されていた場合は、デモ用表示データテーブル２３２ａ１又は変動パターン種別に応じた変動用表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する。さらに、設定された表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３を転送データテーブルバッファ２３３ｄに設定する。また、「リーチ表示」時に表示される文字表示Ｓｅ１に関するコマンド（以下、「文字系コマンド」という場合がある）が格納されていた場合は、文字表示Ｓｅ１の表示態様に対応する追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定する。

【８５８１】

このコマンド判定処理では、その時点でコマンドバッファ領域に格納されている全てのコマンドを解析して、処理を実行する。これは、コマンド判定処理が、Ｖ割込処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高いためである。

【８５８２】

特に、主制御装置１１０において、変動演出の開始が決定された場合、表示用変動パターンコマンドや表示用停止種別コマンド、文字系コマンドなどが同時にコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高い。従って、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、主制御装置１１０や音声ランプ制御装置１１３によって選定された変動演出や「リーチ表示」の文字表示Ｓｅ１の表示態様を素早く把握し、その表示態様に応じた演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。なお、このコマンド判定処理の詳細については、図５２５から図５３２を参照して後述する。

【８５８３】

表示設定処理（Ｓ２０２３）では、コマンド判定処理（Ｓ２０２２）などによって表示データテーブルバッファ２３３ｂおよび追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定された表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブル２３２ａ２の内容に基づき、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を具体的に特定する。また、処理の状況などに応じて、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出を決定し、その決定した演出に対応する表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する。なお、この表示設定処理の詳細については、図５３３から図５３６を参照して後述する。

【８５８４】

表示設定処理（Ｓ２０２３）が実行された後、次いで、タスク処理を実行する（Ｓ２０２４）。このタスク処理では、表示設定処理（Ｓ２０２３）もしくは簡易表示設定処理（Ｓ２０２９）によって特定された、第３図柄表示装置８１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【８５８５】

次に、転送設定処理を実行する（Ｓ２０２５）。この転送設定処理では、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンである間は、画像コントローラ２３７に対して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の所定エリアへ転送させる転送指示を設定する。また、簡易画像表示フラグ２３３ａがオフである間は、転送データテーブルバッファ２３３ｄに設定される転送データテーブル２３２ａ３の転送データ情報に基づき、画像コントローラ２３７に対して、所定の画像デ

ータをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定する。さらに、音声ランプ制御装置１１３から文字系コマンドや背面画像系コマンドを受信した場合にも、画像コントローラ２３７に対して、文字表示Ｓｅ１の初期設定（デフォルト設定）以外の表示態様で使用する文字図柄の画像データや変更後の背面画像の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定する。なお、この転送設定処理の詳細については、図５３７～図５３９を参照して後述する。

【８５８６】

次いで、描画処理を実行する（Ｓ２０２６）。この描画処理では、タスク処理（Ｓ２０２４）で決定された、１フレームを構成する各種スプライトの種別やそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータと、転送設定処理（Ｓ２０２５）により設定された転送指示とから、図４８８に示す描画リストを生成し、描画対象バッファ情報と共に、その描画リストを画像コントローラ２３７に対して送信する。これにより、画像コントローラ２３７では、描画リストに従って、画像の描画処理を実行する。なお、この描画処理の詳細については、図５４０を参照して後述する。

【８５８７】

次いで、表示制御装置１１４に設けられた各種カウンタの更新処理を実行する（Ｓ２０２７）。そして、このＶ割込処理を終了する。Ｓ２０２７の処理によって更新されるカウンタとしては、例えば、停止図柄を決定するための停止図柄カウンタ（図示せず）がある。この停止図柄カウンタの値は、ワークＲＡＭ２３３に格納され、Ｖ割込処理が実行される度に、更新処理が行われる。そして、コマンド判定処理（Ｓ２０２２）において、表示用停止種別コマンドの受信が検出されると、表示用停止種別コマンドにより示される停止種別（「１０Ｒ時短大当たり」、「９Ｒ時短大当たり」、「４Ｒ時短大当たり」、「小当たり（大当たり図柄）」、「小当たり（チャレンジ図柄）」、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様、ハズレ時の「スペシャルリーチ」演出態様、「非リーチ」演出態様、「特殊変動」演出態様）に対応する停止種別テーブル（図示せず）と停止図柄カウンタとが比較され、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出後の停止図柄が最終的に設定される。

【８５８８】

次いで、図５２５から図５３２を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述のコマンド判定処理（Ｓ２０２２）の詳細について説明する。まず、図５２５は、このコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【８５８９】

図５２５で示すように、このコマンド判定処理では、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１０１）、未処理の新規コマンドがなければ（Ｓ２１０１：Ｎｏ）、このコマンド判定処理を終了して、Ｖ割込処理（図５２４（ｂ）参照）に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ２１０１：Ｙｅｓ）、新規コマンドを処理したことを示し、表示設定処理（Ｓ２０２３）にて判別される新規コマンドフラグをオンに設定し（Ｓ２１０２）、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する（Ｓ２１０３）。

【８５９０】

そして、未処理のコマンドの中に、まず、表示用保留球数コマンドがあるか否かを判定し（Ｓ２１０４）、表示用保留球数コマンドがあれば（Ｓ２１０４：Ｙｅｓ）、保留球数コマンド処理を実行して（Ｓ２１０５）、Ｓ２１０１の処理に戻る。

【８５９１】

ここで、図５２６（ａ）を参照して、保留球数コマンド処理（Ｓ２１０５）の詳細について説明する。図５２６（ａ）は、保留球数コマンド処理を示すフローチャートである。この保留球数コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用保留球数コマンドに対応する処理を実行するものである。

【８５９２】
保留球数コマンド処理（Ｓ２１０５）では、まず、表示用保留球数コマンドを処理したことを示し、表示設定処理（Ｓ２０２３）にて判別される新規保留球数コマンドフラグをオンし（Ｓ２１２１）、次いで、表示用保留球数コマンドに含まれる保留球数情報を取得する（Ｓ２１２２）。なお、Ｓ２１２２の処理において、２以上の表示用保留球数コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていれば、最後に格納された表示用保留球数コマンドから保留球数情報を取得する。これにより、最新の保留球数情報を取得することができる。
【８５９３】
そして、保留球数毎に設けられた個数判別フラグのうち、Ｓ２１２２の処理で取得した保留球数に対応する個数判別フラグをオンすると共に、その他の保留球数に対応する個数判別フラグをオフにして（Ｓ２１２３）、この保留球数コマンド処理（Ｓ２１０５）を終了して、コマンド判定処理（図５２５参照）に戻る。
【８５９４】
これにより、表示設定処理（Ｓ２０２３）では、更新終了状態である新規保留球数コマンドフラグがオンである場合に、個数判別フラグを参照することで、オンが設定された個数判別フラグに対応する保留球数分の保留球数図柄が第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂに表示されるように、保留画像データを展開する。
【８５９５】
図５２５に戻り、Ｓ２１０４の処理において、表示用保留球数コマンドがないと判別されると（Ｓ２１０４：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用デモコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１０６）、表示用デモコマンドがあれば（Ｓ２１０６：Ｙｅｓ）、デモコマンド処理を実行して（Ｓ２１０７）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。
【８５９６】
ここで、図５２６（ｂ）を参照して、デモコマンド処理（Ｓ２１０７）の詳細について説明する。図５２６（ｂ）は、デモコマンド処理を示すフローチャートである。このデモコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用デモコマンドに対応する処理を実行するものである。
【８５９７】
デモコマンド処理（Ｓ２１０７）では、まず、デモ演出に対応するデモ用表示データテーブル２３２ａ１をデータテーブル格納エリア２３２ａから選定して、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する（Ｓ２１３１）。次いで、追加データテーブルバッファ２３３ｃにＮｕｌｌデータを書き込むことでその内容をクリアし、また、転送データテーブルバッファ２３３ｄにもＮｕｌｌデータを書き込んでその内容をクリアする（Ｓ２１３２）。これは、デモ用表示データテーブル２３２ａ１では、描画に必要な画像データを新たにキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送する必要がないように画像の描画が規定されているため、対応する転送データテーブル２３２ａ３がデータテーブル格納エリア２３２ａに用意されていないからである。
【８５９８】
次いで、デモ表示に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｇに設定し（Ｓ２１３３）、ポインタ２３３ｅを「０」に初期化する（Ｓ２１３４）。そして、オン状態で第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示されることを示すデモ表示フラグ（図示せず）をオンに設定する共に、オン状態で第３図柄表示装置８１に確定表示演出が表示されることを示す確定コマンドフラグ（図示せず）をオフに設定し、さらに、オン状態で確定表示演出中であることを示す確定表示フラグをオフに設定して（Ｓ２１３５）、デモコマンド処理（Ｓ２１０７）を終了し、コマンド判定処理（図５２５参照）に戻る。
【８５９９】
このデモコマンド処理（Ｓ２１０７）が実行されることにより、表示設定処理（図５３３参照）では、Ｓ２１３４の処理によって初期化されたポインタ２３３ｅを更新しながら、Ｓ２１３１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定されたデモ用表

示データテーブル２３２ａ１から、ポインタ２３３ｅに示されるアドレスに規定された描画内容を抽出し、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。

【８６００】

また、表示設定処理（図５３３参照）では、Ｓ２１３３の処理によってデモ表示に対応する時間データの設定された計時カウンタ２３３ｇを用いて、デモ用表示データテーブル２３２ａ１で規定されたデモ演出の時間を計時する。また、Ｓ２１３５の処理によって設定されたデモ表示フラグおよび確定表示フラグの状態に基づいて、表示設定処理において計時カウンタ２３３ｇの計時によってデモ用表示データテーブル２３２ａ１におけるデモ演出が終了したと判断された場合に、次に表示すべき演出として、再度デモ演出が表示されるように制御する。

【８６０１】

図５２５に戻って説明を続ける。Ｓ２１０６の処理において、表示用デモコマンドがないと判別されると（Ｓ２１０６：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド又は表示用確定コマンド（以下、表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド及び表示用確定コマンドを総称して、「変動演出系コマンド」という場合がある）があるか否かを判別し（Ｓ２１０８）、変動演出系コマンドがあれば（Ｓ２１０８：Ｙｅｓ）、変動演出系コマンド処理を実行して（Ｓ２１０９）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。

【８６０２】

ここで、図５２７を参照して、変動演出系コマンド処理（Ｓ２１０９）の詳細について説明する。図５２７は、変動演出系コマンド処理を示すフローチャートである。この変動演出系コマンド処理は、上述したように、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド又は表示用確定コマンドの変動演出系コマンドに対応する処理を実行するものである。

【８６０３】

変動演出系コマンド処理（Ｓ２１０９）では、まず、未処理のコマンドの中に、表示用確定コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１４１）、表示用確定コマンドがあれば（Ｓ２１４１：Ｙｅｓ）、確定コマンド処理を実行して（Ｓ２１４２）、この変動演出系コマンド処理を終了し、コマンド判定処理（図５２５参照）へ戻る。

【８６０４】

ここで、図５２８（ａ）を参照して、確定コマンド処理（Ｓ２１４２）の詳細について説明する。図５２８（ａ）は、確定コマンド処理を示すフローチャートである。この確定コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用確定コマンドに対応する処理を実行するものである。

【８６０５】

確定コマンド処理（Ｓ２１４２）では、オン状態で表示用確定コマンドを受信したことを表示設定処理（図５３３参照）に通知する確定コマンドフラグをオンに設定して（Ｓ２１５１）、この確定コマンド処理（Ｓ２１４２）を終了し、変動演出系コマンド処理（図５２７参照）に戻る。

【８６０６】

これにより、表示設定処理（図５３３参照）では、確定コマンドフラグの状態を監視し、そのフラグがオンとなった場合に、第３図柄表示装置８１に確定表示演出の表示が開始されるように、表示の設定処理を実行する。また、変動演出の表示の設定を処理した場合に、その変動演出に設定された演出時間を経過しても確定コマンドフラグがオンとならない場合は、再始動演出を第３図柄表示装置８１に表示させるように、表示の設定処理を実行する。

【８６０７】

図５２７に戻って説明を続ける。Ｓ２１４１の処理において、表示用確定コマンドがないと判別された場合は（Ｓ２１４１：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用

変動パターンコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１４３）、表示用変動パターンコマンドがあれば（Ｓ２１４３：Ｙｅｓ）、変動パターンコマンド処理を実行して、（Ｓ２１４４）、この変動演出系コマンド処理を終了し、コマンド判定処理（図５２５参照）へ戻る。

【８６０８】

ここで、図５２８（ｂ）を参照して、変動パターンコマンド処理（Ｓ２１４４）の詳細について説明する。図５２８（ｂ）は、変動パターンコマンド処理を示すフローチャートである。この変動パターンコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動パターンコマンドに対応する処理を実行するものである。

【８６０９】

変動パターンコマンド処理（Ｓ２１４４）では、まず、未処理のコマンドの中に、音声ランプ制御装置１１３における表示用特図変動パターンコマンド設定処理で設定（図５１９のＳ１３５６参照）される表示用昇格演出パターンコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１６１）、表示用昇格演出パターンコマンドがあれば（Ｓ２１６１：Ｙｅｓ）、次いで、表示用昇格演出パターンコマンドによって示される変動演出パターンに対応した変動用表示データテーブル２３２ａ１を決定し、その決定した変動用表示データテーブル２３２ａ１をデータテーブル格納エリア２３２ａから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する（Ｓ２１６２）。

【８６１０】

ここで、主制御装置１１０において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、２０ミリ秒以内に２以上の表示用変動パターンコマンドを受信することはない。よって、コマンド判定処理（図５２５参照）を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の表示用変動パターンコマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用変動パターンコマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ２１６２の処理では、このような場合に備え、２以上の表示用変動パターンコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動用表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する。

【８６１１】

仮に、変動時間の長い変動パターンに対応する変動用表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定してしまうと、実際には、設定した変動用表示データテーブル２３２ａ１よりも短い変動時間を有する変動演出が主制御装置１１０によって指示されていた場合は、設定された変動用表示データテーブル２３２ａ１に従った変動演出を第３図柄表示装置８１に表示させている最中に主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）から確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信することとなり、変動中の第３図柄が急に停止表示されてしまい、遊技者に対して違和感を持たせるおそれがあった。

【８６１２】

これに対し、第２０実施形態のように、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動用表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定することで、実際には、設定した変動用表示データテーブル２３２ａ１よりも長い変動時間を有する変動演出が主制御装置１１０によって指示されていた場合であっても、後述するように、表示データテーブルバッファ２３３ｂに従った変動演出が終了したのち、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からの確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信するまでの間、再始動演出が表示されるように、表示設定処理（Ｓ２０２３）によって、第３図柄表示装置８１の表示が制御される。よって、遊技者は、再始動演出を変動演出の一貫として視認し、第３図柄の停止表示が確定するまで違和感なく第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動を見続けることができる。

【８６１３】

次いで、Ｓ２１６２で設定された変動用表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３を決定してデータテーブル格納エリア２３２ａから読み出し、

それを転送データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ２１６３）。そして、追加データテーブルバッファ２３３ｃにＮｕｌｌデータを書き込むことでその内容をクリアする（Ｓ２１６４）。

【８６１４】

その後、変動パターンに対応する変動用表示データテーブル２３２ａ１毎に設けられたデータテーブル判別フラグのうち、Ｓ２１６２の処理によって設定された変動用表示データテーブル２３２ａ１に対応するデータテーブル判別フラグをオンすると共に、その他の変動用表示データテーブル２３２ａ１に対応するデータテーブル判別フラグをオフに設定する（Ｓ２１６５）。表示制御装置１１４における表示制御では、Ｓ２１６５の処理によって設定されるデータテーブル判別フラグを参照することによって、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された変動用表示データテーブル２３２ａ１が、どの変動パターンに対応するものであるかを容易に判断することができる。そして、表示制御装置１１４では、設定された変動用表示データテーブル２３２ａ１の変動パターンと、後に受信する表示用停止種別コマンドによって設定される停止図柄とに矛盾がないか否かを判断し、矛盾がある場合は、デフォルト変動に対応する表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定するようになっている。

【８６１５】

次いで、Ｓ２１６２の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された変動用表示データテーブル２３２ａ１に対応する変動パターンの変動時間を基に、その変動時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｇに設定し（Ｓ２１６６）、ポインタ２３３ｅを「０」に初期化する（Ｓ２１６７）。そして、確定コマンドフラグ、デモ表示フラグおよび確定表示フラグをいずれもオフに設定して（Ｓ２１６８）、さらに、表示設定処理（図５３３参照）で用いられる再始動タイマカウンタを「０」に初期化して（Ｓ２１６９）、この変動パターンコマンド処理（Ｓ２１４４）を終了し、変動演出系コマンド処理（図５２７参照）に戻る。

【８６１６】

一方、Ｓ２１６１の処理において、表示用昇格演出パターンコマンドがないと判別された場合（Ｓ２１６１：Ｎｏ）、その他の変動パターンコマンド処理を実行し（Ｓ２１７０）、この変動パターンコマンド処理（Ｓ２１４４）を終了し、変動演出系コマンド処理（図５２７参照）に戻る。

【８６１７】

この変動パターンコマンド処理（Ｓ２１４４）が実行されることにより、表示設定処理（図５３３参照）では、Ｓ２１６７の処理によって初期化されたポインタ２３３ｅを更新しながら、Ｓ２１６２の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された変動用表示データテーブル２３２ａ１から、ポインタ２３３ｅに示されるアドレスに規定された描画内容を抽出し、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定すると同時に、ポインタ２３３ｅに示されるアドレスに規定された転送データ情報を抽出し、設定された変動用表示データテーブル２３２ａ１において必要なスプライトの画像データが、予めキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送されるように、画像コントローラ２３７を制御する。

【８６１８】

また、表示設定処理（図５３３参照）では、Ｓ２１６６の処理によって変動用表示データテーブル２３２ａ１を基に時間データが設定された計時カウンタ２３３ｇを用いて、変動用表示データテーブル２３２ａ１で規定された変動演出の時間を計時する。そして、変動用表示データテーブル２３２ａ１における変動演出が終了したと判断された場合、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からの確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信すれば確定表示演出を第３図柄表示装置８１に表示し、変動演出終了後所定時間内に確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信できなければ、再始動演出を第３図柄表示装置８１に表示するように、その表示の設定を制御する。

【８６１９】

ここで、表示用確定コマンドと表示用変動パターンコマンドとのいずれもが未処理のコマンドとしてコマンドバッファ領域に格納されていた場合、表示用確定コマンドに対応する処理を優先してしまうと、表示用変動パターンコマンドに伴う変動演出が行われなくなってしまうため、表示用変動パターンコマンドに対応する処理を優先させる必要がある。

【８６２０】

これに対し、本変動演出系コマンド処理（Ｓ２１０９）では、表示用確定コマンドの有無の判別を先に行っているので、必ず表示用確定コマンドに対応する処理である確定コマンド処理が必ず先に実行される一方、表示用変動パターンコマンドに対応する処理が後に実行され、Ｓ２１６８の処理のように、表示用確定コマンドによって設定された確定コマンドフラグを上書きによってオフに設定することができる。よって、表示用変動パターンコマンドの処理を表示用確定コマンドより優先させることができ、表示用変動パターンコマンドに伴う変動演出を優先して第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【８６２１】

同様に、表示用デモコマンドと表示用変動パターンコマンドとのいずれもが未処理のコマンドとしてコマンドバッファ領域に格納されていた場合、表示用デモコマンドに対応する処理を優先してしまうと、表示用変動パターンコマンドに伴う変動演出が行われなくなってしまうため、表示用変動パターンコマンドに対応する処理を優先させる必要がある。

【８６２２】

これに対し、コマンド判定処理（図５２５参照）では、表示用デモコマンドの有無の判別を先に行っているので、必ず表示用デモコマンドに対応する処理であるデモコマンド処理が必ず先に実行される一方、表示用変動パターンコマンドに対応する処理が後に実行され、Ｓ２１６２の処理のように、表示用デモコマンドによって表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定されたデモ用表示データテーブル２３２ａ１を上書きによって変動用表示データテーブル２３２ａ１に書き換えることができる。よって、表示用変動パターンコマンドの処理を表示用デモコマンドより優先させることができ、表示用変動パターンコマンドに伴う変動演出を優先して第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【８６２３】

図５２７に戻って説明を続ける。Ｓ２１４３の処理において、表示用変動パターンコマンドがないと判別されると（Ｓ２１４３：Ｎｏ）、変動演出に関する未処理のコマンドは表示用停止種別コマンドであるので、停止種別コマンド処理を実行して（Ｓ２１４５）、この変動演出系コマンド処理（Ｓ２１０９）を終了し、コマンド判定処理（図５２５参照）へ戻る。

【８６２４】

ここで、図５２９を参照して、停止種別コマンド処理（Ｓ２１４５）の詳細について説明する。図５２９は、停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。この停止種別コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用停止種別コマンドに対応する処理を実行するものである。

【８６２５】

停止種別コマンド処理では、まず、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報（「１０Ｒ時短大当たり」、「９Ｒ時短大当たり」、「４Ｒ時短大当たり」、「小当たり（大当たり図柄）」、「小当たり（チャレンジ図柄）」、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様、ハズレ時の「スペシャルリーチ」演出態様、「非リーチ」演出態様、「特殊変動」演出態様）に対応する停止種別テーブルを決定し（Ｓ２１７５）、その停止種別テーブルと、Ｖ割込処理（図５２４（ｂ）参照）が実行されるたびに更新される停止種別カウンタの値と、を比較して、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出後の停止図柄を最終的に設定する（Ｓ２１７６）。

【８６２６】

そして、各停止図柄毎に設けられた停止図柄判別フラグのうち、Ｓ２１７６の処理によって設定された停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンすると共に、その他の停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオフに設定し（Ｓ２１７７）、この停止種別コマン

ド処理（Ｓ２１４５）を終了して、変動演出系コマンド処理（図５２７参照）へ戻る。
【８６２７】
ここで、上述したように、変動用表示データテーブル２３２ａ１では、その変動用表示データテーブル２３２ａ１に基づく変動が開始されてから所定時間経過後において、第３図柄表示装置８１に表示すべき第３図柄を特定する種別情報として、Ｓ２１７６の処理によって設定された停止図柄からのオフセット情報（図柄オフセット情報）が記載されている。上述のタスク処理（図５２４（ｂ）のＳ２０２４）では、変動が開始されてから所定時間が経過した後、Ｓ２１７７によって設定された停止図柄判別フラグからＳ２１７６の処理によって設定された停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して後述する表示設定処理（図５３３参照）により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第３図柄を特定する。そして、この特定された第３図柄に対応する画像データが格納されたアドレスを特定する。なお、第３図柄に対応する画像データは、上述したように、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の第３図柄エリア２３５ｄに格納されている。
【８６２８】
なお、主制御装置１１０において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、表示制御装置１１４が２０ミリ秒以内に２以上の表示用停止種別コマンドを受信することはない。よって、コマンド判定処理（図５２５参照）を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の表示用停止種別コマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用停止種別コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ２１７５の処理では、このような場合に備え、２以上の表示用停止種別コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、停止種別が「非リーチ」であると仮定して、停止種別テーブルを決定する。これにより、「ハズレ表示」である「非リーチ」に対応する停止図柄（例えば、「４５６」）がＳ２１７６の処理によって設定される。
【８６２９】
仮に、大当たりに対応する停止図柄が設定されてしまうと、実際には、ハズレであった場合であっても、第３図柄表示装置８１には大当たりの停止図柄が表示されることとなり、遊技者にパチンコ機１０の遊技状態が大当たりとなったと勘違いさせてしまい、パチンコ機１０の信頼性を低下させるおそれがあった。これに対し、本実施形態のように、「ハズレ表示」の「非リーチ」演出態様に対応する停止図柄が設定されることで、実際には、大当たりであれば、第３図柄表示装置８１に「ハズレ表示」に対応する停止図柄が表示されても、パチンコ機１０の遊技状態が大当たり状態に移行するので、遊技者を喜ばせることができる。
【８６３０】
図５２５に戻って説明を続ける。Ｓ２１０８の処理において、変動演出系コマンドがないと判別されると（Ｓ２１０８：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、当たり系コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１１０）、当たり系コマンドがあれば（Ｓ２１１０：Ｙｅｓ）、当たり系コマンド処理を実行して（Ｓ２１１１）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。
【８６３１】
ここで、図５３０を参照して、当たり系コマンド処理（Ｓ２１１１）の詳細について説明する。図５３０は、当たり系コマンド処理を示すフローチャートである。この当たり系コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した大当たり中又は小当たり中のコマンドに対応する処理を実行するものである。
【８６３２】
当たり系コマンド処理（Ｓ２１１１）では、まず、未処理のコマンドの中に、音声ランプ制御装置１１３の小当たり当選時右打ち報知演出処理（図５２２参照）において設定される表示用大当たり優先報知コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１８１）、表示用大当たり優先報知コマンドがあれば（Ｓ２１８１：Ｙｅｓ）、処理をＳ２１８５に移行する。なお、Ｓ２１８５については後述する。

【８６３３】
一方、Ｓ２１８１の処理において、表示用大当たり優先報知コマンドがないと判別された場合（Ｓ２１８１：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用救済優先報知コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１８３）、表示用救済優先報知コマンドがあれば（Ｓ２１８３：Ｙｅｓ）、処理をＳ２１８５に移行する。
【８６３４】
Ｓ２１８５の処理では、小当たり用右打ち報知コマンドフラグをオンに設定する（Ｓ２１８５）。そして、小当たり用右打ち報知演出毎に設けられた小当たり用右打ち報知画像判別フラグのうち、小当たり用右打ち報知コマンドによって示された小当たり用右打ち報知演出に対応する小当たり用右打ち報知画像判別フラグをオンすると共に、その他の小当たり用右打ち報知演出に対応する小当たり用右打ち報知画像判別フラグをオフに設定して（Ｓ２１８６）、この当たり系コマンド処理（Ｓ２１１１）を終了し、コマンド判定処理（図５２５参照）に戻る。
【８６３５】
なお、Ｓ２１８５の処理により設定される小当たり用右打ち報知コマンドフラグがオンされていることが通常画像転送設定処理（図５３８及び図５３９参照）で検出されると、Ｓ２１８６の処理によって設定される小当たり用右打ち報知画像判別フラグから小当たり用右打ち報知画像種別を特定する。そして、その特定された小当たり用右打ち報知画像種別に対応する画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定のサブエリアに転送するよう、画像コントローラ２３７に対する転送指示の設定を行う。
【８６３６】
また、表示設定処理（図５３３参照）では、Ｓ２１８５の処理によって設定された小当たり用右打ち報知コマンドフラグに基づいて、Ｓ２１８６の処理によって設定された小当たり用右打ち報知画像判別フラグから小当たり用右打ち報知画像種別を特定し、その小当たり用右打ち報知画像種別に対応する右打ち報知画像を第３図柄表示装置８１に表示させるように処理を実行する。
【８６３７】
Ｓ２１８３の処理において、未処理のコマンドの中に、表示用救済優先報知コマンドがないと判別された場合（Ｓ２１８３：Ｎｏ）、その他の当たり中コマンド処理を実行し（Ｓ２１８４）、この当たり系コマンド処理（Ｓ２１１１）を終了して、コマンド判定処理（図５２５参照）に戻る。
【８６３８】
図５２５に戻って説明を続ける。Ｓ２１１０の処理において、当たり系コマンドがないと判別されると（Ｓ２１１０：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用弱パターンコマンド、表示用強パターンコマンド、のパターン系コマンド、表示用赤文字コマンドの色系コマンド、の第３図柄表示装置８１で表示される文字表示Ｓｅ１に関するコマンド（以下、パターン系コマンド及び色系コマンドを総称して「文字系コマンド」と表現する場合がある）があるか否かを判別し（Ｓ２１１２）、文字系コマンドがあれば（Ｓ２１１２：Ｙｅｓ）、文字系コマンド処理を実行して（Ｓ２１１３）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。
【８６３９】
ここで、図５３１を参照して、文字系コマンド処理（Ｓ２１１３）の詳細について説明する。図５３１は、文字系コマンド処理を示すフローチャートである。この文字系コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した文字系コマンドに対応する処理を実行するものである。
【８６４０】
文字系コマンド処理（Ｓ２１１３）では、まず、未処理のコマンドの中に、パターン系コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１９１）、パターン系コマンドがあれば（Ｓ２１９１：Ｙｅｓ）、受信したパターン系コマンドに基づいて文字パターンメモリ２３３ｊを設

定する（Ｓ２１９２）。そして、処理をＳ２１９５へ移行し、文字変化コマンドフラグをオンに設定する（Ｓ２１９５）。文字変化コマンドフラグは、オン状態でパターン系コマンドを含む文字系コマンドを処理したことを、後述する通常画像転送設定処理（図５３８及び図５３９参照）に通知するように構成されている。

【８６４１】

次いで、文字パターンメモリ２３３ｊによって示される文字変化画像種別に対応した文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２を決定して、その決定した文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２をデータテーブル格納エリア２３２ａから読み出し、該文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定する（Ｓ２１９６）。

【８６４２】

これにより、表示設定処理（図５３３参照）では、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出に対し、Ｓ２１９６の処理によって追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された、文字パターンメモリ２３３ｊに基づく文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２に対応する文字表示Ｓｅ１の表示態様が追加して表示されるように、第３図柄表示装置８１における次の１フレーム分の画像の表示内容を特定する。

【８６４３】

その後、文字変化画像種別毎に設けられた文字変化判別フラグのうち、文字パターンメモリ２３３ｊによって示される文字変化画像種別に対応する文字変化判別フラグをオンに設定して（Ｓ２１９７）、この文字系コマンド処理（Ｓ２１１３）を終了し、コマンド判定処理（図５２５参照）へ戻る。

【８６４４】

なお、ここで設定された文字変化判別フラグは、今回実行される変動演出が終了するタイミング、即ち、表示設定処理（図５３３参照）において、表示用確定コマンドを受信したことを示す確定コマンドフラグがオンである場合に、該文字変化判別フラグがオフに設定されるように構成されている（図５３３のＳ２３１４参照）。

【８６４５】

Ｓ２１９１の処理において、パターン系コマンドがないと判別されると（Ｓ２１９１：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用赤文字コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１９３）、表示用赤文字コマンドがあれば（Ｓ２１９３：Ｙｅｓ）、赤文字フラグ２３３ｋをオンに設定し（Ｓ２１９４）、処理をＳ２１９５へ移行する

【８６４６】

Ｓ２１９４を経た後のＳ２１９５の処理では、パターン系コマンドを受信した場合と同様、オン状態で表示用赤文字コマンドを含む文字系コマンドを処理したことを、後述する通常画像転送設定処理（図５３８参照）に通知する文字変化コマンドフラグをオンに設定する（Ｓ２１９５）。

【８６４７】

次いで、赤文字フラグ２３３ｋによって示される文字変化画像種別と実行する変動演出（表示データテーブル２３２ａ１）とに対応した文字色用追加データテーブル２３２ａ２を決定して、その決定した文字色用追加データテーブル２３２ａ２をデータテーブル格納エリア２３２ａから読み出し、該文字色用追加データテーブル２３２ａ２を追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定する（Ｓ２１９６）。

【８６４８】

これにより、表示設定処理（図５３３参照）では、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出に対し、Ｓ２２０３の処理によって追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された、赤文字フラグ２３３ｋに基づく文字色用追加データテーブル２３２ａ２に対応する文字表示Ｓｅ１の表示態様が追加して表示されるように、第３図柄表示装置８１における次の１フレーム分の画像の表示内容を特定する。

【８６４９】
その後、文字変化画像種別毎に設けられた文字変化判別フラグのうち、赤文字フラグ２３３ｋによって示される文字変化画像種別に対応する文字変化判別フラグをオンに設定して（Ｓ２１９７）、この文字系コマンド処理（Ｓ２１１３）を終了し、コマンド判定処理（図５２５参照）へ戻る。
【８６５０】
従って、文字変化判別フラグでは、例えば、該変動演出に関して、パターン系コマンドと表示用赤文字コマンドとをそれぞれ受信していた場合、パターン系コマンドに基づく文字変化判別フラグのオンと、表示用赤文字コマンドに基づく文字変化判別フラグのオンとがそれぞれ設定される。
【８６５１】
具体的には、１の変動演出において、パターン系コマンドとして表示用強パターンコマンドを受信していると共に、表示用赤文字コマンドを受信していた場合を例示する。この場合、文字変化判別フラグは、リーチ発生時文字表示Ｓｅ１が「強パターン」で表示されると共に、文字表示Ｓｅ１の表示色が「赤色」で表示されることを示す値が設定される。従って、追加データテーブル２３２ａ２として、文字パターン用追加データテーブル２３２ａ２と、文字色用追加データテーブル２３２ａ２とが追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納される。
【８６５２】
Ｓ２１９３の処理において、表示用赤文字コマンドがないと判別されると（Ｓ２１９３：Ｎｏ）、次いで、その他の文字系コマンド処理を実行し（Ｓ２１９８）、この文字系コマンド処理（Ｓ２１１３）を終了し、コマンド判定処理（図５２５参照）へ戻る。
【８６５３】
第２０実施形態の表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１は、後述する通常画像転送設定処理（図５３８参照）において、Ｓ２１９５の処理により設定される文字変化コマンドフラグがオンされていることを検出すると、文字系コマンド処理（Ｓ２１１３）によって追加データテーブルバッファ２３３ｃに所定の文字変化用追加データテーブル２３２ａ２が設定されたと判断し、Ｓ２１９７の処理によって設定される文字変化判別フラグから、追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定された文字変化用追加データテーブル２３２ａ２に対応する文字変化画像種別を特定する。そして、その特定された文字変化画像種別を表示させるのに必要な画像データの転送指示を画像コントローラ２３７に対して行う。
【８６５４】
図５２５に戻って説明を続ける。Ｓ２１１２の処理において、文字系コマンドがないと判別されると（Ｓ２１１２：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、背面画像系コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１１４）、背面画像系コマンドがあれば（Ｓ２１１４：Ｙｅｓ）、背面画像系コマンド処理を実行して（Ｓ２１１５）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。
【８６５５】
ここで、図５３２（ａ）を参照して、背面画像系コマンド処理（Ｓ２１１５）の詳細について説明する。図５３２（ａ）は、背面画像系コマンド処理を示すフローチャートである。この背面画像系コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した背面画像系コマンドに対応する処理を実行するものである。
【８６５６】
背面画像系コマンド処理（Ｓ２１１５）では、まず、オン状態で背面画像変更コマンドを受信したことに伴う背面画像の変更を後述する通常画像転送設定処理（図５３８参照）に通知する背面画像変更フラグをオンに設定し（Ｓ２２０２）、処理をＳ２２０５へ移行する。
【８６５７】
Ｓ２２０５の処理では、背面画像コマンドフラグをオンに設定し（Ｓ２２０５）、背面種別（背面Ａ～Ｃ）毎に設けられた背面画像判別フラグのうち、背面画像変更コマンドによって示された背面種別に対応する背面画像判別フラグをオンすると共に、その他の背面

種別に対応する背面画像判別フラグをオフに設定して（Ｓ２２０６）、この背面画像変更コマンド処理（Ｓ２１１３）を終了し、コマンド判定処理（図５２５参照）に戻る。

【８６５８】

通常画像転送設定処理（図５３８参照）では、Ｓ２２０５の処理により設定される背面画像コマンドフラグがオンされていることを検出すると、Ｓ２２０６の処理によって設定される背面画像判別フラグから、変更後の背面種別を特定する。そして、その特定された背面画別が背面Ｂ又は背面Ｃである場合は、上述したように、それらの背面画像に対応する画像データの一部が常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐されていないので、所定の範囲の背面画像に対応する画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定のサブエリアに転送するよう、画像コントローラ２３７に対する転送指示の設定を行う。

【８６５９】

また、タスク処理（図５２４（ｂ）のＳ２０２４）では、表示データテーブル２３２ａ１に規定された背面画像の背面種別によって、背面Ａ～Ｃのいずれかを表示させることが規定されていた場合、Ｓ２２０６によって設定された背面画像判別フラグから、その時点において表示すべき背面種別を特定し、さらに、表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定して、その背面画像の範囲に対応する画像データが格納されているＲＡＭ種別（常駐用ビデオＲＡＭ２３５か、通常用ビデオＲＡＭ２３６か）と、そのＲＡＭのアドレスを特定する。

【８６６０】

なお、遊技者が枠ボタン２２を２０ミリ秒以下で連続して操作することはないので、２０ミリ秒以内に２以上の背面画像変更コマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理（図５２５参照）を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の背面画像変更コマンドが格納されている場合はないはずであるが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って背面画像変更コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ２２０６の処理では、２以上の背面画像コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、先に受信した背面画像コマンドによって示される背面種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよいし、後に受信した背面画像コマンドによって示される背面種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよい。また、任意の１の背面画像変更コマンドを抽出し、そのコマンドによって示される背面種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよい。この背面画像の変更は、パチンコ機１０における遊技価値の直接影響を与えるものではないので、パチンコ機１０の特性や操作性に応じて、適宜設定するのが好ましい。

【８６６１】

図５２５に戻って説明を続ける。Ｓ２１１４の処理において、背面画像系コマンドがないと判別されると（Ｓ２１１４：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、エラーコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１１６）、エラーコマンドがあれば（Ｓ２１１６：Ｙｅｓ）、エラーコマンド処理を実行して（Ｓ２１１７）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。

【８６６２】

ここで、図５３２（ｂ）を参照して、エラーコマンド処理（Ｓ２１１５）の詳細について説明する。図５３２（ｂ）は、エラーコマンド処理を示すフローチャートである。このエラーコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信したエラーコマンドに対応する処理を実行するものである。

【８６６３】

エラーコマンド処理（Ｓ２１１７）では、まず、オン状態でエラーが発生していることを示すエラー発生フラグをオンに設定する（Ｓ２２１１）。そして、エラー種別毎に設けられたエラー判別フラグのうち、エラーコマンドによって示されるエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンすると共に、その他のエラー判別フラグをオフに設定して（Ｓ２２１２）、エラーコマンド処理（Ｓ２１１７）を終了し、コマンド判定処理（図５２５参照）に戻る。

【８６６４】
表示設定処理（図５３３）では、Ｓ２２１１の処理によって設定されたエラー発生フラグに基づいて、エラーの発生を検出すると、Ｓ２２１２の処理によって設定されたエラー判別フラグから発生したエラー種別を判断し、そのエラー種別に対応する警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させるように処理を実行する。
【８６６５】
なお、２以上のエラーコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、Ｓ２２１２に処理では、それぞれのエラーコマンドによって示される全てのエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンに設定する。これにより、全てのエラー種別に対応する警告画像が第３図柄表示装置８１に表示されるので、遊技者やホール関係者が、エラーの発生状況を正しく把握することができる。
【８６６６】
図５２５に戻って説明を続ける。Ｓ２１１６の処理において、エラーコマンドがないと判別されると（Ｓ２１１６：Ｎｏ）、次いで、その他の未処理のコマンドに対応する処理を実行し（Ｓ２１１８）、Ｓ２１０１の処理へ戻る。
【８６６７】
各コマンドの処理が実行された後に再び実行されるＳ２１０１の処理では、再度、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ２１０１：Ｙｅｓ）、再びＳ２１０２～Ｓ２１１８の処理を実行する。そして、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがなくなるまで、Ｓ２１０１～Ｓ２１１８の処理が繰り返し実行され、Ｓ２１０１の処理で、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがないと判別されると、このコマンド判定処理（Ｓ２０２２）を終了する。
【８６６８】
なお、Ｖ割込処理（図５２４（ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ２３３ａがオンの場合に実行される簡易コマンド判定処理（Ｓ２０２８）も、コマンド判定処理（Ｓ２０２２）と同様の処理が行われる。ただし、簡易コマンド判定処理では、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドから、図４８２に示す電源投入時画像を表示するのに必要なコマンド、即ち、表示表確定コマンド、表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドだけを抽出して、それぞれのコマンドに対応する処理である、確定コマンド処理（図５２８（ａ）参照）、変動パターンコマンド処理（図５２８（ｂ）参照）および停止種別コマンド処理（図５２９参照）を実行すると共に、その他のコマンドについては、そのコマンドに対応する処理を実行せずに破棄する処理を行う。
【８６６９】
ここで、この場合に実行される、変動パターンコマンド処理（図５２８（ｂ）参照）では、Ｓ２１６２の処理で、電源投入時変動画像２８３の表示に対応した表示データテーブル２３２ａ１が表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定され、また、その場合に必要となる電源投入時主画像２８２および電源投入時変動画像２８３の画像データは常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａおよび電源投入時変動画像エリア２３５ｂに格納されているので、Ｓ２１６３の処理では、転送データテーブルバッファ２３３ｄにはＮｕｌｌデータを書き込み、その内容をクリアする処理が行われる。
【８６７０】
次に、図５３３から図５３６を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理（図５２４（ｂ）参照）の一処理である上述の表示設定処理（Ｓ２０２３）の詳細について説明する。図５３３及び図５３４は、この表示設定処理を示すフローチャートである。
【８６７１】
この表示設定処理（Ｓ２０２３）では、まず、図５３３で示すように、新規コマンドフラグがオンであるか否かを判別し（Ｓ２３０１）、新規コマンドフラグがオンではない、即ち、オフであれば（Ｓ２３０１：Ｎｏ）、先に実行されるコマンド判定処理（図５２５参照）において新規コマンドが処理されていないと判断して、Ｓ２３０２～Ｓ２３０６の

処理をスキップし、処理をＳ２３０７へ移行する。一方、新規フラグがオンであれば（Ｓ２３０１：Ｙｅｓ）、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されたと判断し、新規コマンドフラグをオフに設定した後（Ｓ２３０２）、Ｓ２３０３～Ｓ２３０６の処理によって、新規コマンドに対応する処理を実行する。

【８６７２】

Ｓ２３０３の処理では、新規保留球数コマンドフラグはオンであるか否かを判別し（Ｓ２３０３）、新規保留球数コマンドフラグがオンであれば（Ｓ２３０３：Ｙｅｓ）、先のコマンド判定処理（図５２５参照）において表示用保留球数コマンドが処理されたと判断し、保留画像設定処理を実行する（Ｓ２３０４）。

【８６７３】

ここで、図５３５（ａ）を参照して、保留画像設定処理（Ｓ２３０４）の詳細について説明する。図５３５（ａ）は、保留画像設定処理を示すフローチャートである。この保留画像設定処理は、表示用保留球数コマンドが処理されたことに合わせて、音声ランプ制御装置１１３より通知された保留球数分の保留図柄及び実行図柄を第３図柄表示装置８１に初期設定（デフォルト設定。即ち、「白色」の「○」図柄。）で表示させる画像データを展開するための処理である。

【８６７４】

保留画像設定処理（Ｓ２３０４）では、まず、個数判別フラグを参照し、オンが設定された個数判別フラグに対応した保留球数分の保留図柄及び実行図柄を第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図４５６（ａ）参照）に表示させる保留画像データを展開する（Ｓ２３４１）。タスク処理（図５２４（ｂ）のＳ２０２４参照）では、この展開された保留画像データを元に、その保留画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【８６７５】

そして、新規保留球数コマンドフラグをオフに設定し（Ｓ２３４２）、この保留画像設定処理（Ｓ２３０４）を終了して、表示設定処理（図５３３参照）に戻る。

【８６７６】

図５３３に戻って説明を続ける。保留画像設定処理（Ｓ２３０４）の後、又は、Ｓ２３０３の処理において、新規保留球数コマンドフラグがオンでなければ（Ｓ２３０３：Ｎｏ）、次いで、エラー発生フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ２３０５）。判別の結果、エラー発生フラグがオンであれば（Ｓ２３０５：Ｙｅｓ）、警告画像設定処理を実行する（Ｓ２３０６）。

【８６７７】

ここで、図５３５（ｂ）を参照して、警告画像設定処理（Ｓ２３０６）の詳細について説明する。図５３５（ｂ）は、警告画像設定処理を示すフローチャートである。この処理は、発生したエラーに対応する警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させる画像データを展開するための処理である。

【８６７８】

警告画像設定処理（Ｓ２３０６）では、まず、エラー判別フラグを参照し、オンが設定された全てのエラー判別フラグに対応したエラーの警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させる警告画像データを展開する（Ｓ２３５１）。タスク処理（図５２４（ｂ）のＳ２０２４参照）では、この展開された警告画像データを元に、その警告画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【８６７９】

そして、エラー発生フラグをオフに設定して（Ｓ２３５２）、この警告画像設定処理（Ｓ２３０６）を終了して、表示設定処理（図５３３参照）に戻る。

【８６８０】

図５３３に戻って説明を続ける。警告画像設定処理（Ｓ２３０６）の後、又はＳ２３０

５の処理において、エラー発生フラグがオンではない、即ち、オフであると判別された場合は（Ｓ２３０５：Ｎｏ）、次いで、ポインタ更新処理を実行する（Ｓ２３０７）。

【８６８１】

ここで、図５３６を参照して、ポインタ更新処理（Ｓ２３０７）の詳細について説明する。図５３６は、ポインタ更新処理を示すフローチャートである。このポインタ更新処理は、表示データテーブルバッファ２３３ｂ、追加データテーブルバッファ２３３ｃおよび転送データテーブルバッファ２３３ｄの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブル２３２ａ１、追加データテーブル２３２ａ２および転送データテーブル２３２ａ３から、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するポインタ２３３ｅの更新を行う処理である。

【８６８２】

このポインタ更新処理（Ｓ２３０７）では、まず、ポインタ２３３ｅを１加算する（Ｓ２３６１）。即ち、ポインタ２３３ｅは、原則、Ｖ割込処理（図５２４（ｂ）参照）が実行される度に１だけ加算されるように更新処理が行われる。また、上述したように、各種データテーブル２３２ａ１～２３２ａ３は、アドレス「０００ＯＨ」には、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されており、それぞれのデータの実体はアドレス「０００１Ｈ」以降に規定されているところ、表示データテーブル２３２ａ１が表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納されるのに合わせてポインタ２３３ｅの値が「０」に初期化された場合は、このポインタ更新処理によってその値が「１」に更新されるので、アドレス「０００１Ｈ」から順に、それぞれのデータテーブル２３２ａ１～２３２ａ３から実体的なデータを読み出すことができる。

【８６８３】

Ｓ２３６１の処理によって、ポインタ２３３ｅの値を更新した後、次いで、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された表示データテーブル２３２ａ１において、その更新後のポインタ２３３ｅで示されるアドレスのデータが「Ｅｎｄ」情報であるか否かを判別する（Ｓ２３６２）。その結果、「Ｅｎｄ」情報であれば（Ｓ２３６２：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された表示データテーブル２３２ａ１において、その実体データが記載されたアドレスを過ぎてポインタ２３３ｅが更新されたことを意味する。

【８６８４】

そこで、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納されている表示データテーブル２３２ａ１がデモ用表示データテーブル２３２ａ１又は再始動表示データテーブル２３２ａ１であるか否かを判別して（Ｓ２３６３）、デモ用表示データテーブル２３２ａ１又は再始動表示データテーブル２３２ａ１であれば（Ｓ２３６３：Ｙｅｓ）、ポインタ２３３ｅを「１」に設定し（Ｓ２３６４）、さらに、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定されているデモ用表示データテーブル２３２ａ１又は再始動表示データテーブル２３２ａ１の演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｇに設定して（Ｓ２３６５）、Ｓ２３６７の処理へ移行する。これにより、表示設定処理（図５３３参照）では、デモ用表示データテーブル２３２ａ１又は再始動表示データテーブル２３２ａ１の先頭から順に描画内容を展開することができるので、第３図柄表示装置８１には、デモ演出または再始動演出を繰り返し表示させることができる。

【８６８５】

一方、Ｓ２３６３の処理において、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納されている表示データテーブル２３２ａ１がデモ用表示データテーブル２３２ａ１でも、再始動表示データテーブル２３２ａ１でもないと判別された場合は（Ｓ２３６３：Ｎｏ）、ポインタ２３３ｅの値を１だけ減算して（Ｓ２３６６）、Ｓ２３６７の処理へ移行する。これにより、表示設定処理（図５３３参照）では、表示データテーブルバッファ２３３ｂにデモ用表示データテーブル２３２ａ１および再始動表示データテーブル２３２ａ１以外の表示データテーブル２３２ａ１、例えば、変動用表示データテーブル２３２ａ１や確定表示データテーブル２３２ａ１が設定されている場合は、「Ｅｎｄ」情報が記載された１つ前

のアドレスの描画内容が常に展開されるので、第３図柄表示装置８１には、その表示データテーブル２３２ａ１で規定される最後の画像で停止させた状態で表示させることができる。

【８６８６】

なお、Ｓ２３６２の処理において、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定された表示データテーブル２３２ａ１において、Ｓ２３６１の処理による更新後のポインタ２３３ｅで示されるアドレスのデータが「Ｅｎｄ」情報ではないと判別される場合は（Ｓ２３６２：Ｎｏ）、Ｓ２３６３～Ｓ２３６６の処理をスキップして、Ｓ２３６７の処理へ移行する。

【８６８７】

Ｓ２３６７の処理では、確定コマンドフラグがオンであるか否かを判別し（Ｓ２３６７）、確定コマンドフラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ２３６７：Ｎｏ）、そのままポインタ更新処理（Ｓ２３０７）を終了して、表示設定処理（図５３３参照）に戻る。一方、確定コマンドフラグがオンであれば（Ｓ２３６７：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信したことを意味するので、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定されている表示データテーブル２３２ａ１において「Ｅｎｄ」情報が格納されているエンド位置アドレスから１だけ減算した値に、ポインタ２３３ｅの値を設定する（Ｓ２３６８）。そして、計時カウンタ２３３ｇの値を「１」に設定して（Ｓ２３６９）、このポインタ更新処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、確定コマンドを受信した場合は、表示設定処理では、設定された表示データテーブル２３２ａ１の最後に規定された描画内容を展開すると共に、確定表示演出の開始を制御することができる。

【８６８８】

図５３３に戻って説明を続ける。ポインタ更新処理（Ｓ２３０７）の後は、表示データテーブルバッファ２３３ｂ及び追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定されている表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブル２３２ａ２から、ポインタ更新処理によって更新されたポインタ２３３ｅで示されるアドレスの描画内容を展開する（Ｓ２３０８）。タスク処理（図５２４（ｂ）のＳ２０２４参照）では、先に展開された保留画像や警告画像などと共に、Ｓ２３０８の処理で展開された描画内容を元に、画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【８６８９】

第２０実施形態では、表示データテーブルバッファ２３３ｂに表示データテーブル２３２ａ１が格納され、追加データテーブルバッファ２３３ｃに追加データテーブル２３２ａ２が格納されている状態で、ポインタ２３３ｅが示すアドレスにおいて、同一のスプライトの描画が設定されていた場合、追加データテーブル２３２ａ２で示される描画内容を優先して描画リストを生成するように構成されている。これにより、表示データテーブル２３２ａ１で規定されているスプライトの描画内容を、追加データテーブル２３２ａ２で規定し直すことで、表示データテーブル２３２ａ１の描画内容から追加データテーブル２３２ａ２の描画内容に変更して表示することができる。

【８６９０】

また、第２０実施形態では、追加データテーブルバッファ２３３ｃに複数の追加データテーブル２３２ａ２を格納可能に構成されているが、複数の追加データテーブル２３２ａ２が追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納されている状態で、ポインタ２３３ｅが示すアドレスにおいて、同一のスプライトの描画が設定されていた場合、最も新しく格納された追加データテーブル２３２ａ２で示される描画内容を優先して描画リストを生成するように構成されている。即ち、追加データテーブル２３２ａ２の格納順を記憶しておき、最も新しい追加データテーブル２３２ａ２の描画内容を優先して表示することができるので、表示内容を変更した後にさらに変更する場合、的確に表示することが可能となる。

【８６９１】

なお、追加データテーブル２３２ａ２において、Ｎｕｌｌデータが記載されている場合は、追加すべきスプライトが存在しないものとして以後の処理を実行する。また、追加データテーブルバッファ２３３ｃがＮｕｌｌデータでクリアされているときは、常にＮｕｌｌデータが追加データテーブルバッファ２３３ｃから展開されることになる。

【８６９２】

次いで、計時カウンタ２３３ｇの値を１だけ減算し（Ｓ２３０９）、減算後の計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下であるか否かを判別する（Ｓ２３１０）。そして、計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下でない場合、即ち、「１」以上である場合は（Ｓ２３１０：Ｎｏ）、そのまま表示設定処理（Ｓ２０２３）を終了して、Ｖ割込処理（図５２４（ｂ）参照）に戻る。

【８６９３】

一方、Ｓ２３１０の処理において、計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下である場合は（Ｓ２３１０：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定されている表示データテーブル２３２ａ１に対応する演出の演出時間が経過したことを意味する。このとき、表示データテーブルバッファ２３３ｂに変動用表示データテーブル２３２ａ１が設定されている場合は、その演出の終了に合わせて、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０から確定コマンド（表示用確定コマンド）が送信されるはずであるので、続くＳ２３１１の処理では、確定コマンドフラグがオンであるか否かを確認する（Ｓ２３１１）。

【８６９４】

Ｓ２３１１の判別の結果、確定コマンドフラグがオンであれば（Ｓ２３１１：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０から確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信したことを意味するので、まず、確定表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定すると共に、追加データテーブルバッファ２３３ｃおよび転送データテーブルバッファ２３３ｄにそれぞれＮｕｌｌデータを書き込むことで、それらの内容をクリアする（Ｓ２３１２）。

【８６９５】

次いで、実行中の変動演出が終了するため、該変動演出用に設定された内容をクリア、即ち、小当たり用右打ち報知コマンドフラグ及び背面画像変更フラグをオフし（Ｓ２３１３）、文字パターンメモリ２３３ｊ、赤文字フラグ２３３ｋ及び文字変化判別フラグをオフする（Ｓ２３１４）。このように構成することで、１の変動演出が終了する毎に該変動演出用に設定された内容を初期化することができるので、例えば、前回の変動演出において設定された文字表示Ｓｅ１の設定内容が、次回の変動演出において現出するといった不具合が発生することを未然に防止することができる。

【８６９６】

次いで、確定表示の演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｇに設定し（Ｓ２３１５）、さらに、ポインタ２３３ｅの値を「０」に初期化する（Ｓ２３１６）。そして、確定コマンドフラグをオフに設定し（Ｓ２３１７）、次いで、「０」状態（オフ状態）で確定表示演出中であることを示す確定表示フラグをオン（即ち、「１」）に設定後（Ｓ２３１８）、停止図柄判別フラグの内容をそのままワークＲＡＭ２３３に設けられた前回停止図柄判別フラグにコピーして（Ｓ２３１９）、この表示設定処理（Ｓ２０２３）を終了し、Ｖ割込処理（図５２４（ｂ）参照）に戻る。

【８６９７】

これにより、表示データテーブルバッファ２３３ｂに変動用表示データテーブル２３２ａ１が設定されている状況において、その演出の終了に合わせて、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信した場合は、変動演出における停止図柄の確定表示演出が第３図柄表示装置８１に表示されるように、その描画内容を設定することができる。

【８６９８】

また、表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定される表示データテーブル２３２ａ

１を確定表示データテーブル２３２ａ１に変更するだけで、容易に、第３図柄表示装置８１に表示させる演出を確定表示演出に変更することが出来る。そして、従来のように、別のプログラムを起動させることによって表示内容を変更する場合と比較して、プログラムが複雑かつ肥大化することなく、よって、ＭＰＵ２３１に多大な負荷がかかることがないので、表示制御装置１１４の処理能力に関係なく、多種態様な演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【８６９９】

なお、Ｓ２３１９の処理によって設定された前回停止図柄判別フラグは、次に行われる変動演出において第３図柄表示装置８１に表示すべき第３図柄を特定するために用いられる。即ち、上述したように、変動演出における第３図柄の表示は、１つ前に行われた変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動用表示データテーブル２３２ａ１では、その表示データテーブル２３２ａ１に基づく変動が開始されてから所定時間経過するまでは、１つ前に行われた変動演出の停止図柄からの図柄オフセット情報が記載されている。

【８７００】

よって、タスク処理（図５２４（ｂ）のＳ２０２４参照）では、変動が開始されてから所定時間が経過するまで、Ｓ２３１９によって設定された前回停止図柄判別フラグから、１つ前に行われた変動演出の停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第３図柄を特定する。これにより、１つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。

【８７０１】

一方、Ｓ２３１１の処理において、確定コマンドフラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ２３１１：Ｎｏ）、処理を図５３４に示すＳ２３２０の処理へ移行し、確定表示フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ２３２０）。そして、確定表示フラグがオンであれば（Ｓ２３２０：Ｙｅｓ）、Ｓ２３１０の処理において計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下と判定（Ｓ２３１０：Ｙｅｓ）されたのは、確定表示演出が終了したことを意味する。そこで、確定表示フラグをオフに設定した後（Ｓ２３２１）、デモ用表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定し（Ｓ２３２２）、次いで、デモ表示の演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｇに設定する（Ｓ２３２３）。そして、ポインタ２３３ｅを「０」に初期化し（Ｓ２３２４）、オン状態でデモ演出中であることを示すデモ表示フラグをオンに設定して（Ｓ２３２５）、処理を図５３３に移行し、この表示設定処理（Ｓ２０２３）を終了して、Ｖ割込処理（図５２４（ｂ）参照）に戻る。

【８７０２】

これにより、確定表示演出が終了するまでに、次の変動演出開始を示す表示用変動パターンコマンドや、デモ演出の開始を示す表示用デモ演出コマンドを受信しなかった場合には、自動的に第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示されるように、その描画内容を設定することができる。

【８７０３】

なお、Ｓ２３２０の処理において、確定表示フラグがオンと判定される場合、即ち、Ｓ２３２０のＹｅｓの分岐条件を満たすのは、確定表示演出が行われている場合であり、この場合、Ｓ２３１２の処理によって、追加データテーブルバッファ２３３ｃ及び転送データテーブルバッファ２３３ｄはいずれもその内容がクリアされている。よって、Ｓ２３２２の処理では、それらのデータテーブルバッファ２３３ｃ，２３３ｄのクリア処理を省略している。これにより、ＭＰＵ２３１における処理負荷の軽減を図ることができる。

【８７０４】

一方、Ｓ２３２０の処理において、確定表示フラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ２３２０：Ｎｏ）、次いで、デモ表示フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ２３２６）。そして、デモ表示フラグがオンであれば（Ｓ２３２６：Ｙｅｓ）、Ｓ２３１０の処理において計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下と判定（Ｓ２３１０：Ｙｅｓ）されたの

は、デモ演出が終了したことを意味する。そこで、処理を図５３３へ移行し、この表示設定処理（Ｓ２０２３）を終了して、Ｖ割込処理（図５２４（ｂ）参照）に戻る。そして、この場合、次回のＶ割込処理の表示設定処理の中で実行されるポインタ更新処理（Ｓ２３０７）によって、上述したように、再びデモ演出が開始されるように、各種設定が行われるので、音声ランプ制御装置１１３より新たな表示用変動パターンコマンドを受信するまでは、デモ演出を繰り返し第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【８７０５】

一方、Ｓ２３２６の処理において、デモ表示フラグがオンではなく、オフである場合は（Ｓ２３２６：Ｎｏ）、Ｓ２３１０の処理において計時カウンタ２３３ｇの値が「０」以下と判定（Ｓ２３１０：Ｙｅｓ）されたのは、変動演出が終了したことを意味する。そこで、変動演出が終了してから所定時間経過しても確定コマンドが受信されない場合は、再始動演出を開始するために、変動演出に対応する変動用表示データテーブル２３２ａ１が表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定されるのに合わせて「０」に初期化された再始動タイマカウンタを１加算し（Ｓ２３２７）、加算後の再始動タイマカウンタの値が所定値（例えば、「１００」）になったか否かを判別する（Ｓ２３２８）。

【８７０６】

そして、再始動タイマカウンタが所定値ではない場合（Ｓ２３２８：Ｎｏ）、処理を図５３３へ移行し、表示設定処理（図５３３参照）を終了して、Ｖ割込処理（図５２４（ｂ）参照）に戻る。一方、再始動タイマカウンタが所定値である場合は（Ｓ２３２８：Ｙｅｓ）、再始動表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定すると共に、追加データテーブルバッファ２３３ｃおよび転送データテーブルバッファ２３３ｄにそれぞれＮｕｌｌデータを書き込むことで、それらの内容をクリアする（Ｓ２３２９）。そして、再始動演出の演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｇに設定し（Ｓ２３３０）、さらに、ポインタ２３３ｅの値を「０」に初期化して（Ｓ２３３１）、処理を図５３３へ移行し、表示設定処理（Ｓ２０２３）を終了して、Ｖ割込処理（図５２４（ｂ）参照）に戻る。

【８７０７】

これにより、表示制御装置１１４では、変動演出の終了に伴って第３図柄が停止表示されてから所定時間経過しても、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０から送信される確定コマンド（表示用確定コマンド）が受信されない場合には、再始動演出が第３図柄表示装置８１に表示されるように、その描画内容を設定することができる。そして、上述したように、再始動演出は、第３図柄を振動させた画像を第３図柄表示装置８１に表示させる演出であるので、遊技者は、第３図柄表示装置８１において、第３図柄の変動が停止表示された後にその第３図柄が振動して表示されることを視認すると、その時点では停止図柄が確定していないことを認識することができる。

【８７０８】

なお、再始動表示データテーブル２３２ａ１によって規定された最後の描画内容が展開された後は、上述のポインタ更新処理（Ｓ２３０７）によって、再び再始動表示データテーブル２３２ａ１の先頭から描画内容が展開される。従って、音声ランプ制御装置１１３より表示用確定コマンドを受信したり、新たな表示用変動パターンコマンドを受信するまでは、再始動演出を繰り返し第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【８７０９】

また、Ｖ割込処理（図５２４（ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ２３３ａがオンの場合に実行される簡易表示設定処理（図５２４（ｂ）のＳ２０２９）も、表示設定処理（Ｓ２０２３）と同様の処理が行われる。ただし、簡易表示設定処理では、電源投入時変動画像２８３による変動演出の演出時間が終了後、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信した場合は、所定時間、表示用停止種別コマンドに基づいて設定された停止図柄に応じた電源投入時変動画像２８３の一方の画像（図４８２（ｂ）および図４８２（ｃ）のいずれか）を停止表示させることを規定した表示データテーブル２３２ａ１を、表示データテーブルバッファ２３３ｂに

設定する処理が行われる。
【８７１０】
さらに、電源投入時変動画像２８３による変動演出の演出時間が終了後、本来、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より受信すべき確定コマンド（表示用確定コマンド）の受信が認められない場合は、そのまま電源投入時変動画像２８３の変動演出を再始動させることを規定した表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定する処理が行われる。
【８７１１】
次いで、図５３７～図５３９を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理（図５２４（ｂ）参照）の一処理である上述の転送設定処理（Ｓ２０２５）の詳細について説明する。まず、図５３７（ａ）は、この転送設定処理を示すフローチャートである。
【８７１２】
この転送設定処理（Ｓ２０２５）では、まず、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンか否かを判別する（Ｓ２４０１）。そして、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンであれば、（Ｓ２４０１：Ｙｅｓ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されていないので、常駐画像転送設定処理を実行して（Ｓ２４０２）、この転送設定処理を終了し、Ｖ割込処理（図５２４（ｂ）参照）へ戻る。これにより、画像コントローラ２３７に対して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送させるための転送指示が設定される。なお、常駐画像転送設定処理の詳細については、図５３７（ｂ）を参照して後述する。
【８７１３】
一方、Ｓ２４０１の処理において、簡易画像表示フラグ２３３ａがオンではない、即ち、オフであれば、（Ｓ２４０１：Ｎｏ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている。この場合は、通常画像転送設定処理を実行し（Ｓ２４０３）、この転送設定処理（Ｓ２０２５）を終了して、Ｖ割込処理（図５２４（ｂ）参照）へ戻る。これにより、以後のキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データの転送は、通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して行われるように転送指示が設定される。なお、通常画像転送設定処理の詳細については、図５３８及び図５３９を参照して後述する。
【８７１４】
ここで、図５３７（ｂ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される転送設定処理（Ｓ２０２５）の一処理である常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）について説明する。図５３７（ｂ）は、この常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）を示すフローチャートである。
【８７１５】
この常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）では、まず、画像コントローラ２３７に対して、未転送の画像データの転送指示をしているか否かを判別し（Ｓ２４１１）、転送指示を送信していれば（Ｓ２４１１：Ｙｅｓ）、さらに、その転送指示に基づき画像コントローラ２３７により行われる画像データの転送処理が終了したか否かを判別する（Ｓ２４１２）。このＳ２４１２の処理では、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を行った後、画像コントローラ２３７から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、Ｓ２４１２の処理において、転送処理が終了していないと判別される場合は（Ｓ２４１２：Ｎｏ）、画像コントローラ２３７において画像の転送処理が継続して行われているので、この常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）を終了して、転送設定処理（図５３７（ａ）参照）へ戻る。
【８７１６】
一方、Ｓ２４１２の処理において、転送処理が終了したと判別される場合（Ｓ２４１２：Ｙｅｓ）、処理をＳ２４１３へ移行する。また、Ｓ２４１１の処理において、画像コン

トローラ２３７に対して、未転送の画像データの転送指示を送信していない場合も（Ｓ２４１１：Ｎｏ）、処理をＳ２４１３へ移行する。

【８７１７】

Ｓ２４１３の処理では、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての常駐対象画像データを転送したか否かを判別し（Ｓ２４１３）、未転送の常駐対象画像データがあれば（Ｓ２４１３：Ｎｏ）、その未転送の常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するように、画像コントローラ２３７に対する転送指示を設定し（Ｓ２４１４）、常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）を終了して、転送設定処理（図５３７（ａ）参照）へ戻る。

【８７１８】

これにより、描画処理において画像コントローラ２３７に対して送信される描画リスト（図４８８参照）に、未転送の常駐対象画像データに関する転送データ情報が含められることになり、画像コントローラ２３７は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送することができる。

【８７１９】

なお、転送データ情報には、常駐対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス及び最終アドレス、転送先の情報（この場合は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）、並びに、転送先（ここで転送される常駐対象画像データを格納すべき常駐用ビデオＲＡＭ２３５に設けられたエリア）の先頭アドレス、が含められる。画像コントローラ２３７は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出して、指定された常駐用ビデオＲＡＭ２３５の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、ＭＰＵ２３１に対して、転送終了信号を送信する。

【８７２０】

一方、Ｓ２４１３の処理の結果、全ての常駐対象画像データが転送されていれば（Ｓ２４１３：Ｙｅｓ）、簡易画像表示フラグ２３３ａをオフに設定して（Ｓ２４１５）、常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）を終了して、転送設定処理（図５３７（ａ）参照）へ戻る。これにより、Ｖ割込処理（図５２４（ｂ）参照）において、簡易コマンド判定処理（図５２５（ｂ）のＳ２０２８参照）および簡易表示設定処理（図５２４（ｂ）のＳ２０２９参照）ではなく、コマンド判定処理（図５２５から図５３２参照）および表示設定処理（図５３３から図５３６参照）が実行されるので、通常時の画像の描画が設定されることになり、第３図柄表示装置８１には通常時の画像が表示される。また、以後のキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データの転送は、通常画像転送設定処理（図５３８及び図５３９参照）により、通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して行われる（図５３７（ａ）のＳ２４０１：Ｎｏ参照）。

【８７２１】

ＭＰＵ２３１は、この常駐画像転送設定処理（Ｓ２４０２）を実行することにより、既にメイン処理（図５２３参照）の中で転送されている電源投入時主画像２８２および電源投入時変動画像２８３を除く、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して転送することができる。そして、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された画像データを、電源投入中、上書きすることなく保持され続けるよう制御する。これにより、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された画像データは、電源投入中、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されることになる。

【８７２２】

よって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された後は、ＭＰＵ２３１は、この常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ２３７にて画像の描画処理を行うことができる。これにより、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐

されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がない。その結果、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。

【８７２３】

特に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、背面画像や、第３図柄、キャラクタ図柄、エラーメッセージ、コクピット画像、副表示画像といった、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４などによって表示が決定された後、即座に表示すべき保留図柄や文字図柄の画像データを常駐させるので、キャラクタＲＯＭ２３４をＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、遊技者によって任意のタイミングで行われる種々の操作から、第３図柄表示装置８１に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。

【８７２４】

次に、図５３８及び図５３９を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される転送設定処理（Ｓ２０２５）の一処理である通常画像転送設定処理（Ｓ２４０３）について説明する。図５３８及び図５３９は、この通常画像転送設定処理（Ｓ２４０３）を示すフローチャートである。

【８７２５】

この通常画像転送設定処理（Ｓ２４０３）では、まず、転送データテーブルバッファ２３３ｄに設定されている転送データテーブル２３２ａ３から、先に実行された表示設定処理（図５３３参照）のポインタ更新処理（Ｓ２３０７）によって更新されたポインタ２３３ｅで示されるアドレスに記載された情報を取得する（Ｓ２４２１）。

【８７２６】

そして、取得した情報が転送データ情報であるか否かを判別し（Ｓ２４２２）、転送データ情報であれば（Ｓ２４２２：Ｙｅｓ）、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを抽出して、ワークＲＡＭ２３３に設けられた転送データバッファに格納し（Ｓ２４２３）、さらに、オン状態で転送開始すべき画像データが存在することを示す転送開始フラグをオンに設定して（Ｓ２４２４）、Ｓ２４２５の処理へ移行する。

【８７２７】

一方、Ｓ２４２２の処理において、取得した情報が転送データ情報ではなく、Ｎｕｌｌデータであれば（Ｓ２４２２：Ｎｏ）、Ｓ２４２３及びＳ２４２４の処理をスキップして、Ｓ２４２５の処理へ移行する。

【８７２８】

Ｓ２４２５の処理では、画像転送の終了処理をすべく、画像転送詳細処理を実行し（Ｓ２４２５）、この通常画像転送設定処理（Ｓ２４０３）を終了して、転送設定処理（図５３７（ａ）参照）に戻る。

【８７２９】

ここで、図５３９を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される通常画像転送設定処理（Ｓ２４０３）の一処理である画像転送詳細処理（Ｓ２４２５）について説明する。図５３９は、この画像転送詳細処理（Ｓ２４２５）を示すフローチャートである。

【８７３０】

この画像転送詳細処理（Ｓ２４２５）では、まず、画像コントローラ２３７に対して、前回の転送処理が終了後に、画像データの転送指示を設定したか否かを判別し（Ｓ２４４１）、転送指示を設定していれば（Ｓ２４４１：Ｙｅｓ）、さらに、その転送指示に基づき画像コントローラ２３７により行われる画像データの転送処理が終了したか否かを判別する（Ｓ２４４２）。

【８７３１】

このＳ２４４２の処理では、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を設定した後、画像コントローラ２３７から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、Ｓ２４４２の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合（Ｓ２４４２：Ｎｏ）、画像コントローラ２３７において画像の転送処理が継続して行われているので、この画像転送詳細処理（Ｓ２４２５）を終了して、通常画像転送設定処理（図５３８参照）に戻る。一方、転送処理が終了したと判別される場合（Ｓ２４４２：Ｙｅｓ）、Ｓ２４４３の処理へ移行する。また、Ｓ２４４１の処理の結果、前回の転送処理の終了後に、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を設定していない場合も（Ｓ２４４１：Ｎｏ）、Ｓ２４４３の処理へ移行する。

【８７３２】

Ｓ２４４３の処理では、転送開始フラグがオンか否かを判別し（Ｓ２４４３）、転送開始フラグがオンであれば（Ｓ２４４３：Ｙｅｓ）、転送開始すべき画像データが存在しているので、転送開始フラグをオフにし（Ｓ２４４４）、通常画像転送設定処理（図５３８参照）のＳ２４２３の処理によって転送データバッファに格納した各種情報によって示される画像データを転送対象画像とした上で、Ｓ２４５４の処理へ移行する。一方、転送開始フラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ２４４３：Ｎｏ）、次いで、小当たり用右打ち報知コマンドフラグはオンか否かを判別する（Ｓ２４４５）。

【８７３３】

そして、小当たり用右打ち報知コマンドフラグがオンであれば（Ｓ２４４５：Ｙｅｓ）、小当たり時の右打ち報知に関する演出コマンドが処理され、右打ち報知用追加データテーブル２３２ａ２が追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定されたことを意味するので、小当たり用右打ち報知コマンドフラグをオフに設定した後（Ｓ２４４６）、小当たり用右打ち画像種別毎に設けられた小当たり用右打ち報知判別フラグのうち、オン状態にある小当たり用右打ち報知判別フラグに対応する小当たり用右打ち画像の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを特定し（Ｓ２４４７）、この特定した各種情報によって示される画像データを転送対象画像とした上で、Ｓ２４５４の処理へ移行する。なお、Ｓ２４４７において、オン状態にある小当たり用右打ち報知判別フラグに対応する小当たり用右打ち画像の画像データが転送対象画像された場合、該オン状態の小当たり用右打ち報知判別フラグはすべてオフに設定されるように構成されている。

【８７３４】

Ｓ２４４５の処理において、小当たり用右打ち報知コマンドフラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ２４４５：Ｎｏ）、次いで、背面画像コマンドフラグはオンか否かを判別する（Ｓ２４４８）。そして、背面画像コマンドフラグがオンであれば（Ｓ２４４８：Ｙｅｓ）、背面画像の変更を意味するので、背面画像コマンドフラグをオフに設定した後（Ｓ２４４９）、背面種別毎に設けられた背面画像判別フラグのうち、オン状態にある背面画像判別フラグに対応する背面画像の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを特定し（Ｓ２４５０）、この特定した各種情報によって示される画像データを転送対象画像とした上で、Ｓ２４５４の処理へ移行する。

【８７３５】

なお、オン状態にある背面画像判別フラグが背面Ａのものである場合、対応する画像データは全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐されているので、通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送すべき画像データが存在しない。よって、Ｓ２４４８の処理では、オン状態にある背面画像判別フラグが背面Ａのものであれば、背面画像コマンドフラグがオフとみなし（Ｓ２４４８：Ｎｏ）、処理をＳ２４５１へ移行する。

【８７３６】

Ｓ２４４８の処理において、背面画像コマンドフラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ２４４８：Ｎｏ）、次いで、文字変化コマンドフラグはオンか否かを判別する（Ｓ２４５１）。そして、文字変化コマンドフラグがオフであれば（Ｓ２４５１：Ｎｏ）、この画像転送詳細処理（Ｓ２４２５）を終了して、通常画像転送設定処理（図５３９参照）へ戻る。

【８７３７】

一方、Ｓ２４５１の処理において、文字変化コマンドフラグがオンであれば（Ｓ２４５１：Ｙｅｓ）、文字図柄（リーチ発生時文字表示Ｓｅ１）の変更を意味するので、文字変化コマンドフラグをオフに設定した後（Ｓ２４５２）、文字変化画像種別毎に設けられた文字変化判別フラグのうち、オン状態にある文字変化判別フラグに対応する文字図柄の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを特定し（Ｓ２４５３）、この特定した各種情報によって示される画像データを転送対象画像とした上で、Ｓ２４５４の処理へ移行する。

【８７３８】

Ｓ２４５４の処理では、転送対象画像が通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに既に格納されているか否かを判別する（Ｓ２４５４）。このＳ２４５４の処理における判別では、格納画像判別フラグ２３３ｈを参照することによって行われる。即ち、転送対象画像とされたスプライトに対応する格納状態を格納画像判別フラグ２３３ｈより読み出して、その格納状態が「オン」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されていると判断し、格納状態が「オフ」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されていないと判断する。

【８７３９】

そして、Ｓ２４５４の処理の結果、転送対象画像が通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されていれば（Ｓ２４５４：Ｙｅｓ）、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに対して、その画像データを転送する必要がないので、そのまま画像転送詳細処理（Ｓ２４２５）を終了し、処理を通常画像転送設定処理（図５３９参照）へ戻る。これにより、無駄にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置１１４の各部における処理負担の軽減や、バスライン２４０におけるトラフィックの軽減を図ることができる。

【８７４０】

一方、Ｓ２４５４の処理の結果、転送対象画像が通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されていなければ（Ｓ２４５４：Ｎｏ）、その転送対象画像の転送指示を設定する（Ｓ２４５５）。これにより、描画処理において画像コントローラ２３７に対して送信される描画リストに、転送対象画像の転送データ情報が含められることになり、画像コントローラ２３７は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、転送対象画像の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。

【８７４１】

なお、転送データ情報には、転送対象画像の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスと最終アドレス、転送先の情報（この場合は、通常用ビデオＲＡＭ２３６）、及び転送先（ここで転送される転送対象画像の画像データを格納すべき通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに設けられたサブエリア）の先頭アドレスが含められる。画像コントローラ２３７は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出して、指定されたビデオＲＡＭの指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、ＭＰＵ２３１に対して、転送終了信号を送信する。

【８７４２】

Ｓ２４５５の処理の後、格納画像判別フラグ２３３ｈを更新し（Ｓ２４５６）、この画像転送詳細処理（Ｓ２４２５）を終了し、処理を通常画像転送設定処理（図５３９参照）へ戻る。格納画像判別フラグ２３３ｈの更新は、上述したように、転送対象画像となったスプライトに対応する格納状態を「オン」に設定し、また、その１のスプライトと同じ画像格納エリア２３６ａのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定することによって行われる。

【８７４３】

このように、この通常用画像転送処理（Ｓ２４０３）を実行することによって、先に実行されたコマンド判定処理（図５２５参照）の中で文字系コマンド等に対する処理が実行され、その文字系コマンドで示された文字変化画像に対応する追加データテーブル２３２ａ２が追加データテーブルバッファ２３３ｃに設定された場合は、その追加データテーブル２３２ａ２で用いられる文字変化画像の画像データを遅滞なくキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送させることができる。

【８７４４】

また、先に実行されたコマンド判定処理（図５２５参照）の中で背面画像変更コマンドの受信に基づいて背面画像の変更が行われた場合は、その背面画像で用いられる画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納されていない画像データを、遅滞なく、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送させることができる。

【８７４５】

また、本実施形態では、音声ランプ制御装置１１３からコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、表示データテーブル２３２ａ１を表示データテーブルバッファ２３３ｂに設定するのに合わせて、その表示データテーブル２３２ａ１に対応する転送データテーブル２３２ａ３が転送データテーブルバッファ２３３ｄに設定されるように構成されている。よって、その表示データテーブル２３２ａ１で用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。

【８７４６】

ここで、表示データテーブル２３２ａ１に従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、転送データテーブル２３２ａ３では、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されている。よって、この転送データテーブル２３２ａ３に規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａに転送することにより、表示データテーブル２３２ａ１に従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。

【８７４７】

これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送しておくことができるので、表示データテーブル２３２ａ１で指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブル２３２ａ３の記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送することができる。

【８７４８】

また、転送データテーブル２３２ａ３では、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの

転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへの画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、きめ細かく画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。

【８７４９】

次いで、図５４０を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理（図５２４（ｂ）参照）の一処理である上述の更新処理としての描画処理（Ｓ２０２６）の詳細について説明する。図５４０は、この描画処理を示すフローチャートである。

【８７５０】

描画処理（Ｓ２０２６）では、タスク処理（図５２４（ｂ）のＳ２０２４参照）で決定された１フレームを構成する各種スプライトの種別ならびにそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータ（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報）、及び、転送設定処理（図５２４（ｂ）のＳ２０２５）により設定された転送指示から、図４８８に示す描画リストを生成する（Ｓ２５０１）。

【８７５１】

即ち、Ｓ２５０１の処理では、タスク処理で決定された１フレームを構成する各種スプライトの種別から、各スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別とアドレスとを特定し、その特定された格納ＲＡＭ種別とアドレスとに対して、タスク処理で決定されたそのスプライトに必要なパラメータを対応付ける。そして、各スプライトを、１フレーム分の画像の中で最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えた上で、その並び替え後のスプライト順に、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）として、スプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別ならびにアドレスおよびそのスプライトの描画に必要なパラメータを記述することで、描画リストを生成する。

【８７５２】

このように、第２０実施形態のパチンコ機１０では、１の変動演出（変動パターン）を第３図柄表示装置８１において実行する場合、予め定められた更新条件（即ち、１フレーム分の描画期間である２０ミリ秒の経過）の成立に基づいて更新処理としての描画処理（Ｓ２０２６）を実行することにより、描画リストを更新することができる。

【８７５３】

即ち、例えば、第１特別図柄の動的表示が大当たりに当選し、該動的表示の変動パターンが実行中の状態において、更新終了状態として、該変動パターンの最後まで描画処理を実行し、確定コマンドを実行することで該大当たりとなる動的表示が終了して付与利益としての大当たり遊技状態が発生する。

【８７５４】

また、１の変動演出が実行される場合の描画リストの更新回数、即ち、変動パターンは、変動パターンテーブル２０２ｆ（図４６８及び図４６９参照）に示す複数の変動パターンのうち、抽選によって１の変動パターンが決定される。

【８７５５】

そして、例えば、大当たり種別「時短Ａ」に当選することとなる動的表示が、特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２（図４６８（ｂ）参照）に示す複数の変動パターンのうち、抽選によって１の変動パターンが決定され、「Ｅ６：ノーマルリーチ（昇格演出）」の変動パターンである『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』にて実行される場合、「ノーマルリーチ」の変動要素の終了時点までにおいて、大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）に当選したことが確定し得ない（即ち、ハズレ表示となる）変動演出を実行し、続いて実行される「再変更」の変動要素の終了時点までにおいて、「大当たり表示」を現出する演出が行われる。

【８７５６】

また、所定時期である「再変動」の変動要素の終了時点までにおいて、各図柄列に「２」や「８」など、小当たり種別「時短Ｃ」（７ラウンド時短大当たり）に当選したことが確定し得ない（即ち、小当たり種別「時短Ｂ」（５ラウンド時短大当たり）への当選となる）数字を付した同一の主図柄（以降、小当たり種別「時短Ｃ」（７ラウンド時短大当たり）に当選したことが確定し得ない（即ち、小当たり種別「時短Ｂ」（５ラウンド時短大当たり）への当選となる）数字を付した同一の主図柄のことを「５Ｒ図柄」と称することがある）が３つ停止され、続いて実行される、特定時期である「昇格演出」の変動要素の終了時点までにおいて、５Ｒ図柄から、各図柄列に「５」や「７」の数字を付した同一の主図柄（即ち、小当たり種別「時短Ｃ」（７ラウンド時短大当たり）に当選したことが確定する主図柄（以降、小当たり種別「時短Ｃ」（７ラウンド時短大当たり）に当選したことが確定する主図柄のことを「７Ｒ図柄」と称することがある））が３つ停止した状態に変化する演出が行われる。

【８７５７】

このように、「再変動」の変動要素の終了時点から、変動パターンの終了までの間で行われる限定演出としての「昇格演出」の変動要素では、第１通知態様として５Ｒ図柄である主図柄が各図柄列に３つ揃った状態と、第２通知態様として７Ｒ図柄である主図柄が各図柄列に３つ揃った状態とが複数回に渡って切り替わり表示され、５Ｒ図柄で停止するのか、又は、７Ｒ図柄で停止するのか、を示唆する演出が行われ、最終的に７Ｒ図柄である主図柄が各図柄列に３つ揃った状態で実行中の変動パターンを終了する。

【８７５８】

そして、制御判定結果として小当たり種別「時短Ｃ」が成立して大当たり遊技が開始されると、利益付与条件として、開放状態となっている可変入賞装置６５に入賞させることによって、付与価値としての賞球を獲得することができる。

【８７５９】

このように、更新状態としての大当たり（小当たりに基づく大当たり）変動では、大当たりとなる結果が報知された場合に、引き続き大当たり状態に制御される。この大当たり状態では、該大当たり状態及び小当たり状態以外では開放されない大入賞口が開放され、遊技者の賞球獲得機会となる。そして、遊技者の球の発射操作によって可変入賞装置６５に球が入賞した場合に賞球が発生するように構成されている。

【８７６０】

なお、「昇格演出」の変動要素において行われる主図柄が切り替わる演出は、「再変動」の変動要素の終了時点までに表示していた主図柄を、「昇格演出」の変動要素において別の主図柄に切り替えることが可能であれば如何様な演出でもよく、例えば、５Ｒ図柄と７Ｒ図柄とを同時に表示しておいて、いずれか一方の主図柄が消え、残った主図柄が最終的に当選した大当たりの主図柄となるように構成してもよいし、第３図柄表示装置８１の中央に表示されている５Ｒ図柄を、外部から進入してきた７Ｒ図柄が押しのけようとする演出を行い、最終的に７Ｒ図柄が第３図柄表示装置８１の中央に表示されるか否かを表示するように構成してもよいし、遊技者による枠ボタン２２の操作によって、押下の度に５Ｒ図柄を切り裂くエフェクトを表示し、最終的に５Ｒ図柄を破壊して７Ｒ図柄を表示させることができるか否かを表示するように構成してもよい。

【８７６１】

また、本実施形態では、「昇格演出」として５Ｒ図柄及び７Ｒ図柄を例に説明したが、「昇格演出」の変動要素の開始前までに表示していた主図柄の示唆する遊技価値から、それよりも遊技価値の高い主図柄に切り替われば如何様な演出でもよい。例えば、５Ｒ及び７Ｒ以外の大当たりラウンド図柄に切り替わる演出でも良いし、通常図柄から時短図柄に切り替わる演出でも良いし、通常図柄から確変図柄に切り替わる演出でも良いし、時短図柄から確変図柄に切り替わる演出でも良いし、その他、より有利な遊技状態に移行する図柄に切り替わる図柄でも良いし、５Ｒ図柄及び７Ｒ図柄とは異なる第３の図柄に切り替わるように構成しても良い。

【８７６２】

さらに、１の動的表示における変動パターンの実行中において、変動パターンの終了までの間に７Ｒ図柄である主図柄が各図柄列に３つ揃った状態に切り替わった後は、少なくとも大当たりが発生して賞球が発生するまでは５Ｒ図柄である主図柄が各図柄列に３つ揃った状態に切り替わることはない。

【８７６３】

また、本実施形態では、「昇格演出」として５Ｒ図柄から７Ｒ図柄に切り替わる演出について説明したが、「昇格演出」を実行した結果、７Ｒ図柄には切り替わらず、最終的に５Ｒ図柄である主図柄が３つ揃った状態で変動演出を終了するような、「昇格演出」としての失敗演出を実行するように構成してもよい。この場合、５Ｒ図柄が現出した状況、又は、７Ｒ図柄が現出した状況、のいずれの状況であっても、変動演出の終了後に右打ち報知演出を行い、遊技者に対して打ち方示唆を実行するように構成する。

【８７６４】

さらに、小当たり種別「時短Ｂ」に当選することとなる動的表示が終了して、５Ｒ図柄である主図柄が各図柄列に３つ揃った状態（第１報知態様）となった場合であっても、右打ち遊技を行わず、可変入賞装置６５に入賞させなければ、賞球（特定利益）は発生せず、かつ特定領域６５ｄにも球を通過させていないため、そのまま小当たり当選時の遊技状態に戻って新たな変動表示が実行される。

【８７６５】

次いで、転送設定処理（図５２４（ｂ）のＳ２０２５）により転送指示が設定された場合は、その描画リストの末尾に、転送データ情報として、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａ）の先頭アドレスを追記する。

【８７６６】

なお、上述したように、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納される常駐用ビデオＲＡＭ２３５のエリア、又は、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａのサブエリアが固定されているので、ＭＰＵ２３１は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別とアドレスとを即座に特定し、それらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることができる。

【８７６７】

描画リストを生成すると、その生成した描画リストと、描画対象バッファフラグ２３３ｉによって特定される描画対象バッファ情報とを画像コントローラへ送信する（Ｓ２５０２）。ここでは、描画対象バッファフラグ２３３ｉが「０」である場合は、描画対象バッファ情報として第１フレームバッファ２３６ｂに描画された画像を展開するよう指示する情報を含め、描画対象バッファフラグ２３３ｉが「１」である場合は、描画対象バッファ情報として第２フレームバッファ２３６ｃに描画された画像を展開するよう指示する情報を含める。

【８７６８】

画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに基づいて、その描画リストの先頭に記述されたスプライトから順に画像を描画し、それを描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファに上書きによって展開する。これにより、描画リストによって生成された１フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができる。

【８７６９】

また、描画リストに転送データ情報が含まれている場合は、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａ）の先頭アドレスを抽出する。そして、その格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスまでに格納された画像データを順にキャラクタＲＯＭ２３４から読み出してバッファＲＡＭ２３７ａに一時的に格納する。その後、通常用ビデ

オＲＡＭ２３６が未使用状態にあるときを見計らって、バッファＲＡＭ２３７ａに格納した画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの転送先先頭アドレスによって示されるエリアに順次転送する。そして、この通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納された画像データは、その後にＭＰＵ２３１より送信される描画リストに基づいて使用され、描画リストに従った画像の描画が行われる。

【８７７０】

なお、画像コントローラ２３７は、描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファとは異なるフレームバッファから、先に展開された画像の画像情報を読み出して、駆動信号と共にその画像情報を第３図柄表示装置８１に送信する。これにより、第３図柄表示装置８１に対して、フレームバッファに展開した画像を表示させることができる。また、一方のフレームバッファに描画した画像を展開しながら、他方のフレームバッファから展開した画像を第３図柄表示装置８１に表示させることができ、描画処理と表示処理とを同時並列的に処理することができる。

【８７７１】

描画処理（Ｓ２０２６）は、Ｓ２５０２の処理の後、描画対象バッファフラグ２３３ｉを更新する（Ｓ２５０３）。そして、この描画処理を終了して、Ｖ割込処理（図５２４（ｂ）参照）に戻る。描画対象バッファフラグ２３３ｉの更新は、その値を反転させることにより、即ち、値が「０」であった場合は「１」に、「１」であった場合は「０」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第１フレームバッファ２３６ｂと第２フレームバッファ２３６ｃとの間で交互に設定される。

【８７７２】

ここで、描画リストの送信は、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図５２４（ｂ）参照）の描画処理が実行される度に、行われることになる。

【８７７３】

これにより、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定される。よって、先に第１フレームバッファ２３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ２３６ｃに新たな画像が展開される。

【８７７４】

そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定される。よって、先に第２フレームバッファ２３６ｃに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第１フレームバッファ２３６ｂに新たな画像が展開される。

【８７７５】

以後、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、２０ミリ秒毎に、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかを交互に指定することによって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の表示処理を２０ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。

【８７７６】

次に、図５４１を参照して、第２０実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図５４１は、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示した図である。

【８７７７】

より詳細には、図５４１（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示しており、図５４１（ｂ）は、図５４１（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【８７７８】

さらに、図５４１（ｃ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「６３７」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示しており、図５４１（ｄ）は、図５４１（ｃ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【８７７９】

図５４１（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示している。

【８７８０】

図５４１（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「５８」となっており、図４８０に示す損益分岐回数テーブル２２２ｆに設定されている通り、大当たり優先報知期間における変動演出であることを示している。

【８７８１】

また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており、特図１小当たりに当選したことを示している。なお、上述したように、第２０実施形態のパチンコ機１０では、大当たり優先報知期間においては、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。

【８７８２】

よって、図５４１（ａ）の状況では、この後実行される小当たり遊技において、遊技者に右打ち遊技を実行させ、大当たり遊技を発生させることを示唆するために、第３図柄８１ｂの各図柄列に同一図柄（ここでは数字の「２」）を停止させている。

【８７８３】

次いで、図５４１（ｂ）は、図５４１（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該小当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【８７８４】

また、主表示領域Ｄｍの中段右部分には「右打ち」の文字メッセージ８１ｃが、主表示領域Ｄｍの下段右部分には「Ｖを狙え」の文字メッセージ８１ｄが、それぞれ表示されており、いずれも右打ち遊技を示唆するメッセージとなっている。さらに、主表示領域Ｄｍの左側には少年が右側を向いて手を上げたキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、こちらも右打ち遊技を示唆する演出となっている。

【８７８５】

次いで、図５４１（ｃ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「６３７」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示している。

【８７８６】
図５４１（ｃ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「６３７」となっており、図４８０に示す損益分岐回数テーブル２２２ｆに設定されている通り、救済優先報知期間における変動演出であることを示している。
【８７８７】
また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており、特図１小当たりに当選したことを示している。なお、上述したように、第２０実施形態のパチンコ機１０では、救済優先報知期間においては、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。
【８７８８】
よって、図５４１（ｃ）の状況では、この後実行される小当たり遊技において、右打ち遊技を実行せず、大当たり遊技を発生させない方が獲得し得る出玉の期待値が高くなることを示唆するために、第３図柄８１ｂの左右の各図柄列に同一図柄（ここでは数字の「２」）を停止させ、中央の図柄列に「チャレンジ図柄」の文字が記載された主図柄を停止させている。
【８７８９】
次いで、図５４１（ｄ）は、図５４１（ｃ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。
【８７９０】
主表示領域Ｄｍの上部分には「まもなく救済条件成立回数だけど」の文字メッセージ８１ｆが表示されており、文字通り、特別図柄の動的表示を数回転実行することで救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行することを示唆している。
【８７９１】
また、主表示領域Ｄｍの中段右部分には「右打ち？」の文字メッセージ８１ｇが表示されており、図５４１（ｂ）の文字メッセージ８１ｃと比較すると、右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。
【８７９２】
さらに、主表示領域Ｄｍの下段右部分には「Ｖ獲得で大当たりでぃ」の文字メッセージ８１ｈが表示されており、図５４１（ｂ）の文字メッセージ８１ｄと比較すると、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。
【８７９３】
また、主表示領域Ｄｍの左部分には少年が下を向いているキャラクタ図柄８１ｉが表示されており、図５４１（ｂ）のキャラクタ図柄８１ｅと比較すると、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える表示となっている。なお、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該小当たり遊技において右打ち遊技することを示唆している。
【８７９４】
以上、説明したように、第２０実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」における第１特別図柄の動的表示で小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」（即ち、特図１小当たり）に当選した場合において、小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して特定領域６５ｄに球を通過させて大当たり遊技を発生させた場合と、特別図柄の動的表示を救済条件成立回数まで実行させて「普図低確時間短縮状態」に移行した場合と、の２の事象を比較すると、後者である「普図低確時間短縮状態」に移行した場合の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成する。
【８７９５】
また、「通常遊技状態Ａ」中に特図１小当たりに当選した場合の小当たりオープニングで実行される右打ち報知演出において、該小当たり当選時の特別図柄の実行回数（救済条件成立回数までの残りの回転数）、及び、その他各種状況（救済設定済みフラグ２０３ｓ

の状態、救済カウンタ２０３ｒの値）を判別し、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が出玉の期待値が高くなるのか、又は、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が出玉の期待値が高くなるのか、によって、該右打ち報知演出の内容を異ならせるように構成する。

【８７９６】

このように構成することで、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合において、小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法と、２の遊技方法から選択可能とすることができる。

【８７９７】

その結果、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、該小当たり遊技のＯＰ時間において実行される右打ち報知演出の内容を確認することで、小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法と、のいずれの打ち方を選択した方が獲得し得る平均獲得球数が多くなるかを判別することができ、遊技方法の選択肢を遊技者に与え、遊技の興趣を向上することができる。

【８７９８】

＜第２１実施形態＞

次いで、図５４２～図５５０を参照して、本発明を適用した第２１実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第２１実施形態のパチンコ機１０について、第２０実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２１実施形態のパチンコ機１０の説明において、第２０実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第２０実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【８７９９】

第２０実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」中に特図１小当たりに当選した場合に、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が出玉の期待値が高くなるのか、又は、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が出玉の期待値が高くなるのか、を判別するための損益分岐回数を設定し、該損益分岐回数と、小当たり当選時における特別図柄の実行回数と、を比較して、小当たり当選時における右打ち報知演出の内容を異ならせるように構成されている。

【８８００】

しかし、実際に遊技ホールにおいてパチンコ機１０を遊技した場合には、この損益分岐回数付近で特図１小当たりに当選した場合における小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法との出玉の期待値の差は僅少であって、遊技状況によって変化する可能性があり、さらなる示唆の内容の向上が求められる。

【８８０１】

具体的には、例えば、釘の状況や遊技者の遊技方法（打ち方など）によって各入賞口への入賞率が変化する可能性があり、また、遊技者によっては、パチンコ機１０のこれまでの遊技結果や、遊技者自身のこれまでの遊技結果を鑑みて遊技方法を決定することも考えられる。

【８８０２】

第２１実施形態のパチンコ機１０は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、所定期間における有利な遊技状態の発生に対する示唆を好適に行い、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低に対する遊技者の理解を深め、示唆に関する興趣を高めることを目的としている。

【８８０３】

より具体的には、例えば、第２１実施形態のパチンコ機１０では、大当たり優先報知期間から救済優先報知期間に切り替わるまでの所定期間において曖昧報知期間を設け、該曖昧報知期間における特図１小当たり当選時には、小当たり当選時の右打ち遊技方法または小当たり当選時の左打ち遊技方法の、いずれの遊技方法を実行した場合であってもその差が僅少であることを右打ち報知演出において示唆し、遊技者自身が判断して遊技方法を決定する遊技機を提供することを目的としている。

【８８０４】

本目的を達成するために、第２１実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で、所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、前記遊技機は、前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に前記第１報知態様と前記第２報知態様とを表示する第３表示態様を表示する第３表示実行手段、を備えている。

【８８０５】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定時期」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備える。

【８８０６】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【８８０７】

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

【８８０８】

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオ

ンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【８８０９】

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。

【８８１０】

さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【８８１１】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【８８１２】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。

【８８１３】

また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

【８８１４】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が検知されることなどが挙げられる。

【８８１５】
　また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図１始動口、特図２始動口、普図始動口などが挙げられる。
【８８１６】
　さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。
【８８１７】
　また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。
【８８１８】
　さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。
【８８１９】
　また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。
【８８２０】
　さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが

発生することなどが挙げられる。

【８８２１】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【８８２２】

さらに、報知態様は、少なくとも２種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

【８８２３】

上述したように、第２０実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、損益分岐回数を境界として、特別図柄の動的表示の実行回数が該損益分岐回数よりも少なければ、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなると判断して、右打ち報知演出において大当たり優先報知演出を実行するように構成されている。また、特別図柄の動的表示の実行回数が該損益分岐回数以上であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなると判断して、右打ち報知演出において救済優先報知演出を実行するように構成されている。

【８８２４】

しかしながら、該損益分岐回数付近における両者（小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）の平均獲得球数の差異は僅少であるため（例えば、図４７９のＮｏ．２及びＮｏ．３のケース）、いずれかの打ち方をすることで明確に平均獲得球数が多くなるとは言い難い程度の差異となっている。

【８８２５】

また、ホールに設置されているパチンコ機１０それぞれには、遊技釘や球発射ユニット１１２ａ等の状態により、若干ながら個体差が存在する可能性があり、さらに、遊技者の遊技方法も同一ではないため、これらの要因によって製造時の始動入球率又は大入賞口への入球率でなくなった場合、遊技時点での実際の分岐回数が、製造時の損益分岐回数（即ち、「５４３回」）とは異なる可能性もある。このため、損益分岐回数付近における両者（小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）の平均獲得球数の差異はより不明瞭となり得る。

【８８２６】

さらに、第２０実施形態のパチンコ機１０のように、「通常遊技状態Ａ」における救済条件成立回数までの期間を大当たり優先報知期間及び救済優先報知期間の２の期間のみで構成し、特図１小当たり当選時に該２の期間のいずれに該当しているかを判別して、２の右打ち報知演出のいずれかを実行するように構成した場合、損益分岐回数付近では両者（小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）の平均獲得球数の

差異が僅少であるため、遊技者によっては、右打ち報知演出の内容に疑念を抱いてしまうおそれがある。

【８８２７】

このため、第２１実施形態のパチンコ機１０では、第２０実施形態のパチンコ機１０における損益分岐回数の前後２０回転を範囲として、いずれの打ち方を選択しても明確な差異がない期間として曖昧報知期間を設けている（以降、大当たり優先報知期間と救済優先報知期間の間の期間であって、小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法との平均獲得球数がほぼ同程度となる特別図柄の実行回数の前後２０回転を「曖昧報知期間」と称する場合がある。また、曖昧報知期間における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出を「曖昧報知演出」と称する場合がある）。

【８８２８】

そして、曖昧報知期間中に制御判定結果としての特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出において、第３通知態様として、大当たり優先報知演出（図５４１（ｂ）参照）及び救済優先報知演出（図５４１（ｄ）参照）で第３図柄表示装置８１に表示している双方の画像データを流用して表示するように構成している。このように構成することで、記憶容量を軽減することができ、画像データの品質を保持することができる。

【８８２９】

また、遊技客によっては、その日の遊技客自身の「連荘」状態での調子や、遊技しているパチンコ機１０の調子等を鑑みて、いずれの打ち方をするのかを選択することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【８８３０】

まず、図５４２を参照して、第２１実施形態における音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図５４２は、主に第２１実施形態における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。第２０実施形態のブロック図と、第２１実施形態のブロック図と、の異なる点は、ＲＡＭ２２３において、損益分岐回数格納エリア２２３ｋが削除されている点と、大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍが追加されている点と、曖昧報知回数格納エリア２２３ｎが追加されている点と、である。

【８８３１】

大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍは、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に行う右打ち報知演出の内容を決定するための１の判別条件であり、大当たり優先報知期間と曖昧報知期間との境目となる特別図柄の動的表示の回転数が格納されるエリアである。

【８８３２】

この大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍは、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理におけるＲＡＭの初期値設定処理において、大当たり優先報知期間と曖昧報知期間の境目となる回転数である「５２４」がセットされる（図５４４のＳ１０２２参照）。

【８８３３】

第２１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合にこの大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍが参照され（図５４７のＳ１５１５参照）、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値と比較して、該小当たりの右打ち報知演出において実行される右打ち報知演出のコマンドが設定される（図５２２のＳ１５０６、Ｓ１５０８又はＳ１５０９参照）。

【８８３４】

曖昧報知回数格納エリア２２３ｎは、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に行う右打ち報知演出の内容を決定するための１の判別条件であり、曖昧報知期間と救済優先報知期間との境目となる特別図柄の動的表示の回転数が格納されるエリアである。

【８８３５】

この曖昧報知回数格納エリア２２３ｍは、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理におけるＲＡＭの初期値設定処理において、曖昧報知期間と救済優先報知期間の境目となる

回転数である「５６４」がセットされる（図５４４のＳ１０２３参照）。
【８８３６】
第２１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合にこの曖昧報知回数格納エリア２２３ｍが参照され（図５４７のＳ１５０７参照）、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値と比較して、該小当たりの右打ち報知演出において実行される右打ち報知演出のコマンドが設定される（図５２２のＳ１５０６、Ｓ１５０８又はＳ１５０９参照）。
【８８３７】
次に、図５４３を参照して、第２１実施形態の損益分岐回数テーブル２２２ｆについて説明する。図５４３は、第２１実施形態において、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２に記憶される損益分岐回数テーブル２２２ｆの一例を模式的に示した模式図である。
【８８３８】
第２１実施形態の損益分岐回数テーブル２２２ｆは、図４７９の各状態別の期待獲得球数表に基づいて設定されている。また、第２１実施形態の損益分岐回数テーブル２２２ｆには、損益分岐回数、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間が規定されている。音声ランプ制御装置１１３は、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の実行回数と、損益分岐回数テーブル２２２ｆに規定された大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間とを比較して、該小当たり遊技のＯＰ時間において実行する右打ち報知演出の内容を決定する。
【８８３９】
ここで、上述したように、第２０実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に第２０実施形態の損益分岐回数テーブル２２２ｆを参照し、特別図柄の動的表示の実行回数が該損益分岐回数よりも少なければ、右打ち報知演出として大当たり優先報知演出（図５４１（ｂ）参照）を実行し、特別図柄の動的表示の実行回数が該損益分岐回数以上であれば、右打ち報知演出として救済優先報知演出（図５４１（ｄ）参照）を実行するように構成されている。
【８８４０】
しかしながら、該損益分岐回数付近における両者（小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）の平均獲得球数の差異は僅少であるため（例えば、図４８０のＮｏ．２及びＮｏ．３のケース）、いずれかの打ち方をすることで明確に平均獲得球数が多くなるとは言い難い程度の差異となっている。
【８８４１】
また、ホールに設置されているパチンコ機１０それぞれには、遊技釘や球発射ユニット１１２ａ等の状態により、若干ながら個体差が存在する可能性があり、さらに、遊技者の遊技方法も同一ではないため、損益分岐回数付近における両者（小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）の平均獲得球数の差異はより不明瞭となり得る。
【８８４２】
さらに、第２０実施形態のパチンコ機１０のように、「通常遊技状態Ａ」における救済条件成立回数までの期間を大当たり優先報知期間及び救済優先報知期間の２の期間のみで構成し、特図１小当たり当選時に該２の期間のいずれに該当しているかを判別して、２の右打ち報知演出のいずれかを実行するように構成した場合、損益分岐回数付近では両者（小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）の平均獲得球数の差異が僅少であるため、遊技者によっては、右打ち報知演出の内容に疑念を抱いてしまうおそれがある。
【８８４３】
このため、第２１実施形態のパチンコ機１０では、該損益分岐回数の前後２０回転を範囲として、いずれの打ち方を選択しても明確な差異がない期間として曖昧報知期間を設けている。

【８８４４】
このように構成することで、遊技客によっては、その日の遊技客自身の「連荘」状態での調子や、遊技しているパチンコ機１０の調子等を鑑みて、いずれの打ち方をするのかを選択することができ、遊技の興趣を向上することができる。
【８８４５】
即ち、第２１実施形態の損益分岐回数テーブル２２２ｆには、電源投入時のＲＡＭ２０３初期化処理時若しくは大当たり遊技終了後から、損益分岐回数に２０減算した回転数までの大当たり優先報知期間と、損益分岐回数の前後２０回転を範囲とする曖昧報知期間と、損益分岐回数に２０加算した回転数から、救済条件成立回数までの救済優先報知期間と、の３つの期間が規定されている。
【８８４６】
従って、図５４３に示すように、第２１実施形態の損益分岐回数テーブル２２２ｆでは、救済条件成立回数が「８００回転」、損益分岐回数が「５４３回転」、大当たり優先報知期間が「０～５２３回転」、曖昧報知期間が「５２４～５６３回転」、救済優先報知期間が「５６４～８００回転」に設定されている。
【８８４７】
そして、第２１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の実行回数と、損益分岐回数テーブル２２２ｆに規定された大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間とを比較して、該小当たり遊技のＯＰ時間において実行する右打ち報知演出の内容を決定する。
【８８４８】
即ち、大当たり優先報知期間において制御判定結果としての特図１小当たりに当選した場合は、第１通知態様としての大当たり優先報知演出を行い（図５４９（ｂ）参照）、救済優先報知期間において特図１小当たりに当選した場合は、第２通知態様としての救済優先報知演出を行い（図５４９（ｄ）参照）、曖昧報知期間において特図１小当たりに当選した場合は、大当たり優先報知演出と救済優先報知演出と、で構成される、第３通知態様としての曖昧報知演出を行う（図５５０（ｂ）参照）。
【８８４９】
ここで、仮に、曖昧報知演出として第３図柄表示装置８１に表示する画像（図５５０（ｂ）参照）が、大当たり優先報知演出（図５４９（ｂ）参照）及び救済優先報知演出（図５４９（ｄ）参照）として第３図柄表示装置８１に表示する画像とは異なる、全く別の画像データで構成されていた場合、曖昧報知演出用として新規の画像データを格納する必要があるため、記憶容量を圧迫し、その他の画像データ削除しなければならなくなったり、画像データの品質（即ち、画質）を落とさなければならなくなり、パチンコ機１０の興趣が低下してしまうおそれがある。
【８８５０】
しかしながら、第２１実施形態のパチンコ機１０のように、曖昧報知演出として大当たり優先報知演出と、救済優先報知演出と、で使用されている画像データを流用することで、記憶容量を軽減することができ、画像データの品質を保持することができる。
【８８５１】
次に、図５４４～図５４７を参照して、第２１実施形態の音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。第２０実施形態の音声ランプ制御装置１１３内の制御処理と第２１実施形態の音声ランプ制御装置１１３内の制御処理との異なる点は、主に、損益分岐回数格納エリア２２３ｋに関する処理が削除されている点と、大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍ及び曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに関する処理が追加されている点と、である。
【８８５２】
まず、図５４４を参照して、第２１実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図５４４は、第２１実施形態の

立ち上げ処理を示したフローチャートである。第２０実施形態の立ち上げ処理と、第２１実施形態の立ち上げ処理と、の異なる点は、損益分岐回数格納エリア２２３ｋに関する処理が削除されている点と、大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍ及び曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに関する処理が追加されている点と、である。

【８８５３】

第２１実施形態の立ち上げ処理では、Ｓ１０１０の処理を終えると、次いで、大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍに「５２４」をセットし（Ｓ１０２２）、曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに「５６４」をセットして（Ｓ１０２３）、処理をＳ１０１１へ移行する。

【８８５４】

次いで、図５４５を参照して、第２１実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）について説明する。図５４５は、第２１実施形態の表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）を示したフローチャートである。第２０実施形態の表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）と、第２１実施形態の表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）と、の異なる点は、損益分岐回数格納エリア２２３ｋの値を参照するステップ（Ｓ１３８１）が、大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍの値を参照するように変更されている点である。

【８８５５】

第２１実施形態の表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３８１）では、Ｓ１３７４の判別の結果、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオンされていない場合、即ち、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオフ状態の場合（Ｓ１３７４：Ｎｏ）、前回の大当たり（又は、電源投入時のＲＡＭ２０３初期化処理）から一度も救済条件成立回数に達していないため、次いで、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が大当たり優先回数格納エリア２２３ｍに格納された値より小さい値であるか否かを判別し（Ｓ１３８１）、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が大当たり優先回数格納エリア２２３ｍに格納された値より小さい値でない、即ち、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が大当たり優先回数格納エリア２２３ｍに格納された値以上であれば（Ｓ１３８１：Ｎｏ）、曖昧報知期間又は救済優先報知期間（図５４３参照）において特図１小当たりに当選したということであるため、処理をＳ１３７８に移行する。

【８８５６】

一方、Ｓ１３８１の処理において、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が大当たり優先回数格納エリア２２３ｍに格納された値より小さい値であれば（Ｓ１３８１：Ｙｅｓ）、大当たり優先報知期間（図５４３参照）において特図１小当たりに当選したということであるため、処理をＳ１３７７に移行する。

【８８５７】

次いで、図５４６を参照して、第２１実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される当たり演出処理（Ｓ１１０５）について説明する。図５４６は、第２１実施形態の当たり演出処理（Ｓ１１０５）を示したフローチャートである。第２０実施形態の当たり演出処理（Ｓ１１０５）と、第２１実施形態の当たり演出処理（Ｓ１１０５）と、の異なる点は、大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍ及び曖昧報知回数格納エリア２２３ｎへの値の再設定処理が追加されている点である。

【８８５８】

第２１実施形態の当たり演出処理（Ｓ１１０５）では、Ｓ１４０１の判別の結果、大当たりに当選した場合（Ｓ１４０１：Ｙｅｓ）、初期化処理として、大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍに「５２４」を、曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに「５６４」を、それぞれ再設定し（Ｓ１４２１）、処理をＳ１４０３に移行する。

【８８５９】

次いで、図５４７を参照して、第２１実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）につ

いて説明する。図５４７は、第２１実施形態の小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）を示したフローチャートである。第２０実施形態の小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）と、第２１実施形態の小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）との異なる点は、損益分岐回数格納エリア２２３ｋを参照する処理が削除され、大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍ及び曖昧報知回数格納エリア２２３ｎを参照する処理が追加されている点である。

【８８６０】

第２１実施形態の小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）では、Ｓ１５０３の判別の結果、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオンされていない場合、即ち、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオフ状態の場合（Ｓ１５０３：Ｎｏ）、前回の大当たり（又は、電源投入時のＲＡＭ２０３初期化処理）から一度も救済条件成立回数に達していないため、次いで、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が大当たり優先回数格納エリア２２３ｍに格納された値より小さい値であるか否かを判別し（Ｓ１５１５）、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が大当たり優先回数格納エリア２２３ｍに格納された値より小さい値でない、即ち、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が大当たり優先回数格納エリア２２３ｍに格納された値以上であれば（Ｓ１５１５：Ｎｏ）、処理をＳ１５０７に移行する。

【８８６１】

Ｓ１５０７の処理では、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに格納された値より小さい値であるか否かを判別し（Ｓ１５０７）、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに格納された値より小さい値でない、即ち、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに格納された値以上であれば（Ｓ１５０７：Ｎｏ）、救済優先報知期間（図５４３参照）において特図１小当たりに当選しているため、表示用救済優先報知コマンドを設定し（Ｓ１５０９）（図５４９（ｄ）参照）、この小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）を終了し、当たり演出処理（図５４６参照）に戻る。

【８８６２】

一方、Ｓ１５０７の処理において、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに格納された値より小さい値であると判別された場合（Ｓ１５０７：Ｙｅｓ）、曖昧報知期間（図５４３参照）において特図１小当たりに当選しているため、表示用曖昧報知コマンドを設定し（Ｓ１５０８）（図５５０（ｂ）参照）、この小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）を終了し、当たり演出処理（図５４６参照）に戻る。

【８８６３】

また、Ｓ１５１５の処理において、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が大当たり優先回数格納エリア２２３ｍに格納された値より小さい値であると判別された場合（Ｓ１５１５：Ｙｅｓ）、大当たり優先報知期間（図５４３参照）において特図１小当たりに当選しているため、表示用大当たり優先報知コマンドを設定し（Ｓ１５０６）（図５４９（ｂ）参照）、この小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）を終了し、当たり演出処理（図５４６参照）に戻る。

【８８６４】

次に、図５４８を参照して、第２１実施形態において、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される当たり系コマンド処理（Ｓ２１１１）の詳細について説明する。図５４８は、第２１実施形態の当たり系コマンド処理（Ｓ２１１１）を示すフローチャートである。第２０実施形態の当たり系コマンド処理（Ｓ２１１１）と、第２１実施形態の当たり系コマンド処理（Ｓ２１１１）との異なる点は、表示用曖昧報知コマンドの判別処理が追加されている点である。

【８８６５】

第２１実施形態の当たり系コマンド処理（Ｓ２１１１）では、Ｓ２１８１の判別の結果、表示用大当たり優先報知コマンドがないと判別された場合（Ｓ２１８１：Ｎｏ）、次い

で、未処理のコマンドの中に、表示用曖昧報知コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２１８２）、表示用曖昧報知コマンドがあれば（Ｓ２１８２：Ｙｅｓ）、処理をＳ２１８５に移行する。一方、Ｓ２１８２の処理において表示用曖昧報知コマンドがないと判別された場合（Ｓ２１８２：Ｎｏ）、処理をＳ２１８３に移行する。

【８８６６】

次に、図５４９及び図５５０を参照して、第２１実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図５４９及び図５５０は、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示した図である。

【８８６７】

より詳細には、図５４９（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図５４９（ｂ）は、図５４９（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【８８６８】

さらに、図５４９（ｃ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「６３７」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図５４９（ｄ）は、図５４９（ｃ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【８８６９】

また、図５５０（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５５１」（即ち、曖昧報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図５５０（ｂ）は、図５５０（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【８８７０】

なお、図５４９（ａ）及び図５４９（ｂ）は、図５４１（ａ）及び図５４１（ｂ）と同様の演出となっており、「通常遊技状態Ａ」の大当たり優先報知期間において特図１小当たりに当選した場合に実行される右打ち報知演出が、第２０実施形態と第２１実施形態とで同様であることを示すためのものであるため、詳細な説明は省略する。

【８８７１】

また、図５４９（ｃ）及び図５４９（ｄ）は、図５４１（ｃ）及び図５４１（ｄ）と同様の演出となっており、「通常遊技状態Ａ」の救済優先報知期間において特図１小当たりに当選した場合に実行される右打ち報知演出が、第２０実施形態と第２１実施形態とで同様であることを示すためのものであるため、詳細な説明は省略する。

【８８７２】

図５５０（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５５１」（即ち、曖昧報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示している。

【８８７３】

図５５０（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「５５１」となっており、図５４３に示す損益分岐回数テーブル２２２ｆにおいて、曖昧報知期間における変動演出であることを示している。

【８８７４】

また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており、特図１小当たりに当選したことを示している。なお、上述したように、第２１実施形態のパチンコ機１０では、曖昧報知期間において特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち

遊技方法を実行した場合と、小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行した場合と、において、遊技者が獲得し得る出玉の期待値を比較すると、その差異は僅少であるため、いずれかの打ち方をすることで明確に平均獲得球数が多くなるとは言い難い程度の差異となっている。

【８８７５】

よって、図５５０（ａ）の状況では、この後実行される小当たり遊技において、右打ち遊技の実行有無にかかわらず、獲得し得る出玉の期待値に大きな差異がないことを示唆するために、第３図柄８１ｂの左右の各図柄列に同一図柄（ここでは数字の「２」）を停止させ、中央の図柄列に「チャレンジ図柄」の文字が記載された主図柄を停止させている。

【８８７６】

次いで、図５５０（ｂ）は、図５５０（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。

【８８７７】

また、主表示領域Ｄｍの中段右部分には「右打ち？」の文字メッセージ８１ｇが表示されており、図５４９（ｂ）の文字メッセージ８１ｃと比較すると、右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。

【８８７８】

さらに、主表示領域Ｄｍの下段左部分には「Ｖ獲得で大当たりでぃ」の文字メッセージ８１ｈが表示されており、図５４９（ｂ）の文字メッセージ８１ｄと比較すると、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。

【８８７９】

また、主表示領域Ｄｍの中段左部分には少年が右側を向いて手を上げたキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には少年が下を向いているキャラクタ図柄８１ｉが表示されている。この２のキャラクタ図柄８１ｅ及び８１ｉは、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出において表示されるキャラクタ図柄（図５４９（ｂ）の８１ｅ及び図５４９（ｄ）の８１ｉ参照）である。

【８８８０】

このように、曖昧報知演出において第３図柄表示装置８１に表示する画像データを、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出において第３図柄表示装置８１に表示する画像データから流用することで、記憶容量を軽減することができ、画像データの品質を保持することができる。

【８８８１】

また、この２のキャラクタ図柄は、大当たり優先報知期間における小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して大当たりを発生させることを強く示唆する図５４９（ｂ）と、救済優先報知期間における小当たり遊技中に右打ち遊技を実行せず、大当たりを発生させないことを示唆する図５４９（ｄ）と、において、特徴的に描写されたキャラクタ図柄であり、この２のキャラクタ図柄を同時に表示することで、いずれの打ち方を実行してもその差異が僅少であることを示唆している。

【８８８２】

以上、説明したように、第２１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」における小当たり当選時の右打ち遊技方法の出玉の期待値と、小当たり当選時の左打ち遊技方法の出玉の期待値との差が僅少となる期間として曖昧報知期間を設定する。そして、曖昧報知期間における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出において、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出の双方を表示するように構成する。

【８８８３】

このように構成することで、記憶容量を軽減することができ、画像データの品質を保持することができる。また、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出の双方の演出が表示されることで、いずれの打ち方でも問題ないことを示唆することができる。

【８８８４】

その結果、遊技客によっては、その日の遊技客自身の「連荘」状態での調子や、遊技し

ているパチンコ機１０の調子等を鑑みて、いずれの打ち方をするのかを選択することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【８８８５】

その他、第２１実施形態におけるパチンコ機１０は、第２０実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【８８８６】

＜第２２実施形態＞

次いで、図５５１を参照して、本発明を適用した第２２実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第２２実施形態のパチンコ機１０について、第２０実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２２実施形態のパチンコ機１０の説明において、第２０実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第２０実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【８８８７】

第２０実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」中に特図１小当たりに当選した場合に、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が出玉の期待値が高くなるのか、又は、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が出玉の期待値が高くなるのか、を判別するための損益分岐回数を設定し、該損益分岐回数と、小当たり当選時における特別図柄の実行回数と、を比較して、小当たり当選時における右打ち報知演出の内容を異ならせるように構成されている。

【８８８８】

しかし、実際に遊技ホールにおいてパチンコ機１０を遊技した場合には、この損益分岐回数付近で特図１小当たりに当選した場合における小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法との出玉の期待値の差は僅少であって、遊技状況によって変化する可能性があり、さらなる示唆の内容の向上が求められる。

【８８８９】

具体的には、例えば、釘の状況や遊技者の遊技方法（打ち方など）によって各入賞口への入賞率が変化する可能性があり、また、遊技者によっては、パチンコ機１０のこれまでの遊技結果や、遊技者自身のこれまでの遊技結果を鑑みて遊技方法を決定することも考えられる。

【８８９０】

第２２実施形態のパチンコ機１０は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、所定期間における有利な遊技状態の発生に対する示唆を好適に行い、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低に対する遊技者の理解を深め、示唆に関する興趣を高めることを目的としている。

【８８９１】

より具体的には、例えば、第２２実施形態のパチンコ機１０では、大当たり優先報知期間から救済優先報知期間に切り替わるまでの所定期間において曖昧報知期間を設け、該曖昧報知期間における特図１小当たり当選時には、小当たり当選時の右打ち遊技方法または小当たり当選時の左打ち遊技方法の、いずれの遊技方法を実行すべきかを右打ち報知演出において明示せず、遊技者自身が判断して遊技方法を決定する遊技機を提供することを目的としている。

【８８９２】

本目的を達成するために、第２２実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で、所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球

領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、前記遊技機は、前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に前記第１報知態様と前記第２報知態様とを表示する第３表示態様を表示する第３表示実行手段、を備え、前記第３表示態様は、前記第１報知態様と前記第２報知態様とを複数回切り替えて表示する所定態様、を備えている。

【８８９３】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定時期」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備える。

【８８９４】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【８８９５】

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

【８８９６】

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【８８９７】

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可

変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。

【８８９８】

さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【８８９９】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【８９００】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。

【８９０１】

また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

【８９０２】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が検知されることなどが挙げられる。

【８９０３】

また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図１始動口、特図２始動口、普図始動口などが挙げられる。

【８９０４】

さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【８９０５】
また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。
【８９０６】
さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。
【８９０７】
また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。
【８９０８】
さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。
【８９０９】
また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミ

ング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【８９１０】

さらに、報知態様は、少なくとも２種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

【８９１１】

上述したように、第２０実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、損益分岐回数を境界として、特別図柄の動的表示の実行回数が該損益分岐回数よりも少なければ、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなると判断して、右打ち報知演出において大当たり優先報知演出を実行するように構成されている。また、特別図柄の動的表示の実行回数が該損益分岐回数以上であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなると判断して、右打ち報知演出において救済優先報知演出を実行するように構成されている。

【８９１２】

しかしながら、該損益分岐回数付近における両者（小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）の平均獲得球数の差異は僅少であるため（例えば、図４７９のＮｏ．２及びＮｏ．３のケース）、いずれかの打ち方をすることで明確に平均獲得球数が多くなるとは言い難い程度の差異となっている。

【８９１３】

また、ホールに設置されているパチンコ機１０それぞれには、遊技釘や球発射ユニット１１２ａ等の状態により、若干ながら個体差が存在する可能性があり、さらに、遊技者の遊技方法も同一ではないため、損益分岐回数付近における両者（小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）の平均獲得球数の差異はより不明瞭となり得る。

【８９１４】

さらに、第２０実施形態のパチンコ機１０のように、「通常遊技状態Ａ」における救済条件成立回数までの期間を大当たり優先報知期間及び救済優先報知期間の２の期間のみで構成し、特図１小当たり当選時に該２の期間のいずれに該当しているかを判別して、２の右打ち報知演出のいずれかを実行するように構成した場合、損益分岐回数付近では両者（小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）の平均獲得球数の差異が僅少であるため、遊技者によっては、右打ち報知演出の内容に疑念を抱いてしまうおそれがある。

【８９１５】

このため、第２２実施形態のパチンコ機１０では、第２０実施形態のパチンコ機１０における損益分岐回数の前後２０回転を範囲として、いずれの打ち方を選択しても明確な差異がない期間として曖昧報知期間を設けている（以降、大当たり優先報知期間と救済優先報知期間の間の期間であって、小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法との平均獲得球数がほぼ同程度となる特別図柄の実行回数の前後２０回転を「曖昧報知期間」と称する場合がある。また、曖昧報知期間における特図１小当たり当選時

の右打ち報知演出を「曖昧報知演出」と称する場合がある）。
【８９１６】
そして、曖昧報知期間において制御判定結果としての特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出において、第３通知態様として、大当たり優先報知演出（図５４１（ｂ）参照）及び救済優先報知演出（図５４１（ｄ）参照）の双方の演出を交互に複数回切り替えて表示するように構成している。
【８９１７】
このように構成することで、記憶容量を軽減することができ、画像データの品質を保持することができる。また、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出の双方が表示されることで、遊技者は、いずれの遊技方法（即ち、小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）を選択した場合であっても、その差が僅少となることを容易に理解することができる。
【８９１８】
さらに、遊技客によっては、その日の遊技客自身の「連荘」状態での調子や、遊技しているパチンコ機１０の調子等を鑑みて、いずれの打ち方をするのかを選択することができ、遊技の興趣を向上することができる。
【８９１９】
なお、第２０実施形態の構成及び処理内容と、第２２実施形態の構成及び処理内容との異なる点は、第２０実施形態の構成及び処理内容と、第２１実施形態の構成及び処理内容とが異なる点と同様であり、第２１実施形態の図５４２～図５４８と同様であるため、説明を省略する。
【８９２０】
ここで、図５５１を参照して、第２２実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図５５１は、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示した図である。
【８９２１】
より詳細には、図５５１（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒの値が「５２４～５６３回転」の期間（即ち、曖昧報知期間（図５４３参照））において特図１小当たりに当選し、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図であり、図５５１（ｂ）は、図５５１（ａ）の状態から、引き続き小当たり遊技のオープニングが実行中の状態であって、図５５１（ａ）の状態から一定期間が経過して右打ち報知演出の内容が切り替わった状態を示した図であり、図５５１（ｃ）は、図５５１（ｂ）の状態から、引き続き小当たり遊技のオープニングが実行中の状態であって、図５５１（ｂ）の状態から一定期間が経過して右打ち報知演出の内容が切り替わった状態を示した図であり、図５５１（ｄ）は、図５５１（ｃ）の状態から、引き続き小当たり遊技のオープニングが実行中の状態であって、図５５１（ｃ）の状態から一定期間が経過して右打ち報知演出の内容が切り替わった状態を示した図である。
【８９２２】
図５５１（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒの値が「５２４～５６３回転」の期間（即ち、曖昧報知期間（図５４３参照））において特図１小当たりに当選し、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。
【８９２３】
図５５１（ａ）では、主表示領域Ｄｍの中段右部分には「右打ち」の文字メッセージ８１ｃが、主表示領域Ｄｍの下段右部分には「Ｖを狙え」の文字メッセージ８１ｄが、それぞれ表示されており、いずれも右打ち遊技を示唆するメッセージとなっている。さらに、主表示領域Ｄｍの左側には少年が右側を向いて手を上げたキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、こちらも右打ち遊技を示唆する演出となっている。
【８９２４】
なお、図５５１（ａ）の演出内容は、大当たり優先報知期間において特図１小当たりに

当選した場合の右打ち報知演出（即ち、大当たり優先報知演出）（図５４１（ｂ）参照）と同様の演出内容となっている。

【８９２５】

次いで、９９（ｂ）は、図５５１（ａ）の状態から、引き続き小当たり遊技のオープニングが実行中の状態であって、図５５１（ａ）の状態から一定期間が経過して右打ち報知演出の内容が切り替わった状態を示している。

【８９２６】

図５５１（ｂ）では、主表示領域Ｄｍの上部分には「まもなく救済条件成立回数だけど」の文字メッセージ８１ｆが表示されており、文字通り、特別図柄の動的表示を数回転実行することで救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行することを示唆している。

【８９２７】

また、主表示領域Ｄｍの中段右部分には「右打ち？」の文字メッセージ８１ｇが表示されており、右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。さらに、主表示領域Ｄｍの下段右部分には「Ｖ獲得で大当たりでぃ」の文字メッセージ８１ｈが表示されており、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。

【８９２８】

また、主表示領域Ｄｍの左部分には少年が下を向いているキャラクタ図柄８１ｉが表示されており、右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える表示となっている。なお、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該小当たり遊技において右打ち遊技することを示唆している。

【８９２９】

なお、図５５１（ｂ）の演出内容は、救済優先報知期間において特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出（即ち、救済優先報知演出）（図５４１（ｄ）参照）と同様の演出内容となっている。

【８９３０】

次いで、図５５１（ｃ）は、図５５１（ｂ）の状態から、引き続き小当たり遊技のオープニングが実行中の状態であって、図５５１（ｂ）の状態から一定期間が経過して右打ち報知演出の内容が切り替わった状態を示している。

【８９３１】

なお、図５５１（ｃ）の演出内容は、図５５１（ａ）の演出内容と同一のものであるため、説明を省略する。

【８９３２】

次いで、図５５１（ｄ）は、図５５１（ｃ）の状態から、引き続き小当たり遊技のオープニングが実行中の状態であって、図５５１（ｃ）の状態から一定期間が経過して右打ち報知演出の内容が切り替わった状態を示している。

【８９３３】

なお、図５５１（ｄ）の演出内容は、図５５１（ｂ）の演出内容と同一のものであるため、説明を省略する。

【８９３４】

このように、第２２実施形態のパチンコ機１０では、曖昧報知期間において特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出において、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出が複数回に渡って交互に切り替わって表示され、図５５１（ｄ）以降においても、小当たり遊技の終了までこの切り替え表示が繰り返されるように構成されている。

【８９３５】

以上、説明したように、第２２実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」における小当たり当選時の右打ち遊技方法の出玉の期待値と、小当たり当選時の左打ち遊技方法の出玉の期待値との差が僅少となる期間として曖昧報知期間を設定する。そして、曖昧報知期間における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出において、大当たり優先報知

演出及び救済優先報知演出の２の演出を複数回に渡って交互に表示するように構成する。
【８９３６】
このように構成することで、記憶容量を軽減することができ、画像データの品質を保持することができる。また、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出の双方が表示されることで、遊技者は、いずれの遊技方法（即ち、小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）を選択した場合であっても、その差が僅少となることを容易に理解することができる。
【８９３７】
さらに、遊技客によっては、その日の遊技客自身の「連荘」状態での調子や、遊技しているパチンコ機１０の調子等を鑑みて、いずれの打ち方をするのかを選択することができ、遊技の興趣を向上することができる。
【８９３８】
その他、第２２実施形態におけるパチンコ機１０は、第２０実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。
【８９３９】
＜第２３実施形態＞
次いで、図５５２及び図５５３を参照して、本発明を適用した第２３実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第２３実施形態のパチンコ機１０について、第２０実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２３実施形態のパチンコ機１０の説明において、第２０実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第２０実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。
【８９４０】
従来、所定の期間が経過した後に予め定めた遊技者に有利な遊技状態に移行して遊技者に利益を付与する遊技機がある。有利な遊技状態において、遊技者の遊技により所定の条件が成立した場合に遊技者は賞球を得ることができる。
【８９４１】
このような遊技機において、所定の期間における遊技者への有利な遊技状態の発生に対する示唆は十分に好適なものではなく、さらなる示唆の内容の向上が求められている。
【８９４２】
具体的には、例えば、所定期間において、有利な遊技状態の発生に対する示唆が一様である場合、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低を遊技者が理解することができない。また、示唆を利益の高低に応じて変化させることに関して生じる興趣も得ることができない。
【８９４３】
本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、所定期間における有利な遊技状態の発生に対する示唆を好適に行い、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低に対する遊技者の理解を深め、示唆に関する興趣を高めることを目的としている。
【８９４４】
より具体的には、例えば、第２０実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において、大当たりを発生可能な（即ち、特定領域６５ｄを通過可能な）小当たり当選時に、該小当たりで大当たりを発生させるか否かの選択肢を設けた遊技性とすることで、遊技のバリエーションを豊富にするとともに、遊技者に対して、獲得可能な出玉の期待値がより高くなる打ち方報知を実行できる遊技機を提供することを目的としている。
【８９４５】
本目的を達成するために、第２３実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、

特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、前記遊技機は、前記特定の遊技状態において、前記判定手段によって前記特定判定結果となって前記第１報知態様が表示された場合に、前記特定利益を発生させることなく新たな変動表示を実行可能に構成されている。

【８９４６】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定時期」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備える。

【８９４７】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【８９４８】

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

【８９４９】

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデ

ータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。
【８９５０】
　また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。
【８９５１】
　さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。
【８９５２】
　また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。
【８９５３】
　さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。
【８９５４】
　また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。
【８９５５】
　さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が検知されることなどが挙げられる。
【８９５６】
　また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図１始動口、特図２始動口、普図始動口などが挙げられる。
【８９５７】

さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【８９５８】

また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。

【８９５９】

さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

【８９６０】

また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。

【８９６１】

さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【８９６２】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、

始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【８９６３】

さらに、報知態様は、少なくとも２種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

【８９６４】

まず、図５５２を参照して第２３実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）について説明する。図５５２は、第２３実施形態の表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）を示したフローチャートである。第２０実施形態の表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）と、第２３実施形態の表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）との異なる点は、表示用左打ちコマンドの設定処理が追加されている点である。

【８９６５】

第２３実施形態の表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）では、Ｓ１３５１の処理において、「通常遊技状態」であると判別された場合（Ｓ１３５１：Ｙｅｓ）、次いで、これから実行する第１特別図柄の変動表示が、右打ち遊技状態（即ち、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態又は「時間短縮状態」）終了後の最初の変動表示であるか否かを判別し（Ｓ１３６１）、右打ち遊技状態終了後の最初の変動表示であれば（Ｓ１３６１：Ｙｅｓ）、表示用左打ちコマンドを設定し（Ｓ１３６２）、処理をＳ１３５５に移行する。

【８９６６】

一方、Ｓ１３６１の判別の結果、右打ち遊技状態終了後の最初の変動表示でなければ（Ｓ１３６１：Ｎｏ）、Ｓ１３６２の処理をスキップして、処理をＳ１３５５に移行する。

【８９６７】

次に、図５５３を参照して、第２３実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図５５３は、「通常遊技状態Ａ」の救済優先報知期間において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示した図である。

【８９６８】

より詳細には、図５５３（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図５５３（ｂ）は、図５５３（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図であり、図５５３（ｃ）は、図５５３（ｂ）の状態から、特定領域６５ｄを球が通過せず、大当たり状態に移行することなく小当たり状態が終了して「通常遊技状態Ａ」に戻り、第１特別図柄の変動表示が実行されている状態を示した図である。

【８９６９】
図５５３（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示している。
【８９７０】
図５５３（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「５８」となっており、図４８０に示す損益分岐回数テーブル２２２ｆに設定されている通り、大当たり優先報知期間における変動演出であることを示している。
【８９７１】
また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており、特図１小当たりに当選したことを示している。なお、第２３実施形態のパチンコ機１０では、第２０実施形態のパチンコ機１０と同様に、救済優先報知期間においては、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。
【８９７２】
よって、図５５３（ａ）の状況では、この後実行される小当たり遊技において、遊技者に右打ち遊技を実行させ、大当たり遊技を発生させることを示唆するために、第３図柄８１ｂの各図柄列に同一図柄（ここでは数字の「２」）を停止させている。
【８９７３】
次いで、図５５３（ｂ）は、図５５３（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。
【８９７４】
また、主表示領域Ｄｍの中段右部分には「右打ち」の文字メッセージ８１ｃが、主表示領域Ｄｍの下段右部分には「Ｖを狙え」の文字メッセージ８１ｄが、それぞれ表示されており、いずれも右打ち遊技を示唆するメッセージとなっている。さらに、主表示領域Ｄｍの左側には少年が右側を向いて手を上げたキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、こちらも右打ち遊技を示唆する演出となっている。
【８９７５】
次いで、図５５３（ｃ）は、図５５３（ｂ）の状態から、特定領域６５ｄを球が通過せず、大当たり状態に移行することなく小当たり状態が終了して「通常遊技状態Ａ」に戻り、第１特別図柄の変動表示が実行されている状態を示した図である。
【８９７６】
図５５３（ｃ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａには「２」が表示されており、図５５３（ａ）の状態から第１特別図柄の変動表示の保留球数が１減算されたことを示している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂでは点滅している状態が表示されており、第１特別図柄の変動表示が実行中となっていることを示している。
【８９７７】
さらに、主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「５９」となっており、図５５３（ａ）に示す文字メッセージ８１ａから１加算された値となっている。即ち、図５５３（ａ）に示す「通常遊技状態Ａ」において小当たりに当選した後、図５５３（ｂ）に示す小当たり遊技において、遊技者が右打ち遊技を実行せず、特定領域６５ｄを球が通過しなかったことによって大当たり状態に移行しないまま、該小当たり遊技が終了して「通常遊技状態Ａ」に戻ったことを示唆している。
【８９７８】
また、主表示領域Ｄｍの中央部分には「左打ち」の文字メッセージ８１ｍが表示されており、右打ち遊技を示唆する小当たり状態から、左打ち遊技を示唆する「通常遊技状態Ａ」に戻ったことを示唆している。

【８９７９】
このように構成することで、第２３実施形態のパチンコ機１０では、特定の遊技状態である、救済条件が成立可能な（救済設定済みフラグ２０３ｓがオフの状態の）「通常遊技状態Ａ」において、制御判定結果としての特図１小当たりに当選した場合に、遊技者が右打ち遊技を実行しないことによって付与価値としての大当たり状態を発生させず、賞球を発生させることなく次の特別図柄の動的表示を実行させることができる。
【８９８０】
よって、救済条件が成立可能な「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合であっても、大当たり状態を発生させることなく「通常遊技状態Ａ」に戻り、再度、救済条件成立を目指すことができる。
【８９８１】
その結果、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出の内容（即ち、大当たり優先報知演出または救済優先報知演出）を遊技者が確認し、いずれの遊技方法（小当たり当選時の右打ち遊技方法または小当たり当選時の左打ち遊技方法）を実行すべきかを判断して遊技することができ、新たな遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。
【８９８２】
一方、仮に、第１特別図柄の動的表示が大当たり種別に当選し得るなど、遊技者の遊技方法にかかわらず、大当たりが無条件に発生可能となるように構成されている場合、遊技者は、特図１小当たり当選時の右打ち報知演出に従って、小当たり当選時の左打ち遊技方法によって小当たり当選に基づく大当たりの発生を回避し、救済条件成立に向けて持ち玉を消費して左打ちを実行していたにもかかわらず、救済条件成立回数に到達する前に大当たりが発生してしまい、消費した持ち玉が無駄になってしまうおそれがある。そして、遊技者は、特図１小当たり当選時の右打ち報知演出の示唆内容に従って遊技したところで、持ち玉を損してしまう可能性があると判断し、以降、特図１小当たり当選時の右打ち報知演出を考慮せずに遊技してしまうおそれがある。
【８９８３】
よって、第２３実施形態のパチンコ機１０では、このような事象が発生し得ないようにするため、救済条件が成立可能な「通常遊技状態Ａ」においては、特図１小当たりにのみ当選可能に構成し、該特図１小当たりに当選した場合であっても、大当たり状態を発生させることなく「通常遊技状態Ａ」に戻り、再度、救済条件成立を目指すことができるように構成されている。
【８９８４】
以上、説明したように、第２３実施形態のパチンコ機１０では、救済条件が成立可能な（救済設定済みフラグ２０３ｓがオフの状態の）「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、遊技者が右打ち遊技を実行しないことによって大当たり状態を発生させず、賞球を発生させることなく次の特別図柄の動的表示を実行可能に構成する。
【８９８５】
このように構成することで、救済条件が成立可能な「通常遊技状態Ａ」において、特図１小当たりに当選した場合であっても、大当たり状態を発生させることなく「通常遊技状態Ａ」に戻り、再度、救済条件成立を目指すことができる。
【８９８６】
その結果、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出の内容（即ち、大当たり優先報知演出または救済優先報知演出）を遊技者が確認し、いずれの遊技方法（小当たり当選時の右打ち遊技方法または小当たり当選時の左打ち遊技方法）を実行すべきかを判断して遊技することができ、新たな遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。
【８９８７】
その他、第２３実施形態におけるパチンコ機１０は、第２０実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【８９８８】
＜第２４実施形態＞
次いで、図５５４～図５５７を参照して、本発明を適用した第２４実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第２４実施形態のパチンコ機１０について、第２０実施形態及び第２１実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２４実施形態のパチンコ機１０の説明において、第２０実施形態及び第２１実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第２０実施形態及び第２１実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。
【８９８９】
第２１実施形態のパチンコ機１０では、損益分岐回数の前後２０回転を範囲として、いずれの打ち方を選択しても明確な差異がない期間として曖昧報知期間を設け、該曖昧報知期間中に特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出において、大当たり優先報知演出（図５４１（ｂ）参照）及び救済優先報知演出（図５４１（ｄ）参照）で第３図柄表示装置８１に表示している双方の画像データを流用して曖昧報知演出（図５５０（ｂ）参照）を実行し、いずれの遊技方法（小当たり当選時の右打ち遊技方法または小当たり当選時の左打ち遊技方法）でも出玉の期待値が僅少となることを示唆するように構成されている。
【８９９０】
このように構成されている場合、遊技者は、特図１小当たりに当選した場合の小当たりオープニング時間（即ち、１０秒（図４７１参照））において表示される右打ち報知演出を確認し、その後、いずれの遊技方法を選択するかを判断する必要があり、さらなる示唆の内容の向上が求められる。
【８９９１】
具体的には、例えば、曖昧報知期間中に特図１小当たりに当選し、右打ち報知演出として曖昧報知演出が表示された場合であっても、該演出が表示される小当たりオープニング時間（即ち、１０秒（図４７１参照））中に、遊技者が報知演出の示唆内容を理解しきれず、いずれの遊技方法を実行すればよいのか戸惑ってしまうおそれがある。
【８９９２】
また、該曖昧報知演出を確認し、報知演出の示唆内容を理解できたとしても、遊技者は、このオープニング時間中に遊技者自身の残りの遊技時間やホールの営業時間、残りの持ち玉の数や残りの金額等を考慮して判断しなければならず、場合によっては誤った判断をしてしまうおそれがある。
【８９９３】
第２４実施形態のパチンコ機１０は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、所定期間の変動演出において、所定の遊技状態の示唆を好適に行い、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低に対する遊技者の理解を深め、示唆に関する興趣を高めることを目的としている。
【８９９４】
より具体的には、例えば、第２４実施形態のパチンコ機１０では、曖昧報知期間の特別図柄の動的表示の実行中において、曖昧報知期間中であることを示唆する演出を実行し、該曖昧報知期間中に特図１小当たりに当選した場合の遊技方法（小当たり当選時の右打ち遊技方法または小当たり当選時の左打ち遊技方法）を、遊技者が事前に判断し、小当たり遊技において戸惑うことなく円滑に遊技できる遊技機を提供することを目的としている。
【８９９５】
本目的を達成するために、第２４実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第

１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備え、前記遊技機は、前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間の変動表示中に特別演出を実行する特別演出実行手段を備えている。

【８９９６】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定時期」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備え、「特別演出」としての「限定演出」を備える。

【８９９７】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【８９９８】

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

【８９９９】

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【９０００】

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可

変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。

【９００１】

さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【９００２】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【９００３】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。

【９００４】

また、「特別演出」は、所定の図柄の抽選結果を報知する場合に、現在の状態を示唆可能なものであればよく、図柄を拡大する演出、図柄を縮小する演出、図柄の形状を変化させる演出、図柄の色調を変化させる演出、特定の図柄から別の図柄に変化させる演出、背景を変化させる演出、ＢＧＭを変化、追加又は消去させる演出、効果音を変化、追加又は消去させる演出、発光体の点灯、点滅又は消灯方法を変化させる演出、演出表示領域を変化させる演出、特定のキャラクタを一定期間表示させる演出、特定のキャラクタに一定期間、通常時とは異なる動作を行わせる演出、特定の文字列を一定期間表示させる演出、特定の絵柄を一定期間表示させる演出、特定の絵柄の表示領域を一定期間変化させる演出、特定の絵柄の表示色を一定期間変化させる演出、特定の数字を増加又は減少させていく演出、特定の可動物を一定期間可動又は停止させる演出、などが挙げられる。

【９００５】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が検知されることなどが挙げられる。

【９００６】
　また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図１始動口、特図２始動口、普図始動口などが挙げられる。
【９００７】
　さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。
【９００８】
　また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。
【９００９】
　さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。
【９０１０】
　また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。
【９０１１】
　さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが

発生することなどが挙げられる。
【９０１２】
　また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。
【９０１３】
　さらに、報知態様は、少なくとも２種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。
【９０１４】
　また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。
【９０１５】
　まず、図５５４を参照して、第２４実施形態の表示制御装置１１４の電気的構成について説明する。図５５４は、第２４実施形態の表示制御装置１１４の電気的構成を示すブロック図である。第２０実施形態のブロック図と第２４実施形態のブロック図との異なる点は、曖昧報知期間中示唆フラグ２３３ｍが追加されている点である。
【９０１６】
　曖昧報知期間中示唆フラグ２３３ｍは、「通常遊技状態Ａ」における曖昧報知期間中（図５４３参照）において、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出の背景に「曖昧期間中」の文字列を表示設定（図５５６（ａ）参照）するためのフラグである。ＭＰＵ２３１は、この曖昧報知期間中示唆フラグ２３３ｍの設定内容に基づいて、限定演出として、変動演出の背景に「曖昧期間中」の文字列を設定する。
【９０１７】
　この曖昧報知期間中示唆フラグ２３３ｍは、まず、電源投入時にメイン処理の中でＭＰＵ２３１により実行される初期設定処理（図５２３のＳ２００１参照）によって初期化（即ち、オフ）される。そして、ＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３から曖昧報知期間中示唆コマンドを受信した場合に、この曖昧報知期間中示唆フラグ２３３ｍをオンに設定する（図５５６のＳ２２０４参照）。
【９０１８】
　ＭＰＵ２３１は、背面画像コマンドフラグがオンされていることを検出すると、曖昧報知期間中示唆フラグ２３３ｍから対応する画像種別を特定する（図５３９のＳ２４５０参照）。そして、その特定された画像種別に対応する画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定のサブエリアに転送するよう、画像コントローラ２３７に対する転送指示の設定を行う（図５３９のＳ２４５５参照）。

【９０１９】
次に、図５５５を参照して、第２４実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）について説明する。図５５５は、第２４実施形態の表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）を示したフローチャートである。第２０実施形態の表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）と、第２４実施形態の表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）との異なる点は、曖昧報知期間中示唆コマンドの設定処理が追加されている点である。
【９０２０】
第２４実施形態の表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）では、Ｓ１３５１の処理において、「通常遊技状態」であると判別された場合（Ｓ１３５１：Ｙｅｓ）、次いで、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍに格納された値よりも小さい値であるか否かを判別する（Ｓ１３５２）。
【９０２１】
Ｓ１３５２の処理において、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍに格納された値よりも小さい値でない、即ち、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍに格納された値以上の場合（Ｓ１３５２：Ｎｏ）、次いで、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに格納された値よりも小さい値であるか否かを判別する（Ｓ１３５３）。
【９０２２】
Ｓ１３５３の判別の結果、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに格納された値よりも小さい値であれば（Ｓ１３５３：Ｙｅｓ）、現在の特別図柄の変動演出の実行回数が曖昧報知期間内の値であるので、曖昧報知期間中示唆コマンドを設定し（Ｓ１３５４）（図５５７（ａ）の８１ｋ参照）、処理をＳ１３５５に移行する。
【９０２３】
この曖昧報知期間中示唆コマンドを設定することで、曖昧報知期間において特別図柄の変動演出が実行される期間中は、限定演出として、曖昧報知期間中であることを示唆する表示が第３図柄表示装置８１において常に行われる（（図５５７（ａ）の８１ｋ参照）。
【９０２４】
仮に、このように特別図柄の変動演出の実行中に曖昧報知期間中であることを示唆する表示がない場合、遊技者は、特図１小当たりに当選し、該小当たりオープニングにおいて表示される右打ち報知演出（図５５７（ｃ）参照）を確認することで、初めて、現在の特別図柄の変動演出の実行回数が曖昧報知期間であることを認識することになる。そして、該オープニング時間（即ち、「１０秒」）において、該小当たり遊技で大当たりを発生させるべきか否かを判断しなければならない。この時、遊技者は、遊技者自身の残りの遊技時間やホールの営業時間、残りの持ち玉の数や残りの金額等を考慮して判断しなければならず、場合によっては誤った判断をしてしまうおそれがある。また、いずれの打ち方をすべきかを検討している間に小当たり遊技が終了してしまって、大当たり状態を発生させることができず、本来の意図と異なる結果になってしまうおそれがある。
【９０２５】
しかしながら、第２４実施形態のパチンコ機１０のように構成することで、遊技者は、第３図柄表示装置８１の変動演出を確認すれば、現在の特別図柄の変動演出の実行回数が曖昧報知期間であることを認識でき、該曖昧報知期間中に特図１小当たりに当選した場合に、該小当たり遊技で大当たりを発生させるべきか否かを事前に判断することができ、該小当たり遊技中における遊技を戸惑うことなく円滑に実行することができる。
【９０２６】
一方、Ｓ１３５２の処理において、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍに格納された値よりも小さい値であると判別された場

合（Ｓ１３５２：Ｙｅｓ）、現在の特別図柄の変動演出の実行回数が大当たり優先報知期間内の値であるので、Ｓ１３５３及びＳ１３５４の処理をスキップして、処理をＳ１３５５に移行する。また、Ｓ１３５３の判別の結果、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに格納された値よりも小さい値でない場合（Ｓ１３５３：Ｎｏ）、現在の特別図柄の変動演出の実行回数が救済優先報知期間内の値であるので、この場合も、Ｓ１３５４の処理をスキップして、処理をＳ１３５５に移行する。

【９０２７】

次に、図５５６（ａ）を参照して、第２４実施形態において、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される背面画像系コマンド処理（Ｓ２１１５）の詳細について説明する。図５５６（ａ）は、第２４実施形態の背面画像系コマンド処理（Ｓ２１１５）を示すフローチャートである。第２４実施形態の背面画像系コマンド処理（Ｓ２１１５）と、第２４実施形態の背面画像系コマンド処理（Ｓ２１１５）との異なる点は、曖昧報知期間中示唆フラグ２３３ｍの更新処理が追加されている点である。

【９０２８】

背面画像系コマンド処理（Ｓ２１１３）では、まず、未処理のコマンドの中に、背面画像変更コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２２０１）、背面画像変更コマンドがあれば（Ｓ２２０１：Ｙｅｓ）、オン状態で背面画像変更コマンドを受信したことに伴う背面画像の変更を後述する通常画像転送設定処理（図５３８参照）に通知する背面画像変更フラグをオンに設定し（Ｓ２２０２）処理をＳ２２０５へ移行する。

【９０２９】

Ｓ２２０１の処理において、未処理のコマンドの中に背面画像変更コマンドがないと判別された場合（Ｓ２２０１：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、曖昧報知期間中示唆コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ２２０３）、曖昧報知期間中示唆コマンドがあれば（Ｓ２２０３：Ｙｅｓ）、曖昧報知期間中示唆フラグ２３３ｍをオンに設定し（Ｓ２２０４）、処理をＳ２２０５に移行する。

【９０３０】

次に、図５５７を参照して、第２４実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図５５７は、「通常遊技状態Ａ」の曖昧報知期間中に特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示した図である。

【９０３１】

より詳細には、図５５７（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５５１」（即ち、曖昧報知期間）となっている状態において第１特別図柄の変動表示が実行中となっている状態を示した図であり、図５５７（ｂ）は、図５５７（ａ）の状態から、実行中となっていた特別図柄の変動表示が特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図５５７（ｃ）は、図５５７（ｂ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【９０３２】

図５５７（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５５１」（即ち、曖昧報知期間）となっている状態において第１特別図柄の変動表示が実行中となっている状態を示している。

【９０３３】

図５５７（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態が表示されており、第１特別図柄の変動表示が実行中となっていることを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分では、第３図柄が変動中となっている状態が表示されている。

【９０３４】

また、主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「５５１」となっており、図５４３に示す損益分岐回数テーブル２２２ｆのとおり、曖昧報知期間における変動演出であ

ることを示している。
【９０３５】
さらに、主表示領域Ｄｍの上部分には、文字メッセージ８１ｋが表示されており、「曖昧期間中」の文字が右から左へと流れて表示されている。この文字メッセージ８１ｋは、曖昧報知期間（図５４３参照」）における変動演出の実行中において常時表示されるように構成されている。遊技者はこの文字メッセージ８１ｋを確認することで、現在実行中の特別図柄の変動表示が曖昧報知期間における実行であることを認識でき、特別図柄の変動表示が特図１小当たりに当選した場合の小当たり遊技において、右打ち遊技を実行して大当たり状態を発生させるべきか否かを事前に検討しておくことができる。
【９０３６】
次いで、図５５７（ｂ）は、図５５７（ａ）の状態から、実行中となっていた特別図柄の変動表示が特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示している。
【９０３７】
主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており特図１小当たりに当選したことを示している。なお、第２４実施形態のパチンコ機１０では、曖昧報知期間においては、小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法と、において、遊技者が獲得し得る出玉の期待値を比較すると、その差異は僅少であるため、いずれかの打ち方をすることで明確に平均獲得球数が多くなるとは言い難い程度の差異となっている。
【９０３８】
よって、図５５７（ｂ）の状況では、この後実行される小当たり遊技において、右打ち遊技の実行有無にかかわらず、獲得し得る出玉の期待値に大きな差異がないことを示唆するために、第３図柄８１ｂの左右の各図柄列に同一図柄（ここでは数字の「２」）を停止させ、中央の図柄列に「チャレンジ図柄」の文字が記載された主図柄を停止させている。また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが青で停止しており、第１特別図柄の変動表示が小当たりに当選したことを示している。
【９０３９】
次いで、図５５７（ｃ）は、図５５７（ｂ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。
【９０４０】
また、主表示領域Ｄｍの中段右部分には「右打ち？」の文字メッセージ８１ｇが表示されており、右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。さらに、主表示領域Ｄｍの下段左部分には「Ｖ獲得で大当たりでぃ」の文字メッセージ８１ｈが表示されており、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。
【９０４１】
また、主表示領域Ｄｍの中段左部分には少年が右側を向いて手を上げたキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には少年が下を向いているキャラクタ図柄８１ｉが表示されている。この２のキャラクタ図柄８１ｅ及び８１ｉは、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出において表示されるキャラクタ図柄（図５４９（ｂ）の８１ｅ及び図５４９（ｄ）の８１ｉ参照）である。
【９０４２】
以上、説明したように、第２４実施形態のパチンコ機１０では、大当たり優先報知期間と救済優先報知期間の間の期間である、曖昧報知期間において、特別図柄の変動演出の実行中は、曖昧報知期間中であることを示唆する表示を第３図柄表示装置８１において行うように構成する。
【９０４３】
このように構成することで、遊技者は第３図柄表示装置８１の変動演出を確認すれば、現在の特別図柄の変動演出の実行回数が曖昧報知期間であることを認識することができる。

【９０４４】
その結果、曖昧報知期間中に特図１小当たりに当選した場合に、該小当たり遊技で大当たりを発生させるべきか否かを事前に判断することができ、該小当たり遊技中において、戸惑うことなく円滑に遊技することができる。
【９０４５】
その他、第２４実施形態におけるパチンコ機１０は、第２０実施形態及び第２１実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。
【９０４６】
＜第２５実施形態＞
次いで、図５５８及び図５５９を参照して、本発明を適用した第２５実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第２５実施形態のパチンコ機１０について、第２０実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２５実施形態のパチンコ機１０の説明において、第２０実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第２０実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。
【９０４７】
従来、所定の期間が経過した後に予め定めた遊技者に有利な遊技状態に移行して遊技者に利益を付与する遊技機がある。有利な遊技状態において、遊技者の遊技により所定の条件が成立した場合に遊技者は賞球を得ることができる。
【９０４８】
このような遊技機において、所定の期間における遊技者への有利な遊技状態の発生に対する示唆は十分に好適なものではなく、さらなる示唆の内容の向上が求められている。
【９０４９】
具体的には、例えば、所定期間において、有利な遊技状態の発生に対する示唆が一様である場合、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低を遊技者が理解することができない。また、示唆を利益の高低に応じて変化させることに関して生じる興趣も得ることができない。
【９０５０】
本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、所定期間における有利な遊技状態の発生に対する示唆を好適に行い、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低に対する遊技者の理解を深め、示唆に関する興趣を高めることを目的としている。
【９０５１】
より具体的には、例えば、第２０実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において、大当たりを発生可能な（即ち、特定領域６５ｄを通過可能な）小当たり当選時に、該小当たりで大当たりを発生させるか否かの選択肢を設けた遊技性とすることで、遊技のバリエーションを豊富にするとともに、遊技者に対して、獲得可能な出玉の期待値がより高くなる打ち方報知を実行できる遊技機を提供することを目的としている。
【９０５２】
本目的を達成するために、第２５実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新

状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、前記遊技機は、前記特定タイミングで前記第２報知態様に切り替わった後は少なくとも前記特定利益が発生するまでは前記第１報知態様に切り替わることはないように構成されている。

【９０５３】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定時期」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備える。

【９０５４】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【９０５５】

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

【９０５６】

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【９０５７】

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。

【９０５８】

さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回

数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【９０５９】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【９０６０】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。

【９０６１】

また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

【９０６２】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が検知されることなどが挙げられる。

【９０６３】

また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図１始動口、特図２始動口、普図始動口などが挙げられる。

【９０６４】

さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【９０６５】

また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常

遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。

【９０６６】

さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

【９０６７】

また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。

【９０６８】

さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【９０６９】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到

達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【９０７０】

さらに、報知態様は、少なくとも２種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

【９０７１】

ここで、図５５８及び図５５９を参照して、第２５実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図５５８及び図５５９は、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示した図である。

【９０７２】

より詳細には、図５５８（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図５５８（ｂ）は、図５５８（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【９０７３】

さらに、図５５８（ｃ）は、図５５８（ｂ）の状態から、特定領域６５ｄを球が通過せず、大当たり状態に移行することなく小当たり状態が終了して「通常遊技状態Ａ」に戻り、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５５０」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図５５８（ｄ）は、図５５８（ｃ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【９０７４】

さらに、図５５９（ａ）は、図５５８（ｄ）の状態から、特定領域６５ｄを球が通過せず、大当たり状態に移行することなく小当たり状態が終了して「通常遊技状態Ａ」に戻り、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「６３７」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図５５９（ｂ）は、図５５９（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【９０７５】

図５５８（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示している。

【９０７６】

図５５８（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「５８」となっており、図４８０に示す損益分岐回数テーブル２２２ｆに設定されている通り、大当たり優先報知期間における変動演出であることを示している。

【９０７７】

また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており、特図１小当たりに当選したことを示している。なお、第２５実施形態のパチンコ機１０では、大当たり優先報知期間においては、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。

【９０７８】

よって、図５５８（ａ）の状況では、この後実行される小当たり遊技において、遊技者に右打ち遊技を実行させ、大当たり遊技を発生させることを示唆するために、第３図柄８１ｂの各図柄列に同一図柄（ここでは数字の「２」）を停止させている。

【９０７９】

次いで、図５５８（ｂ）は、図５５８（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該小当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【９０８０】

また、主表示領域Ｄｍの中段右部分には「右打ち」の文字メッセージ８１ｃが、主表示領域Ｄｍの下段右部分には「Ｖを狙え」の文字メッセージ８１ｄが、それぞれ表示されており、いずれも右打ち遊技を示唆するメッセージとなっている。さらに、主表示領域Ｄｍの左側には少年が右側を向いて手を上げたキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、こちらも右打ち遊技を示唆する演出となっている。

【９０８１】

次いで、図５５８（ｃ）は、図５５８（ｂ）の状態から、特定領域６５ｄを球が通過せず、大当たり状態に移行することなく小当たり状態が終了して「通常遊技状態Ａ」に戻り、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「６３７」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示している。

【９０８２】

図５５８（ｃ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「５５０」となっており、図５５８（ａ）及び図５５８（ｂ）に示す状態から、大当たり状態に移行することなく「通常遊技状態Ａ」に戻り、該「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の変動表示が複数回実行されたことを示している。また、図５５８（ｃ）の変動演出は、図４８０に示す損益分岐回数テーブル２２２ｆに設定されている通り、救済優先報知期間における変動演出であることを示している。

【９０８３】

さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており、特図１小当たりに当選したことを示している。なお、上述したように、第２５実施形態のパチンコ機１０では、救済優先報知期間においては、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。

【９０８４】

よって、図５５８（ｃ）の状況では、この後実行される小当たり遊技において、右打ち遊技を実行せず、大当たり遊技を発生させない方が獲得し得る出玉の期待値が高くなることを示唆するために、第３図柄８１ｂの左右の各図柄列に同一図柄（ここでは数字の「２」）を停止させ、中央の図柄列に「チャレンジ図柄」の文字が記載された主図柄を停止させている。

【９０８５】

次いで、図５５８（ｄ）は、図５５８（ｃ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。

【９０８６】

主表示領域Ｄｍの上部分には「まもなく救済条件成立回数だけど」の文字メッセージ８１ｆが表示されており、文字通り、特別図柄の動的表示を数回転実行することで救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行することを示唆している。

【９０８７】

また、主表示領域Ｄｍの中段右部分には「右打ち？」の文字メッセージ８１ｇが表示されており、図５５８（ｂ）の文字メッセージ８１ｃと比較すると、右打ち遊技が強く示唆

されていない印象を与える文字メッセージとなっている。
【９０８８】
さらに、主表示領域Ｄｍの下段右部分には「Ｖ獲得で大当たりでぃ」の文字メッセージ８１ｈが表示されており、図５５８（ｂ）の文字メッセージ８１ｄと比較すると、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。
【９０８９】
また、主表示領域Ｄｍの左部分には少年が下を向いているキャラクタ図柄８１ｉが表示されており、図５５８（ｂ）のキャラクタ図柄８１ｅと比較すると、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える表示となっている。なお、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該小当たり遊技において右打ち遊技することを示唆している。
【９０９０】
このように、図５５８（ｄ）に示す右打ち報知演出は、図５５８（ｂ）に示す、大当たり優先報知期間における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出（即ち、大当たり優先報知演出）から、救済優先報知期間における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出（即ち、救済優先報知演出）に切り替わったことを示している。
【９０９１】
次いで、図５５９（ａ）は、図５５８（ｄ）の状態から、特定領域６５ｄを球が通過せず、大当たり状態に移行することなく小当たり状態が終了して「通常遊技状態Ａ」に戻り、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「６３７」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示している。
【９０９２】
図５５９（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「６３７」となっており、図５５８（ｃ）及び図５５８（ｄ）に示す状態から、大当たり状態に移行することなく「通常遊技状態Ａ」に戻り、該「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の変動表示が複数回実行されたことを示している。また、図５５９（ａ）の変動演出は、図４８０に示す損益分岐回数テーブル２２２ｆに設定されている通り、救済優先報知期間における変動演出であることを示している。
【９０９３】
さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており、特図１小当たりに当選したことを示している。なお、第２５実施形態のパチンコ機１０では、救済優先報知期間においては、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。
【９０９４】
よって、図５５９（ａ）の状況では、この後実行される小当たり遊技において、右打ち遊技を実行せず、大当たり遊技を発生させない方が獲得し得る出玉の期待値が高くなることを示唆するために、第３図柄８１ｂの左右の各図柄列に同一図柄（ここでは数字の「２」）を停止させ、中央の図柄列に「チャレンジ図柄」の文字が記載された主図柄を停止させている。
【９０９５】
次いで、図５５９（ｂ）は、図５５９（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。
【９０９６】
主表示領域Ｄｍの上部分には「まもなく救済条件成立回数だけど」の文字メッセージ８１ｆが表示されており、文字通り、特別図柄の動的表示を数回転実行することで救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行することを示唆している。
【９０９７】
また、主表示領域Ｄｍの中段右部分には「右打ち？」の文字メッセージ８１ｇが表示さ

れており、図５５８（ｂ）の文字メッセージ８１ｃと比較すると、右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。

【９０９８】

さらに、主表示領域Ｄｍの下段右部分には「Ｖ獲得で大当たりでぃ」の文字メッセージ８１ｈが表示されており、図５５８（ｂ）の文字メッセージ８１ｄと比較すると、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。

【９０９９】

また、主表示領域Ｄｍの左部分には少年が下を向いているキャラクタ図柄８１ｉが表示されており、図５５８（ｂ）のキャラクタ図柄８１ｅと比較すると、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える表示となっている。なお、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該小当たり遊技において右打ち遊技することを示唆している。

【９１００】

このように、図５５９（ｂ）に示す右打ち報知演出は、図５５８（ｄ）に示す、救済優先報知期間における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出（即ち、救済優先報知演出）と同様の演出が実行されており、救済優先報知期間において特図１小当たりに当選して以降、右打ち報知演出の内容が切り替わっていないことを示している。

【９１０１】

このように構成することで、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選し、該小当たりの右打ち報知演出で救済優先報知演出が実行された場合、以降、いずれかの大当たりを発生させるまでは、特図１小当たり当選時の右打ち報知演出は救済優先報知演出となり、大当たり優先報知演出に切り替わらないようにすることができる。

【９１０２】

その結果、救済優先報知期間において特図１小当たりに当選し、小当たり当選時の左打ち遊技方法で遊技を実行中に、再度特図１小当たりに当選した場合であっても、前回と同様に救済優先報知演出が実行されるため、遊技者は安心して、継続して「普図低確時間短縮状態」を目指すことができる。

【９１０３】

一方、仮に、救済優先報知期間において特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出において大当たり優先報知演出が実行され得るように構成されている場合、救済優先放置期間中に小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行して、救済条件成立を目指している最中に、特図１小当たりに当選し、大当たり優先報知演出が実行されてしまう可能性がある。

【９１０４】

このような状況が発生した場合、遊技者は、特図１小当たり当選時の救済優先報知演出に従って、小当たり当選時の左打ち遊技方法によって小当たり当選に基づく大当たりの発生を回避し、救済条件成立に向けて持ち玉を消費して左打ちを実行していたにもかかわらず、次の特図１小当たりでは大当たり優先報知演出が実行されて大当たり状態に移行することを示唆され、遊技者は困惑し、いずれの打ち方をすべきかが分からなくなり、パチンコ機１０の遊技を中止してしまうおそれがある。

【９１０５】

このような状況を避けるため、第２５実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出が大当たり優先報知演出から救済優先報知演出に切り替わった場合、以降、いずれかの大当たりを発生させるまでは、特図１小当たり当選時の右打ち報知演出は救済優先報知演出となり、大当たり優先報知演出に切り替わらないように構成されている。

【９１０６】

以上、説明したように、第２５実施形態のパチンコ機１０では、大当たり優先報知期間における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出では、大当たり優先報知演出が実行され、救済優先報知期間における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出では、救済優先報知演出が実行されるように構成する。

【９１０７】
このように構成することで、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出が大当たり優先報知演出から救済優先報知演出に切り替わった場合、以降、いずれかの大当たりを発生させるまでは、特図１小当たり当選時の右打ち報知演出は救済優先報知演出となり、大当たり優先報知演出に切り替わらないようにすることができる。
【９１０８】
その結果、救済優先報知期間において特図１小当たりに当選し、小当たり当選時の左打ち遊技方法で遊技を実行中に、再度特図１小当たりに当選した場合であっても、前回と同様に救済優先報知期間用の右打ち報知演出が実行されるため、遊技者は安心して、継続して「普図低確時間短縮状態」を目指すことができる。
【９１０９】
その他、第２５実施形態におけるパチンコ機１０は、第２０実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。
【９１１０】
＜第２６実施形態＞
次いで、図５６０～図５７５を参照して、本発明を適用した第２６実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第２６実施形態のパチンコ機１０について、第２０実施形態及び第２１実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２６実施形態のパチンコ機１０の説明において、第２０実施形態及び第２１実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第２０実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。
【９１１１】
第２１実施形態のパチンコ機１０では、救済条件成立回数が１の値（即ち、「８００回」）に設定されており、該救済条件成立回数に基づいて大当たり優先報知期間、曖昧報知期間及び救済優先報知期間が設定され（図５４３参照）、各期間と、小当たり当選時における特別図柄の実行回数と、を比較して、小当たり当選時における右打ち報知演出の内容を異ならせるように構成されている。
【９１１２】
しかし、救済条件成立回数が１の値に設定されている場合、実際の遊技ホールにおけるパチンコ機１０の運用状況によっては、遊技ホールの開店後の早いタイミングでパチンコ機１０の遊技を中止されてしまい、パチンコ機１０の稼働低下を招くおそれがあり、救済条件の設定に関して、さらなる内容の向上が求められる。
【９１１３】
具体的には、例えば、遊技ホールの開店時からパチンコ機１０を遊技し、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合の特別図柄の動的表示の実行回数によっては、遊技ホールの開店時におけるパチンコ機１０がＲＡＭクリア直後の状態ではないことが判別可能となり、前稼働日からパチンコ機１０の設定値の変更がされていないと判断され、パチンコ機１０の遊技を中止されてしまう可能性がある。
【９１１４】
第２６実施形態のパチンコ機１０は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、救済条件成立に関する制御を好適に行い、パチンコ機１０の稼働低下を抑制することを目的としている。
【９１１５】
本目的を達成するために、第２６実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第

１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備え、前記遊技機は、前記特定情報が前記所定の更新状態となるまでの更新回数は、複数の更新回数の中から抽選で１の更新回数が決定される。

【９１１６】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定時期」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備える。

【９１１７】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【９１１８】

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

【９１１９】

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【９１２０】

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可

変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。

【９１２１】

さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【９１２２】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【９１２３】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。

【９１２４】

また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

【９１２５】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が検知されることなどが挙げられる。

【９１２６】

また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図１始動口、特図２始動口、普図始動口などが挙げられる。

【９１２７】

さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【９１２８】
　また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。
【９１２９】
　さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。
【９１３０】
　また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。
【９１３１】
　さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。
【９１３２】
　また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミ

ング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【９１３３】

さらに、報知態様は、少なくとも２種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

【９１３４】

まず、図５６０を参照して、第２６実施形態のパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図５６０は、第２６実施形態のパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。第２１実施形態のブロック図と、第２６実施形態のブロック図との異なる点は、ＲＯＭ２０２内に救済条件成立回数テーブル２０２ｎが追加されている点と、ＲＡＭ２０３内に救済条件成立回数格納エリア２０３ｑが追加されている点と、である。

【９１３５】

ここで、図５６１を参照して、第２６実施形態の救済条件成立回数テーブル２０２ｎについて説明する。図５６１は、第２６実施形態のＲＯＭ２０２に記憶される救済条件成立回数テーブル２０２ｎの一例を模式的に示した模式図である。

【９１３６】

救済条件成立回数テーブル２０２ｎは、電源投入時のＲＡＭ２０３初期化処理時及び大当たり遊技の終了時に参照され、３の救済条件成立回数（即ち、「７００回」、「８００回」又は「９００回」）の中から、遊技状態及びその他の状況にかかわらず無作為に１の救済条件成立回数が抽選される。そして、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示の実行回数が抽選された救済条件成立回数に達した場合に「普図低確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【９１３７】

従って、詳細は後述するが、第２６実施形態のパチンコ機１０では、選択されている救済条件成立回数によって、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間及び救済優先報知期間に異なる値が設定されるように構成されている（図５６５参照）。

【９１３８】

また、第２１実施形態のパチンコ機１０及び第２６実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の動的表示の演出が実行される第３図柄表示装置８１内においては、救済条件成立回数までの残りの回転数の表示を行わないように構成されている。このため、遊技者は、現在の遊技状態において、いずれの救済条件成立回数が選択されているのかを知り得ず、救済条件成立回数までの残りの回転数を知り得ないように構成されている。

【９１３９】

ここで、第２１実施形態のパチンコ機１０では、救済条件成立回数が１の値（即ち、「８００回」）のみに設定されているため、遊技ホールの開店時からパチンコ機１０を遊技した場合において、設定値の変更有無の把握が容易となり、その結果、パチンコ機１０の稼働低下を招いてしまうおそれがある。

【９１４０】

より詳細に説明すると、第２１実施形態のパチンコ機１０では、救済条件成立回数が１の値（即ち、「８００回」）のみに構成されており、損益分岐回数は「５４３回転」とな

るように構成されている（図５４３参照）。よって、パチンコ機１０のＲＡＭクリア時又は大当たり終了後からの特別図柄の動的表示の実行回数が「０回転～５２３回転」までの間に特図１小当たりに当選した場合には、右打ち報知演出として大当たり優先報知演出が実行されるように構成されている。

【９１４１】

従って、仮に、第２１実施形態のパチンコ機１０において、遊技ホールの開店時からパチンコ機１０を遊技した場合であって、遊技開始から特別図柄の動的表示を「４３０回転」実行させた時点で特図１小当たりに当選し、右打ち報知演出として曖昧報知演出が実行された場合を想定する。この場合、曖昧報知演出が実行されていることから、遊技中のパチンコ機１０のＲＡＭクリア時又は大当たり終了後からの特別図柄の動的表示の実行回数は「５２４回転～５６３回転」であると判別可能となる（図５４３参照）。

【９１４２】

しかしながら、遊技者は特別図柄の動的表示を４３０回転しか実行させていないため、遊技中のパチンコ機１０は、遊技ホールの開店時においてＲＡＭクリア直後又は大当たり終了直後の状態ではなかったと推測できる。

【９１４３】

また、仮に、遊技ホールの開店前にパチンコ機１０の設定値を変更していれば、パチンコ機１０はＲＡＭクリア状態になることから（図４８９のＳ１１８及びＳ１１７参照）、遊技ホールの開店前にパチンコ機１０の設定値の変更がされていないことが判別可能となる。

【９１４４】

このような状況において、前稼働日のパチンコ機１０の稼働データが、あまり出玉を獲得しておらず、魅力的なデータになっていない場合、遊技者はパチンコ機１０の設定値が低く設定されていると推測してしまうおそれがあり、かつ、該稼働データの状態からパチンコ機１０の設定値の変更がされていないことから、現在のパチンコ機１０も出玉を獲得し難い設定値であると判断し、遊技を中止してしまい、パチンコ機１０の稼働低下につながるおそれがある。

【９１４５】

一方、第２６実施形態のパチンコ機１０のように、救済条件成立回数が３の値（「７００回」、「８００回」又は「９００回」）の中から無作為に抽選されるように構成されている場合を想定する。そして、遊技ホールの開店時からパチンコ機１０を遊技した場合であって、遊技開始から特別図柄の動的表示を「４３０回転」実行させた時点でいずれかの小当たりに当選し、右打ち報知演出として曖昧報知演出が実行された場合、現在のパチンコ機１０の救済条件成立回数が「７００回」に設定されていれば、曖昧報知期間が「４２４～４６３回転」となり（図５６５参照）、遊技ホールの開店時におけるパチンコ機１０がＲＡＭクリア直後又は大当たり終了直後であって、前稼働日からパチンコ機１０の設定値の変更がされた状態であった可能性も考えられ、出玉を獲得し易い設定値に変更されている可能性も考えられるため、少なくとも遊技を中止する理由が減少し、遊技を継続する可能性が高くなる。

【９１４６】

このように、救済条件成立回数が複数の値の中から無作為に抽選されるように構成されることで、遊技ホールの開店時からパチンコ機１０の遊技を開始した場合における設定値の変更有無の判別を困難にすることができ、パチンコ機１０の稼働低下を軽減することができる。

【９１４７】

また、上述したように、第２１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり当選時に、１ラウンド目の小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して特定領域６５ｄに球を通過させて大当たり遊技を発生させ、「普図高確時間短縮状態Ａ」に移行させた場合と、「通常遊技状態Ａ」において特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行した場合と、の２の事象を比較

すると、後者である「普図低確時間短縮状態」に移行した場合の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。

【９１４８】

従って、第２１実施形態のパチンコ機１０のように、救済条件成立回数が１の値（即ち、「８００回」）のみに設定されている場合、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間及び救済優先報知期間がそれぞれ１の値に設定されるため（図５４３参照）、遊技者は、特図１小当たり当選時において実行される右打ち報知演出を確認しなくても、ホールに設置されたデータ表示器等で特別図柄の動的表示の実行回数を確認することで、いずれの打ち方を実行すべきかが判断可能となってしまうおそれがある。

【９１４９】

しかしながら、第２６実施形態のパチンコ機１０のように、救済条件成立回数が救済条件成立回数テーブル２０２ｎに設定された３の値の中から無作為に抽選され、その時点で設定されている救済条件成立回数を遊技者が知り得ないように構成することで、遊技者は小当たり当選時のＯＰ時間において実行される右打ち報知演出を確認して、いずれの打ち方をすべきかを判断させるようにすることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【９１５０】

次に、第２６実施形態の主制御装置１１０において、ＲＡＭ２０３に格納される救済条件成立回数格納エリア２０３ｑについて説明する。救済条件成立回数格納エリア２０３ｑは、特別図柄の動的表示の実行回数に基づいて「普図低確時間短縮状態」に移行するか否かを判定するための救済条件成立回数を記憶するメモリである。

【９１５１】

ＭＰＵ２０１は、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定時及び大当たり終了時において、救済条件成立回数抽選処理を実施し（図５６６のＳ１６１及び図５６９のＳ１６１参照）、該救済条件成立回数抽選処理で抽選された救済条件成立回数の値を救済条件成立回数格納エリア２０３ｑへ格納する（図５６７のＳ１４２参照）。また、大当たり時に初期化処理としてクリアされる（図５６８のＳ６０４参照）。格納された救済条件成立回数格納エリア２０３ｑの値は、救済到達計数処理において、救済条件成立回数に達したか否かの判定処理で参照される（図４９９のＳ５４０３参照）。

【９１５２】

次に、図５６２を参照して、第２６実施形態における音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図５６２は、主に第２６実施形態における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。第２１実施形態のブロック図と、第２６実施形態のブロック図と、の異なる点は、ＲＡＭ２２３において、サブ救済条件成立回数格納エリア２２３ｈ及びサブベース値格納エリア２２３ｏが追加されている点と、ＲＴＣ２４５が追加されている点と、である。

【９１５３】

サブ救済条件成立回数格納エリア２２３ｈは、現在のパチンコ機１０の救済条件成立回数を記憶するメモリである。

【９１５４】

音声ランプ制御装置１１３は、電源投入時及び大当たり終了時において主制御装置１１０より送信される救済条件成立回数コマンドを受信すると、該当情報をサブ救済条件成立回数格納エリア２２３ｈに格納する（図５７２のＳ１２７４参照）。また、このサブ救済条件成立回数格納エリア２２３ｈは、大当たりに当選したタイミングでクリアされる（図５７４のＳ１４２２参照）。

【９１５５】

サブベース値格納エリア２２３ｎは、主制御装置１１０によってベース表示装置４０１に表示されるリアルタイムベース値と同様の値が格納されるエリアである。

【９１５６】

このサブベース値格納エリア２２３ｎは、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理におけるＲＡＭの初期値設定処理においてクリアされる（図５７１のＳ１０１０参照）。そ

して、主制御装置１１０から送信されるベース値コマンドの受信時に、該受信したリアルタイムベース値が格納される（図５７２のＳ１２７２参照）。

【９１５７】

第２６実施形態のパチンコ機１０では、サブベース値格納エリア２２３ｏに格納したリアルタイムベース値と、サブ救済条件成立回数格納エリア２２３ｈに格納した救済条件成立回数と、に基づいて、現在のパチンコ機１０における損益分岐回数を算出し、さらに、該損益分岐回数より大当たり優先報知回数（大当たり優先報知期間と曖昧報知期間との境目となる回転数）及び曖昧報知回数（曖昧報知期間と救済優先報知期間との境目となる回転数）を算出して（図５７２のＳ１２７５及びＳ１２７６参照）、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間及び救済優先報知期間を設定する（図５６３～図５６５にて詳細を後述）。

【９１５８】

次いで、ＲＴＣ２４５は、現在の日時を計時することができる機能を有しており、ＲＴＣ制御部２４６と、レジスタ２４７と、ＲＴＣ用電源２４８とで構成されている。ＲＴＣ制御部２４６は、レジスタ２４７を利用（制御）して、現在の日時の計時など各種の制御を行う。レジスタ２４７は、レジスタテーブルを有しており、このレジスタテーブルには計時レジスタ２４７ａが含まれている。

【９１５９】

計時レジスタ２４７ａは、現在の日時を計時するためのレジスタであり、現在日時情報としてのレジスタ値が１秒毎に更新される。本実施形態では、計時レジスタ２４７ａにおける現在日時情報には、現在の「年」、「月」、「日」、「時」、「分」、「秒」を特定可能な情報が含まれている。

【９１６０】

ＲＴＣ用電源２４８は、パチンコ機１０の電源とは異なるＲＴＣ２４５専用の電源であり、パチンコ機１０の電源が断たれた電断状態でもＲＴＣ制御部２４６及びレジスタ２４７に電力を供給することができる。したがって、計時レジスタ２４７ａは、電断状態であっても現在日時情報を更新可能である。本実施形態では、ＲＴＣ用電源２４８には、ボタン型電池が用いられている。

【９１６１】

第２６実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、ＲＴＣ２４５より現在時刻を参照し、現在時刻が２０時以降の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の実行回数にかかわらず、大当たり優先報知を行うように構成されている（図５６５にて詳細を後述）。

【９１６２】

次に、図５６３及び図５６４を参照して、第２６実施形態のパチンコ機１０において、「通常遊技状態Ａ」中の特図１小当たり選時に大当たりさせた場合、及び、該小当たり遊技で大当たりさせずに「通常遊技状態Ａ」に戻り、救済条件成立回数まで特別図柄の動的表示を実行させた場合、の各状態別の期待獲得球数について説明する。図５６３及び図５６４は、第２６実施形態の「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、該小当たり当選時に右打ち遊技を行って大当たりを発生させた場合の平均獲得球数と、該小当たり当選時に右打ち遊技を行わず、「通常遊技状態Ａ」に戻って再び特別図柄の動的表示を実行させ、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行させた場合の平均獲得球数と、について、遊技状態別に２の平均獲得球数の差異をまとめた表である。

【９１６３】

第２６実施形態のパチンコ機１０では、この図５６３及び図５６４の表から算出される損益分岐回数に基づいて、損益分岐回数テーブル２２２ｆ（図５６５参照）が設定されている。また、音声ランプ制御装置１１３は、電源投入時及び大当たり終了時に主制御装置１１０より送信される救済条件成立回数コマンドの受信時において損益分岐回数テーブル２２２ｆを参照し、その時点でのリアルタイムベース値と救済条件成立回数とに基づいて大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍ、曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに値をセッ

トし、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間及び救済優先報知期間を設定する。
【９１６４】
そして、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、設定された大当たり優先報知期間、曖昧報知期間及び救済優先報知期間と、該小当たり当選時の回転数と、を比較し、該小当たり当選時のＯＰ時間において行う右打ち報知演出の内容を決定する。
【９１６５】
ここで、上述したように、第２１実施形態のパチンコ機１０では、１の損益分岐回数の値が設定されており、該損益分岐回数に基づいて、１の大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間が設定されている（図５４３参照）。そして、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、特別図柄の動的表示の実行回数と、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間と、を比較して、該小当たり当選時の右打ち報知演出の内容を決定するように構成されている。
【９１６６】
しかしながら、ホールに設置されているパチンコ機１０それぞれには、遊技釘や球発射ユニット１１２ａ等の状態により、若干ながら個体差が存在する可能性があり、さらに、遊技者の遊技方法も同一ではないため、第２１実施形態のパチンコ機１０に設定された損益分岐回数と、実際に遊技されているパチンコ機１０における損益分岐回数と、の間に誤差が生じる可能性がある。
【９１６７】
より詳細には、上述したように、第２１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」におけるベース値は「３０」であることを前提として、１の損益分岐回数が設定されている。一方、例えば、長期間のパチンコ機１０の稼働によって遊技釘や球発射ユニット１１２ａ等の状態が変化し、左打ち遊技時における第１始動口６４や一般入賞口６３への入賞率が変化することも考えられる。
【９１６８】
そして、仮に、「通常遊技状態」におけるベース値が変化（例えば、「３６」など）した場合、該「通常遊技状態」中の左打ち遊技時において特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出される球の数が変化するため、救済条件成立回数に達するまでの使用する（減少する）持ち玉数も変化する。
【９１６９】
このような場合、例えば、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり時の右打ち報知演出として大当たり優先報知演出が実行された場合（即ち、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が獲得し得る出玉の期待値が高くなる）であっても、実際には、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が獲得し得る出玉の期待値が高くなることも想定される。
【９１７０】
従って、第２６実施形態のパチンコ機１０では、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対してコマンド送信されるリアルタイムベース値及び救済条件成立回数に基づいて損益分岐回数を設定し、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間の算出を行う。
【９１７１】
このように構成することで、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、より正確な右打ち報知演出を実行することができる。
【９１７２】
図５６３のＮｏ．１のケースに示すように、リアルタイムベース値（サブベース値格納エリア２２３ｎに格納された値であり、図５６３における「ベース値」欄）が「３０」で、救済条件成立回数（サブ救済条件成立回数格納エリアに格納された値）が「７００回転」の状態において、特図１小当たりに当選し、該小当たり当選時の回転数（サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値）が「４００回転」の場合、該小当たり遊技において右打ち

遊技を行い、特定領域６５ｄに球を通過させて大当たりさせた場合の連荘終了までに遊技者が獲得し得る平均獲得球数は約４０００発（この場合における平均獲得球数を「α」とする）となる。

【９１７３】

ここでの連荘終了とは、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり当選時に右打ち遊技を開始して大当たり状態に移行させてから、「普図高確時間短縮状態（普図高確時間短縮状態Ａ及び普図高確時間短縮状態Ｂ）」及び「通常遊技状態Ｂ」を経由して、再び「通常遊技状態Ａ」に戻る事象を意味する（図４６３参照）。

【９１７４】

一方、該小当たり当選時において右打ち遊技を行わずに大当たりを発生させなかった場合、救済条件成立回数が「７００回転」であって、該小当たり当選時の回転数が「４００回転」であるから、救済条件成立回数までの残りの回転数は「３００回転」となる。

【９１７５】

また、第２６実施形態のパチンコ機１０では、左打ち遊技で発射された球が第１始動口６４へ１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように構成されているため、左打ち遊技を継続した場合に、救済条件成立回数に達するまで（即ち、残りの「３００回転」を実行するまで）に要する時間は約５０分となる（図５６３における「救済条件成立回数までの「時間（分）」」欄）。よって、約５０分の左打ち遊技で発射した球数は約５０００発となり、リアルタイムベース値が「３０」であるから、この間に賞球として払い出された球数は約１５００発となる。つまり、約５０分（約５０００発の球の発射時）の左打ち遊技によって消費した球数は約３５００発となる（図５６３における「救済条件成立回数までの「使用球数」」欄）。

【９１７６】

また、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行した場合、連荘終了までに遊技者が獲得し得る平均獲得球数は約７０００発となる（図５６３における「救済条件成立時の平均獲得球数」欄）。

【９１７７】

ここで、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選してから、該小当たりで大当たりを発生させずに救済条件成立回数に達するまでに消費した球数は約３５００発であるから、該特図１小当たり当選時から、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行した場合の平均獲得球数は、「救済条件成立時の平均獲得球数（７０００）－救済条件成立回数までの使用球数（３５００）」から、約３５００発（この場合における平均獲得球数を「β」とする）となる（図５６３における「小当たりＡ当選時から連荘終了までの「平均獲得球数（β）」」欄）。なお、該特図１小当たり当選時から、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行させ、連荘が終了するまでの時間は約７０分となる（図５６３における「小当たりＡ当選時から連荘終了までの「平均消化時間（分）」」欄）。

【９１７８】

従って、Ｎｏ．１のケースにおける小当たり当選時の右打ち遊技方法による平均獲得球数は約４０００発（α）であって、小当たり当選時の左打ち遊技方法による平均獲得球数は約３５００発（β）であるから、２の平均獲得球数の差分（α－β）は約５００発となる（図５６３における「差分（α－β）」欄）。

【９１７９】

即ち、第２６実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「４００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約５００発多くなるように構成されている。

【９１８０】

同様に、Ｎｏ．２のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件

成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「４４２回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約１０発多くなるように構成されている。

【９１８１】

さらに、Ｎｏ．３のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「４４３回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約２発少なくなるように構成されている。

【９１８２】

また、Ｎｏ．４のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約６６７発少なくなるように構成されている。

【９１８３】

このように、第２６実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態における「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が４４２回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【９１８４】

一方、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態における「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が４４３回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【９１８５】

よって、第２６実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、「４４３回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆに格納している（図５６５参照）。

【９１８６】

次いで、Ｎｏ．５のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約５００発多くなるように構成されている。

【９１８７】

また、Ｎｏ．６のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５４２回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約１０発多くなるように構成されている。

【９１８８】

さらに、Ｎｏ．７のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５４３回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約２発少なくなるように構成されている。

【９１８９】
　また、Ｎｏ．８のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約６６７発少なくなるように構成されている。
【９１９０】
　従って、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態における「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が５４２回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。
【９１９１】
　一方、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態における「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が５４３回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。
【９１９２】
　よって、第２６実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、「５４３回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆに格納している（図５６５参照）。
【９１９３】
　次いで、Ｎｏ．９のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約５００発多くなるように構成されている。
【９１９４】
　また、Ｎｏ．１０のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６４２回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約１０発多くなるように構成されている。
【９１９５】
　さらに、Ｎｏ．１１のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６４３回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約２発少なくなるように構成されている。
【９１９６】
　また、Ｎｏ．１２のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「７００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約６６７発少なくなるように構成されている。
【９１９７】
　従って、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が６４２回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得

し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。
【９１９８】
一方、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が６４３回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。
【９１９９】
よって、第２６実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、「６４３回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆに格納している（図５６５参照）。
【９２００】
次いで、Ｎｏ．１３のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「４００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約４００発多くなるように構成されている。
【９２０１】
また、Ｎｏ．１４のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「４３５回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約３発多くなるように構成されている。
【９２０２】
さらに、Ｎｏ．１５のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「４３６回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８発少なくなるように構成されている。
【９２０３】
また、Ｎｏ．１６のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約７３３発少なくなるように構成されている。
【９２０４】
従って、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が４３５回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。
【９２０５】
一方、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が４３６回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。
【９２０６】
よって、第２６実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、「４３６回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆに格納している（図５６５参照）。
【９２０７】
次いで、Ｎｏ．１７のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条

件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約４００発多くなるように構成されている。

【９２０８】

また、Ｎｏ．１８のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５３５回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約３発多くなるように構成されている。

【９２０９】

さらに、Ｎｏ．１９のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５３６回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８発少なくなるように構成されている。

【９２１０】

また、Ｎｏ．２０のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約７３３発少なくなるように構成されている。

【９２１１】

従って、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が５３５回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【９２１２】

一方、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が５３６回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【９２１３】

よって、第２６実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、「５３６回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆに格納している（図５６５参照）。

【９２１４】

次いで、Ｎｏ．２１のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約４００発多くなるように構成されている。

【９２１５】

また、Ｎｏ．２２のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６３５回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約３発多くなるように構成されている。

【９２１６】

さらに、Ｎｏ．２３のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条

件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６３６回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８発少なくなるように構成されている。

【９２１７】

また、Ｎｏ．２４のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「７００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約７３３発少なくなるように構成されている。

【９２１８】

従って、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が６３５回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【９２１９】

一方、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が６３６回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【９２２０】

よって、第２６実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、「６３６回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆに格納している（図５６５参照）。

【９２２１】

次いで、図５６４に示すようにＮｏ．１のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「４００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約３００発多くなるように構成されている。

【９２２２】

また、Ｎｏ．２のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「４２７回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約３発多くなるように構成されている。

【９２２３】

さらに、Ｎｏ．３のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「４２８回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８発少なくなるように構成されている。

【９２２４】

また、Ｎｏ．４のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８００発少なくなるように構成されている。

【９２２５】

従って、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場

合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が４２７回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【９２２６】

一方、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が４２８回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【９２２７】

よって、第２６実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、「４２８回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆに格納している（図５６５参照）。

【９２２８】

次いで、Ｎｏ．５のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約３００発多くなるように構成されている。

【９２２９】

また、Ｎｏ．６のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５２７回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約３発多くなるように構成されている。

【９２３０】

さらに、Ｎｏ．７のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５２８回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８発少なくなるように構成されている。

【９２３１】

また、Ｎｏ．８のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８００発少なくなるように構成されている。

【９２３２】

従って、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が５２７回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【９２３３】

一方、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が５２８回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【９２３４】

よって、第２６実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、「５２８回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆに格納している（図５６５参照）。

【９２３５】
次いで、Ｎｏ．９のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約３００発多くなるように構成されている。
【９２３６】
また、Ｎｏ．１０のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６２７回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約３発多くなるように構成されている。
【９２３７】
さらに、Ｎｏ．１１のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６２８回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８発少なくなるように構成されている。
【９２３８】
また、Ｎｏ．１２のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「７００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８００発少なくなるように構成されている。
【９２３９】
従って、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が６２７回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。
【９２４０】
一方、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が６２８回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。
【９２４１】
よって、第２６実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、「６２８回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆに格納している（図５６５参照）。
【９２４２】
次いで、Ｎｏ．１３のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「４００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約２００発多くなるように構成されている。
【９２４３】
また、Ｎｏ．１４のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「４１８回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８発多くなるように構成されている。

【９２４４】
さらに、Ｎｏ．１５のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「４１９回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約３発少なくなるように構成されている。
【９２４５】
また、Ｎｏ．１６のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「７００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８６７発少なくなるように構成されている。
【９２４６】
従って、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が４１８回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。
【９２４７】
一方、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が４１９回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。
【９２４８】
よって、第２６実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、「４１９回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆに格納している（図５６５参照）。
【９２４９】
次いで、Ｎｏ．１７のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約２００発多くなるように構成されている。
【９２５０】
また、Ｎｏ．１８のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５１８回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８発多くなるように構成されている。
【９２５１】
さらに、Ｎｏ．１９のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「５１９回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約３発少なくなるように構成されている。
【９２５２】
また、Ｎｏ．２０のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「８００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８６７発少なくなるように構成されている。

【９２５３】
従って、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が５１８回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。
【９２５４】
一方、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が５１９回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。
【９２５５】
よって、第２６実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、「５１９回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆに格納している（図５６５参照）。
【９２５６】
次いで、Ｎｏ．２１のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約２００発多くなるように構成されている。
【９２５７】
また、Ｎｏ．２２のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６１８回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８発多くなるように構成されている。
【９２５８】
さらに、Ｎｏ．２３のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「６１９回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約３発少なくなるように構成されている。
【９２５９】
また、Ｎｏ．２４のケースにおいては、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「９００回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「７００回転」の時点で特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（α）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（β）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約８６７発少なくなるように構成されている。
【９２６０】
従って、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が６１８回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。
【９２６１】
一方、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が６１９回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。
【９２６２】
よって、第２６実施形態のパチンコ機１０では、リアルタイムベース値が「３６」で、

救済条件成立回数が「９００回転」の場合、「６１９回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆに格納している（図５６５参照）。

【９２６３】

このように、救済条件成立回数とリアルタイムベース値とを参照することで、より正確に損益分岐回数を算出することができ、より正確な大当たり優先報知期間、曖昧報知期間及び救済優先報知期間を把握することができる。その結果、特図１小当たり当選時の右打ち報知演出において、より正確な示唆演出を実行することができる。

【９２６４】

次に、図５６５を参照して、第２６実施形態の損益分岐回数テーブル２２２ｆについて説明する。図５６５は、第２６実施形態において、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２に記憶される損益分岐回数テーブル２２２ｆの一例を模式的に示した模式図である。上述したように、損益分岐回数テーブル２２２ｆは、図５６３及び図５６４の各状態別の期待獲得球数表に基づいて設定されている。また、損益分岐回数テーブル２２２ｆは、リアルタイムベース値と、救済条件成立回数とに基づいて、損益分岐回数、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間が規定されている。音声ランプ制御装置１１３は、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の実行回数と、損益分岐回数テーブル２２２ｆに規定された大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間とを比較して、該小当たり遊技のＯＰ時間において実行する右打ち報知演出の内容を決定する。

【９２６５】

従って、図５６５に示すように、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、損益分岐回数が「４４３回転」、大当たり優先報知期間が「０～４２３回転」、曖昧報知期間が「４２４～４６３回転」、救済優先報知期間が「４６４～７００回転」に設定されている。

【９２６６】

次いで、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、損益分岐回数が「５４３回転」、大当たり優先報知期間が「０～５２３回転」、曖昧報知期間が「５２４～５６３回転」、救済優先報知期間が「５６４～８００回転」に設定されている。

【９２６７】

次いで、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、損益分岐回数が「６４３回転」、大当たり優先報知期間が「０～６２３回転」、曖昧報知期間が「６２４～６６３回転」、救済優先報知期間が「６６４～９００回転」に設定されている。

【９２６８】

次いで、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、損益分岐回数が「４３６回転」、大当たり優先報知期間が「０～４１６回転」、曖昧報知期間が「４１７～４５６回転」、救済優先報知期間が「４５７～７００回転」に設定されている。

【９２６９】

次いで、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、損益分岐回数が「５３６回転」、大当たり優先報知期間が「０～５１６回転」、曖昧報知期間が「５１７～５５６回転」、救済優先報知期間が「５５７～８００回転」に設定されている。

【９２７０】

次いで、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、損益分岐回数が「６３６回転」、大当たり優先報知期間が「０～６１６回転」、曖昧報知期間が「６１７～６５６回転」、救済優先報知期間が「６５７～９００回転」に設定されている。

【９２７１】

次いで、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、損益分岐回数が「４２８回転」、大当たり優先報知期間が「０～４０８回転」、曖昧報知期間が「４０９～４４８回転」、救済優先報知期間が「４４９～７００回転」に設定されている。

【９２７２】

次いで、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、損益分岐回数が「５２８回転」、大当たり優先報知期間が「０～５０８回転」、曖昧報知期間が「５０９～５４８回転」、救済優先報知期間が「５４９～８００回転」に設定されている。

【９２７３】

次いで、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、損益分岐回数が「６２８回転」、大当たり優先報知期間が「０～６０８回転」、曖昧報知期間が「６０９～６４８回転」、救済優先報知期間が「６４９～９００回転」に設定されている。

【９２７４】

次いで、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、損益分岐回数が「４１９回転」、大当たり優先報知期間が「０～３９９回転」、曖昧報知期間が「４００～４３９回転」、救済優先報知期間が「４４０～７００回転」に設定されている。

【９２７５】

次いで、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、損益分岐回数が「５１９回転」、大当たり優先報知期間が「０～４９９回転」、曖昧報知期間が「５００～５３９回転」、救済優先報知期間が「５４０～８００回転」に設定されている。

【９２７６】

次いで、リアルタイムベース値が「３６」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、損益分岐回数が「６１９回転」、大当たり優先報知期間が「０～５９９回転」、曖昧報知期間が「６００～６３９回転」、救済優先報知期間が「６４０～９００回転」に設定されている。

【９２７７】

なお、リアルタイムベース値が「３０」より小さい値である場合は「３０」を、「３１」である場合は「３２」を、「３３」である場合は「３４」を、「３５」である場合は「３６」を、「３７」より大きい値である場合は「３６」を、それぞれ参照するように構成されている。

【９２７８】

また、上述したように、小当たり当選時の特別図柄の動的表示の実行回数が損益分岐回数よりも大きい値となっている状態で小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行した場合、該小当たり当選時から「普図低確時間短縮状態」への移行に伴う連荘終了までの平均消化時間は約６０分程度となる（図５６３及び図５６４参照）。

【９２７９】

よって、例えば、パチンコホールにおいて第２６実施形態のパチンコ機１０を遊技している場合で、該パチンコホールの閉店３０分前において、救済優先報知期間に特図１小当たりに当選した場合、本来であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行した方が、遊技者が獲得し得る平均獲得球数は多くなるが、この状況において大当たりを発生させずに左打ち遊技を継続すると、救済条件成立回数に達する前に、又は、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行して連荘を継続している最中に閉店時間となってしまい、結果的に遊技者が本来獲得し得る出玉よりも少なくなってしまうおそれがある。

【９２８０】

このため、第２６実施形態のパチンコ機１０では、通常のパチンコホールにおける閉店時間を考慮し、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、ＲＴＣ２

４５（図５６２参照）より現在時刻を参照し、現在時刻が２０時以降の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の実行回数にかかわらず、大当たり優先報知を行うように構成されている。

【９２８１】

このように構成することで、パチンコホールの閉店時間が近い場合であっても、遊技者が安心してパチンコ機１０を遊技することができる。

【９２８２】

次に、図５６６から図５７０のフローチャートを参照して、第２６実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。第２１実施形態の各制御処理と、第２６実施形態の各制御処理との異なる点は、主に、救済条件成立回数の抽選処理が追加されている点と、該救済条件成立回数及びベース値に関わるコマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信する処理が追加されている点と、である。

【９２８３】

まず、図５６６は、第２６実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。第２０実施形態の立ち上げ処理と、第２６実施形態の立ち上げ処理との異なる点は、救済条件成立回数抽選処理が追加されている点である。

【９２８４】

第２６実施形態の立ち上げ処理では、Ｓ１１７の処理を終えると、救済条件成立回数を設定すべく、救済条件成立回数抽選処理を実行し（Ｓ１６１）、処理をＳ１１３に移行する。

【９２８５】

ここで、図５６７を参照して、第２６実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される救済条件成立回数抽選処理（Ｓ１６１）について説明する。図５６７は、第２６実施形態の救済条件成立回数抽選処理（Ｓ１６１）を示すフローチャートである。

【９２８６】

この救済条件成立回数抽選処理（Ｓ１６１）は、パチンコ機１０の電源投入時のＲＡＭ２０３の初期化処理時および大当たり終了時、即ち、救済条件成立回数が初期化されるタイミングにおいて実行され、救済条件成立回数を新たに設定するための処理である。

【９２８７】

この救済条件成立回数抽選処理（Ｓ１６１）では、まず、救済条件成立回数を抽選する（Ｓ１４１）。この抽選処理では、救済条件成立回数テーブル２０２ｎ（図５６１参照）に設定された３の値（「７００回」、「８００回」又は「９００回」のいずれか）の中から１の値が無作為に抽選される。

【９２８８】

次いで、Ｓ１４１の処理における抽選結果を救済条件成立回数格納エリア２０３ｑに格納し（Ｓ１４２）、この救済条件成立回数抽選処理（Ｓ１６１）を終了して、立ち上げ処理（図５６６参照）に戻る。

【９２８９】

図５６６の立ち上げ処理に戻って、説明を続ける。Ｓ１１３の処理を終えると、救済条件成立回数コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ１６２）、処理をＳ１６３に移行する。

【９２９０】

第２０実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３は電源のバックアップ機能を有しておらず、該音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３は立ち上げ処理によって初期化されるため（図５７１のＳ１０１０参照）、パチンコ機１０の立ち上げ処理の都度、設定値コマンド及び救済条件成立回数コマンドが設定され、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に送信されるように構成されている。

【９２９１】

ここで設定された救済条件成立回数コマンドは、タイマ割込処理の外部出力処理（図４９２のＳ２０１参照）において、音声ランプ制御装置１１３へと送信される。音声ランプ制御装置１１３は、救済条件成立回数コマンドを受信すると、該救済条件成立回数より大当たり優先報知回数及び曖昧報知回数を算出し、各情報をＲＡＭ２２３に設けられた各エリアに格納する（図５７２にて後述）。

【９２９２】

次いで、図５６８を参照して、第２６実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図４９２参照）の一処理である当たり処理（Ｓ２０３）について説明する。図５６８は、第２６実施形態の当たり処理（Ｓ２０３）を示したフローチャートである。第２１実施形態の当たり処理（Ｓ２０３）と、第２６実施形態の当たり処理（Ｓ２０３）との異なる点は、大当たり時に救済条件成立回数格納エリア２０３ｑのクリア処理が追加されている点である。

【９２９３】

第２６実施形態の当たり処理（Ｓ２０３）では、Ｓ６０３の処理を終えると、救済条件成立回数格納エリア２０３ｑをクリアし（Ｓ６０４）、処理をＳ６０５に移行する。

【９２９４】

次いで、図５６９を参照して、第２６実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり終了処理（Ｓ６２２）について説明する。図５６９は、第２６実施形態の大当たり終了処理（Ｓ６１０）を示したフローチャートである。第２１実施形態の大当たり終了処理（Ｓ６１０）と、第２６実施形態の大当たり終了処理（Ｓ６１０）との異なる点は、救済条件成立回数に関わる処理が追加されている点である。

【９２９５】

第２６実施形態の大当たり終了処理（Ｓ６１０）では、Ｓ６６１１の処理を終えると、次いで、救済条件成立回数を設定すべく、救済条件成立回数抽選処理を実行し（Ｓ１６１）、設定された救済条件成立回数に基づいて救済条件成立回数コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ１６２）、処理をＳ６６１３に移行する。

【９２９６】

次いで、図５７０を参照して、第２６実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるベース値処理（Ｓ２５１）について説明する。図５７０は、第２６実施形態のベース値処理（Ｓ２５１）を示すフローチャートである。第２１実施形態のベース値処理（Ｓ２５１）と、第２６実施形態のベース値処理（Ｓ２５１）との異なる点は、算出されたベース値に基づいて、音声ランプ制御装置１１３に送信するためのコマンド設定処理が追加されている点である。

【９２９７】

第２６実施形態のベース値処理（Ｓ２５１）では、Ｓ８５３の処理を終えると、ベース値コマンドを設定して（Ｓ８５４）、このベース値処理（Ｓ２５１）を終了する。なお、Ｓ８５４の処理で設定されたベース値コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４９２のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【９２９８】

音声ランプ制御装置１１３は、ベース値コマンドを受信すると、該受信したリアルタイムベース値をサブベース値格納エリア２２３ｎに格納する。そして、電源投入時及び大当たり終了時において、該サブベース値格納エリア２２３ｎに格納したリアルタイムベース値及びサブ救済条件成立回数格納エリア２２３ｈに格納した救済条件成立回数に基づいて大当たり優先報知回数及び曖昧報知回数を算出する（図５７２にて後述）。

【９２９９】

次に、図５７１から図５７５を参照して、第２６実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。第２１実施形態の各

制御処理と、第２６実施形態の各制御処理との異なる点は、主に、ベース値コマンド及び救済条件成立回数コマンドに関わる処理が追加されている点である。

【９３００】

まず、図５７１を参照して、第２６実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図５７１は、第２６実施形態の立ち上げ処理を示したフローチャートである。第２１実施形態の立ち上げ処理と、第２６実施形態の立ち上げ処理との異なる点は、大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍ及び曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに値を格納する処理が削除されている点である。

【９３０１】

上述したように、第２１実施形態のパチンコ機１０では、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間が、それぞれ１の値に設定されるため、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理において、大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍ及び曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに値を格納するように構成されていた（図５４４参照）。

【９３０２】

一方、第２６実施形態のパチンコ機１０では、現在の救済条件成立回数とベース値とによって大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間が決定されるため、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理では大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍ及び曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに値の格納は行わず、救済関連コマンド受信処理において行われる（図５７２にて後述）。

【９３０３】

次いで、図５７２を参照して、第２６実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される救済関連コマンド受信処理（Ｓ１２１４）について説明する。図５７２は、第２６実施形態の救済関連コマンド受信処理（Ｓ１２１４）を示したフローチャートである。第２１実施形態の救済関連コマンド受信処理（Ｓ１２１４）と、第２６実施形態の救済関連コマンド受信処理（Ｓ１２１４）との異なる点は、ベース値コマンド及び救済条件成立回数コマンドに関わる処理が追加されている点である。

【９３０４】

第２６実施形態の救済関連コマンド受信処理（Ｓ１２１４）では、まず、主制御装置１１０よりベース値コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２７１）。判別の結果、ベース値コマンドを受信していれば（Ｓ１２７１：Ｙｅｓ）、受信したリアルタイムベース値をサブベース値格納エリア２２３ｎに格納し（Ｓ１２７２）、この救済関連コマンド受信処理（Ｓ１２１４）を終了して、コマンド判定処理（図５１４参照）に戻る。

【９３０５】

Ｓ１２７１の処理において、ベース値コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２７１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より救済条件成立回数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２７３）。判別の結果、救済条件成立回数コマンドを受信していれば（Ｓ１２７３：Ｙｅｓ）、受信した救済条件成立回数をサブ救済条件成立回数格納エリア２２３ｈに格納する（Ｓ１２７４）。その後、該救済条件成立回数及びサブベース値格納エリア２２３ｎに格納されたリアルタイムベース値より、損益分岐回数テーブル２２２ｆ（図５６５参照）に基づいて大当たり優先報知回数及び曖昧報知回数を算出して、大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍ及び曖昧報知回数格納エリア２２３ｎにそれぞれ格納し（Ｓ１２７５及びＳ１２７６）、この救済関連コマンド受信処理（Ｓ１２１４）を終了して、コマンド判定処理（図５１４参照）に戻る。

【９３０６】

なお、上述したように、Ｓ１２７５及びＳ１２７６の処理は、損益分岐回数テーブル２２２ｆ（図５６５照）を参照して算出される。例えば、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「７００回」である場合、大当たり優先報知期間が「０～４２３回転」、曖昧報知期間が「４２４～４６３回転」、救済優先報知期間が「４６４～７００回転」に設定されているため、大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍに「４２４回転」が、曖昧報知回数格納エリア２２３ｎに「４６４回転」が、それぞれ格納される。

【９３０７】
一方、Ｓ１２７３の処理において、救済条件成立回数コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２７３：Ｎｏ）、処理をＳ１２７７に移行する。
【９３０８】
次いで、図５７３を参照して、第２６実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）について説明する。図５７３は、第２６実施形態の表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）を示したフローチャートである。第２１実施形態の表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）と、第２６実施形態の表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）と、の異なる点は、現在時刻の判別処理が追加されている点である。
【９３０９】
第２６実施形態の表示用特図１停止種別コマンド設定処理（Ｓ１３０８）では、Ｓ１３７４の判別の結果、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオンされていない場合、即ち、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオフ状態の場合（Ｓ１３７４：Ｎｏ）、前回の大当たり（又は、電源投入時のＲＡＭ２０３初期化処理）から一度も救済条件成立回数に達していないため、次いで、ＲＴＣ２４５の計時レジスタ２４７ａより現在時刻を読み込み、現在時刻が２０時以降であるか否かを判別する（Ｓ１３７５）。
【９３１０】
Ｓ１３７５の処理において、現在時刻が２０時以降でないと判別された場合（Ｓ１３７５：Ｎｏ）、現在時刻は２０時より前の時間帯であって、救済条件成立回数まで特別図柄の動的表示を実行し、「普図低確時間短縮状態」へ移行させて連荘状態を消化する時間があると判断し、処理をＳ１３８１に移行する。
【９３１１】
一方、Ｓ１３７５の処理において、現在時刻が２０時以降であると判別された場合（Ｓ１３７５：Ｙｅｓ）、救済条件成立回数まで特別図柄の動的表示を実行し、「普図低確時間短縮状態」へ移行させて連荘状態を消化する時間がないと判断し、処理をＳ１３７７に移行する。
【９３１２】
次いで、図５７４を参照して、第２６実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される当たり演出処理（Ｓ１１０５）について説明する。図５７４は、第２６実施形態の当たり演出処理（Ｓ１１０５）を示したフローチャートである。第２１実施形態の当たり演出処理（Ｓ１１０５）と、第２６実施形態の当たり演出処理（Ｓ１１０５）と、の異なる点は、サブ救済条件成立回数格納エリア２２３ｈのクリア処理が追加されている点である。
【９３１３】
第２６実施形態の当たり演出処理（Ｓ１１０５）では、Ｓ１４０１の判別の結果、大当たりに当選した場合（Ｓ１４０１：Ｙｅｓ）、初期化処理として、サブ救済条件成立回数格納エリア２２３ｈ、大当たり優先報知回数格納エリア２２３ｍ及び曖昧報知回数格納エリア２２３ｎをクリアし（Ｓ１４２２）、処理をＳ１４０３に移行する。
【９３１４】
次いで、図５７５を参照して、第２６実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）について説明する。図５７５は、第２６実施形態の小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）を示したフローチャートである。第２１実施形態の小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）と、第２６実施形態の小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）との異なる点は、現在時刻の判別処理が追加されている点である。
【９３１５】
第２６実施形態の小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９）では、Ｓ１５０３の判別の結果、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオンされていない場合、即ち、サブ救

済設定済みフラグ２２３ｊがオフ状態の場合（Ｓ１５０３：Ｎｏ）、前回の大当たり（又は、電源投入時のＲＡＭ２０３初期化処理）から一度も救済条件成立回数に達していないため、次いで、ＲＴＣ２４５の計時レジスタ２４７ａより現在時刻を読み込み、現在時刻が２０時以降であるか否かを判別する（Ｓ１５０４）。

【９３１６】

Ｓ１５０４の処理において、現在時刻が２０時以降でないと判別された場合（Ｓ１５０４：Ｎｏ）、現在時刻は２０時より前の時間帯であって、救済条件成立回数まで特別図柄の動的表示を実行し、「普図低確時間短縮状態」へ移行させて連荘状態を消化する時間があると判断し、処理をＳ１５１５に移行する。

【９３１７】

一方、Ｓ１５０４の処理において、現在時刻が２０時以降であると判別された場合（Ｓ１５０４：Ｙｅｓ）、救済条件成立回数まで特別図柄の動的表示を実行し、「普図低確時間短縮状態」へ移行させて連荘状態を消化する時間がないと判断し、処理をＳ１５０６に移行する。

【９３１８】

以上、説明したように、第２６実施形態のパチンコ機１０では、電源投入時のＲＡＭ２０３初期化処理時及び大当たり遊技の終了時に救済条件成立回数テーブル２０２ｎを参照し、複数の救済条件成立回数（即ち、「７００回」、「８００回」又は「９００回」）の中から、遊技状態及びその他の状況にかかわらず無作為に１の救済条件成立回数を抽選するように構成する。

【９３１９】

このように構成することで、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間の各値が一意ではなくなり、複数種類の期間が設定され得るようにすることができる。

【９３２０】

その結果、遊技ホールの開店時からパチンコ機１０の遊技を開始した場合における設定値の変更有無の判別を困難にすることができ、パチンコ機１０の稼働低下を軽減することができる。

【９３２１】

また、第２６実施形態のパチンコ機１０では、主制御装置１１０によって算出されたリアルタイムベース値及び救済条件成立回数を音声ランプ制御装置１１３にコマンド送信し、音声ランプ制御装置１１３において、リアルタイムベース値及び救済条件成立回数から、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間を算出するように構成する。

【９３２２】

このように構成することで、より正確な大当たり優先報知期間、曖昧報知期間及び救済優先報知期間を把握することができる。その結果、特図１小当たり当選時の右打ち報知演出において、より正確な示唆演出を実行することができる。

【９３２３】

その他、第２６実施形態におけるパチンコ機１０は、第２０実施形態及び第２１実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【９３２４】

＜第２７実施形態＞

次いで、図５７６を参照して、本発明を適用した第２７実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第２７実施形態のパチンコ機１０について、第２０実施形態及び第２１実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２７実施形態のパチンコ機１０の説明において、第２０実施形態及び第２１実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第２０実施形態及び第２１実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【９３２５】

従来、所定の期間が経過した後に予め定めた遊技者に有利な遊技状態に移行して遊技者

に利益を付与する遊技機がある。有利な遊技状態において、遊技者の遊技により所定の条件が成立した場合に遊技者は賞球を得ることができる。

【９３２６】

このような遊技機において、所定の期間における遊技者への有利な遊技状態の発生に対する示唆は十分に好適なものではなく、さらなる示唆の内容の向上が求められている。

【９３２７】

具体的には、例えば、所定期間において、有利な遊技状態の発生に対する示唆が一様である場合、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低を遊技者が理解することができない。また、示唆を利益の高低に応じて変化させることに関して生じる興趣も得ることができない。

【９３２８】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、所定期間における有利な遊技状態の発生に対する示唆を好適に行い、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低に対する遊技者の理解を深め、示唆に関する興趣を高めることを目的としている。

【９３２９】

より具体的には、例えば、第２０実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において、大当たりを発生可能な（即ち、特定領域６５ｄを通過可能な）小当たり当選時に、該小当たりで大当たりを発生させるか否かの選択肢を設けた遊技性とすることで、遊技のバリエーションを豊富にするとともに、遊技者に対して、獲得可能な出玉の期待値がより高くなる打ち方報知を実行できる遊技機を提供することを目的としている。

【９３３０】

本目的を達成するために、第２７実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備え、前記利益発生手段は、前記特定の遊技状態では、前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、遊技者による前記所定の遊技操作に基づいて前記所定の遊技条件が成立した場合にのみ前記特定利益を発生させる。

【９３３１】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」として

の「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定時期」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備える。

【９３３２】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【９３３３】

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

【９３３４】

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【９３３５】

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。

【９３３６】

さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【９３３７】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が

停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【９３３８】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。

【９３３９】

また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

【９３４０】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が検知されることなどが挙げられる。

【９３４１】

また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図１始動口、特図２始動口、普図始動口などが挙げられる。

【９３４２】

さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【９３４３】

また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。

【９３４４】

さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別

図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

【９３４５】

また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。

【９３４６】

さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【９３４７】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【９３４８】

さらに、報知態様は、少なくとも２種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

【９３４９】

ここで、図５７６を参照して、第２７実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図５７６は、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示した図である。

【９３５０】
より詳細には、図５７６（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５５０」（即ち、曖昧報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図５７６（ｂ）は、図５７６（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。
【９３５１】
また、図５７６（ｃ）は、図５７６（ｂ）の状態から、遊技者の右打ち遊技によって特定領域６５ｄを球が通過したことを報知している状態を示した図であり、図５７６（ｄ）は、図５７６（ｃ）の状態から、大当たり状態に移行したことを示した図である。
【９３５２】
図５７６（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示している。
【９３５３】
図５７６（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「５５０」となっており、図５４３に示す損益分岐回数テーブル２２２ｆにおいて、曖昧報知期間における変動演出であることを示している。
【９３５４】
また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており、特図１小当たりに当選したことを示している。なお、第２７実施形態のパチンコ機１０では、曖昧報知期間において、小当たり当選時の右打ち遊技方法を実行した場合と、小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行した場合と、において、遊技者が獲得し得る出玉の期待値を比較すると、その差異は僅少であるため、いずれかの打ち方をすることで明確に平均獲得球数が多くなるとは言い難い程度の差異となっている。
【９３５５】
よって、図５７６（ａ）の状況では、この後実行される小当たり遊技において、右打ち遊技の実行有無にかかわらず、獲得し得る出玉の期待値に大きな差異がないことを示唆するために、第３図柄８１ｂの左右の各図柄列に同一図柄（ここでは数字の「２」）を停止させ、中央の図柄列に「チャレンジ図柄」の文字が記載された主図柄を停止させている。
【９３５６】
次いで、図５７６（ｂ）は、図５７６（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。
【９３５７】
また、主表示領域Ｄｍの中段右部分には「右打ち？」の文字メッセージ８１ｇが表示されており、右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。
【９３５８】
さらに、主表示領域Ｄｍの下段右部分には「Ｖ獲得で大当たりよ」の文字メッセージ８１ｈが表示されており、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。
【９３５９】
また、主表示領域Ｄｍの左部分には女性が首をかしげているキャラクタ図柄８１ｊが表示されており、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える表示となっている。なお、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該小当たり遊技において右打ち遊技することを示唆している。
【９３６０】
このように、第２７実施形態のパチンコ機１０では、曖昧期間中に特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出は、大当たり優先期間中及び救済優先期間中に特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出（図５４９（ｂ）及び図５４９（ｄ）参照）とは全く

異なる報知演出を実行するように構成されている。

【９３６１】

このように構成することで、大当たり優先期間中及び救済優先期間中とは異なる期間であることを遊技者に示唆することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９３６２】

次いで、図５７６（ｃ）は、図５７６（ｂ）の状態から、遊技者の右打ち遊技によって特定領域６５ｄを球が通過したことを報知している状態を示している。主表示領域Ｄｍの中央部分には、「Ｖ獲得」の文字メッセージ８１ｏが表示されており、遊技者の右打ち遊技によって特定領域６５ｄを球が通過し、大当たり状態に移行することを示している。

【９３６３】

次いで、図５７６（ｄ）は、図５７６（ｃ）の状態から、大当たり状態に移行したことを示している。主表示領域Ｄｍの左上部分には、「２Ｒ」の大当たりラウンド表示８１ｏが表示されており、小当たり遊技において特定領域６５ｄを球が通過したことに基づいて大当たり状態へ移行し、２Ｒ目が開始されたことを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には女性が踊っているキャラクタ図柄８１ｊが表示されている。

【９３６４】

以上、説明したように、第２７実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、遊技者の右打ち遊技によって特定領域６５ｄを球が通過した場合にのみ大当たり状態に移行するように構成する。

【９３６５】

このように構成することで、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合であっても、遊技者が右打ち遊技を行わず、特定領域６５ｄを球が通過しなければ、大当たり状態に移行しないようにすることができる。

【９３６６】

その結果、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に実行される右打ち報知演出を遊技者が確認し、遊技者自身が右打ち遊技を行って特定領域６５ｄを通過させるか否かで大当たり状態を発生させるか否かを決定することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【９３６７】

その他、第２７実施形態におけるパチンコ機１０は、第２０実施形態及び第２１実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【９３６８】

＜第２８実施形態＞

次いで、図５７７を参照して、本発明を適用した第２８実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第２８実施形態のパチンコ機１０について、第２０実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２８実施形態のパチンコ機１０の説明において、第２０実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第２０実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【９３６９】

従来、所定の期間が経過した後に予め定めた遊技者に有利な遊技状態に移行して遊技者に利益を付与する遊技機がある。有利な遊技状態において、遊技者の遊技により所定の条件が成立した場合に遊技者は賞球を得ることができる。

【９３７０】

このような遊技機において、所定の期間における遊技者への有利な遊技状態の発生に対する示唆は十分に好適なものではなく、さらなる示唆の内容の向上が求められている。

【９３７１】

具体的には、例えば、所定期間において、有利な遊技状態の発生に対する示唆が一様である場合、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低を遊技者が理解することができない。また、示唆を利益の高低に応じて変化させることに関して生じる興趣も得ることができない。

【９３７２】
本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、所定期間における有利な遊技状態の発生に対する示唆を好適に行い、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低に対する遊技者の理解を深め、示唆に関する興趣を高めることを目的としている。
【９３７３】
より具体的には、例えば、第２０実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において、大当たりを発生可能な（即ち、特定領域６５ｄを通過可能な）小当たり当選時に、該小当たりで大当たりを発生させるか否かの選択肢を設けた遊技性とすることで、遊技のバリエーションを豊富にするとともに、遊技者に対して、獲得可能な出玉の期待値がより高くなる打ち方報知を実行できる遊技機を提供することを目的としている。
【９３７４】
本目的を達成するために、第２８実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備え、前記利益発生手段は、前記特定の遊技状態では、前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、遊技者による前記所定の遊技操作に基づいて前記所定の遊技条件が成立した場合にのみ前記特定利益を発生させる。
【９３７５】
本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定時期」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備える。
【９３７６】
なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。
【９３７７】
また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数ま

たは少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

【９３７８】

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【９３７９】

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。

【９３８０】

さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【９３８１】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【９３８２】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロ

ード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。
【９３８３】
　また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。
【９３８４】
　さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が検知されることなどが挙げられる。
【９３８５】
　また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図１始動口、特図２始動口、普図始動口などが挙げられる。
【９３８６】
　さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。
【９３８７】
　また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。
【９３８８】
　さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。
【９３８９】
　また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出

ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。

【９３９０】

さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【９３９１】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【９３９２】

さらに、報知態様は、少なくとも２種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

【９３９３】

ここで、図５７７を参照して、第２８実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図５７７は、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示した図である。

【９３９４】

より詳細には、図５７７（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図５７７（ｂ）は、図５７７（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【９３９５】

さらに、図５７７（ｃ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「６３７」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図５７７（ｄ）は、図５

７７（ｃ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【９３９６】

図５７７（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示している。

【９３９７】

図５７７（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「５８」となっており、図４８０に示す損益分岐回数テーブル２２２ｆに設定されている通り、大当たり優先報知期間における変動演出であることを示している。

【９３９８】

また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており、特図１小当たりに当選したことを示している。なお、第２８実施形態のパチンコ機１０では、大当たり優先報知期間においては、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。

【９３９９】

よって、図５７７（ａ）の状況では、この後実行される小当たり遊技において、遊技者に右打ち遊技を実行させ、大当たり遊技を発生させることを示唆するために、第３図柄８１ｂの各図柄列に同一図柄（ここでは数字の「２」）を停止させている。

【９４００】

次いで、図５７７（ｂ）は、図５７７（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該小当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【９４０１】

また、主表示領域Ｄｍの上段右部分には「右打ち」の文字メッセージ８１ｃが、主表示領域Ｄｍの上段左部分には「Ｖを狙え」の文字メッセージ８１ｄが、それぞれ表示されており、いずれも右打ち遊技を示唆するメッセージとなっている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、Ｖ獲得時示唆表示８１ｑが表示されている。このＶ獲得時示唆表示８１ｑは、左側部分に表示されたＶ獲得時出玉示唆メッセージ８１ｑ１及びＶ獲得時出玉示唆図柄８１ｑ２と、右側部分に表示された大当り後出玉示唆メッセージ８１ｑ３及び大当り後出玉示唆図柄８１ｑ４と、で構成されている。

【９４０２】

Ｖ獲得時示唆表示８１ｑの左上部分には、「Ｖ獲得で出玉獲得」のＶ獲得時出玉示唆メッセージ８１ｑ１が、Ｖ獲得時示唆表示８１ｑの左下部分には、ドル箱に獲得出玉が入った図柄及び、該図柄の前面に「○」を付したＶ獲得時出玉示唆図柄８１ｑ２が、それぞれ表示されている。Ｖ獲得時出玉示唆メッセージ８１ｑ１及びＶ獲得時出玉示唆図柄８１ｑ２は、いずれも、現在実行中の小当たり遊技において右打ち遊技を実行して特定領域６５ｄに球を通過させ、大当たりを発生させた場合に獲得可能な出玉を示唆している。

【９４０３】

また、Ｖ獲得時示唆表示８１ｑの右上部分には、「大当たり後はラッシュ突入？」の大当り後出玉示唆メッセージ８１ｑ３が、Ｖ獲得時示唆表示８１ｑの右下部分には、Ｖ獲得時出玉示唆図柄８１ｑ２よりも大量の出玉獲得を示唆した図柄及び、該図柄の前面に「？」を付した大当り後出玉示唆図柄８１ｑ４が、それぞれ表示されている。大当り後出玉示唆メッセージ８１ｑ３及び大当り後出玉示唆図柄８１ｑ４は、いずれも、現在実行中の小当たり遊技において大当たりを発生させた後の遊技状態（即ち、「普図高確時間短縮状態Ａ」（図４６３参照））において獲得可能な出玉を示唆しているものの、大当り後出玉示唆図柄８１ｑ４に「？」が付されていることから、大当たり後の遊技状態において、大量の出玉獲得の可能性が不明瞭であることを示唆している。

【９４０４】
よって、図５７７（ｂ）では、現在実行中の小当たり遊技において大当たりを発生させ、一定の出玉が獲得可能となることを示唆しているものの、該大当たり後に移行する遊技状態での出玉獲得が不明瞭であり、トータルとして大量の出玉獲得につながる可能性が不明瞭であることを示唆している。
【９４０５】
次いで、図５７７（ｃ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「６３７」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示している。
【９４０６】
図５７７（ｃ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「６３７」となっており、図４８０に示す損益分岐回数テーブル２２２ｆに設定されている通り、救済優先報知期間における変動演出であることを示している。
【９４０７】
また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており、特図１小当たりに当選したことを示している。なお、第２８実施形態のパチンコ機１０では、救済優先報知期間においては、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。
【９４０８】
よって、図５７７（ｃ）の状況では、この後実行される小当たり遊技において、右打ち遊技を実行せず、大当たり遊技を発生させない方が獲得し得る出玉の期待値が高くなることを示唆するために、第３図柄８１ｂの左右の各図柄列に同一図柄（ここでは数字の「２」）を停止させ、中央の図柄列に「チャレンジ図柄」の文字が記載された主図柄を停止させている。
【９４０９】
次いで、図５７７（ｄ）は、図５７７（ｃ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該小当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。
【９４１０】
また、主表示領域Ｄｍの上段右部分には「右打ち？」の文字メッセージ８１ｃが、主表示領域Ｄｍの上段左部分には「Ｖ獲得で大当たり」の文字メッセージ８１ｄが、それぞれ表示されており、右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、Ｖ非獲得時示唆表示８１ｒが表示されている。このＶ非獲得時示唆表示８１ｒは、左側部分に表示されたＶ非獲得時出玉示唆メッセージ８１ｒ１及びＶ非獲得時出玉示唆図柄８１ｒ２と、右側部分に表示された救済条件成立時出玉示唆メッセージ８１ｒ３及び救済条件成立時出玉示唆図柄８１ｒ４と、で構成されている。
【９４１１】
Ｖ獲得時示唆表示８１ｑの左上部分には、「Ｖ非通過で出玉なし」のＶ非獲得時出玉示唆メッセージ８１ｒ１が、Ｖ獲得時示唆表示８１ｑの左下部分には、ドル箱に獲得出玉が入った図柄及び、該図柄の前面に「×」を付したＶ非獲得時出玉示唆図柄８１ｒ２が、それぞれ表示されている。Ｖ非獲得時出玉示唆メッセージ８１ｒ１及びＶ非獲得時出玉示唆図柄８１ｒ２は、いずれも、現在実行中の小当たり遊技において右打ち遊技を実行せず、特定領域６５ｄに球を通過させずに大当たりを発生させなかった場合に獲得可能な出玉を示唆しており、Ｖ非獲得時出玉示唆図柄８１ｒ２の前面の「×」が付されていることから、特定領域６５ｄに球を通過させないことで、出玉の獲得が不可又は困難となることを示唆している。
【９４１２】

また、Ｖ獲得時示唆表示８１ｑの右上部分には、「救済条件成立でラッシュ突入」の救済条件成立時出玉示唆メッセージ８１ｒ３が、Ｖ獲得時示唆表示８１ｑの右下部分には、Ｖ獲得時出玉示唆図柄８１ｑ２よりも大量の出玉獲得を示唆した図柄及び、該図柄の前面に「○」を付した救済条件成立時出玉示唆図柄８１ｒ４が、それぞれ表示されている。救済条件成立時出玉示唆メッセージ８１ｒ３及び救済条件成立時出玉示唆図柄８１ｒ４は、いずれも、現在実行中の小当たり遊技において大当たりを発生させず、左打ち遊技を継続して救済条件を成立させた場合に移行する遊技状態（即ち、「普図低確時間短縮状態」（図４６３参照））において獲得可能な出玉を示唆しており、救済条件成立時出玉示唆図柄８１ｒ４に「○」が付されていることから、救済条件成立後の遊技状態において、大量の出玉獲得が容易又は可能であることを示唆している。

【９４１３】

よって、図５７７（ｄ）では、現在実行中の小当たり遊技において大当たりを発生させず、一定の出玉獲得が得られないことを示唆しているものの、左打ち遊技を継続して救済条件を成立させた場合に移行する遊技状態において大量の出玉獲得が容易又は可能であり、結果的に図５７７（ｂ）に示す遊技状態（即ち、「普図高確時間短縮状態Ａ」（図４６３参照））よりも多くの出玉獲得につながる可能性があることを示唆している。

【９４１４】

以上、説明したように、第２８実施形態のパチンコ機１０では、大当たり優先報知期間中に特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出（即ち、大当たり優先報知演出）において、小当たり当選時の右打ち遊技方法によって一定の出玉が獲得可能となるものの、小当たり当選に基づく大当たり後に移行する遊技状態での出玉獲得が不明瞭であり、トータルとして大量の出玉獲得につながる可能性が不明瞭であることを示唆するように構成する。

【９４１５】

また、救済優先報知期間中に特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出（即ち、救済優先報知演出）において、小当たり当選に基づく大当たり状態を発生させないことで、一定の出玉獲得が得られないものの、小当たり当選時の左打ち遊技方法によって移行する遊技状態において大量の出玉獲得が容易又は可能であり、結果的に小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも多くの出玉獲得につながる可能性があることを示唆するように構成する。

【９４１６】

このように構成することで、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合において、小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法と、２の遊技方法から選択可能とすることができる。

【９４１７】

その結果、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、該小当たり遊技のＯＰ時間において実行される右打ち報知演出の内容を確認することで、小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法と、のいずれの打ち方を選択した方が獲得し得る平均獲得球数が多くなるかを判別することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【９４１８】

その他、第２８実施形態におけるパチンコ機１０は、第２０実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【９４１９】

＜第２９実施形態＞

次いで、図５７８～図５８１を参照して、本発明を適用した第２９実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第２９実施形態のパチンコ機１０について、第２０実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２９実施形態のパチンコ機１０の説明において、第２０実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第２０実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【９４２０】
第２０実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」における特別図柄の動的表示の実行中に、第３図柄表示装置８１において救済カウンタ２０３ｒの値を示す文字メッセージ８１ａを示すように構成されている（図５４１（ａ）参照）。
【９４２１】
しかし、第２０実施形態における救済カウンタ２０３ｒの表示態様は一様であり、さらなる示唆内容の向上が求められる。
【９４２２】
具体的には、例えば、救済カウンタ２０３ｒの表示態様は一様である場合、該文字メッセージ８１ａの意図を遊技者が理解することが困難となる。また、該救済カウンタ２０３ｒの値が示す変化に関して生じる興趣も得ることができない。
【９４２３】
第２９実施形態のパチンコ機１０は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、所定期間における特定情報の表示態様を好適に変化させ、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低に対する遊技者の理解を深め、特定情報の表示態様に関する興趣を高めることを目的としている。
【９４２４】
より具体的には、例えば、第２９実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」における特別図柄の動的表示の実行回数（即ち、大当たり優先報知期間または救済優先報知期間）によって、救済カウンタ２０３ｒの表示態様を変化させることで、遊技者に対して、現在の遊技状態において特図１小当たりに当選した場合の遊技方法を推測させ、検討させる遊技機を提供することを目的としている。
【９４２５】
本目的を達成するために、第２９実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備え、前記表示手段は、前記特定情報に基づいて表示する特定表示手段を備え、前記特定表示手段は、前記特定の遊技状態における前記変動表示の実行回数によって表示態様を変化させる。
【９４２６】
本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」として

の「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定時期」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備え、「特定表示手段」としての「報知機能」を備える。

【９４２７】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【９４２８】

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

【９４２９】

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【９４３０】

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。

【９４３１】

さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【９４３２】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が

停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【９４３３】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。

【９４３４】

また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

【９４３５】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が検知されることなどが挙げられる。

【９４３６】

また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図１始動口、特図２始動口、普図始動口などが挙げられる。

【９４３７】

さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【９４３８】

また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。

【９４３９】

さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別

図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

【９４４０】

また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。

【９４４１】

さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【９４４２】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【９４４３】

さらに、報知態様は、少なくとも２種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

【９４４４】

また、「特定表示手段」は、特定情報に基づいた表示機能を有するものであればよく、例えば、所定のパラメータを計数する各種計数カウンタの値に基づいた表示や、所定の計算結果を記憶する各種記憶メモリの記憶内容に基づいた表示、常時若しくは所定条件の成立で更新されるリストの更新内容に基づいた表示、所定の状態を判別する各種フラグに基

づいた表示、などが挙げられる。

【９４４５】

ここで、図５７８を参照して、第２９実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）について説明する。図５７８は、第２９実施形態の表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）を示したフローチャートである。第２０実施形態の表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）と、第２９実施形態の表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）との異なる点は、サブ救済カウンタ表示処理が追加されている点である。

【９４４６】

第２９実施形態の表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）では、Ｓ１３５８又はＳ１３５９の処理を終えると、サブ救済カウンタ２２３ｉの表示処理を行うべく、サブ救済カウンタ表示処理を実行し（Ｓ１３６１）、この表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）を終了して、変動演出処理（図５１８参照）に戻る。

【９４４７】

ここで、図５７９を参照して、第２９実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるサブ救済カウンタ表示処理（Ｓ１３６１）について説明する。図５７９は、このサブ救済カウンタ表示処理（Ｓ１３６１）を示したフローチャートである。

【９４４８】

このサブ救済カウンタ表示処理（Ｓ１３６１）は、「通常遊技状態」の特別図柄の変動表示の実行中に表示するサブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値の表示態様を設定すべく、コマンドを設定する。

【９４４９】

このサブ救済カウンタ表示処理（Ｓ１３６１）では、まず、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオンされているか否かを判別し（Ｓ１３６２）、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオンされていれば（Ｓ１３６２：Ｙｅｓ）、前回の大当たり（又は、電源投入時のＲＡＭ２０３初期化処理）から一度救済条件成立回数に達しており、「普図低確時間短縮状態」に移行し得ない遊技状態であってサブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値を表示する必要がないため、Ｓ１３６３～Ｓ１３６７の処理をスキップして、このサブ救済カウンタ表示処理（Ｓ１３６１）を終了して、表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（図５７８参照）に戻る。

【９４５０】

一方、Ｓ１３６２の判別の結果、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオンされていない場合、即ち、サブ救済設定済みフラグ２２３ｊがオフ状態の場合（Ｓ１３６２：Ｎｏ）、前回の大当たり（又は、電源投入時のＲＡＭ２０３初期化処理）から一度も救済条件成立回数に達していないため、次いで、救済条件成立回数（即ち、「８００」）からサブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値を減算した値が１０より小さい値であるか否かを判別し（Ｓ１３６３）、救済条件成立回数（即ち、「８００」）からサブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値を減算した値が１０より小さい値でない、即ち、救済条件成立回数（即ち、「８００」）からサブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値を減算した値が１０以上であれば（Ｓ１３６３：Ｎｏ）、救済条件成立までの残り回転数は１０回転以上であるので、処理をＳ１３６５に移行する。

【９４５１】

Ｓ１３６５の処理では、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が損益分岐回数格納エリア２２３ｋに格納された値（即ち、「５４３回転」（図４８０参照））よりも小さい値であるか否かを判別し（Ｓ１３６５）、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が損益分岐回数格納エリア２２３ｋに格納された値よりも小さい値であれば（Ｓ１３６５：Ｙｅｓ）、大当たり優先報知期間における特別図柄の変動表示の実行中であるので、表示用通常表示コマンドを設定し（Ｓ１３６６）（図５８０（ａ）の８１ａ参照）、このサブ救

済カウンタ表示処理（Ｓ１３６１）を終了して、表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（図５７８参照）に戻る。

【９４５２】

一方、Ｓ１３６５において、サブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値が損益分岐回数格納エリア２２３ｋに格納された値より小さい値でない、即ち、サブ救済カウンタ２２３ｉの値が損益分岐回数格納エリア２２３ｋに格納された値以上であれば（Ｓ１３６５：Ｎｏ）、救済優先報知期間における特別図柄の変動表示の実行中であるので、表示用救済中表示コマンドを設定し（Ｓ１３６７）（図５８０（ｄ）の８１ａ参照）、このサブ救済カウンタ表示処理（Ｓ１３６１）を終了して、表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（図５７８参照）に戻る。

【９４５３】

また、Ｓ１３６３の処理において、救済条件成立回数（即ち、「８００」）からサブ救済カウンタ２２３ｉに格納された値を減算した値が１０より小さい値であれば（Ｓ１３６３：Ｙｅｓ）、救済条件成立までの残り回転数は１０回転未満であるので、表示用カウントダウンコマンドを設定し（Ｓ１３６４）（図５８１（ｂ）の８１ａ及び８１ｎ参照）、このサブ救済カウンタ表示処理（Ｓ１３６１）を終了して、表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（図５７８参照）に戻る。

【９４５４】

このように構成することで、救済条件成立までの残り回転数に応じて、サブ救済カウンタ２２３ｉの表示態様を異ならせることができる。その結果、特別図柄の変動表示の実行中に表示されるサブ救済カウンタ２２３ｉの表示態様を遊技者が確認し、現在の遊技状態がいずれの期間（大当たり優先報知期間又は救済優先報知期間）であるかを推測させ、実行中の変動表示が特図１小当たりに当選した場合に、いずれの遊技方法を実行するかを事前に検討させることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【９４５５】

次に、図５８０及び図５８１を参照して、第２９実施形態のパチンコ機１０において、報知機能としての第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図５８０及び図５８１は、「通常遊技状態Ａ」において特別図柄の変動表示が実行された場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示した図である。

【９４５６】

より詳細には、図５８０（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５４１」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において第１特別図柄の変動表示が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図５８０（ｂ）は、図５８０（ａ）の状態から、次の第１特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示した図である。

【９４５７】

また、図５８０（ｃ）は、図５８０（ｂ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図５８０（ｄ）は、図５８０（ｃ）の状態から、次の第１特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示した図である。

【９４５８】

さらに、図５８１（ａ）は、図５８０（ｄ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図５８１（ｂ）は、救済カウンタ２０３ｒが「７９１」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において第１特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示した図である。

【９４５９】

図５８０（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５４１」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において第１特別図柄の変動表示が終了して第３図柄が停止した状態を示している。

【９４６０】

図５８０（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの左上部分に、救

済カウンタ２０３ｒの値を示す報知機能としての文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「５４１」（即ち、大当たり優先報知期間）となっており、図４８０に示す損益分岐回数テーブル２２２ｆに設定されている通り、大当たり優先報知期間における変動演出であることを示している。

【９４６１】

また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており、第１特別図柄の変動表示がハズレとなったことを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが白で停止しており、第１特別図柄の変動表示がハズレとなる結果であったことを示している。

【９４６２】

次いで、図５８０（ｂ）は、図５８０（ａ）の状態から、次の第１特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す報知機能としての文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「５４２」（即ち、大当たり優先報知期間）となっており、図５８０（ａ）の状態から１加算された状態となっている。また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態が表示されており、第１特別図柄の変動表示が実行中となっていることを示している。

【９４６３】

次いで、図５８０（ｃ）は、図５８０（ｂ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が終了して第３図柄が停止した状態を示している。主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており、第１特別図柄の変動表示がハズレとなったことを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが白で停止しており、第１特別図柄の変動表示がハズレとなる結果であったことを示している。

【９４６４】

次いで、図５８０（ｄ）は、図５８０（ｃ）の状態から、次の第１特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す報知機能としての文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「５４３」（即ち、救済優先報知期間）となっており、図５８０（ｃ）の状態から１加算された状態となっている。また、文字メッセージ８１ａの文字サイズが図５８０（ｃ）の文字メッセージ８１ａの文字サイズよりも拡大しており、救済条件成立までの残り回転数の状況（即ち、大当たり優先報知期間または救済優先報知期間）に変化があったことを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態が表示されており、第１特別図柄の変動表示が実行中となっていることを示している。

【９４６５】

次いで、図５８１（ａ）は、図５８０（ｄ）の状態から、第１特別図柄の変動表示が終了して第３図柄が停止した状態を示している。主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており、第１特別図柄の変動表示がハズレとなったことを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが白で停止しており、第１特別図柄の変動表示がハズレとなる結果であったことを示している。

【９４６６】

次いで、図５８１（ｂ）は、救済カウンタ２０３ｒが「７９１」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において第１特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す報知機能としての文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「７９１」（即ち、救済優先報知期間）となっている。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、救済カウンタ残り回転数８１ｎに「残り　１０」と表示されており、救済条件成立までの残り回転数が「１０回転」であることを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが点滅している状態が表示されており、第１特別図柄の変動表示が実行中となっていることを示している。

【９４６７】
以上、説明したように、第２９実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」における特別図柄の動的表示の実行回数（即ち、大当たり優先報知期間または救済優先報知期間）によって、救済カウンタ２０３ｒの表示態様を変化させるように構成する。
【９４６８】
このように構成することで、救済条件成立までの残り回転数に応じて、サブ救済カウンタ２２３ｉの表示態様を異ならせることができる。その結果、特別図柄の変動表示の実行中に表示されるサブ救済カウンタ２２３ｉの表示態様を遊技者が確認し、現在の遊技状態がいずれの期間（大当たり優先報知期間又は救済優先報知期間）であるかを推測させ、実行中の変動表示が特図１小当たりに当選した場合に、いずれの遊技方法を実行するかを事前に検討させることができ、遊技の興趣を向上することができる。
【９４６９】
その他、第２９実施形態におけるパチンコ機１０は、第２０実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。
【９４７０】
＜第３０実施形態＞
次いで、図５８２を参照して、本発明を適用した第３０実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第３０実施形態のパチンコ機１０について、第２０実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第３０実施形態のパチンコ機１０の説明において、第２０実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第２０実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。
【９４７１】
第２０実施形態のパチンコ機１０における遊技盤１３では、小当たり遊技中に右打ち遊技を実行した場合、可変入賞装置６５に入賞容易又は可能となり、特定領域６５ｄを通過させて大当たり状態を容易に発生可能となるように構成されている（図４５５参照）。
【９４７２】
また、大当たり優先報知期間及び救済優先報知期間において特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出は、その報知態様を異ならせているものの、いずれも右打ち遊技を示唆する表示を行っている（図５４１（ｂ）の主表示用右打ち指示８９及び図５４１（ｄ）の主表示用右打ち指示８９参照）。
【９４７３】
このため、遊技者によっては、救済優先報知期間における右打ち報知演出（即ち、救済優先報知演出（図５４１（ｄ）参照）を確認した場合に、該右打ち報知演出の意図を理解しきれず、右打ち遊技を実行して特定領域６５ｄに球を通過させ、大当たり状態を発生させてしまう可能性があり、遊技盤１３の構成についてさらなる向上が求められる。
【９４７４】
具体的には、例えば、第２０実施形態のパチンコ機１０における遊技盤１３では、右打ち遊技を実行した場合の球の流下経路はおおよそ一様となる。このため、小当たり遊技中において、遊技盤１３の右側領域に球が流下していくように球を発射した場合であれば、如何様な打ち方を実行しても可変入賞装置６５に入球可能となってしまう。
【９４７５】
第３０実施形態のパチンコ機１０は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、遊技盤１３の右側領域における球の流下経路を複数に分岐させ、大当たり優先報知期間及び救済優先報知期間における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出に対応した遊技盤１３の構成を実現させることを目的としている。
【９４７６】
より具体的には、例えば、第３０実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域への進入経路を分岐させ、一方の進入経路に進入した球は可変入賞装置６５へ向かって流下していき、他方の進入経路に進入した球は可変入賞装置６５側へは流下せず、第１始動口６４側へ流下させることで、大当たり優先報知期間及び救済優先報知期間における特

図１小当たり当選時の右打ち報知演出に対応した遊技機を提供することを目的としている。
【９４７７】
本目的を達成するために、第３０実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備え、本遊技機は、前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、前記第１報知態様の示唆内容に基づいて遊技操作を行った場合に、前記所定の遊技条件を成立可能であって、前記第２報知態様の示唆内容に基づいて遊技操作を行った場合には、前記所定の遊技条件を成立不可又は困難となる。
【９４７８】
本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定時期」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備える。
【９４７９】
なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。
【９４８０】
また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。
【９４８１】
さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の

動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【９４８２】

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。

【９４８３】

さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【９４８４】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【９４８５】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。

【９４８６】

また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

【９４８７】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、

所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が検知されることなどが挙げられる。

【９４８８】

また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図１始動口、特図２始動口、普図始動口などが挙げられる。

【９４８９】

さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【９４９０】

また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。

【９４９１】

さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

【９４９２】

また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。

【９４９３】

さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御

装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【９４９４】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【９４９５】

さらに、報知態様は、少なくとも２種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

【９４９６】

ここで、図５８２を参照して、第３０実施形態の遊技盤１３の具体的構成について説明する。第２０実施形態の遊技盤１３と、第３０実施形態の遊技盤１３との異なる点は、主に、遊技盤１３の右側領域の進入経路が分岐している点である。

【９４９７】

図５８２に示すとおり、第３０実施形態の遊技盤１３の右側領域は、該右側領域の進入経路が２つに分岐している。そして、一方の進入経路は、返しゴム６９に球が当たらない程度の強さで右打ち遊技を実行した場合に進入する経路（以下、返しゴム６９に球が当たらない程度の強さで右打ち遊技を実行した場合に進入する経路を「弱右打ち経路」と称する場合がある）の弱右打ち経路７４であり、他方の進入経路は、返しゴム６９に球が当たる強さで右打ち遊技を実行した場合に進入する経路（以下、返しゴム６９に球が当たる強さで右打ち遊技を実行した場合に進入する経路を「強右打ち経路」と称する場合がある）の強右打ち経路７５である。

【９４９８】

弱右打ち経路７４に球が進入した場合、該球はスルーゲート６７、普通電役７２、及び可変入賞装置６５が配設されている流下経路には流下し得ず、第１始動口６４側へと流下していく。

【９４９９】

よって、弱右打ち経路７４に進入した球は、スルーゲート６７、普通電役７２、及び可変入賞装置６５へは入球不可又は困難となり、第１始動口６４及び一般入賞口６３に入球可能となる。

【９５００】

また、強右打ち経路７５に球が進入した場合、球はスルーゲート６７、普通電役７２、及び可変入賞装置６５が配設されている流下経路に流下していく。よって、強右打ち経路７５に進入した球は、スルーゲート６７、普通電役７２、及び可変入賞装置６５に入球可

能となる一方、第１始動口６４、一般入賞口６３へは入球不可又は困難となる。
【９５０１】
即ち、第３０実施形態のパチンコ機１０では、大当たり優先報知期間（図４８０参照）における特図１小当たり時の右打ち報知演出が、強右打ち経路７５に対応した右打ち遊技を示唆した演出であり、該強右打ち経路７５に進入する打ち方を実行することで、可変入賞装置６５に入球させ、特定領域６５ｄに球を通過させて大当たりを発生させることを示唆するように構成されている。
【９５０２】
また、救済優先報知期間（図４８０参照）における特図１小当たり時の右打ち報知演出が、弱右打ち経路７４に対応した右打ち遊技を示唆した演出であり、該弱右打ち経路７４に進入する打ち方を実行することで、可変入賞装置６５には入球不可又は困難となり、特定領域６５ｄに球を通過させず、大当たりを発生させないことを示唆するように構成されている。
【９５０３】
このように構成することで、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出のいずれの右打ち報知を実行した場合であっても、主表示用右打ち指示８９（図５４１参照）の指示内容に則した右打ち遊技を実行させることができつつ、その右打ち遊技の中で大当たり優先報知演出と救済優先報知演出を現出して遊技者に遊技態様（発射態様）を判別させる遊技を実現することができる。その結果、報知演出と実際の遊技方法との乖離がなくなり、遊技者が違和感なく遊技することができる。
【９５０４】
以上、説明したように、第３０実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域において、該右側領域の進入経路を２つに分岐させ、一方の進入経路は可変入賞装置６５に入球不可又は困難となり、他方の進入経路は可変入賞装置６５に入球可能となるように構成する。
【９５０５】
このように構成することで、特図１小当たり当選時に右打ち遊技を実行した場合であっても、一方の進入経路に球が進入した場合には、可変入賞装置６５に入球不可又は困難となり、特定領域６５ｄを通過させずに大当たりを発生不可又は困難とし、他方の進入経路に球が進入した場合には、６５に入球可能となり、特定領域６５ｄに球を通過させて大当たりを発生可能とすることができる。
【９５０６】
その結果、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出を、他方の進入経路に球が進入し得る遊技方法に対応させ、救済優先報知期間における右打ち報知演出を、一方の進入経路に球が進入し得る遊技方法に対応させることができる。
【９５０７】
その他、第３０実施形態におけるパチンコ機１０は、第２０実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。
【９５０８】
以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。例えば、各実施形態は、それぞれ、他の実施形態が有する構成の一部または複数部分を、その実施形態に追加し或いはその実施形態の構成の一部または複数部分と交換等することにより、その実施形態を変形して構成するようにしても良い。また、上記実施形態で挙げた数値は一例であり、他の数値を採用することは当然可能である。
【９５０９】
＜変形例１＞
上記実施形態では、普通図柄のみ確率変動機能を設け、特別図柄に確率変動機能を設けていないように構成されている。これに対し、特別図柄および普通図柄にそれぞれ確率変

動機能を設けてもよいし、特別図柄に確率変動機能を設ける一方、普通図柄に確率変動機能を設けないように構成してもよいし、特別図柄および普通図柄のいずれにも確率変動機能を設けないように構成してもよい。また、特別図柄に確率変動機能を設ける場合、次回大当たり又は小当たりの発生まで確率変動機能が有効に設定（所謂、ループタイプ）してもよいし、大当たり後に特別図柄が所定回数（例えば、１００回）実行されるまで確率変動機能が有効に設定（所謂、ＳＴタイプ）してもよいし、特別図柄の動的表示において大当たり以外の所定の抽選結果が導出された場合に「確率変動状態」が終了（所謂、転落機能）するパチンコ機（所謂、転落タイプ）を用いてもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９５１０】

＜変形例２＞

上記実施形態では、普通図柄の高確率状態の終了条件を、特別図柄の動的表示の実行回数や、次の大当たりへの当選によって終了するように構成している。これに対し、特別図柄の大当たり（小当たり種別に基づく大当たりを含む）の連続当選回数が所定回数に到達する毎に、該所定回数到達時における大当たり終了後の遊技状態を、必ず「時短機能」が付与されない遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）へ移行して、普通図柄の高確率状態への移行を禁止するように構成してもよい（時短リミッタ）。また、普通図柄の高確率状態への移行を禁止することとなる大当たりの連続当選回数を複数種類で構成してもよい。

【９５１１】

＜変形例３＞

上記実施形態では、普通電役７２及び可変入賞装置６５は、普通図柄又は特別図柄への当選に基づいて開放され得るように構成されている。これに対し、球が通過することによって他の入賞口を閉塞している可動役物（所謂、非電動役物）を開放させる通過口を搭載したパチンコ機を用いてもよい。

【９５１２】

＜変形例４＞

上記実施形態では、いずれかの大当たり（小当たり種別に基づく大当たりを含む）に当選した場合に、該大当たり終了後に「時短機能」が付与される遊技状態が発生するように構成されている。これに対し、特別図柄の動的表示において大当たり（小当たり）以外の所定図柄（例えば、時短図柄）が導出された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される状態に遷移するように構成してもよい。このように構成することで、「時短機能」が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９５１３】

＜変形例５＞

上記実施形態では、特別図柄の低確率状態における第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の合計実行回数が、大当たり状態に移行せずに所定回数（７００回、８００回又は９００回のいずれか）実行された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される（所謂、天井機能）ように構成されている。これに対し、第１特別図柄の動的表示の積算実行回数と第２特別図柄の動的表示の積算実行回数とでそれぞれ個別に上記所定回数を計数してもよい。また、第１特別図柄と第２特別図柄とでそれぞれ上記所定回数が異なるように構成してもよい。

【９５１４】

＜変形例６＞

上記実施形態では、第２特別図柄の動的表示を第１特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図２優先変動）するように構成している。これに対し、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを同時並行的に実行可能に構成（所謂、特図１２同時変動）し、各動的表示の制御を行ってもよいし、第１特別図柄の動的表示を第２特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図１優先変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよいし、入賞した順に動的表示を実行（所謂、入賞順変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよい。

【９５１５】
＜変形例７＞
上記実施形態では、「時短機能」の終了条件として、特別図柄の動的表示の所定実行回数や、大当たりへの当選に基づいて終了するように構成している。これに対し、小当たり遊技への当選や、大当たりと異なる時短終了図柄の導出に基づいて「時短機能」が終了するように構成してもよい。このように構成することで、入賞補助状態の終了条件を多様化して、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。また、「時短機能」の有効時に、特別図柄の保留球数が所定数（例えば、保留満タン（即ち、４個）や、保留満タンに対して一定数の保留貯留（例えば、２個））貯留されたことを契機として、「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通電役の作動回数が一定の回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通図柄の可変表示の実行回数が一定回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよい。
【９５１６】
＜変形例８＞
上記実施形態では、普通図柄の低確率状態において７０／１００で当たりに当選し、普通電役７２が可動し得るように構成している。これに対し、普通図柄の低確率状態においては当たりに当選せず、普通図柄の高確率状態でのみ当たりに当選（例えば、１００％当選）するように構成してもよい。このように構成することで、普通図柄の低確率状態で普通電役７２が可動して第２始動口７１に球が入賞することを確実に防止することができる。その結果、遊技仕様通りの遊技性を確実に実現することが可能となる。
【９５１７】
＜変形例９＞
上記実施形態では、大当たり遊技において、１の可変入賞装置６５を開放するように構成している。これに対し、大当たり遊技において開放し得る入賞口を複数設け、大当たり種別又は小当たり種別に応じて、該複数の入賞口を開放するように構成してもよい。
【９５１８】
＜変形例１０＞
上記実施形態では、普通図柄の可変表示時間を、遊技状態に応じてそれぞれ１種類ずつ設けている。これに対し、普通図柄の可変表示時間を、遊技状態に応じて、複数種類の可変表示時間の中から抽選で選定するように構成してもよい。具体的には、「通常遊技状態」において、普通図柄の可変表示時間を、「１秒」、「３秒」、「５秒」、「１０秒」又は「３０秒」の中から抽選により決定する。このように構成することで、右打ち遊技が奨励されていない「通常遊技状態」において、右打ち遊技してスルーゲート６７に球を通過させて普通図柄の可変表示を行い、その導出タイミングに応じて開放され得る普通電役７２に向けて球を発射しても、第２始動口７１の開放タイミングが複数になることで、第２始動口７１への入賞を抑制することができる。
【９５１９】
＜変形例１１＞
上記実施形態では、第１特別図柄の抽選において大当たり又はハズレの中から当選役を選定するとともに、第２特別図柄の抽選においても大当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成している。これに対し、第１特別図柄の抽選のみにおいて小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、第２特別図柄の抽選においてのみ小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選において小当たりを設けず、大当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選においても小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよい。
【９５２０】
＜変形例１２＞
上記実施形態では、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の実行回数に応じて遊技

状態を変更（例えば、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」）に移行するように構成している。これに対し、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示以外の所定演出（例えば、「リーチ表示」や特定役当選に基づく特定演出等）の実行回数に応じて遊技状態を変更可能に構成してもよい。

【９５２１】

＜変形例１３＞

上記実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とでそれぞれ保留球数を計数し、それぞれの保留球数ごとに各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成している。これに対し、第１特別図柄と第２特別図柄との合計保留球数に応じて各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成してもよい。

【９５２２】

＜変形例１４＞

上記実施形態では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、該小当たり当選時における救済条件成立回数までの残りの特別図柄の実行回数によって、第３図柄表示装置８１で実行する右打ち報知演出の内容を異ならせるように構成している。これに対し、右打ち報知演出の実行時における音声出力装置２２６による音声内容のみを異ならせてもよいし、ランプでの演出内容のみを異ならせてもよいし、第３図柄表示装置８１での演出内容、音声内容、ランプ内容のいずれか２つのみを異ならせてもよいし、すべてが異なるように構成してもよい。

【９５２３】

＜変形例１５＞

上記実施形態では、「通常遊技状態Ａ」において大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」に当選した場合の右打ち報知演出と、該「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出とを異ならせるように構成している。これに対し、「通常遊技状態Ａ」の大当たり優先報知期間において特図１小当たりに当選した場合の右打ち報知演出を、「通常遊技状態Ａ」において大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」に当選した場合の右打ち報知演出と同様の演出に構成してもよい。このように構成することで、「通常遊技状態Ａ」の大当たり優先報知期間において特図１小当たりに当選した場合と、「通常遊技状態Ａ」において大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」に当選した場合と、の双方がいずれも右打ち遊技を実行すべき大当たり又は小当たりであることが明確になり、その結果、救済優先報知期間及び曖昧報知期間と、大当たり優先報知期間と、において実行される右打ち報知演出の差異が明確になり、より右打ち遊技の示唆内容を差別化することができる。

【９５２４】

上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は、第２特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、それぞれ１種類で構成している。これに代えて、第１特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は／及び、第２特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、複数種類設けるように構成してもよい。さらに、小当たり種別に応じて「時短機能」を終了するか否かを異ならせるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９５２５】

上記実施形態では、遊技状態ごとに奨励される特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて実行し、奨励されていない特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍで実行しないように構成している。これに代えて、奨励されていない特別図柄の変動演出を、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて所定態様で実行するように構成してもよい。具体的には、例えば、奨励されている特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで目立つように（中央部分、大部分、奨励されていない特別図柄の変動演出より大きい領域、図柄表示態様を濃く実行等）実行する一方、奨励されていない特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで、奨励されている特別図柄の変動演出より目

立たないように（隅部、小部分、奨励されている特別図柄の変動演出より小さい領域、図柄表示態様を薄く等）実行するように構成する。このように構成することで、第３図柄表示装置８１によって複数の特別図柄の変動演出の実行態様を把握することが可能となる。

【９５２６】

上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第１特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成するとともに、第２特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第２特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成している。換言すると、第１特別図柄の動的表示の保留球数は第１特別図柄の動的表示にのみ影響し、第２特別図柄の動的表示の保留球数は第２特別図柄の動的表示にのみ影響するように構成している。これに代えて、一方の特別図柄の動的表示の保留球数が、他方の特別図柄の動的表示の変動時間に影響するように構成してもよい。具体的には、第１特別図柄の動的表示の変動時間を、第１特別図柄の動的表示の保留球数と第２特別図柄の動的表示の保留球数との合計保留球数に応じて変化するように構成する。このように構成することで、第１特別図柄の動的表示の保留球数と第２特別図柄の動的表示の保留球数とが混在する状態において、特異な変動時間を選択し得るように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９５２７】

上記実施形態では、確率設定値を「１」～「３」の３段階で変更可能として、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更可能としたが、確率設定値が変更可能な段階は３段階に限らず、任意の段階に変更可能としてもよい。

【９５２８】

上記実施形態では、確率設定値を変更することにより、大当たり確率を変更する場合について説明したが、普通図柄の当たり確率や、小当たりの当選確率を変更するようにしてもよい。

【９５２９】

また、立ち上げ処理の中で確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合に、「１」～「３」の範囲の中から特定の確率設定値（例えば「１」）を確率設定値として強制的に設定するようにしてもよい。なお、遊技途中で（例えば、タイマ割込処理の中で）確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合は、確率設定値を強制的に特定の確率設定値に設定しないほうがよい。これは、遊技途中で大当たり確率が突然変更さえることにより、遊技者が何らかの不利益を被ることを抑制するためである。

【９５３０】

上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含める場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を除いてもよい。この場合、ＲＡＭ判定値が正常か否かの判定を行う前に、確率設定値が正常の範囲にあるか否かを判定し、正常の範囲内になければ、強制的に設定変更処理を実行してホール関係者等に確率設定値の変更を行わせたり、ホール関係者等にパチンコ機１０を設定変更モードで再立ち上げさせるように促したり、確率設定値として正常範囲内の特定の確率設定値を強制的に設定してもよい。

【９５３１】

上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含めない場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を含めてもよい。

【９５３２】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、又は、設定変更スイッチをオンすることによって、確率設定値を更新する場合について説明したが、これを設定キー５０１にて行えるようにしてもよい。具体的には、設定キー５０１を、オン状態から更にオフ側とは反対方向に設けた設定変更位置まで回動可能にし、設定変更位置まで設定キー５０１が回されると、自動でオン状態に設定キー５０１が戻るように付勢して構成する。そして、設定キー５０１をオン状態から設定変更位置まで回動させる度に、確率設定値が更新されるよう

にする。これによっても、確率設定値の変更を容易に行うことができる。
【９５３３】
上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、設定キー５０１をオフ状態にすることによって、又は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、確率設定値を確定する場合について説明したが、これを別に設けたスイッチ、例えば、設定確定スイッチが操作されることで行えるようにしてもよい。この設定確定スイッチは、例えば、「設定変更モード」中に操作されることにより、確率設定値を確定するためのスイッチであり、基板ボックス１００に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス１００を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能にしてもよい。これによっても、確率設定値の確定を容易に行うことができる。
【９５３４】
上記実施形態では、パチンコ機１０の電源オン時に「設定変更モード」又は「設定確認モード」で立ち上げる場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定していた。これに対し、少なくとも内枠１２の開放を必須条件とし、その他、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定するように構成してもよい。また、内枠１２の開放を設定変更又は設定確認の条件とするか否かをホールが選択可能に設定できるように構成してもよい。
【９５３５】
上記各実施形態では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を主制御装置１１０に搭載していた。これに対し、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を電源装置１１５や払出制御装置１１１に搭載するように構成してもよい。
【９５３６】
上記各実施形態では、設定キー５０１により、大当たり確率等を変更可能に構成していた。これに対し、設定キー５０１により、１の入賞口に入賞した場合に払い出される賞球数（例えば、３個→５個への変更）や、入賞口への入賞を補助する可動役物の駆動時間（３秒→５秒への変更）や駆動幅（例えば、２０ｍｍ→３０ｍｍへの変更）、或いは、球の流下態様に影響を与える部材（例えば、球が転動可能なステージやクルーン）の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）、パチンコ機１０自体の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）等、遊技者に対する有利度合いに関する設定を複数段階に変更可能に構成してもよい。
【９５３７】
上記各実施形態では、設定キー５０１の鍵孔をパチンコ機１０の裏面側に向くように構成していた。これに対し、設定キー５０１の鍵孔の向きを、パチンコ機１０の横方向（左方向又は右方向）や、パチンコ機１０の斜め方向、或いは、パチンコ機１０の前面側を向くように構成してもよい。
【９５３８】
上記実施形態において、大当たり乱数値同士、小当たり乱数値同士、及び、ハズレ乱数値同士を連続的な値とし、大当たりか否かや、小当たりか否かを範囲判定（例えば、「０」以上「４９」以下か否か）可能に構成し、主制御装置１１０の制御負担を軽減するように構成していた。これに対し、遊技価値を付与する各乱数値（即ち、大当たり乱数値および小当たり乱数値）を連続的な配置ではなく、分散（散逸）して配置するように構成してもよい。具体的には、例えば、「０～９９９」で更新される大当たり乱数カウンタＣ１の場合に、大当たり乱数値として「７，３４１，５５５，７７７，８３１」とし、小当たり乱数値として「７７，１７５，２２３，３１５，４１５，５２６，６３４，７１７，８４５」としてもよい。
【９５３９】
ここで、パチンコ機１０の状況にかかわらず大当たり乱数値となる値（例えば、低確率状態および高確率状態において、「０～５０」であれば大当たり）が連続的に存在していた場合、その値が外部から予測され得る可能性があり、不正に大当たりを引き当てられる可能性が高くなるおそれがある。よって、上記変形例のように構成することで、遊技価値

を付与する各乱数値を外部から予測困難にし、不正に対する抑制効果を高め、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。

【９５４０】

また、上述した変形例において、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている低確率状態用の大当たり乱数値と、高確率状態用の大当たり乱数値とで、重複した値とならないように、それぞれ大当たり乱数値を設定してもよい。このように構成することで、状況に応じて（即ち、パチンコ機１０が高確率状態か低確率状態か、に応じて）、大当たりとなる乱数の値を変えることで、大当たりとなる乱数の値が予測され難くすることができるので、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。

【９５４１】

上記実施形態では、タイマ割込処理等のソフトウェアの処理で大当たり乱数カウンタＣ１や大当たり種別カウンタＣ２等を更新するように構成していた（所謂、ソフト乱数）。これに対し、更新周期が上記ソフト乱数より速い乱数生成ＩＣによって大当たり乱数カウンタＣ１等を更新するように構成してもよい（所謂、ハード乱数）。このように構成することで、外部から更新中の乱数値の把握を困難にし、セキュリティ性能を向上することができる。

【９５４２】

上記実施形態では、設定値が増加するごとに均等に大当たり乱数値が増加するように構成していた。これに対し、設定値が増加するごとに不均等又は所定割合で大当たり乱数値（又は小当たり乱数値）を増加するように構成してもよい。具体的には、例えば、設定値「１」から「２」までは、大当たり乱数値を「２」ずつ増加させる一方、設定値「２」から「３」では、大当たり乱数値を「５」ずつ増加させる。このように構成することで、設定差によって付与され得る遊技価値が大きく変化し、設定差による抑揚（メリハリ）のある遊技を提供可能に構成し、遊技の興趣を向上することができる。

【９５４３】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数カウンタＣ１の値における対応役を変化するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり種別カウンタＣ２又は小当たりの内容を決定する小当たり種別カウンタ（図示せず）の値に対応する大当たり種別を変化させ、大当たり種別又は小当たり種別の選択割合が変化することによる設定差が生じるように構成してもよい。

【９５４４】

上記実施形態では、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（即ち、大当たり乱数値）を変更して、その変更分を遊技価値を付与しない乱数値（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成していた。これに対し、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（例えば、大当たり乱数値）を変更した場合に、その変更分を、他の遊技価値を付与する乱数値（例えば、小当たり乱数値）から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定毎に付与され得る遊技価値に差を設け、設定毎に抑揚（メリハリ）のある遊技を提供し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９５４５】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲（以下、「再大当たり乱数値の範囲」と称する）」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。ここで、「再大当たり乱数値の範囲」として、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分が対応するように構成する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、設定変更によっても変化しない大当たり乱数値と小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、当否判定の制御プログラム

において、固定的な乱数値の基本的な当否判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【９５４６】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、乱数値の個数が多い順（又は少ない順）に各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。

【９５４７】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、設定変更に伴い増加される「大当たり乱数値の範囲」を、設定変更に伴い減少される乱数値（即ち、「ハズレ乱数値の範囲」）と隣接（隣り合う）ように大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）するように構成してもよい。具体的には、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、小当たりの当否判定の制御プログラムにおいて、小当たり乱数値の判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【９５４８】

上記実施形態では、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率より高くなるように構成されていた。これに対し、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率と、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率とが同等となるように構成してもよいし、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率より低くなるように構成してもよい。

【９５４９】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させて、その大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させ、その大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数及びハズレ乱数値から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定変更に基づく大当たり乱数値の個数の変更分を、小当たり乱数値及びハズレ乱数値のそれぞれから補填することが可能となり、大当たり乱数値の変更分を固定的な１の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の個数を、大当たり乱数値の変更分、１の所定乱数値から確保する必要性がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９５５０】

上記実施形態では、突出状態と没入状態とに変位する普通電役７２を用い、普通電役７２の没入タイミングと没入時間とを各遊技状態で変更することで本発明の遊技性を実現するように構成されている。これに対し、回動式の羽根部材を用い、羽根部材の作動タイミングと作動時間とを各遊技状態で変更することで、本発明の遊技性を実現するように構成してもよい。具体的には、例えば、第２始動口７１の左右両側に羽根部材を配置し、羽根部材が非作動状態（例えば、直立状態）では、球が羽根部材の外側（非転動側）に衝突し、そのまま下流側へ流下するように構成する。一方、羽根部材が回動した作動状態（直立状態から右側へ１２０度傾倒状態）では、球が羽根部材の内側（転動側）に衝突し、該羽根部材の内側を第２始動口７１側に向けて転動するように構成する。このように構成することで、羽根部材の回動態様は、普通電役７２の出没による駆動態様より、羽根部材自体

が作動する領域が大きく駆動されたか否かを認識し易いため、普通図柄の可変表示で当選したか否かを遊技者に認識し易くすることができる。

【９５５１】

特図１用第４図柄表示領域８７と特図２用第４図柄表示領域８８との表示態様及び表示位置を、主表示領域Ｄｍで変動演出している第１特別図柄又は第２特別図柄に応じて変更するように構成してもよい。具体的には、例えば、主表示領域Ｄｍで実行されている特別図柄に対応して、実行されている方の第４図柄表示領域８７，８８を上側に位置させたりアラビア数字で表示したり赤色で表示し、実行されていない方の第４図柄表示領域８８，８７を下側に位置させたり上記アラビア数字と異なる表記（例えば、漢数字やローマ数字）で表示したり赤色とは異なる色（例えば、青色）で表示するように構成する。このように構成することで、実行されている変動演出を識別して表示しつつ、いずれの特別図柄が実行されているかを認識し難く構成し、現在滞在している遊技状態を遊技者に認識し難く構成することで、遊技状態を推測する遊技性が生まれ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９５５２】

警報音に関し、左打ち遊技が推奨される遊技状態においてスルーゲート６７を球が通過した場合にもれなく出力するのではなく、さらに特定の条件が成立した場合に警報音を出力するように構成してもよい。具体的には、例えば、このように構成することで、意図的に遊技仕様より多くの出玉を得ようとする悪意ある遊技者の行為に対してのみ警報音を出力し、不慣れな遊技者や操作ミスによる善意の右打ち遊技に対しては警報音を出力しないことで、不正遊技を抑制しつつ、遊技者の遊技意欲の低下も抑制して、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９５５３】

普通図柄の当たり確率において、いずれの遊技状態でも同等程度となるように構成してもよい。具体的には、例えば、特別図柄の大当たり確率が低い「通常遊技状態」又は「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の当たり確率を５０／１００にするとともに、特別図柄の大当たり確率が高い「確率変動状態」や「潜伏確率変動状態」では、普通図柄の当たり確率を５０／１００や５１／１００等、「通常遊技状態」等における普通図柄の当たり確率と同一又は同等程度となるように構成する。このように構成することで、普通図柄の当たりに基づく普通電役７２の開放に関し、普通図柄の可変表示時間と普通電役７２の開放時間とを考慮し、普通図柄の当たり確率を考慮せずに出玉率等を算出することが可能となることで、各遊技状態における遊技仕様の設計を容易化可能となる。

【９５５４】

大当たりに当選した大当たり図柄ごとに、該大当たり以降に選択される特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「確率変動状態」を発生させ得る大当たり図柄である１図柄、３図柄、５図柄、７図柄のうち、１図柄で当選した場合には「確率変動状態」において第１特別図柄および第２特別図柄がともに比較的長めの変動時間が選択され易い「両ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、３図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い一方、第２特別図柄は比較的短い変動時間が選択され易い「特１ロング特２ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。さらに、５図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄および第２特別図柄がともに比較的短めの変動時間が選択され易い「両ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、７図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄は比較的短めの変動時間が選択され易い一方、第２特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い「特１ショート特２ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。このように構成することで、大当たりした図柄の種類によって、大当たり後の遊技状態において、先に導出され得る特別図柄を異ならせることができ、例えば、いずれの特別図柄が先に停止するか否かによって、遊技状態毎に大当たりが先に現出させる確率を異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を

図ることができる。
【９５５５】
特別図柄の変動回数に基づいて、該特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「潜伏確率変動状態」において、大当たり終了後１回目～１０回目の特別図柄の変動演出に関しては、比較的長めの変動時間が選択され易いように構成し、１１回目以降の特別図柄の変動演出に関しては、比較的短めの変動時間が選択され易いように構成する。このように構成することで、遊技にメリハリを設けつつ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【９５５６】
普通図柄の当たり種別を複数種類設けてもよい。具体的には、例えば、普通電役７２が１回開放される１回開放当たりと、出没板７２ａが３回開放される３回開放当たりと、普通電役７２が３回かつ長く開放される３回ロング開放当たりとを設ける。このように構成することで、「確率変動状態」や「普図高確時間短縮状態」において遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【９５５７】
上記実施形態では、「通常遊技状態」→「普図高確時間短縮状態」→「普図低確時間短縮状態」→「確率変動状態」の順で遊技者にとって有利な遊技状態としていた。これに対し、「通常遊技状態」より遊技者にとって不利な遊技状態として、「普図高確時間短縮状態」や「潜伏確率変動状態」、「確率変動状態」が位置づけられるように遊技仕様を設定してもよい。具体的には、例えば、第１特別図柄の始動口を、普通電役７２が付属した第２特別図柄の始動口の上流側に設け、「通常遊技状態」では、普通電役７２が作動し難いことによって、第２特別図柄より遊技者にとって有利な第１特別図柄の抽選契機を受け易い一方、「普図高確時間短縮状態」では、普通電役７２が作動し易いことによって、第１特別図柄より遊技者にとって不利な第２特別図柄の抽選契機を受け易いように構成する。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【９５５８】
右打ち遊技を示唆する右打ち示唆表示が現出される場合に、第４図柄表示領域８７，８８の表示位置を変更するように構成してもよい。具体的には、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」等では、副表示領域Ｄｓの右小領域Ｄｓ３に第４図柄表示領域８７，８８を表示する一方、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」等では、右打ち示唆表示を右小領域Ｄｓ３に表示する一方、第４図柄表示領域８７，８８を左小領域Ｄｓ１に表示する。このように構成することで、遊技状態に応じた遊技仕様を遊技者に認識させ易くすることができる。
【９５５９】
上記実施形態では、同時に実行され得る複数の特別図柄の動的表示に関し、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで行い、非奨励の特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで行わないように構成している。これに対し、同時に実行され得る複数の図柄（例えば、特別図柄と普通図柄）の演出に関し、遊技状態、遊技仕様、付与される遊技価値、或いは、実行頻度等によって、実行すべき演出の優先順を予め設け、該優先順に応じた演出を優先的に実行し、優先順が低い演出に関しては、演出規模を小さくしたり、演出自体を実行しない等、優先順位が高い演出に比べて遊技者が認識し難くなるように構成してもよい。具体的には、第１特別図柄の変動演出が主表示領域Ｄｍで実行されている場合は、第１特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第３図柄表示装置８１や音声出力装置２２６で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示したり、第２特別図柄の変動演出が主表示領域Ｄｍで実行されている場合は、第２特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第３図柄表示装置８１や音声出力装置２２６で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示してもよい。このように構成することで、遊技を行う上で遊技者に認識させたい演出を優先的に実行しつつ、優先順位が低い演出規模を小さく（なくす）こ

とで、遊技者が煩わしさを感じない演出を実行することができる。
【９５６０】
上記実施形態では、主制御装置１１０から各コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信され、その音声ランプ制御装置１１３から表示制御装置１１４に対して表示の指示がなされるよう構成したが、主制御装置１１０から表示制御装置１１４に直接コマンドを送信するものとしてもよい。また、表示制御装置に音声ランプ制御装置を接続して、表示制御装置から各音声の出力とランプの点灯を指示するコマンドを音声ランプ制御装置に送信するよう構成してもよい。さらに、音声ランプ制御装置と表示制御装置とを１の制御装置として構成するものとしてもよい。これらを１つの制御装置とすることで、部品点数が削減でき、パチンコ機のコスト増加を抑制することができる。
【９５６１】
上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３にて実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）において、いずれかの停止種別コマンドを受信すれば必ず対応する変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定する場合について説明したが、各変動パターンコマンドの受信があった上で対応する停止種別コマンドを受信した場合に、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定してもよい。これにより、各変動パターンコマンドの受信がなく、いずれかの停止種別コマンドを受信したような場合に、おかしな変動演出が実行されることを抑制できる。
【９５６２】
また、各変動パターンコマンドを受信したタイミングで、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定してもよい。この場合、音声ランプ制御装置１１３にて実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）では、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂがオンされたことに基づいて、各変動パターンコマンドにより抽出した変動パターンを表示制御装置１１４へ通知する各表示用変動パターンコマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３にて各停止種別コマンドの受信を待つことなく、表示制御装置１１４に対して、この各表示用変動パターンコマンドに基づき、各変動演出を第３図柄表示装置８１に実行させることができる。なお、この場合、音声ランプ制御装置１１３では、各停止種別コマンドを受信したタイミングで、該停止種別コマンドより抽出された停止種別を表示制御装置１１４へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。そして、表示制御装置１１４では、この表示用停止種別コマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１に実行させた変動演出の停止図柄を決定してもよい。
【９５６３】
上記実施形態において、デモ演出は、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄からなる第３図柄を停止表示させてもよい。また、数字の付された主図柄または数字の付されていない主図柄からなる第３図柄を、半透明状態で停止表示させてもよい。また、第３図柄を表示させずに背面画像だけを変化させるものであってもよい。また、変動表示で用いられる第３図柄や背面画像とは全く異なるキャラクタや背面画像を表示させてもよい。
【９５６４】
上記実施形態において、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１にて連続予告演出を実行してもよいし、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置を設け、第３図柄表示装置８１で実行される変動演出と合わせて、第４図柄表示装置に第４図柄を表示させることによって、連続予告演出を実行してもよい。この場合、第４図柄表示装置の制御を表示制御装置１１４で行ってもよいし、音声ランプ制御装置１１３で行ってもよい。また、各種演出に応じて作動する役物をパチンコ機１０に設け、その役物を変動演出と合わせて所定の態様で作動させることによって、連続予告演出を実行してもよい。また、音声ランプ制御装置１１３の制御により、パチンコ機１０の音声出力装置２２６から連続予告演出用の音声を出力させることによって、連続予告演出を実行してもよいし、パチンコ機１０の電飾部２９～３３を変動演出と合わせて点灯または点滅させることによって、連続予告演出を実行してもよい。

【９５６５】
これにより、第３図柄表示装置８１（および特別図柄表示装置３７）において変動演出が行われる度に、連続して第４図柄表示装置に図柄が表示されたり、役物が所定の態様で作動したり、音声出力装置２２６から音声が出力されたり、若しくは、電飾部２９～３３が点灯または点滅することによって、遊技者に対して大当たりの期待感を持たせることができる。また、遊技者は、通常、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１を注視して遊技を継続して行うが、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、若しくは電飾部２９～３３の点灯・点滅によって連続予告演出が行われるで、遊技者に対して、通常とは異なる演出が行われたことを容易に認識させることができる。また、連続予告演出を、第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、または電飾部２９～３３の点灯・点滅といった簡単な制御で容易に連続予告演出を行わせることができる。
【９５６６】
また、連続予告演出を音声出力装置２２６からの音声出力や、電飾部２９～３３の点灯または点滅によって行えば、その連続予告演出の制御は音声ランプ制御装置１１３によって行われるので、始動入賞時における当否判定や変動開始時の抽選処理を主制御装置１１０に行わせ、連続予告演出を音声ランプ制御装置１１３に行わせ、変動演出を表示制御装置１１４に行わせることで、パチンコ機１０により連続予告演出を行う場合、それぞれの制御装置に各処理を分担させることができる。よって、１つの制御装置に負荷が集中するのを防ぐことができるので、各制御装置のＭＰＵに求められる性能を低く抑えることができる。
【９５６７】
尚、第３図柄表示装置８１における連続予告演出用の図柄の表示、第４図柄表示装置における連続予告演出用の図柄の表示、役物の所定の態様での作動、音声出力装置２２６からの音声出力、及び、電飾部２９～３３の点灯または点滅のうち、少なくとも２以上を組み合わせ、それぞれを連動させて制御することにより、連続予告演出を実行してもよい。これにより、より多彩な連続予告演出を実行させることができる。また、連続予告演出の実行方法（第３図柄表示装置８１による表示、第４図柄表示装置による表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、電飾部２９～３３の点灯または点滅、又は、それらの組み合わせ）を変えることで、連続予告演出終了後の遊技状態に応じて選定される連続予告演出態様を複数用意してもよい。
【９５６８】
また、連続予告演出が行われる場合に、変動演出とは別の連続予告演出用の画像が第３図柄表示装置８１に表示させてもよいし、連続予告演出を、変動演出が終了したときに表示される停止図柄として、所定の図柄の組み合わせである、所謂「チャンス目」を表示させることによって行ってもよい。この場合、表示制御装置１１４のＭＰＵで実行されるコマンド判定処理にて連続予告コマンドの受信を判断すると、チャンス目に対応する停止図柄判別フラグをオンにすると共に、その他の停止図柄判別フラグをオフに設定するようにしてもよい。コマンド判定処理では、停止識別コマンド処理の後にその他コマンド処理の中で連続予告コマンドに対応する処理を実行するので、表示用停止識別コマンドの受信によって設定された停止図柄に代えて、チャンス目が停止図柄として設定される。よって、変動停止時にチャンス目を確定表示させることができる。そして、第３図柄表示装置８１において、変動演出ごとに停止図柄としてチャンス目が連続して表示されれば、遊技者に対して、最終的に大当たりが得られる期待感を持たせることができる。
【９５６９】
上記実施形態において、主制御装置１１０は、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞（始動入賞）があった場合に、「１」加算された保留球数を音声ランプ制御装置１１３へ通知する保留球数コマンドに対して、該始動入賞に伴いカウンタ用バッファより取得された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１をそのまま含めて、音声ランプ制御装置１１３へ送信する場合について説明したが、保留球数コマンドに含めるカウンタの種類は、カウンタ

Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１の一部であってもよいし、その他のカウンタの値を含めてもよい。また、主制御装置１１０より音声ランプ制御装置１１３に対して始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を通知する場合に、これらの各カウンタの値を示す情報を保留球数コマンドに含めて通知するのではなく、保留球数コマンドとは別のコマンドに各カウンタの値を示す情報を含めて、これらの値を音声ランプ制御装置１１３に対して通知してもよい。別のコマンドとしては、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する専用のコマンドであってもよいし、変動パターンコマンドや停止図柄コマンド等、別の情報を音声ランプ制御装置１１３へ通知するためのコマンドに、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値が加えられてもよい。別のコマンドとして、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する場合、該コマンドに、その通知する各カウンタの値が、いずれの保留回数に対応する変動演出に係るものであるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３は、該コマンドに含まれる保留回数に関する情報に基づいて、その保留回数に対応する先読み情報第１～第４エリアのいずれかのエリアに、該コマンドに含まれる各カウンタの値を格納することができる。

【９５７０】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３において、保留球数コマンドを受信した場合に、該保留球数コマンドにて示される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値そのものをＲＡＭ２２３に格納してもよいし、保留球数コマンド（又は、各カウンタの値が示されるコマンド）を受信した場合に、該コマンドにて示される各カウンタの値に基づいて、大当たりか否か、大当たりの場合の大当たり種別、外れの場合の外れ種別等の一部または全部を判定し、これらの判定結果を、該コマンドにて示される各カウンタの値に代えて、または、該カウンタの値の一部または全部とあわせて、ＲＡＭ２２３に格納してもよい。

【９５７１】

上記実施形態においては、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞およびスルーゲート６７の通過は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定してもよい。また、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞に対し、始動口によって別箇に最大保留球数を設定するようにしてもよく、各々の始動口における最大保留球数は「４」以外の任意の数であってもよい。また、各始動口における最大保留球数は必ずしも同一の値とする必要はなく、異なる値であってもよい。また、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第３図柄表示装置８１の一部において、数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、特別図柄表示装置３７とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

【９５７２】

また、上記実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第３図柄表示装置８１の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、横方向あるいはＬ字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、１又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、１又は複数のキャラクタが、第３図柄として用いられる。

【９５７３】

上記各実施形態では、変動演出を実行する場合に、全図柄Ｚ１～Ｚ３を遊技者が視認不可な程度に高速にスクロールする高速変動を表示させる場合について説明したが、この高速変動の表示に代えて、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ視認不可な程度に縮小して表示したり、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ多数の白い点がランダムに表示されるスノーノイズ状の画像として表示してもよい。

【９５７４】

本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【９５７５】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【９５７６】

スロットマシンでは、所定期間中に払い出された遊技媒体（コイン、メダル）の総数に対する、ボーナス（役物）により払い出された遊技媒体の数の比率が役物比率となる。そこで、各役が成立した場合に払い出される遊技媒体の数を、賞球数テーブルに代えて主制御装置のＲＯＭに格納しておき、役物比率管理チップ又は役物比率管理チップと同等の機能を実行する制御装置にて、非ボーナスゲーム期間（通常期間）において成立した（有効ライン上に図柄が揃った）役の数、ボーナスゲーム期間中において成立した役の数、ＡＴ期間中において成立した役の数を計数して、役物比率や連続役物比率を管理してもよい。

【９５７７】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【９５７８】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。なお、以下に示す各種発明の概念は、それぞれ、他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分を、その発明の概念に追加し或いはその他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分と交換等することにより、その発明の概念を変形して構成するようにしても良い。

【９５７９】

＜Ａ群：右打ち報知方法を損益分岐で切り替え＞

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【９５８０】

この遊技機では、少なくとも、所定の第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態より遊技者にとって有利な第２遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第２遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第２遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【９５８１】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【９５８２】

Ａ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【９５８３】

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、

前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、

前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ２０３ｒ）を更新する更新手段と、

特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、

第１報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で、所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９））と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、

前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ６５ｇを遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備え、

前記報知制御手段は、

前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ａ１。

【９５８４】

遊技機Ａ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成

立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で、所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備えている。これにより、特定の遊技状態において特定判定結果となった場合に、該特定判定結果の成立タイミングによって、報知制御手段での報知内容を異ならせることができる。その結果、特定の遊技状態において特定判定結果となった場合に、所定の遊技操作を行って特定利益を発生させるか、所定の遊技操作を行わず、所定の更新状態にさせることで所定の利益状態を発生させるか否か、という遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【９５８５】

＜Ｂ群：各タイミングの間に複数の報知＞

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、

前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、

前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ２０３ｒ）を更新する更新手段と、

特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、

第１報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で、所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９））と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、

前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ６５ｇを遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備え、

前記報知制御手段は、

前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、

前記遊技機は、

前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に、前記第１報知態様と前記第２報知態様とを表示する第３表示態様を表示する第３表示実行手段（例えば、表示用曖昧報知コマンド）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｂ１。
【９５８６】
遊技機Ｂ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で、所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、前記遊技機は、前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に前記第１報知態様と前記第２報知態様とを表示する第３表示態様を表示する第３表示実行手段、を備えている。これにより、特定判定結果となったタイミングが所定タイミングと特定タイミングとの間である場合に、第１報知態様及び第２報知態様とは異なる第３報知態様で該特定判定結果となったことを報知することができる。その結果、特定判定結果となったタイミングが所定タイミングと特定タイミングとの間である場合に、所定の遊技操作を行って特定利益を発生させるか、所定の遊技操作を行わず、所定の更新状態にさせることで所定の利益状態を発生させるか、のいずれの遊技方法であっても、獲得し得る利益の期待値に大差のない期間を設けることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【９５８７】
＜Ｃ群：報知態様を複数回切り替え表示＞
遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、
前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、
前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機であって、
前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ２０３ｒ）を更新する更新手段と、
特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、
第１報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で、所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９））と、
前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、
前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ６５ｇを遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生さ

せる利益発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備え、
　前記報知制御手段は、
　前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、
　前記遊技機は、
　前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に前記第１報知態様と前記第２報知態様とを表示する第３表示態様を表示する第３表示実行手段、を備え、
　前記第３表示態様は、
　前記第１報知態様と前記第２報知態様とを複数回切り替えて表示する態様である
ことを特徴とする遊技機Ｃ１。
【９５８８】
　遊技機Ｃ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で、所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、前記遊技機は、前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に前記第１報知態様と前記第２報知態様とを表示する第３表示態様を表示する第３表示実行手段、を備え、前記第３表示態様は、前記第１報知態様と前記第２報知態様とを複数回切り替えて表示する所定態様、を備えている。これにより、特定判定結果となったタイミングが所定タイミングと特定タイミングとの間である場合に、第１報知態様及び第２報知態様の２の報知態様を複数回切り替えて表示し、第３報知態様で該特定判定結果となったことを遊技者に報知することができる。その結果、特定判定結果となったタイミングが所定タイミングと特定タイミングとの間である場合に、所定の遊技操作を行って特定利益を発生させるか、所定の遊技操作を行わず、所定の更新状態にさせることで所定の利益状態を発生させるか、のいずれの遊技方法であっても、獲得し得る利益の期待値に大差のない期間を設けることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【９５８９】
　＜Ｄ群：特定利益を発生せず変動表示を実行＞
　遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
　遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、
　前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、
　前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機であって、
　前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ２０３ｒ）を更新する更新手段と、
　特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）におい

て、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、
　第１報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９））と、
　前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、
　前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ６５ｇを遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備え、
　前記報知制御手段は、
　前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、
　前記遊技機は、
　前記特定の遊技状態において、前記判定手段によって前記特定判定結果となって前記第１報知態様が表示された場合に、前記特定利益を発生させることなく新たな変動表示を実行可能に構成されている
ことを特徴とする遊技機Ｄ１。
【９５９０】
　遊技機Ｄ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、前記遊技機は、前記特定の遊技状態において、前記判定手段によって前記特定判定結果となって前記第１報知態様が表示された場合に、前記特定利益を発生させることなく新たな変動表示を実行可能に構成されている。これにより、特定判定結果となって第１報知態様が表示された場合であっても、所定の遊技操作を行わないことにより、特定利益を発生させることなく新たな変動表示が実行可能となる。その結果、特定判定結果となって第１報知態様が表示された場合であっても、所定の遊技操作を行わないことにより、特定利益を発生させずに変動表示の実行を繰り返すことで所定の更新状態に達し、所定の利益状態を発生させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【９５９１】
　＜Ｅ群：各タイミングの間に特定演出実行＞

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、
前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、
前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機であって、
前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ２０３ｒ）を更新する更新手段と、
特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、
第１報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９））と、
前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、
前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ６５ｇを遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備え、
前記報知制御手段は、
前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、
前記遊技機は、
前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間の変動表示中に特別演出（例えば、曖昧報知期間中示唆コマンド）を実行する特別演出実行手段（例えば、表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７））、を備えている
ことを特徴とする遊技機Ｅ１。
【９５９２】
遊技機Ｅ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備え、前記遊技機は、前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間の変動表示中に特別演出を実行する特別演出実行手段を備えている。これにより、所定タイミングと特

定タイミングとの間の変動表示中に特別演出を実行することができる。その結果、遊技者は特別演出を確認することで、実行中の変動演出が所定タイミングと特定タイミングとの間の変動演出であることを認識でき、該実行中の変動演出が特定判定結果となった場合に、所定の遊技操作を行って特定利益を発生させるか、所定の遊技操作を行わず、所定の更新状態にさせることで所定の利益状態を発生させるか否か、について、該特定判定結果が導出される前に検討することができる、という効果がある。

【９５９３】

＜Ｆ群：切り替わり後、第１報知態様の切り替わり制限＞

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、

前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、

前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ２０３ｒ）を更新する更新手段と、

特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、

第１報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９））と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、

前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ６５ｇを遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備え、

前記報知制御手段は、

前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、

前記遊技機は、

前記特定タイミングで前記第２報知態様に切り替わった後は少なくとも前記特定利益が発生するまでは前記第１報知態様に切り替わることはないように構成されている

ことを特徴とする遊技機Ｆ１。

【９５９４】

遊技機Ｆ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技

者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、前記遊技機は、前記特定タイミングで前記第２報知態様に切り替わった後は少なくとも前記特定利益が発生するまでは前記第１報知態様に切り替わることはないように構成されている。これにより、特定タイミングで第２報知態様に切り替わった後は、特定利益が発生するまでは第１報知態様に切り替わることなく、第２報知態様を継続することができる。その結果、特定タイミングで第２報知態様に切り替わった後は、特定利益が発生するまでは第１報知態様に切り替わることないため、変動演出が特定判定結果となった場合に、遊技者は安心して所定の遊技操作を行わず、所定の更新状態にさせることで所定の利益状態を発生させることができる、という効果がある。

【９５９５】

＜Ｇ群：更新回数抽選＞

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、

前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、

前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ２０３ｒ）を更新する更新手段と、

特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、

第１報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９））と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、

前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ６５ｇを遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備え、

前記報知制御手段は、

前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、

前記遊技機は、

前記特定情報が前記所定の更新状態となるまでの更新回数は、複数の更新回数の中から抽選で１の更新回数が決定される

ことを特徴とする遊技機Ｇ１。

【９５９６】

遊技機Ｇ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を

変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備え、前記遊技機は、前記特定情報が前記所定の更新状態となるまでの更新回数は、複数の更新回数の中から抽選で１の更新回数が決定される。これにより、特定情報は複数の更新回数の中から抽選で１の更新回数に決定されることになる。その結果、特定情報が所定の更新状態となるまでの更新回数を遊技者が判別することが不可若しくは困難な状況となり、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【９５９７】

＜Ｈ群：特定判定結果では所定の遊技条件成立時のみ特定利益発生＞

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、

前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、

前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ２０３ｒ）を更新する更新手段と、

特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、

第１報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９））と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、

前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ６５ｇを遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備え、

前記報知制御手段は、

前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、

前記利益発生手段は、

前記特定の遊技状態では、前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、遊技者による前記所定の遊技操作に基づいて前記所定の遊技条件が成立した場合にのみ前記

特定利益を発生させる
ことを特徴とする遊技機Ｈ１。
【９５９８】
遊技機Ｈ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備え、前記利益発生手段は、前記特定の遊技状態では、前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、遊技者による前記所定の遊技操作に基づいて前記所定の遊技条件が成立した場合にのみ前記特定利益を発生させる。これにより、特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合にのみ特定利益を発生させることができる。その結果、特定判定結果となった場合であっても、遊技者による所定の遊技操作が実行されなければ、所定の遊技条件が成立し得ず、特定の遊技状態における特定利益の発生を回避することができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【９５９９】
遊技機Ｈ１において、
前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、前記第１報知態様及び前記第２報知態様とは異なる第３報知態様によって特定の遊技操作の実行を報知する
ことを特徴とする遊技機Ｈ２。
【９６００】
遊技機Ｈ２によれば、遊技機Ｈ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、前記第１報知態様及び前記第２報知態様とは異なる第３報知態様によって特定の遊技操作の実行を報知する。これにより、特定判定結果となった場合に、第３報知態様によって、所定の遊技操作とは異なる特定の遊技操作の実行を報知することができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【９６０１】
＜Ｉ群：第２報知は第１報知よりも高価値＞
遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、
前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、
前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機であって、
前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ２０３ｒ）を更新する更新手段と、
特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生

させる利益状態発生手段と、
　第１報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９））と、
　前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、
　前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ６５ｇを遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備え、
　前記報知制御手段は、
　前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、
　前記第２報知態様は、
　前記第１報知態様よりも高い価値を得ることができる遊技状態に対応した報知であることを特徴とする遊技機Ｉ１。
【９６０２】
　遊技機Ｉ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備え、前記第２報知態様は、前記第１報知態様よりも高い価値を得ることができる遊技状態に対応した報知である。これにより、第１報知態様の示唆内容に従って遊技した場合に移行し得る遊技状態よりも、第２報知態様の示唆内容に従って遊技した場合に移行し得る遊技状態の方が、平均獲得球数が多くなる。その結果、特定判定結果となった場合であっても、第２報知態様で報知された場合には、所定の遊技操作を行わずに特定利益を発生させない方が平均獲得球数を多くすることができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【９６０３】
　＜Ｊ群：特定情報表示が実行回数に応じて変化＞
　遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
　遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、
　前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、
　前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ２０３ｒ）を更新する更新手段と、
特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、
第１報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９））と、
前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、
前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ６５ｇを遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備え、
前記報知制御手段は、
前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、
前記表示手段は、
前記特定情報に基づいて表示する特定表示手段（例えば、主表示用右打ち指示８９）を備え、
前記特定表示手段は、
前記特定の遊技状態の開始時点における前記変動表示の実行回数によって表示態様を変化させる
ことを特徴とする遊技機Ｊ１。
【９６０４】
遊技機Ｊ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備え、前記表示手段は、前記特定情報に基づいて表示する特定表示手段を備え、前記特定表示手段は、前記特定の遊技状態の開始時点における前記変動表示の実行回数によって表示態様を変化させる。これにより、特定の遊技状態における変動表示の実行回数に応じて、特定表示手段に基づいて表示される特定情報の表示態様を変化させることができる。その結果、特定表示手段に基づいて表示される特定情報の表示態様によって、判定手段によって特定判定結果となった場合に、第１報知態様又は第２報知態様の、いずれの報知

態様の示唆内容に従って遊技操作を実行すべきかを推測することができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【９６０５】

＜Ｋ群：第１報知＆第２報知がともに遊技領域片側への発射示唆＞

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、

前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、

前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備えた遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ２０３ｒ）を更新する更新手段と、

特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、

第１報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（Ｓ１４０９））と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、

前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短Ｂ（小当たりＡ）」又は小当たり種別「時短Ｃ（小当たりＡ）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ６５ｇを遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（Ｓ２０３））と、を備え、

前記報知制御手段は、

前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段、を備え、

前記第１報知態様が現出した状況、又は、前記第２報知態様が現出した状況、のいずれの状況でも、前記発射手段による前記遊技領域片側への遊技球の発射を遊技者に示唆することを特徴とする遊技機Ｋ１。

【９６０６】

遊技機Ｋ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第１報知態様、又は、該第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手

段を備え、前記第１報知態様が現出した状況、又は、前記第２報知態様が現出した状況、のいずれの状況でも、前記発射手段による前記遊技領域片側への遊技球の発射を遊技者に示唆する。これにより、判定手段によって特定判定結果となった場合に、第１報知態様及び第２報知態様に基づいて所定の遊技操作を実行した場合であっても、第１報知態様に基づく所定の遊技操作を行った場合にのみ所定の遊技条件を成立可能とすることができる。その結果、第１報知態様及び第２報知態様によって所定の遊技操作を示唆しつつ、第１報知態様に基づく所定の遊技操作を行った場合にのみ特定利益を発生させることができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【９６０７】

なお、上記遊技機Ａ１の構成に対して、上記遊技機Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１～Ｈ２，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【９６０８】

なお、上記遊技機Ｂ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１～Ｈ２，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【９６０９】

なお、上記遊技機Ｃ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１～Ｈ２，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【９６１０】

なお、上記遊技機Ｄ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１～Ｈ２，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【９６１１】

なお、上記遊技機Ｅ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１～Ｈ２，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【９６１２】

なお、上記遊技機Ｆ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｇ１，Ｈ１～Ｈ２，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【９６１３】

なお、上記遊技機Ｇ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｈ１～Ｈ２，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【９６１４】

なお、上記遊技機Ｈ１～Ｈ２のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【９６１５】

なお、上記遊技機Ｉ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１～Ｈ２，Ｊ１，Ｋ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【９６１６】

なお、上記遊技機Ｊ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１～Ｈ２，Ｉ１，Ｋ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【９６１７】

なお、上記遊技機Ｋ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１～Ｈ２，Ｉ１，Ｊ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【９６１８】

これらの場合、各構成を適用したことによるさらなる効果を奏することができる。

【９６１９】

遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１～Ｈ２，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機Ｘ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボ

タン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【９６２０】

遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１～Ｈ２，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機Ｘ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（大入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【９６２１】

遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１～Ｈ２，Ｉ１，Ｊ１，Ｋ１のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機Ｘ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【９６２２】

＜第３１実施形態＞

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図５８３～図６５０を参照し、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）１０に適用した場合の第３１実施形態について説明する。図５８３は、第３１実施形態におけるパチンコ機１０の正面図であり、図５８４はパチンコ機１０の背面図であり、図５８５はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図である。

【９６２３】

従来、所定の期間が経過した後に予め定めた遊技者に有利な遊技状態に移行して遊技者に利益を付与する遊技機がある。有利な遊技状態において、遊技者の遊技により所定の条件が成立した場合に遊技者は賞球を得ることができる。

【９６２４】

このような遊技機において、遊技仕様が複雑化することに伴って、多様な遊技部材が設けられており、該遊技部材を配置する場合においては、遊技における効率や遊技者における視認性、識別性における効率を考慮する必要がある。

【９６２５】

具体的には、例えば、従来の遊技機において、多様な遊技部材が複雑に配置されることに伴って、遊技球の流下態様や表示器等に対する視認性や識別性が低下している。また、多様な遊技部材が複雑に配置されることに伴って遊技方法も複雑化しており、遊技進行の非効率化も見られる。このため、遊技者は視認性の低さや遊技進行の非効率化に伴う遊技性の複雑化に困惑し、遊技を中止してしまうおそれがある。

【９６２６】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、遊技部材を効率的に配置し、遊技球の流下態様や表示器等に対する視認性や識別性を確保し、遊技者が困惑することなく

効率良く遊技できる遊技機を提供することを目的としている。
【９６２７】
より具体的には、例えば、第３１実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット内に２の非電動役物始動口を配設し、それぞれの非電動役物始動口に入球することで開放される非電動役物を遊技領域の右側部分に配設することで、遊技部材を効率的に配置し、遊技球の流下態様や表示器等に対する視認性や識別性を確保し、遊技者が困惑することなく効率良く遊技できる遊技機を提供することを目的としている。
【９６２８】
本目的を達成するために、第３１実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、当該遊技機を正面視した状態において、前記第３可動体の配設位置を、前記第２可動体の配設位置よりも垂直方向の上方側に設けた。
【９６２９】
本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての進入部を備え、所定条件としての前提条件を備え、第１可動体としての動作体を備え、第２可動体としての作用物を備え、所定の動作としての規定動作を備え、第１入球部としての作用口を備え、第１検出部としての検知部を備え、第３可動体としての実動体を備え、特定の動作としての指定動作を備え、第２入球部としての流入口を備え、第２検出部としての感知部を備え、誘導手段としての案内装置を備え、第１状態としての所定態様を備え、第２状態としての特定態様を備え、切替手段としての切替装置を備え、選択要素としての選択候補を備え、所定一覧としての集合体を備え、設定手段としての設定制御を備え、抽出手段としての抽出制御を備え、進行手段としての進行制御を備え、通常遊技状態としての不利状態を備え、有利遊技状態としての有益状態を備え、遊技状態変更手段としての状態変化制御を備え、所定選択要素としての不利要素を備え、特定選択要素としての有利要素を備え、所定操作としての遊技操作を備える。
【９６３０】
なお、例えば、遊技球を流入させる流入部として、本実施形態では普通電役ユニット７２への入球部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口等でもよい。
【９６３１】
また、例えば、特定の動作として、本実施形態では、第２非電動役物ユニット５５の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行

を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【９６３２】

さらに、例えば、特定の動作を実行可能な第３可動体として、本実施形態では第２非電動役物ユニット５５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【９６３３】

また、例えば、誘導手段の状態を切り替える切替手段として、本実施形態では入球口切換弁７５の駆動制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける駆動制御や、球が流入することにより流路が切り替わる駆動制御、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な駆動制御、球が特定の入球口へ入球可能とする駆動制御、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な駆動制御などが挙げられる。

【９６３４】

さらに、例えば、所定の動作として、本実施形態では、第１非電動役物ユニット５４の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特

定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【９６３５】

また、例えば、所定条件として、本実施形態では普通図柄の可変表示の当たり当選を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【９６３６】

なお、例えば、遊技球の入球を検出するための第１検出部又は第２検出部として、本実施形態では第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ又は第２非電動役物始動口スイッチ７７ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与することとなるスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチなどが挙げられる。

【９６３７】

さらに、例えば、所定選択要素より遊技者にとって有利な特定選択要素として、本実施形態では小当たりを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与可能となる要素、有利な遊技状態に移行可能となる要素、変動演出における１演出の結果が失敗と判断し得ない要素、遊技者にとって有益な情報を付与可能な要素などが挙げられる。

【９６３８】

また、例えば、選択要素を選択可能な所定一覧として、本実施形態では大当たり乱数テーブル２０２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成

であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果を抽出し得る一覧、普通図柄の可変表示の抽選結果を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の終了条件として抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の停止パターンを抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の実行期間を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の継続回数を抽出し得る一覧、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素を抽出し得る一覧などが挙げられる。

【９６３９】

さらに、例えば、遊技球が入球する第２入球部として、本実施形態では第２非電動役物始動口７７を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【９６４０】

また、例えば、所定の動作を実行可能な第２可動体として、本実施形態では第１非電動役物ユニット５４を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【９６４１】

さらに、例えば、流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体として、本実施形態では普通電役開閉板７２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置への入球を可能とする開閉板や、小入賞口への入球を可能とする開閉板、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける振分手段や、球が流入することにより流路が切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、遊技者の操作によって遊技球が流入可能となる振分手段、或いは、遊技者の操作によって遊技球が発射可能となる発射駆動源などが挙げられる。

【９６４２】

また、例えば、遊技球が入球する第１入球部として、本実施形態では第１非電動役物始動口７６を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選することで入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【９６４３】
さらに、例えば、所定一覧から抽出手段によって抽出され得る選択要素として、本実施形態では大当たり、小当たり又はハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果として抽出され得る要素、普通図柄の可変表示の抽選結果として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果として抽出され得る要素、特定の遊技状態の終了条件として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の停止パターンとして抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の実行期間として抽出され得る要素、特定の遊技状態の継続回数として抽出され得る要素、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素などが挙げられる。
【９６４４】
また、例えば、遊技球を所定流路に誘導する誘導手段として、本実施形態では入球口切換弁７５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける構造物や、球が流入することにより流路が切り替わる構造物、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な構造物、球が特定の入球口へ入球可能とする構造物、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な構造物などが挙げられる。
【９６４５】
さらに、例えば、第１状態又は第２状態として、本実施形態では入球口切換弁７５の初期状態又は入球口切換弁７５の駆動状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入前における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入直後における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入前の状態、遊技機の電源投入後の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動前の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動後の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の実行中における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の停止時における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、普通図柄の可変表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、遊技球が特定の入球口に入球することに基づいて可動体が可動した状態、複数の可動体が、上記のいずれかの状態にある場合などが挙げられる。
【９６４６】
また、例えば、所定一覧の中から１の選択要素を抽出可能な抽出手段として、本実施形態では大当たり乱数の抽出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たり乱数カウンタの抽出処理、大当たり種別カウンタの抽出処理、小当たり種別カウンタの抽出処理、停止パターン選択カウンタの抽出処理、変動種別カウンタの抽出処理、普図当たりカウンタの抽出処理、転落乱数カウンタの抽出処理、変動演出を決定するための抽選カウンタの抽出処理などが挙げられる。
【９６４７】
さらに、例えば、遊技を進行する進行手段として、本実施形態では変動開始処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行を進行する手段、普通図柄の可変表示の実行を進行する手段、特別図柄の動的表示の変動演出を進行する手段、遊技者による遊技を実行可能に進行する手段などが挙げられる。
【９６４８】
また、例えば、通常遊技状態より遊技者に有利な有利遊技状態として、本実施形態では「時間短縮状態」を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態

」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態などが挙げられる。
【９６４９】
さらに、例えば、遊技状態を変更可能な遊技状態変更手段として、本実施形態では時短フラグ２０３ｋを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、普通電役の開放時間を変更可能なフラグなどが挙げられる。
【９６５０】
また、例えば、所定の遊技価値が得られないことに関する所定選択要素として、本実施形態ではハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与し得ない要素、変動演出における１演出の結果が失敗となる要素などが挙げられる。
【９６５１】
さらに、例えば、複数種類の設定一覧から１の設定一覧を設定可能な設定手段として、本実施形態では設定変更処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、複数種類の抽選テーブルから１の抽選テーブルを選択する機能、複数種類の選択一覧から１の選択一覧を選択する機能などが挙げられる。
【９６５２】
また、例えば、遊技者による所定操作として、本実施形態では遊技球の発射を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。
【９６５３】
パチンコ機１０は、図５８３に示すように、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２とを備えている。外枠１１には、内枠１２を支持するために正面視（図５８３参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、そのヒンジ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠１２が正面手前側へ開閉可能に支持されている。
【９６５４】
内枠１２には、多数の釘や入賞口（入球口）６３，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３等を有する遊技盤１３（図５８５参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の前面を球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、球を遊技盤１３の前面領域に発射する球発射ユニット１１２ａ（図５９２参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された球を遊技盤１３の前面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。なお、遊技盤１３の詳細については、図５８５において後述する。
【９６５５】
内枠１２の前面側には、その前面上側を覆う前面枠１４と、その下側を覆う下皿ユニット１５とが設けられている。前面枠１４及び下皿ユニット１５を支持するために正面視（図５８３参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１９が取り付けられ、支持部としてのヒンジ１９が設けられた側を開閉の軸として前面枠１４及び下皿ユニット１５が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠１２の施錠と前面枠１４の施錠とは、シリンダ錠２０の鍵穴２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。
【９６５６】
前面枠１４は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部１４ｃが設けられている。前面枠１４の裏面側には２枚の板ガラスを有するガラスユニット１６が配設され、そのガラスユニット１６を介して遊技盤１３の前面がパチンコ機１０の正面側に視認可能となっている。

【９６５７】
前面枠１４には、球を貯留する上皿１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図５８３参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａ（図５９２参照）へと案内される。また、上皿１７の上面の正面視左側には、枠ボタン２２が設けられている。
【９６５８】
枠ボタン２２は、例えば、後述する第３図柄表示装置８１（図５８５参照）で表示される演出のステージを変更する場合に、遊技者により押下操作されるボタンである。また、枠ボタン２２は、第３図柄の変動表示（以下、第３図柄の変動表示を「変動演出」という。）において実行される予告表示での演出内容を遊技者に選択させるための操作ボタンとしても使用される。
【９６５９】
また、変動演出とは、後述する第３図柄表示装置８１（図５８５参照）にて表示される演出であり、後述の通り、遊技操作として遊技盤１３の前面領域に発射された球が特定の入賞口（例えば、後述の第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂ（図５８５参照））へ入賞したことを契機として実行され、図柄（後述の第３図柄）が所定時間変動された後、停止表示された図柄の組み合わせによって、当該入賞に対して行われる抽選の結果（大当たりか否か）を遊技者に提示する演出である。
【９６６０】
さらに、ステージとは、後述する第３図柄表示装置８１（図５８５参照）に表示される各種演出に統一性を持たせた演出モードのことで、本パチンコ機１０では「街中ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」の３つのステージが設けられている。上述の変動演出や、変動演出中に実行される「リーチ表示」などの各種演出は、それぞれのステージに与えられたテーマに合わせて行われるように設計されている。
【９６６１】
また、「リーチ表示」とは、後述する第３図柄表示装置８１（図５８５参照）において実行される変動演出において、大当たりが発生することを示す「大当たり表示」の一歩手前の表示のことをいう。具体的には、後述する左図柄列Ｚ１及び右図柄列Ｚ３（図５９１参照）の第３図柄が同一図柄で停止し、中図柄列Ｚ２（図５９１参照）が未だ停止せず変動を継続している状態のことをいう。
【９６６２】
本実施形態のパチンコ機１０では、「リーチ表示」として、大別して、「ノーマルリーチ」の演出を構成する一単位の要素（以下、演出を構成する一単位の要素を「変動要素」という）と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して実行され、該「ノーマルリーチ」の変動要素より大当たり期待度が高い「スーパーリーチ」の変動要素と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して実行され、「スーパーリーチ」の変動要素より大当たり期待度が高い「スペシャルリーチ」の変動要素とが用意されている。
【９６６３】
ステージの変更は、変動演出が行われていない期間（即ち、デモ表示中）や、変動演出において第３図柄が遊技者に視認不能に高速に変動される「高速変動」の変動要素中に、遊技者によって枠ボタン２２が押下操作された場合に行われる。そして、枠ボタン２２が操作される度に「街中ステージ」→「空ステージ」→「島ステージ」→「街中ステージ」→・・・の順で繰り返し変更される。また、電源投入直後は、初期ステージとして「街中ステージ」が設定される。
【９６６４】
また、後述する第３図柄表示装置８１（図５８５参照）にて行われる変動演出において「ノーマルリーチ」の変動要素が開始された場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素から「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するときは、「ノーマルリーチ」の変動要素中に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリー

チ」の変動要素の選択画面が第３図柄表示装置８１に表示されるように構成してもよい。
【９６６５】
　具体的には、選択画面では、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素として選択可能な複数の候補が表示され、その選択画面が表示されている間に、枠ボタン２２が遊技者に押下操作された場合に、選択された候補が変更されるように構成する。そして、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素へ発展するときに選択されていた演出候補に基づいて、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素が決定され、その決定に従って「スーパーリーチ」の変動要素は「スペシャルリーチ」の変動要素が第３図柄表示装置８１にて実行される。
【９６６６】
　なお、第３１実施形態では、枠ボタン２２を押下操作されるボタンとして構成したが、枠ボタン２２に代えて、遊技者によりパチンコ機１０に対して所定方向（例えば、パチンコ機１０に対して、前方、後方、右方および左方）に傾倒操作可能な、操作レバーにより構成してもよい。そして、操作レバーが傾倒操作された方向に基づいて、演出ステージが選択変更されたり、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素が決定されたりしてもよい。
【９６６７】
　また、枠ボタン２２を上皿１７の側面視正面側に配置するように構成しているが、枠ボタン２２の配置位置は、遊技者が押下操作可能な位置であれば如何様な配置位置でも良く、例えば、上皿１７の上面側に配置してもよいし、後述する下皿５０の近傍（上面又は側面）に配置してもよい。
【９６６８】
　前面枠１４には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定の「リーチ表示」時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部１４ｃの周縁には、発光ダイオード（ライト・エミッティング・ダイオード（Ｌｉｇｈｔ　Ｅｍｉｔｔｉｎｇ　Ｄｉｏｄｅ）。以下、「ＬＥＤ」と略す。）等の発光手段を内蔵した電飾部２９～３３が設けられている。
【９６６９】
　パチンコ機１０においては、これら電飾部２９～３３が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時や「リーチ表示」時等には内蔵するＬＥＤの点灯や点滅によって各電飾部２９～３３が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前の「リーチ表示」中である旨が報知される。また、前面枠１４の正面視左上部には、ＬＥＤ等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ３４が設けられている。
【９６７０】
　右側の電飾部３２下側には、前面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤１３前面の貼着スペースＫ１（図５８５参照）に貼付される証紙等はパチンコ機１０の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周りの領域にクロムメッキを施したアクリロニトリル・ブタジエン・スチレン（Ａｃｒｙｌｏｎｉｔｒｉｌｅ　Ｂｕｔａｄｉｅｎｅ　Ｓｔｙｒｅｎｅ。以下、「ＡＢＳ」と略す。）樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。
【９６７１】
　窓部１４ｃの下方には、貸球操作部４０が配設されている。貸球操作部４０には、度数表示部４１と、球貸しボタン４２と、返却ボタン４３とが設けられている。パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット。図示せず。）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン４２は、カー

ド等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿１７に供給される。返却ボタン４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。

【９６７２】

なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。

【９６７３】

上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その中央部に上皿１７に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿５０が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿５０の右側には、球を遊技盤１３の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル５１が配設され、かかる操作ハンドル５１の内部には球発射ユニット１１２ａ（図５９２参照）の駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する押しボタン式の打ち止めスイッチ５１ｂと、操作ハンドル５１の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）とが内蔵されている。

【９６７４】

操作ハンドル５１が遊技者によって右回りに回転操作されると、前提条件としてタッチセンサ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が操作量に対応して変化し、操作ハンドル５１の回動操作量に応じて変化する可変抵抗器の抵抗値に対応した強さで球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤１３の前面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ５１ａおよび打ち止めスイッチ５１ｂがオフとなっている。

【９６７５】

下皿５０の正面下方部には、下皿５０に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー５２が設けられている。この球抜きレバー５２は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバー５２の操作は、通常、下皿５０の下方に下皿５０から排出された球を受け取る箱（一般に「ドル箱」と称される）を置いた状態で行われる。下皿５０の右方には、上述したように操作ハンドル５１が配設され、下皿５０の左方には灰皿５３が取り付けられている。

【９６７６】

次に、図５８４に示すように、パチンコ機１０の背面側には、制御基板ユニット９０，９１と、裏パックユニット９４とが主に備えられている。制御基板ユニット９０は、主基板（主制御装置１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置１１３）と表示制御基板（表示制御装置１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット９１は、払出制御基板（払出制御装置１１１）と発射制御基板（発射制御装置１１２）と電源基板（電源装置１１５）とカードユニット接続基板１１６とが搭載されてユニット化されている。

【９６７７】

裏パックユニット９４は、保護カバー部を形成する裏パック９２と払出ユニット９３とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコンとしてのマイクロ・プロセッシング・ユニット（Ｍｉｃｒｏ－Ｐｒｏｃｅｓｓｉｎｇ　Ｕｎｉｔ。以下、「ＭＰＵ」と略す）、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。

【９６７８】

なお、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４、払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２、電源装置１１５、カードユニット接続基板１１６は、それぞれ基板ボックス１００～１０４に収納されている。基板ボックス１００～１０

４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。

【９６７９】

また、基板ボックス１００（主制御装置１１０）及び基板ボックス１０２（払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス１００，１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス１００，１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス１００，１０２が開封されたかどうかを知ることができる。

【９６８０】

主制御装置１１０を構成する主基板上には、ベース表示装置４０１が配設されており、パチンコ機１０の背面側を見たときにベース表示装置４０１の表示画面が見えるように組付けられている。ベース表示装置４０１には、通常時においてベース値（通常遊技状態において１００発の球の発射に対して払い出される（賞球される）球の数（割合））が表示される一方、設定変更モード及び設定確認モードのときには確率設定値が表示される。また、ベース表示装置４０１には、エラー履歴も表示可能に構成される。

【９６８１】

また、主制御装置１１０を構成する主基板上には、設定された確率設定値を変更する場合や設定されている確率設定値を確認する場合に使用する設定キー５０１と、ベース表示装置４０１にエラー履歴を表示させる場合に使用するエラー表示ボタン５０２が設けられている。設定キー５０１とエラー表示ボタン５０２とは、基板ボックス１００に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス１００を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能になっている。

【９６８２】

払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図５９２参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。

【９６８３】

また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ５０３が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図５９２参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ５０３は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【９６８４】

次に、図５８５を参照して遊技盤１３の具体的構成について説明する。まず、図５８５に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や案内装置としての風車およびレール６１，６２、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａ、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄の小当たりが発生した

場合に開放される小入賞口ユニット７３、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７１ｂ、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ球が入球可能となる普通電役ユニット７２、開放状態となることで下側第２始動口７１ａへ球が入球可能となる第１非電動役物ユニット５４、開放状態となることで上側第２始動口７１ｂへ球が入球可能となる第２非電動役物ユニット５５、可動役物２３、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。

【９６８５】

一般入賞口６３、右側一般入賞口６３ａ、第１始動口６４、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、第１非電動役物ユニット５４、第２非電動役物ユニット５５、スルーゲート６７、普通電役ユニット７２、可動役物２３、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図５８３参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図５８５～図５９０を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【９６８６】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図５８３参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【９６８７】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図５９２参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図５８５の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図５８５の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第３１実施形態では、左打ち遊技において、第１始動口６４又は流入口としての一般入賞口６３へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｂ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａに球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｂ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａへ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４又は一般入賞口６３に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【９６８８】

また、内レール６１の右下側の先端部と外レール６２の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材７０がベース板６０に打ち込んで固定されている。

【９６８９】
遊技領域の正面視左側下部（図５８５の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が、ベース板６０に固定されて配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図５９２参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。
【９６９０】
第３１実施形態のパチンコ機１０では、遊技者がこの特別図柄表示装置３７を確認することで、各特別図柄の動的表示の実行状態や各特別図柄の動的表示の保留球数などを判別できるように構成されているため、作用物としての特別図柄表示装置３７は、遊技球や第３図柄表示装置８１、可動役物２３等によって遮蔽され得ないように、遊技盤１３の最下段にあたる位置であり、かつ、視認性を確保するために、遊技盤１３の最前面となる位置に配設されている。
【９６９１】
また、本遊技機においては、特別図柄表示装置３７以外に、音声ランプ制御装置１１３によって制御される第３図柄表示装置８１が設けられている。特別図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１は、それぞれ異なる制御装置（即ち、主制御装置１１０及び音声ランプ制御装置１１３）によって制御されるが、特別図柄の動的表示の実行開始及び実行終了タイミングや実行結果については同期するように構成されている。
【９６９２】
これは、主制御装置１１０において決定した変動パターンや停止種別等を変動パターンコマンドや停止種別コマンド等によって音声ランプ制御装置１１３に送信することで同期を実現している。
【９６９３】
状態ＬＥＤ群３７ａは、後述する第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウンドを、単に「Ｒ」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態ＬＥＤ群３７ａの点灯状態により示される。なお、状態ＬＥＤ群３７ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。
【９６９４】
なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置６５を開閉する大入賞口開閉板６５ａが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第３１実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉板６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板６５ａの開放中に球が１０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。
【９６９５】
特別ＬＥＤ群３７ｂは、６個のＬＥＤで構成された上方ＬＥＤ群３７ｂ１と、同じく６個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３７ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。上方ＬＥＤ群３７ｂ１は、第１始動口６４への球の入球に基づいて実行される第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２は、作用口としての下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの球の入球に基づいて実行される第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。
【９６９６】
具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第３１実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（

第３１実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【９６９７】

また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第３１実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第３１実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【９６９８】

いずれのＬＥＤ群３７ｂ１，３７ｂ２においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示され、判定結果が小当たりである場合には、該小当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示される。各ＬＥＤ群の停止パターンの詳細については、後述する。

【９６９９】

本パチンコ機１０では、第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口６４，７１ａ又は７１ｂに応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。また、第２特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、小入賞口ユニット７３及び後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図５９２参照）を開閉駆動する。そして、小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域ソレノイド７３ｆの開放に伴って後述する特定領域スイッチ７３ｇ（図５９２参照）によって球が検知された場合には、第２特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。

【９７００】

第３１実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ａ」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図５９６（ａ）参照）。また、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｂ」と称する場合がある）」が用意されている（図５９６（ｂ）参照）。

【９７０１】

また、第３１実施形態において判定される小当たり種別としては、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞に基づいて、小入賞口ユニット７３が１回開放する「１ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たりＡ」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット７３が１回、可変入賞装置６５が９回、それぞれ開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｃ」と称する場合がある）」が用意されている（図５９７参照）。

【９７０２】

ここで、「通常遊技状態」とは、「時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率及び小当たり確率が一定確率であって、かつ、普通図柄の当たり確率が「時間短縮状態」の時より低い状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「時間短縮状態」と大当たり確率及び小当たり確率が同等である一方、「時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態である。

【９７０３】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も

不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【９７０４】

なお、第３１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第１特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態Ａ」と、右打ち遊技が禁止されておらず、有益状態としての「時間短縮状態」の終了後の第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している「通常遊技状態Ｂ」と、が発生可能に構成されている（図５９９参照）。

【９７０５】

「通常遊技状態Ａ」は、ＲＡＭクリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点において第２特別図柄の保留球数が残存していない場合、大当たり種別「通常Ａ」への当選後又は、「通常遊技状態Ｂ」の終了後に移行される遊技状態であり、上述したように、右打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第１始動口６４へ球を入賞させる遊技を行うことが可能に構成されている（図５９９参照）。

【９７０６】

「通常遊技状態Ｂ」（以下、「通常遊技状態Ａ」と「通常遊技状態Ｂ」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態であり、該第２特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで継続される。なお、第３１実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示が第１特別図柄の動的表示より優先的に実行される（所謂、特図２優先変動）ように構成されている。

【９７０７】

また、この「通常遊技状態Ｂ」は、上述したように、右打ち遊技が禁止されておらず、右打ち遊技によって検知部としてのスルーゲート６７によって球が検知された場合であっても、上記警報音および警報表示が実行されないように構成されている。そして、この「通常遊技状態Ｂ」において、残存しているすべての第２特別図柄の動的表示の保留球が実行された後に、「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【９７０８】

次いで、有益状態としての「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなることを「時短機能」と称する場合がある）。この「時間短縮状態」は、遊技盤１３の正面視右側下部に設けられた普通電役ユニット７２が開放状態となり易くなり、遊技操作として右打ち遊技で発射された球が第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ入球し易い状態となる。

【９７０９】

即ち、有益状態としての「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役ユニット７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を進入部としての普通電役ユニット７２へ入賞させ易く、また、普通電役ユニット７２内に入賞した球が、作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球することに基づいて開放される第１非電動役物ユニット５４、又は、普通電役ユニット７２内に入賞した球が流入口としての第２非電動役物始動口７７

に入球することに基づいて開放される第２非電動役物ユニット５５、の、２の非電動役物に入球させ易くなるように構成されている。

【９７１０】

また、詳細は後述するが、第３１実施形態のパチンコ機１０では、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５への遊技球の入球に基づいて第２特別図柄の動的表示が実行されると、高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出可能となるように構成されている。さらに、第２特別図柄の動的表示が実行を開始してから、大当たりが導出されるまでの期間も短時間となるように構成されている（図６０４及び図６０６参照）。

【９７１１】

このため、有益状態としての「時間短縮状態」においては、後述する第３図柄表示装置８１で行われる右打ち示唆（例えば、図６４６（ａ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）に従って右打ち遊技を行うことにより、第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留し、複数回の大当たりを容易に導出可能となるように構成されている。なお、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の詳細については図５８６及び図５８７において、「時間短縮状態」における第３図柄表示装置８１での演出内容については図６４３～図６５０において、それぞれ後述する。

【９７１２】

第３１実施形態のパチンコ機１０では、有益状態としての「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図６１０の時短終了条件テーブル２０２ｍで後述）が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。また、上記時短終了条件が成立後であって、普通電役ユニット７２のエンディング時間の終了後は、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第２特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態Ｂ」に移行し、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第２特別図柄の動的表示が実行中でなければ「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【９７１３】

なお、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、遊技操作として左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第１始動口６４への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【９７１４】

また、第３１実施形態のパチンコ機１０では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。

【９７１５】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第３１実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この選択候補としての大当たり種別「通常Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「通常遊技状態Ａ」へと移行するように構成されている。

【９７１６】

次いで、大当たり種別「時短Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであ

って、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第３１実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この選択候補としての大当たり種別「時短Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に有益状態としての「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【９７１７】

次いで、大当たり種別「通常Ｂ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第３１実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この選択候補としての大当たり種別「通常Ｂ」が選択され得て、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【９７１８】

次に、小当たり種別について説明する。第３１実施形態のパチンコ機１０において選択され得る小当たり種別「通常Ｃ」とは、最大合計ラウンド数が１０ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図５９２参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた検知部としての特定領域スイッチ７３ｇ（図５９２参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たり及び大当たり終了後には、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【９７１９】

なお、詳細は後述するが、第２特別図柄の動的表示は、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、大当たりに当選することとなる乱数値よりも、小当たりに当選することとなる乱数値の方が選択され易く設定されており、該第２特別図柄の動的表示が実行された場合に小当たりに当選し易いように構成されている（図５９５にて後述）。

【９７２０】

一方、この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たりに当選した場合であっても、１ラウンド目の小当たり遊技中に特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知されなかった場合、２ラウンド目から１０ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている（以下、この現象を、小当たり種別「小当たりＡ」と称する場合がある）。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の終了後には、大当たり遊技が実行されていないことから、該小当たり種別「小当たりＡ」当選時の遊技状態に戻るように構成されている。

【９７２１】

このように、主制御装置１１０は、特別図柄表示装置３７の制御以外に多種多様な遊技制御を行っている。

【９７２２】

なお、第３１実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ７３ｇの有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド７３ｂがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域７３ｄへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイ

ミング以外、即ち、特定領域スイッチ７３ｇの無効状態で該特定領域スイッチ７３ｇを球が通過した場合、何らかの異常（例えば、不正行為等）の発生により特定領域７３ｄを球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。また、大当たり遊技の実行中に可変入賞装置６５に入賞した場合に、指定動作として、払い出される賞球数の累計を第３図柄表示装置８１において表示するように構成してもよい。

【９７２３】

ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の停止表示（点灯表示）として、不利要素としてのハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「通常Ａ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「時短Ａ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「通常Ａ」又は「時短Ａ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【９７２４】

また、第２特別図柄用の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の停止表示（点灯表示）として、不利要素としてのハズレに対応する表示パターンは１種類、小当たり種別「通常Ｃ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「通常Ｂ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。

【９７２５】

特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ３７ｃは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される有益状態としての「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ３７ｃや第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。

【９７２６】

なお、第３１実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態が「通常遊技状態Ｂ」である場合、即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合、「時短機能」が付加されていない遊技状態となるが、第３図柄表示装置８１では、進行制御として、右打ち報知演出を継続するように構成されている。

【９７２７】

具体的には、上述したように、第２特別図柄の動的表示が実行された場合、高確率で小当たり又は大当たりに当選するように構成されている（図５９５（ｂ）参照）。また、「通常遊技状態Ｂ」における第２特別図柄の動的表示の変動時間は、抽選結果によらず、非常に短くなるように構成されている（即ち、「１秒」（図６００～図６０４参照））。

【９７２８】

よって、大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」に移行する場合（即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合）、右打ち遊技が推奨される大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」へ移行後、約「１秒」で第２特別図柄の動的表示の実行が終了し、再度右打ち遊技が推奨される小当たり状態又は大当たり状態へと移行する。このため、「通常遊技状態Ｂ」における滞在期間が非常に短期間であり、該「通常遊技状態Ｂ」への移行前及び移行後の遊技状態が右打ち遊技が推奨される遊技状態であるため、第３図柄表示装置８１では、「通常遊技状態Ｂ」においても右打ち報知演出を継続するように構成されている（図６４５（ｄ）～図６４６（ｃ）参照）。

【９７２９】

遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより１個から１５個の球が賞球として

払い出される複数の一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａが配設されている。右側一般入賞口６３ａは、後述する可変入賞装置６５の、球の流下方向下流側に配設されており、右打ち遊技の実行時に第２非電動役物ユニット５５、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合に入賞し得るように構成されている。

【９７３０】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、進入部としての盤面右側領域の入り口を通過して第２非電動役物ユニット５５、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、作用口としての右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても遊技操作として球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働を向上させることができる。

【９７３１】

また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１始動口６４への入球又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｂへの入球（以下、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｂへの球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第３図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された実動体としての第３図柄表示装置８１と、作用口としてのスルーゲート６７の球の通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能なＬＥＤで構成される第２図柄表示装置８３（以下、第２図柄表示装置８３に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置８３」と称する場合がある）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。

【９７３２】

第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、ベース板６０や、後述する可動役物２３よりも正面視奥行き方向に配設されている。そして、後述する表示制御装置１１４（図５９２参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図５９１参照）が表示される。

【９７３３】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図５９１参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変的に表示されるようになっている。第３１実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【９７３４】

このように、本遊技機には始動入賞に基づいて行われる抽選の結果を遊技者に報知するための遊技部材として特別図柄表示装置３７と第３図柄表示装置８１の２つが設けられている。

【９７３５】

上述したように、特別図柄表示装置３７を制御する主制御装置１１０は特別図柄表示装置３７の制御以外にも多種多様な遊技制御を行っており、特別図柄の動的表示における変

動演出に関する制御負担を軽減するために、音声ランプ制御装置１１３によって該変動演出を制御する第３図柄表示装置８１を設けている。

【９７３６】

第３図柄表示装置８１は、主制御装置１１０から送信される制御コマンドを受信した音声ランプ制御装置１１３によって制御され、主制御装置１１０によって制御される特別図柄表示装置３７と同期するように構成されている。

【９７３７】

このように、遊技制御的な観点から見れば、特別図柄表示装置３７は第３図柄表示装置８１より重要な表示器であり、可変入賞装置６５の開放等の制御を行う主制御装置１１０によって制御されているため、制御的な信頼度が音声ランプ制御装置１１３によって制御される第３図柄表示装置８１よりも高い。

【９７３８】

第３図柄表示装置８１は、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へのコマンド送受信を介して制御されるため、ノイズや配線状態の影響を受ける可能性があり、状況によっては第３図柄表示装置８１において大当たりの発生を示す図柄列Ｚ１～Ｚ３が表示された場合であっても、可変入賞装置６５が開放されないような事象も制御的には起こり得る。

【９７３９】

しかし、正常に制御行われる状況では、第３図柄表示装置８１は遊技者への興趣の提供を行う重要な遊技部材であり、特別図柄の変動表示を実行する期間等においては、第３図柄表示装置８１及びその周辺（例えば、可動役物２３）で多種多様な演出が行われる。

【９７４０】

そのため、遊技部材としては、第３図柄表示装置８１は、主制御装置１１０による簡易な制御で動作する特別図柄表示装置３７よりも大型であり、遊技者にとって視認し易いように遊技盤１３の中央に配置されている。

【９７４１】

第３１実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第２特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図２優先変動）可能に構成されている。即ち、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示の実行中に、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに始動入賞した場合に、先に入賞していた第１特別図柄の動的表示より、後に入賞した第２特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【９７４２】

ここで、図５９１を参照して、第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。図５９１は、第３図柄表示装置８１の表示画面を説明するための図面であり、図５９１（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図５９１（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。

【９７４３】

第３図柄は、「０」から「９」の数字を付した１０種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、木箱よりなる後方図柄の上に「０」から「９」の数字を付して構成され、そのうち奇数番号（「１」，「３」，「５」，「７」，「９」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯に大きな数字が付加されている。これに対し、偶数番号（「０」，「２」，「４」，「６」，「８」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯にかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄が付加されており、付属図柄の右下側に偶数の数字が緑色で小さく、且つ、付属図柄の前側に表示されるように付加されている。

【９７４４】

また、第３１実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図５９２参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当

たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態Ａ」において、大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合は、主に、「０」，「２」，「４」，「６」，「８」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり後に「通常遊技状態Ａ」に移行する大当たり種別「通常Ａ」に対して、該「通常遊技状態Ａ」よりも有利な遊技状態である「時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合は、主に、「１」，「３」，「５」，「７」，「９」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。

【９７４５】

さらに、第３１実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の「リーチ表示」変動演出の実行時点においては、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合であっても、「２」や「８」の数字を付した同一の主図柄で「リーチ表示」の変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ない、即ち、大当たり種別「通常Ａ」に当選しているのか、大当たり種別「時短Ａ」に当選しているのかが遊技者には判別し得ないように構成し、大当たり中における昇格演出を行って大当たり種別「時短Ａ」に当選したことを報知することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９７４６】

図５９１（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、大きくは上下方向に３分割され、下側の２／３が第３図柄を変動演出する主表示領域Ｄｍと保留球数などを表示するコクピット表示領域Ｄｂとで構成され、それ以外の上側の１／３が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Ｄｓとなっている。

【９７４７】

主表示領域Ｄｍは、左・中・右の３つの表示領域Ｄｍ１～Ｄｍ３に区分けされており、その表示領域Ｄｍ１に左図柄列Ｚ１が表示され、表示領域Ｄｍ２に中図柄列Ｚ２が表示され、表示領域Ｄｍ３に右図柄列Ｚ３が表示される。

【９７４８】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、数字の昇順（または降順）に主図柄が配列され、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動演出が行われる。なお、各図柄列Ｚ１～Ｚ３において、数字の配列をそれぞれ異ならせるように構成してもよい。例えば、左図柄列Ｚ１においては主図柄の数字が降順に現れるように配列する一方、中図柄列Ｚ２及び右図柄列Ｚ３においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列してもよい。

【９７４９】

また、主表示領域Ｄｍには、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に上・中・下の３段に第３図柄が表示される。この主表示領域Ｄｍの中段部が有効ラインＬ１として設定されており、各遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄に対応する変動演出に際して、左図柄列Ｚ１→右図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に、有効ラインＬ１上に第３図柄が停止表示される。その第３図柄の停止時に有効ラインＬ１上に大当たり図柄の組合せ（同一の主図柄の組合せ）で揃えば、遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄の大当たりとして大当たり動画が表示される。

【９７５０】

副表示領域Ｄｓは、主表示領域Ｄｍよりも上方に横長に設けられており、更に左右方向に３つの小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３に等区分されている。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３は、それぞれ、キャラクタや予告演出画像を表示する領域である。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３のそれぞれに表示される画像によって、主表示領域Ｄｍにて行われる変動表示の結果として大当たりとなる期待感を遊技者に与えている。

【９７５１】

コクピット表示領域Ｄｂは、各遊技状態ごとに設定されている特別図柄に対応する第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｂに入球された球のう

ち変動表示（変動演出）が未実行である球（保留球）の数である保留球数を表示する領域である。

【９７５２】

副表示領域Ｄｓの右の小領域Ｄｓ３には、第１特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図１用第４図柄表示領域８７と、第２特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図２用第４図柄表示領域８８と、主表示用右打ち指示８９とが表示可能に構成されている。

【９７５３】

特図１用第４図柄表示領域８７は、第１特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図１用保留数表示８７ａと、第１特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図１用変動領域８７ｂとで構成されている。

【９７５４】

特図１用保留数表示８７ａは、第１特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄で表示可能に構成されている。具体的には、特図１用保留数表示８７ａが「０」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「１」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「２」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「３」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「４」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。

【９７５５】

即ち、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第１特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態Ａ」において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ１の保留球数の内容と一致するように表示される。

【９７５６】

特図１用変動領域８７ｂは、第１特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第１特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄の表示色が、白→赤→橙→黄→緑→水色→青→紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白→赤→・・・と第１特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、規定動作として第１特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【９７５７】

より詳細には、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示内容に対応するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態Ａ」において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。

【９７５８】

特図２用第４図柄表示領域８８は、第２特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図２用保留数表示８８ａと、第２特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図２用変動領域８８ｂとで構成されている。

【９７５９】

特図２用保留数表示８８ａは、第２特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄を表示可能に構成されている。具体的には、特図２用保留数表示８８ａが「

０」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「１」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「２」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「３」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「４」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。

【９７６０】

即ち、特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第２特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第２特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態Ｂ」において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ２の保留球数の内容と一致するように表示される。

【９７６１】

特図２用変動領域８８ｂは、第２特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、特図１用変動領域８７ｂと同様、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第２特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄の表示色が、白→赤→橙→黄→緑→水色→青→紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白→赤→・・・と第２特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、規定動作として第２特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【９７６２】

より詳細には、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示し、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が青で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示が小当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の表示内容に対応するように表示されるとともに、第２特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態Ｂ」において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。

【９７６３】

主表示用右打ち指示８９は、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃと常に同期して表示を行うものであり、右打ち遊技が奨励される有益状態としての「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中において、常に第３図柄表示装置８１に表示されている。

【９７６４】

また、主表示用右打ち指示８９は、遊技者に打ち方を示唆する重要な表示情報であるため、第３図柄表示装置８１において遊技中に実行されるその他の表示内容（例えば、主表示領域Ｄｍの中央部分に表示される各図柄列の第３図柄やスーパーリーチ演出など）よりも優先され、最前面（最手前レイヤ）に表示されるように構成されている。

【９７６５】

第３図柄表示装置８１の実際の表示画面では、図５９１（ｂ）に示すように、例えば、「通常遊技状態Ａ」では、主表示領域Ｄｍに第３図柄の主図柄が合計３個表示される。副表示領域Ｄｓにおいては、左の小領域Ｄｓ１、右の小領域Ｄｓ３に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域Ｄｓ２では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化し

たり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

【９７６６】

第３１実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第１始動口６４へ入球した場合、又は、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大４回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置３７により示されると共に、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａ若しくは特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａにおいても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域Ｄｂの保留図柄表示領域Ｄｂ１の第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいても示される。

【９７６７】

第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄには、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球１球（保留球数１回）につき１つの保留図柄（通常の表示態様では「○」図柄（白丸図柄））がそれぞれ表示され、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに表示された保留図柄の表示数に応じて、遊技状態に応じて表示設定（優先表示）されている第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の保留球数が表示される。

【９７６８】

即ち、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいて、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに１つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が１回であることを示し、第１・第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ，Ｄｂ１ｂにそれぞれ１つずつ計２つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が２回であることを示し、第１～第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｃにそれぞれ１つずつ計３つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が３回であることを示し、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにそれぞれ１つずつ計４つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が４回であることを示す。また、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに保留図柄が表示されていない場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が０回であって保留されている変動演出が存在しないことを示す。

【９７６９】

なお、第３１実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の第２抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第２特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第１特別図柄の変動演出と第２特別図柄の変動演出とを第３図柄表示装置８１において同時に表示可能に構成してもよい。

【９７７０】

コクピット表示領域Ｄｂの中央部分には、主表示領域Ｄｍで変動演出が実行されていることを示す実行図柄が表示される実行図柄表示領域Ｄｂ０が設けられている。この実行図柄表示領域Ｄｂ０は、コクピット表示領域Ｄｂの中央部分、即ち、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａの右側に設けられ、保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに表示される各保留図柄より大きい実行図柄が表示されるように構成されている。また、この実行図柄表示領域Ｄｂ０は、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が移動（シフト）して実行図柄として表示される。

【９７７１】

実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示される実行図柄は、主表示領域Ｄｍで実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の保留図柄が４つ存在する状況において、第１特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示されていた実行図柄が消去された場合、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域Ｄｂ０における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂに表示されていた保留図柄が、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃに表示されていた保留図柄が、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ｄに表示されていた保留図柄が、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。

【９７７２】

なお、第３１実施形態においては、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｂへの入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、それぞれ３回以下、又は、それぞれ５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、コクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置８１に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット８０に、保留球数を示す保留ランプを第１特別図柄および第２特別図柄の最大保留数分の４つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【９７７３】

また、第３図柄表示装置８１において後述する「ノーマルリーチ」演出態様や、「スーパーリーチ」演出態様を実行する場合、大当たり（即ち、各図柄列の第３図柄が揃った状態）を示唆するだけでなく、該「ノーマルリーチ」演出態様や、該「スーパーリーチ」演出態様よりも期待度の高い演出態様への発展を示唆するように構成してもよい。

【９７７４】

例えば、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコンと、「スペシャルリーチ」演出態様への発展を示唆する「スペシャル」アイコンと、大当たりを示唆する「大当たり」アイコンと、ハズレを示唆する「ハズレ」アイコンと、を用意し、いずれの選択候補としてのアイコンが停止するのかを、ルーレット演出などで遊技操作としての遊技者の枠ボタン２２の操作によって結果報知するように構成してもよい。そして、進行制御として、ルーレット演出で停止したアイコン内容に従って、ルーレット演出以降の変動演出を継続するように構成してもよい。

【９７７５】

このように構成することで、実行中の特別図柄の変動演出が不利要素としてのハズレの結果となる場合であっても、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する有利要素としての「スーパー」アイコン等を停止させることで、遊技者に成功の結果となる演出を体感させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【９７７６】

さらに、上述のように複数のアイコン等によっていずれが停止するのかを演出する場合、アイコン等の組み合わせを複数用意することで、該当の演出への興趣を高めることができる。

【９７７７】

例えば、ルーレット演出において、抽出制御として、４つのアイコンのうち、１つのアイコンを選択するように構成する場合、基本となるアイコンの組み合わせとして、「スー

パー」アイコン、「スペシャル」アイコン、「大当たり」アイコン、「ハズレ」アイコンの４つで構成しておき、実行中の変動演出が「ノーマルリーチ」演出態様から「スーパーリーチ」演出態様に発展する変動パターンであれば、「スーパー」アイコンが複数個存在している組み合わせを表示することで、遊技者に対して「スーパーリーチ」演出態様への発展の期待度が高いことを示唆することができる。

【９７７８】

また、基本となるアイコンの組み合わせのうち、ルーレット演出としての失敗演出となり得るアイコンを「ハズレ」アイコンの１つのみとし、その他の３のアイコンをルーレット演出としての成功結果となり得るアイコンで構成することで、集合体としてのルーレット演出が成功結果になり易い演出であることを示唆することができる。

【９７７９】

さらに、大当たりが確定する演出として、例えば「大当たり確定リーチ」を用意しておき、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様の実行中におけるルーレット演出の停止候補の１つとして「大当たり確定リーチ」アイコンを表示するように構成してもよい。このように構成することで、該ルーレット演出で表示されたアイコンの中に「大当たり確定リーチ」アイコンが存在していることで、該「大当たり確定リーチ」アイコンが選択されれば大当たりが確定するため、遊技者の期待度を効果的に高めることができる。

【９７８０】

また、アイコンの組み合わせとして、４つのアイコンに「ハズレ」の選択肢が存在しない組み合わせにすることで、演出結果として「ハズレ」を選択し得ないため、必ずいずれかの成功結果が選択され得るように構成することができる。さらに、４つのアイコンすべてが同じアイコンとなる組み合わせを用意しておけば、例えば、４つのアイコンすべてが「スペシャル」アイコンであれば、「ハズレ」を選択し得ないため、大当たり期待度の高い「スペシャルリーチ」演出態様への発展を確定させることができ、同じように、４つのアイコンすべてが「大当たり確定リーチ」アイコンとすれば、「大当たり確定リーチ」への発展を確定させ、さらに該演出への発展後に大当たりも確定することになり、より興趣を高めることができる。また、これらの設定制御としてのルーレット演出の抽選制御は、有益状態としての「確率変動状態」等に現出するように構成すると、より効果的となる。

【９７８１】

図５８５に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側には、実動体としての可動役物２３が設けられている。可動役物２３は剣の形状を模しており、初期状態（図５８５において実線で表示された可動役物２３）においては、第３図柄表示装置８１の右側に、鉛直方向に縦長に配設されている（以下、可動役物２３が初期状態に配設されている位置を「初期位置」と称する場合がある）。そして、可動役物２３の下部分であり、奥行き方向に配設されている役物駆動モータ（図示せず）が駆動されることにより、支持部としての役物回転軸２３ａを軸として、可動役物２３が第３図柄表示装置８１に向かって（即ち、反時計周りに）約８０度傾斜するように可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する（図５８５において点線で表示された可動役物２３）（以下、可動役物２３が可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する位置を「可動位置」と称する場合がある）。

【９７８２】

この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１において実行される、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり演出中に実行される「チャレンジバトル」演出において可動可能となるように構成されており（図６４５（ａ）参照）、作用物としての可動役物２３が可動することで、該「チャレンジバトル」演出が成功結果となることを示唆するように構成されている。

【９７８３】

その他、可動役物２３は、特別図柄の変動演出中に可動することで、大当たり又は小当たりへの当選期待度が高いことを示唆したり、同じく特別図柄の変動演出中に可動するこ

とで、第３図柄表示装置８１に表示している第３図柄や保留表示の内容を変化させたり、第３図柄表示装置８１において、特別図柄の変動演出や大当たり演出、小当たり演出などが実行されていないデモ演出中に可動させることで、遊技機を選定中の遊技者に対してアピールする演出を行ったりするように構成してもよい。

【９７８４】

この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺の約半分程度の長さで構成されている。また、可動役物２３の可動領域を考慮し、該可動役物２３に近接する領域には遊技球の流下領域を配設しないように構成されている。よって、可動役物２３付近の遊技球の流下領域は、該可動役物２３が初期位置に配設されている状態の右側側方において、遊技球１球が通過可能となる程度の流下領域となるように構成されている。さらに、後述する第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５においても、可動役物２３の可動領域を避ける位置に配設されている。

【９７８５】

このように、可変表示装置ユニット８０は、遊技領域の中央及び中央上部にまたがって配置されている。また、遊技者の発射操作によって発射された遊技球は戻り球防止部材６８を超えた場合に遊技領域に流入することになる。

【９７８６】

そのため、遊技者にとって戻り球防止部材６８付近は注目する領域であり、同様に遊技者からの注目度の高い可変表示装置ユニット８０が戻り球防止部材６８付近に設けられていることで、遊技球の流下態様及び変動演出の双方を効率良く視認可能となる。

【９７８７】

次いで、可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、可動役物２３の右下方向には、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が設けられている。この第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。そして、所定態様として開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第３１実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。

【９７８８】

ここで、図５８６を参照して、作用物としての第１非電動役物ユニット５４の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図５８６（ａ）は、第１非電動役物ユニット５４を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図５８６（ｂ）は、第１非電動役物ユニット５４が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図５８６（ｃ）は、第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【９７８９】

図５８６（ａ）に示すように、第１非電動役物ユニット５４は、第１非電開閉板５４ａと、下側第２始動口通路７１ａ１と、下側第２始動口スイッチ７１ａ２と、によって構成されている。上述したように、第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物である。

【９７９０】

第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、規定動作として、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが正面視右方向へと約４５度傾倒して開放される（図５８６（ｃ）参照）。そして、規定動作として第１非電開閉板５４ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が下側第２始動口７１ａに入球可能となる。また、第１非電動役物ユニット５４内に２の球が入球することで、該遊

技球の自重により、特定態様として第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。

【９７９１】

下側第２始動口通路７１ａ１は、開放状態の第１非電開閉板５４ａ上を転動してきた遊技球を下側第２始動口スイッチ７１ａ２側へと転動させるための通路であり、正面視右側から左側へと鉛直下方向へ傾斜している。そして、該下側第２始動口通路７１ａ１の左側に下側第２始動口スイッチ７１ａ２が配設されており、検知部としての下側第２始動口スイッチ７１ａ２を遊技球が通過することで第２特別図柄の大当たり抽選がなされる。その後、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって入球が検知されると、１個の球が賞球として払い出される。

【９７９２】

次いで、図５８６（ｂ）を参照して、第１非電動役物ユニット５４の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第１非電動役物ユニット５４が閉鎖状態である場合、第１非電開閉板５４ａは鉛直方向上方を向いた状態となっており、遊技操作として右打ち遊技で発射された球の第１非電動役物ユニット５４内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【９７９３】

このため、右打ち遊技で発射された球が、第１非電動役物ユニット５４の上流側に配設されている第２非電動役物ユニット５５（図５８５参照）を通過して鉛直方向下側へと流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第１非電開閉板５４ａによって流下方向が変化することなく、スルーゲート６７を通過して普通電役ユニット７２側へと流下していく。

【９７９４】

一方、図５８６（ｃ）に示すように、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合、第１非電開閉板５４ａが正面視右方向に約４５度傾倒した状態となる。この場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第１非電開閉板５４ａ上を転動して正面視左側方向へと流下していき、下側第２始動口通路７１ａ１上を転動し、第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって入球を検知され、第１非電動役物ユニット５４から排出される。

【９７９５】

また、上述したように、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第３１実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されて図５８６（ｂ）の状態となり、遊技操作として右打ち遊技で発射された球の第１非電動役物ユニット５４内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【９７９６】

図５８５に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、作用物としての第１非電動役物ユニット５４の鉛直方向上方側には、実動体としての第２非電動役物ユニット５５が設けられている。第２非電動役物ユニット５５は、第１非電動役物ユニット５４と同様に電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５を構成する第２非電開閉板５５ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、該第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５ａが開放されるように構成されている。そして、所定態様として開放状態となった第２非電動役物ユニット５５内に所定数の遊技球（第３１実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５ａが閉鎖されるように構成されている。

【９７９７】

ここで、図５８７を参照して、実動体としての第２非電動役物ユニット５５の構成およ

び駆動態様、球の流下態様について説明する。図５８７（ａ）は、第２非電動役物ユニット５５を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図５８７（ｂ）は、第２非電動役物ユニット５５が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図５８７（ｃ）は、第２非電動役物ユニット５５が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【９７９８】

図５８７（ａ）に示すように、第２非電動役物ユニット５５は、第２非電開閉板５５ａと、上側第２始動口通路７１ｂ１と、上側第２始動口スイッチ７１ｂ２と、によって構成されている。上述したように、第２非電動役物ユニット５５は電気的に駆動制御されない役物である。

【９７９９】

第２非電動役物ユニット５５を構成する第２非電開閉板５５ａは、後述する普通電役ユニット７２内の流入口としての第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、指定動作として、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５ａが正面視右方向へと約４５度傾倒して開放される（図５８７（ｃ）参照）。そして、指定動作として第２非電開閉板５５ａが開放されることによって、遊技操作として右打ち遊技で発射された球が上側第２始動口７１ｂに入球可能となる。また、第２非電動役物ユニット５５内に２の球が入球することで、該遊技球の自重により、特定態様として第２非電開閉板５５ａが閉鎖されるように構成されている。

【９８００】

上側第２始動口通路７１ｂ１は、開放状態の第２非電開閉板５５ａ上を転動してきた遊技球を上側第２始動口スイッチ７１ｂ２側へと転動させるための通路であり、正面視右側から左側へと鉛直下方向へ傾斜している。そして、上側第２始動口通路７１ｂ１の左側に上側第２始動口スイッチ７１ｂ２が配設されており、検知部としての上側第２始動口スイッチ７１ｂ２を遊技球が通過することで第２特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、上側第２始動口スイッチ７１ｂ２によって入球が検知されると、１個の球が賞球として払い出される。

【９８０１】

次いで、図５８７（ｂ）を参照して、第２非電動役物ユニット５５の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第２非電動役物ユニット５５が閉鎖状態である場合、第２非電開閉板５５ａは鉛直方向上方を向いた状態となっており、遊技操作として右打ち遊技で発射された球の第２非電動役物ユニット５５内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【９８０２】

このため、右打ち遊技で発射された球が流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第２非電開閉板５５ａによって流下方向が変化することなく、第１非電動役物ユニット５４側へと流下していく。

【９８０３】

一方、図５８７（ｃ）に示すように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５が開放状態である場合、第２非電開閉板５５ａが正面視右方向へと約４５度傾倒した状態となる。この場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第２非電開閉板５５ａ上を転動して正面視左側方向へと流下していき、上側第２始動口通路７１ｂ１上を転動し、第２特別図柄の抽選契機となる上側第２始動口スイッチ７１ｂ２によって入球を検知され、第２非電動役物ユニット５５から排出される。

【９８０４】

また、上述したように、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５内に所定数の遊技球（第３１実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５ａが閉鎖されて図５８７（ｂ）の状態となり、遊技操作として右打ち遊技で発

射された球の第２非電動役物ユニット５５内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【９８０５】

なお、詳細は後述するが、第３１実施形態のパチンコ機１０では、有益状態としての「時間短縮状態」において、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の球が第１非電動役物ユニット５４を開放することとなる作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、２球目の球が第２非電動役物ユニット５５を開放することとなる流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球し易いように構成されている。

【９８０６】

よって、「時間短縮状態」において第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５が開放する場合、最初に規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放され易く、その後、指定動作として第２非電動役物ユニット５５が開放され易いように構成されている。

【９８０７】

このため、遊技操作として右打ち遊技で発射された球が第２非電動役物ユニット５５内の上側第２始動口７１ｂに誘導され得る状況である場合、作用物としての第１非電動役物ユニット５４には２の遊技球が入球済みとなっている可能性が高く、その後に発射される遊技球は第２非電動役物ユニット５５に入球することが遊技者にとって最も有利な状況となる。従って、第２非電動役物ユニット５５を第１非電動役物ユニット５４よりも球の流下方向上流側に配設することで、指定動作として第２非電動役物ユニット５５の開放時に発射された球を最短で該第２非電動役物ユニット５５に入球させることができる。

【９８０８】

また、ここで、仮に、第１非電動役物ユニット５４と第２非電動役物ユニット５５とが本実施例とは反対の配設位置、即ち、第１非電動役物ユニット５４が第２非電動役物ユニット５５よりも球の流下方向上流側に配設されていた場合を想定する。

【９８０９】

この場合、右打ち遊技で発射された球が普通電役ユニット７２に入球することで、最初に第１非電動役物ユニット５４が開放し得るが、第１非電動役物ユニット５４は第２非電動役物ユニット５５よりも球の流下方向上流側に配設されているため、第１非電動役物ユニット５４が開放した時点において、該第１非電動役物ユニット５４よりも球の流下方向下流側を流下する球は該第１非電動役物ユニット５４に入球不可又は困難となる。

【９８１０】

また、第１非電動役物ユニット５４が開放した時点においては、未だ第２非電動役物ユニット５５は開放状態となり得ないため、第１非電動役物ユニット５４よりも球の流下方向下流側を流下する球は、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５に入球不可又は困難となり、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５のいずれにも入球し得ないことで第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留することができず、大当たりを導出することが困難となる。即ち、第１非電動役物ユニット５４が第２非電動役物ユニット５５よりも球の流下方向上流側に配設されることで、「時間短縮状態」における大当たりの導出までの期間が長くなってしまい、その分、遊技者の発射した球が余分に消費されてしまうことになる。また、該期間が長くなることで、「連荘状態」における爽快感が損なわれてしまうおそれがある。

【９８１１】

従って、第１非電動役物ユニット５４よりも第２非電動役物ユニット５５を球の流下方向上流側に配設することで、第１非電動役物ユニット５４が開放した時点において、まず、第２非電動役物ユニット５５と第１非電動役物ユニット５４との間を流下する球が、開放した直後の第１非電動役物ユニット５４に入球可能となり、また、その後に開放する第２非電動役物ユニット５５へ以降に流下してくる球も入球可能となる。よって、有益状態としての「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、第１非電動役物ユニッ

ト５４を第２非電動役物ユニット５５の上流側に配設した場合に比べて効率的に（短時間で）第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５に球を入球させることができ、遊技者の無駄球の発生を抑制することができるとともに、迅速に（最速で。最短で。）第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができる。

【９８１２】

その結果、大当たり遊技が終了して「時間短縮状態」に移行し、第３図柄表示装置８１において右打ち遊技を示唆した場合に（図６４７（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）、遊技者が遊技方法に戸惑うことなく第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留することができ、円滑に「連荘状態」を遊技することができる。

【９８１３】

また、このように、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５はベース板６０と並行する方向に構成されているため、該第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５は、可動役物２３と正面視方向に離隔した状態で配設されている。

【９８１４】

図５８５に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側であって、第１非電動役物ユニット５４の正面視下側には、スルーゲート６７が設けられている。このスルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ６７ａ（図５９２参照）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【９８１５】

スルーゲート６７の正面視下側には、普通電役ユニット７２が配設されている。詳細は後述するが、普通電役ユニット７２内には第１特別図柄及び第２特別図柄の始動口は存在せず、上述した第１非電動役物ユニット５４の始動口である第１非電動役物始動口７６、及び、第２非電動役物ユニット５５の始動口である第２非電動役物始動口７７が配設されている。即ち、第３１実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球することで、それぞれの球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球し、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５を開放させるように構成されている。

【９８１６】

ここで、第３１実施形態のパチンコ機１０では、有益状態としての「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球が「４個」貯留可能となるように構成されている。

【９８１７】

詳細に説明すると、第３１実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通電役ユニット７２は１の開放動作のみ実行可能となるように構成されている。さらに該普通電役ユニット７２は、１の開放動作における最大入球個数が「２個」に設定されている（図６１１参照）。

【９８１８】

従って、「時間短縮状態」に移行後、前提条件として普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球すると、作用口としての第１非電動役物始動口７６及び流入口としての第２非電動役物始動口７７へと入球する（図５８８～図５９０にて後述）。そして、普通電役ユニット７２に２の球が入球することで、該普通電役ユニット７２は開放動作を終了する。

【９８１９】

また、上述したように、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作

用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されると、該第１非電動役物ユニット５４内に２の遊技球が入球可能となり、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【９８２０】

さらに、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５が開放されると、該第２非電動役物ユニット５５内に２の遊技球が入球可能となり、上側第２始動口スイッチ７１ｂ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【９８２１】

このように構成することで、有益状態としての「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球を「４個」貯留させることができる。

【９８２２】

ここで、図５８８～図５９０を参照して、普通電役ユニット７２の構成、駆動態様および球の流下態様について説明する。図５８８は、普通電役ユニット７２を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図５８９及び図５９０は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。

【９８２３】

図５８８に示すように、普通電役ユニット７２は、主に、普通電役開閉板７２ａ、普通電役スイッチ７２ｂ、普電内経路７２ｍ、切替弁落下点７２ｎ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７によって構成されている。また、案内装置としての入球口切換弁７５は左側傾斜部７５ａ及び右側傾斜部７５ｂによって構成されている。

【９８２４】

動作体としての普通電役開閉板７２ａは、普通図柄の可変表示結果に応じて普通電役ソレノイド７２ｊ（図５９２参照）によって開放状態又は閉鎖状態に駆動制御される。普通電役ユニット７２が開放状態となる場合、動作体としての普通電役開閉板７２ａは、正面視左方向へと約６０度傾倒して開放される（図５８９（ａ）参照）。この普通電役開閉板７２ａが開放されることによって、遊技操作として右打ち遊技で発射された球が進入部としての普通電役ユニット７２に入球可能となる。

【９８２５】

また、第３１実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」では、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ないように構成することで（図６１１（ａ）参照）、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態となり得ないようにし、「時間短縮状態」より普通電役ユニット７２へ入賞し難いように構成する。一方、有益状態としての「時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、９９／１００）（図６１１（ａ）参照）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」より当たりに当選し易くすることで、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態とし易くし、進入部としての普通電役ユニット７２へ容易に入賞し得るように構成する。

【９８２６】

なお、「時間短縮状態」のように、普通図柄の当たり確率を「通常遊技状態」から変更する代わりに、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、普通電役開閉板７２ａが開放される時間や、１回の普通図柄の当たりで普通電役開閉板７２ａが開放される回数を変更するものとしても良い。具体的には、「時間短縮状態」において、普通電役開閉板７２ａが開放される時間を「通常遊技状態」よりも長くしたり、１回の当たりで普通電役開閉板７２ａが開放される回数を「通常遊技状態」よりも多くしたりしてもよい。また、「時間短縮状態」において、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役開閉板７２ａの開放時間の長時間化と、普通電役開閉板７２ａの開放回数の多回数化との少なくとも２つを同時に行うようにしてもよい。

【９８２７】

普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第３１実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に普通電役ユニット７２が所定時間又は最大入賞個数（第３１実施形態では「２個」）に達するまで作動状態となり、所定図柄以外（第３１実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役ユニット７２が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【９８２８】

スルーゲート６７の保留球数は最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第２図柄保留ランプ８４（以下、第２図柄保留ランプ８４に関し、説明の便宜上、「普通図柄保留ランプ８４」と称する場合がある）においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ８４は、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の正面視下方右側に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ８４の点灯された数により、保留数を表示する。

【９８２９】

なお、普通図柄の可変表示は、第３１実施形態のように、普通図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置３７又は第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ８４の点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７の通過は、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。

【９８３０】

前提条件として普通図柄の可変表示で当たりに当選し、所定態様として普通電役開閉板７２ａが開放状態となり、進入部としての普通電役ユニット７２内に流入した球は、該普通電役ユニット７２内に設けられた普通電役スイッチ７２ｂ（図５９２参照）によって検知されることで、１個の球が賞球として払い出されるように構成されている。また、普通電役ユニット７２は、普通図柄の可変表示で当たりが導出された場合の１の開放動作における最大入賞個数が「２個」に設定されており（図６１１（ｃ）参照）、普通電役スイッチ７２ｂによって「２個」の入賞が検知されると、特定態様として普通電役開閉板７２ａは閉鎖状態となり、普通電役ユニット７２の１の開放動作を終了するように構成されている。また、普通電役スイッチ７２ｂは普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設されており、普通電役ユニット７２に入球した球を即座に検知可能となるように構成されている。

【９８３１】

ここで、仮に、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞が発生した場合を想定する。上述したように、第３１実施形態のパチンコ機１０では、有益状態としての「時間短縮状態」へ移行した場合、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるように構成されているが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において最大入賞個数を超える入賞が発生した場合、第２特別図柄の動的表示が４回以上実行可能となってしまう可能性があり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【９８３２】

詳細に説明すると、「時間短縮状態」において、普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２に遊技球が入球すると、１球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易く、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球が２個貯留され、第１非電動役物ユニット５４は閉鎖する。

【９８３３】
　また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されることで、案内装置としての入球口切換弁７５が可動し、普通電役ユニット７２に入球した２球目の球は第２非電動役物始動口７７へと誘導され易くなる。そして、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって指定動作として第２非電動役物ユニット５５が開放され、該第２非電動役物ユニット５５に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、第２非電動役物ユニット５５は閉鎖する。
【９８３４】
　さらに、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した２球目の球が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されることで、案内装置としての入球口切換弁７５が再度可動して普通電役ユニット７２の開放開始時の状態に戻るため、次に普通電役ユニット７２に入球した３球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易い状態となる。
【９８３５】
　ここで、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４内の下側第２始動口７１ａに遊技球が入球すると、規定動作として、第２特別図柄の動的表示は即座に実行を開始する。よって、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されて該第１非電動役物ユニット５４内に２の球が入球すると、１球目の入球によって第２特別図柄の動的表示が即座に実行され、２球目の入球によって第２特別図柄の動的表示の保留球が１個貯留された状態となり得る。さらに、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２球目の球によって、指定動作として第２非電動役物ユニット５５が開放されて該第２非電動役物ユニット５５内に２の球が入球すると、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、合計で３個貯留された状態となる。
【９８３６】
　従って、この状態で進入部としての普通電役ユニット７２に３球目の球が入球すると、該３球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が再度開放され、該第１非電動役物ユニット５４内に遊技球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球は、保留球数の最大値である４個となる。
【９８３７】
　即ち、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、進入部としての普通電役ユニット７２に２の球が入球した場合は、作用物としての第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、実動体としての第２非電動役物ユニット５５への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、該普通電役ユニット７２に３の球が入球した場合は、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、第２非電動役物ユニット５５への２の入球と、さらに、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が少なくとも５回実行可能となる。
【９８３８】
　詳細は後述するが、第３１実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示は高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を導出可能となるように構成されているため（図５９５（ｂ）参照）、第２特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加してしまうと、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。
【９８３９】
　従って、普通電役スイッチ７２ｂを普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設するこ

とにより、普通電役ユニット７２の１の開放動作における最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞を抑制することができ、遊技仕様の想定以上の出玉を抑制することができる。なお、詳細は後述するが、第３１実施形態のパチンコ機１０では、有益状態としての「時間短縮状態」における普通電役ユニット７２の開放動作は１度のみとなるように構成されている。

【９８４０】

普電内経路７２ｍは、鉛直方向に縦長に形成されており、該普電内経路７２ｍの幅は１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、進入部としての普通電役ユニット７２内に複数の球が連続して入球した場合であっても、該複数の球が平行して入球口切換弁７５側に流下していくことはなく、１球ずつ順に流下していく。

【９８４１】

切替弁落下点７２ｎは、普電内経路７２ｍを通過した球が到達する普通電役ユニット７２内の経路の一部であり、後述する入球口切換弁７５に向けて球が流下していく直前の地点である。この切替弁落下点７２ｎは、普電内経路７２ｍと同様に、１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、切替弁落下点７２ｎを通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。よって、切替弁落下点７２ｎから流下した球は、案内装置としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部に位置している場合には、左側傾斜部７５ａと接触し（図５８９（ｃ）の球Ａ１参照）、入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部に位置している場合には、右側傾斜部７５ｂと接触する（図５９０（ａ）の球Ａ２参照）ように構成されている。

【９８４２】

案内装置としての入球口切換弁７５は、切替弁落下点７２ｎを通過した遊技球を、後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に誘導するための振り分け弁である。この入球口切換弁７５は切替装置として主制御装置１１０によって電気的に制御されており、所定態様である初期状態においては第２非電動役物始動口７７の上部に位置している（以下、入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部に位置している状態を「第１位置」と称する場合がある）。

【９８４３】

また、詳細は後述するが、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの左右方向の中心位置から左右対称となる位置に配設されている。さらに、上述したように、切替弁落下点７２ｎを通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。このため、案内装置としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置にある場合、切替弁落下点７２ｎから流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａに接触し、該球が左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動して第１非電動役物始動口７６へと誘導される（図５８９（ｃ）の球Ａ１参照）。そして、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図５９２参照）がオンされて、案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって第１非電動役物始動口７６の上部（以下、入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部に位置している状態を「第２位置」と称する場合がある）に移動するように構成されている。

【９８４４】

また、案内装置としての入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置にある場合、入球口切換弁７５から流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂに接触し、該球が右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動して第２非電動役物始動口７７へと誘導される（図５９０（ａ）の球Ａ２参照）。そして、感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球が検知された場合、又は、普通電役ユニット７２の開放動作終了から５秒が経過した場合、のいずれかの場合に入球口切換弁ソレノ

イド７５ｃがオフされて、案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に戻るように構成されている。

【９８４５】

作用口としての第１非電動役物始動口７６は、該第１非電動役物始動口７６に遊技球が入球することで第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａを開放する始動口であり、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの左右方向の中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第１非電動役物始動口７６は切替弁落下点７２ｎの中心位置から正面視左側に配設されている。

【９８４６】

さらに、上述したように、作用物としての第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。なお、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【９８４７】

流入口としての第２非電動役物始動口７７は、該第２非電動役物始動口７７に遊技球が入球することで第２非電動役物ユニット５５の第２非電開閉板５５ａを開放する始動口であり、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの左右方向の中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第２非電動役物始動口７７は切替弁落下点７２ｎの中心位置から正面視右側に配設されている。

【９８４８】

さらに、上述したように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５を構成する第２非電開閉板５５ａは、第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、流入口としての第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５ａが開放されるように構成されている。なお、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【９８４９】

第３１実施形態のパチンコ機１０では、普電内経路７２ｍ、切替弁落下点７２ｎ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７の構成により、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の遊技球を第１非電動役物始動口７６へ、２球目の遊技球を第２非電動役物始動口７７へ、それぞれ入球可能となるように構成されている。

【９８５０】

次いで、図５８９及び図５９０を参照して、普通電役ユニット７２内に入球した遊技球の流下態様について説明する。図５８９及び図５９０は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。

【９８５１】

より詳細には、図５８９（ａ）は、１球目の球Ａ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図５８９（ｂ）は、図５８９（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ａ１が普電内経路７２ｍに進入した状態を示した図であり、図５８９（ｃ）は、図５８９（ｂ）の状態から、１球目の球Ａ１が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ａ２が普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図５８９（ｄ）は、図５８９（ｃ）の状態から、１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ

７６ａによって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ａ２が普電内経路７２ｍに進入した状態を示した図であり、図５９０（ａ）は、図５８９（ｄ）の状態から、２球目の球Ａ２が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示した図であり、図５９０（ｂ）は、図５９０（ａ）の状態から、２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。

【９８５２】

図５８９（ａ）は、１球目の球Ａ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。図５８９（ａ）は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート６７を通過して普通図柄スイッチ６７ａに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて普通電役開閉板７２ａが開放され、該普通電役開閉板７２ａ上を右打ち遊技で発射された１の球Ａ１が転動している状態である。

【９８５３】

よって、図５８９（ａ）の状態では、普通電役スイッチ７２ｂによって入球は検知されていない状態である。また、案内装置としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置で静止した状態となっている。

【９８５４】

次いで、図５８９（ｂ）は、図５８９（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ａ１が普電内経路７２ｍに進入した状態を示している。

【９８５５】

次いで、図５８９（ｃ）は、図５８９（ｂ）の状態から、１球目の球Ａ１が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ａ２が普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。切替弁落下点７２ｎを通過した１球目の球Ａ１は、該切替弁落下点７２ｎの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。図５８９（ｃ）の状態では、遊技球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されていないため、案内装置としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置、即ち、第２非電動役物始動口７７の鉛直方向上側に位置している。

【９８５６】

また、上述したように、切替弁落下点７２ｎは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、切替弁落下点７２ｎから流下してきた１球目の球Ａ１は、案内装置としての入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａと接触し、該左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動しながら第１非電動役物始動口スイッチ７６ａへと進入していく。一方、２球目の球Ａ２は、普通電役ユニット７２に入球する状態となっている。

【９８５７】

次いで、図５８９（ｄ）は、図５８９（ｃ）の状態から、１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ａ２が普電内経路７２ｍに進入した状態を示している。１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図５９２参照）が駆動し、案内装置としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動している。また、１球目の球Ａ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球したことによって、該遊技球の自重によって第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａが開放された状態となる（図５８６（ｃ）参照）。さらに、普通電役ユニット７２内に入球した２球目の球Ａ２は普電内経路７２ｍに進入した状態となっている。

【９８５８】

次いで、図５９０（ａ）は、図５８９（ｄ）の状態から、２球目の球Ａ２が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示している。切替弁落下点７２ｎを通過した２球目の球Ａ２は、該切替弁落下点７２ｎの下方へと流下して案内装置としての入球口切換弁７５と接触する。このとき、案内装置としての入球口切換弁７５は第２位置である第１非電動役物始動口７６の鉛直方向上側に位置している。

【９８５９】

また、上述したように、切替弁落下点７２ｎは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、切替弁落下点７２ｎから流下してきた２球目の球Ａ２は、案内装置としての入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触し、該右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動しながら第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへと進入していく。

【９８６０】

次いで、図５９０（ｂ）は、図５９０（ａ）の状態から、２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に移動した状態を示している。２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図５９２参照）が駆動し、案内装置としての入球口切換弁７５が、切替装置によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している。

【９８６１】

また、２球目の球Ａ２が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球したことによって、該遊技球の自重によって第２非電動役物ユニット５５の第２非電開閉板５５ａが開放された状態となる（図５８７（ｃ）参照）。

【９８６２】

このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２の球を、１球目は作用口としての第１非電動役物始動口７６に、２球目は流入口としての第２非電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。

【９８６３】

図５８５に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図５９２参照）で第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【９８６４】

普通電役ユニット７２の球の流下方向下流側であって、該普通電役ユニット７２の正面視左側には小入賞口ユニット７３が配設されている。この小入賞口ユニット７３には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された動作体としての小入賞口開閉板７３ａと、該小入賞口開閉板７３ａを開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド７３ｂ（図５９２参照）と、小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃと、特定領域７３ｄと、小入賞口ユニット７３内に流入した球を排出するための排出口７３ｈと、が設けられている。ま

た、特定領域７３ｄは、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された作用物としての特定領域開閉板７３ｅと、該特定領域開閉板７３ｅを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド７３ｆ（図５９２参照）と、特定領域７３ｄを通過する球を検知可能な特定領域スイッチ７３ｇとで構成される。

【９８６５】

小入賞口開閉板７３ａは、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板７３ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球が突出状態の小入賞口開閉板７３ａ上を転動し、可変入賞装置６５側へと流下していくように構成されている。そして、前提条件として第２特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板７３ａが小入賞口ソレノイド７３ｂ（図５９２参照）によって遊技盤１３盤面内へと没入駆動され、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球は進入部としての小入賞口ユニット７３内に流入可能な状態となる。

【９８６６】

小入賞口ユニット７３内に流入した球は、該小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃによって検知された後、同じく小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域７３ｄ側へと流下する。また、小入賞口スイッチ７３ｃによって球が検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【９８６７】

第３１実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３の開放回数が１０回に設定され、開放時間が「０．１秒」に設定され、小入賞口ユニット７３が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「１．２秒」に設定される（後述する図６０６参照）。即ち、第２特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット７３の開放時間の合計時間が「１．０秒」に設定される。なお、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３への最大入賞個数は「１０個」に設定される（図６０６参照）。

【９８６８】

小入賞口ユニット７３内であって、小入賞口スイッチ７３ｃの下流側には、特定領域開閉板７３ｅが配設されている。特定領域開閉板７３ｅは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板７３ｅは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域７３ｄの上流側（小入賞口スイッチ７３ｃ側）から流下する球を特定領域開閉板７３ｅの上面を転動させて小入賞口ユニット７３内の排出口７３ｈ側（特定領域開閉板７３ｅの正面視右側）へと流下させることで、小入賞口ユニット７３内に流入した球の特定領域７３ｄへの流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第３１実施形態では、小入賞口ユニット７３の開放時）に基づいて、特定領域開閉板７３ｅが特定領域ソレノイド７３ｆ（図５９２参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、特定領域７３ｄ内（特定領域スイッチ７３ｇ側）に球が流入可能な状態となる。

【９８６９】

特定領域７３ｄ内に流入した球は、該特定領域７３ｄ内に設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第３１実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合、第１特別図柄又は第２特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、１種２種混合機）。特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタＣＫ（図５９７参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ７３ｇによる賞球の払い出しは無いように構成されている。

【９８７０】

小入賞口ユニット７３の球の流下方向下流側であって、該小入賞口ユニット７３の正面視左側には可変入賞装置６５が配設されている。この可変入賞装置６５には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された動作体としての大入賞口開閉板６５ａが設けられている。

【９８７１】

大入賞口開閉板６５ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板６５ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置６５の上流側（可変入賞装置６５の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板６５ａの上面を転動させて可変入賞装置６５の下流側（可変入賞装置６５の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、前提条件として第１特別図柄又は第２特別図柄において大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板６５ａが大入賞口ソレノイド６５ｂ（図５９２参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、進入部としての可変入賞装置６５内に球が流入可能な状態となる。

【９８７２】

可変入賞装置６５内に流入した球は、該可変入賞装置６５内に設けられた大入賞口スイッチ６５ｃによって検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【９８７３】

可変入賞装置６５の球の流下方向下流側であって、該可変入賞装置６５の正面視左側には、球が入球することにより１個の球が賞球として払い出される右側一般入賞口６３ａが配設されている。この右側一般入賞口６３ａは、右打ち遊技で発射した球が入球し得る第２非電動役物ユニット５５、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５の流下方向下流側に配設されているため、第２非電動役物ユニット５５、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入球しなかった球が入球し得る。

【９８７４】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、第２非電動役物ユニット５５、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、進入部としての右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【９８７５】

普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａの正面視上方には壁部７９が配設されている。この壁部７９は、遊技盤１３から水平方向に板状に形成されており、第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａの下部（回転軸部）から右側一般入賞口６３ａの上方まで、円弧状に連続して形成されている。

【９８７６】

また、壁部７９の左側先端部は、第１始動口６４の下方まで達しているため、左打ち遊技で発射した球が第１始動口６４に入球せずに該第１始動口６４の左右から流下した場合、該球は壁部７９上を左下方向へと転動し、該壁部７９上を転動しきって後述するアウト口６６へと入球する。よって、壁部７９により、左打ち遊技で発射した球は、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａへは入球不可又は困難となるように構成されている。

【９８７７】

さらに、右打ち遊技で発射した球が、例えば、スルーゲート６７及び普通電役ユニット

７２を通過し、閉鎖状態の小入賞口開閉板７３ａと勢いよく接触して飛び跳ねた場合、該球は壁部７９の下側の面と接触して小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上に落下し、小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上を転動して右側一般入賞口６３ａ方向へと流下していく。よって、壁部７９により、右打ち遊技で発射した球は、第１始動口６４、又は、遊技盤１３の正面視左下側に配設された一般入賞口６３へは入球不可又は困難となるように構成されている。

【９８７８】

次いで、第３図柄表示装置８１の左側下方には実動体としての風車が配設されている。風車は、主に、軸部と羽根部とで構成されている。羽根部には中心軸線方向に貫通する貫通孔が形成されており、軸部が羽根部の貫通孔に挿通され、該軸部が遊技盤１３に植設されることにより、風車の羽根部が回転自在となるように構成されている。また、羽根部は３の羽根によって構成されており、該３の羽根は、軸部の中心から外径方向に向かって延びる形で等間隔に（即ち、それぞれの羽根が１２０度の角度で）形成されている。

【９８７９】

よって、遊技領域に発射された遊技球が流下し、風車上方に配設された寄り釘領域を通過し、風車と衝突する場合、羽根部が静止している状態において寄り釘から遊技球が流下すると、羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に遊技球を引導可能となる。

【９８８０】

また、寄り釘から遊技球が連続して流入する場合、１球目の遊技球が羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に１球目の遊技球を引導可能とし、さらに、羽根部が回転している状態において、２球目の遊技球が羽根部の他面と衝突することにより、風車左側領域に遊技球を引導可能に構成されている

【９８８１】

さらに、羽根部が回転する場合、いずれの方向（即ち、時計回り又は反時計回り）にも回転可能に構成されているため、遊技球が羽根部と衝突した場合の流下方向は左右いずれの方向にも引導可能となる。

【９８８２】

遊技盤１３の下側における右方向の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図５８３参照）を通じて視認することができる。

【９８８３】

さらに、遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。いずれの入賞口（入球口）６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３にも入球しなかった球はアウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３に入賞した球も、アウト口６６を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機１０外へと排出される。

【９８８４】

次に、図５９２を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図５９２は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。

【９８８５】

主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したリード・オンリー・メモリー（Ｒｅａｄ　Ｏｎｌｙ　Ｍｅｍｏｒｙ。以下、「ＲＯＭ」と略す）２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるランダム・アクセス・メモリー（Ｒａｎｄｏｍ　Ａｃｃｅｓｓ　Ｍｅｍｏｒｙ。以下、「ＲＡＭ」と略す。）２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵

されている。
【９８８６】
なお、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。
【９８８７】
主制御装置１１０では、大当たり抽選や特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における各特別図柄の動的表示および変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示の表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファ２０３ｃが設けられている。
【９８８８】
また、ＲＯＭ２０２は、大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、小当たり種別テーブル２０２ｃ、保留数テーブル２０２ｄ、停止パターンテーブル２０２ｅ、変動パターンテーブル２０２ｆ、大当たり開放テーブル２０２ｇ、小当たり開放テーブル２０２ｈ、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ、普通電役開放テーブル２０２ｋ、時短終了条件テーブル２０２ｍを少なくとも格納している（図５９３参照）。主制御装置１１０は、ＲＡＭ２０３に格納された各種カウンタと、ＲＯＭ２０２に格納された各種テーブルとによって、上記の主要な制御を実行する。
【９８８９】
ここで、図５９３を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や、特別図柄表示装置３７の動的表示の設定、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。また、各種カウンタの説明の中で、図５９５から図６１１を参照して、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納された各種テーブル、各種制御タイミング及び遊技状態の遷移等についても説明する。
【９８９０】
大当たり抽選や、特別図柄表示装置３７の動的表示の設定、および、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定には、大当たり又は小当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、変動演出の演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、小当たり図柄の停止種別の選択に使用する小当たり種別カウンタＣＫと、が用いられる。
【９８９１】
また、普通図柄表示装置８３の抽選には、普図当たりカウンタＣ４が用いられ、普図当たりカウンタＣ４の初期値設定には第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２が用いられる。
【９８９２】
これら各カウンタは、更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後「０」に戻るループカウンタとなっている。
【９８９３】
各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図６１７参照）の実行間隔である「２ミリ秒」間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図６１６参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ２０３ｃに適宜格納される。詳細については後述するが、ＲＡＭ２０３には、第１特別図柄に関する４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）からなる第１保留球格納エリア２０３ｄと、第２特別図柄に関する４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）からなる第２保留球格納エリア２０３ｅとが設けられており、これらの各エリアには、第１始

動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｂへの入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値がそれぞれ格納される。

【９８９４】

各カウンタについて詳しく説明する。大当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、「０～９９９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。特に、大当たり乱数カウンタＣ１の更新が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれ、その初期値から大当たり乱数カウンタＣ１の更新が行われる。

【９８９５】

第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、大当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、大当たり乱数カウンタＣ１が「０～９９９９」の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、「０～９９９９」の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図６１７参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図６１６参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【９８９６】

大当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（第３１実施形態では、タイマ割込処理（図６１７参照）毎に１回）更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したタイミングで、抽出制御として、第１始動口６４（第１特別図柄）に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納される。また、球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに入賞（始動入賞）したタイミングで、抽出制御として、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂ（第２特別図柄）に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納される。

【９８９７】

大当たり乱数カウンタＣ１が大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定されている。つまり、第１保留球格納エリア２０３ｄの保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１特別図柄に対応する集合体としての大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。また、第２保留球格納エリア２０３ｅの保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、第２特別図柄に対応する集合体としての大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。

【９８９８】

ここで、図５９５を参照して、各特別図柄に対応する集合体としての大当たり乱数テーブル２０２ａの詳細について説明する。図５９５（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する集合体としての大当たり乱数テーブル２０２ａ１（以下、「特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１」と称する）の一例を模式的に示した模式図であり、図５９５（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する集合体としての大当たり乱数テーブル２０２ａ２（以下、「特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２」と称する）の一例を模式的に示した模式図である。

【９８９９】

第３１実施形態の集合体としての特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１及び特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２は、設定値毎にそれぞれ、大当たり乱数値の個数が異なっ

て設定されている。また、設定毎に変位させるために必要となる大当たり乱数値の個数の増加分を、選択候補としてのハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成されている。即ち、設定毎に変位させるために大当たり乱数値の個数を増加させる場合、ハズレ乱数値の個数を減少させ、その減少分を大当たり乱数値の個数として割り当てるように構成する。このように、遊技状態に応じて大当たり乱数値の個数を異ならせることにより、設定ごとに選択候補としての大当たりとなる確率が変更される。

【９９００】

一方、各特別図柄において、設定値毎に小当たり乱数値の個数が同一となるように設定されている。即ち、第２特別図柄における小当たり乱数値の個数は、設定値毎で同一の個数となるように構成される。このように、小当たり乱数値の個数を、各特別図柄において、設定値毎で同一とすることにより、各特別図柄におけるすべての設定値での小当たり遊技のみを考慮した遊技価値の付与割合が同等となる。

【９９０１】

このように、第３１実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄および第２特別図柄の設定毎の大当たり乱数値の個数の増加分を、すべての設定値においてハズレ乱数値の個数から補うように構成する。また、第２特別図柄の小当たり乱数値の個数を、設定毎に変化させないように構成する。即ち、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分を大当たり乱数値に割り当てることで補填するとともに、第２特別図柄の小当たり乱数値の個数は、設定値毎に同一とする。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の個数の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

【９９０２】

また、第３１実施形態のパチンコ機１０では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技を行う上で最も滞在し易い場合に取得さ得る大当たり乱数値以外の最も多い乱数値の役（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成する。このように構成することで、例えば、第１特別図柄の変動演出で最も多い役である選択候補としてのハズレ役の出現回数からは設定判別を困難にすることができる。よって、遊技者による設定判別要素を、選択候補としてのハズレ役より現出確率が低い選択候補としての大当たりの出現割合のみとして、パチンコ機１０の設定値を看破され難くすることができる。その結果、低設定（即ち、設定値１等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。

【９９０３】

さらに、第３１実施形態のパチンコ機１０では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与しない選択候補としてのハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成する。

【９９０４】

ハズレ役は、大当たり役や小当たり役と異なり、遊技価値を付与しない役であるため、パチンコ機１０毎に設けられ、該パチンコ機１０における遊技結果等を表示するデータランプ（図示せず）に明確に（大々的に）表示されない役である。ここで、仮に、データランプに明確に（大々的に）表示され易い大当たり遊技に対応する大当たり乱数値の個数と、小当たり遊技に対応する小当たり乱数値の個数とを設定毎にともに変更した場合、その大当たり遊技および小当たり遊技の２つの要素の出現率を遊技者がデータランプで一瞥（確認）することで、パチンコ機１０の設定判別が推測され易くなってしまう。その結果、例えば、低設定（例えば、設定値「１」）に設定されたパチンコ機１０の設定を遊技者に看破されてしまった場合、遊技者は該パチンコ機１０で遊技を行わず、パチンコ機１０の稼働が低下してしまうおそれがある。

【９９０５】

そこで、確率設定値の設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与せず、データランプに明確に（大々的に）

表示されない不利要素としてのハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成することで、遊技者による設定判別要素を大当たりの出現割合のみとして、有利要素としての小当たりの出現率からはパチンコ機１０の設定値を看破され難くすることができる。よって、確率設定値の判別要素を１つの乱数値に基づく役の出現率に限定し、例えば、出玉率の低い低設定（即ち、設定値「１」等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。

【９９０６】

図５９５（ａ）で示すように、第３１実施形態の集合体としての特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１では、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は３３個で、その値「０～３２」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における大当たり確率は、３３／１００００＝０．３３／１００（即ち、０．３３％）となるように設定されている。

【９９０７】

また、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定されていない。

【９９０８】

よって、設定値が「１」の場合、集合体としての特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９６７個で、その値「３３～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９９６７／１００００＝９９．６７／１００（即ち、９９．６７％）となるように設定されている。

【９９０９】

即ち、設定値「１」において、特図１における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【９９１０】

次いで、設定値が「２」の場合、集合体としての特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は３４で、その値「０～３３」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の大当たり確率は、３４／１００００＝０．３４／１００（即ち、０．３４％）となるように設定されている。

【９９１１】

また、設定値が「２」の場合、集合体としての特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定されていない。

【９９１２】

従って、設定値が「２」の場合、集合体としての特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９６６個で、その値「３４～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９９６６／１００００＝９９．６６／１００（即ち、９９．６６％）となるように設定されている。

【９９１３】

即ち、設定値「２」において、特図１における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【９９１４】

よって、集合体としての特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における設定値「２」は、大当たり確率が若干向上しており（０．３３％→０．３４％）、設定値「１」の場合

より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【９９１５】
次いで、設定値が「３」の場合、集合体としての特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は３５個で、その値「０～３４」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の大当たり確率は、３５／１００００＝０．３５／１００（即ち、０．３５％）となるように設定されている。
【９９１６】
また、設定値が「３」の場合、集合体としての特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定されていない。
【９９１７】
従って、設定値が「３」の場合、集合体としての特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９６５個で、その値「３５～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、９９６５／１００００＝９９．６５／１００（即ち、９９．６５％）となるように設定されている。
【９９１８】
即ち、設定値「３」において、特図１における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。
【９９１９】
よって、集合体としての特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（０．３４％→０．３５％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【９９２０】
次に、図５９５（ｂ）で示すように、第３１実施形態の集合体としての特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２では、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、３３個で、その値「０～３２」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、３３／１００００＝０．３３／１００（即ち、０．３３％）となるように設定されている。
【９９２１】
ここで、設定値が「１」の場合、集合体としての特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、９９６５個で、その値「３３～９９９７」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄における小当たり確率は、９９６５／１００００＝９９．６５／１００（即ち、９９．６５％）となるように設定されている。
【９９２２】
従って、設定値が「１」の場合、集合体としての特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの２個で、その値「９９９８～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄のハズレ確率は、２／１００００＝０．０２／１００（即ち、０．０２％）となるように設定されている。
【９９２３】
即ち、設定値「１」において、特図２における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【９９２４】
このように、第２特別図柄の小当たり確率は、大当たり確率及びハズレ確率と比べてもすこぶる選択され易い個数に設定されている。即ち、第２特別図柄における抽選遊技では、選択候補として小当たり→大当たり→ハズレの順に選択され易い設定となっており、有益状態としての「時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示が実行される場合、小当たり遊技への当選に基づく大当たりの割合が高くなるように構成されている。
【９９２５】
次いで、設定値が「２」の場合、集合体としての特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、３４個で、その値「０～３３」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、３４／１００００＝０．３４／１００（即ち、０．３４％）となるように設定されている。
【９９２６】
ここで、設定値が「２」の場合、集合体としての特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」の場合と同様、９９６５個で、その値「３４～９９９８」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄における小当たり確率は、９９６５／１００００＝９９．６５／１００（即ち、９９．６５％）となるように設定されている。
【９９２７】
従って、設定値が「２」の場合、集合体としての特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの１個で、その値「９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄のハズレ確率は、１／１００００＝０．０１／１００（即ち、０．０１％）となるように設定されている。
【９９２８】
即ち、設定値「２」において、特図２における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。
【９９２９】
よって、集合体としての特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における設定値「２」は、設定値「１」と比べて、小当たり確率は同等（ともに９９．６５％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（０．３３％→０．３４％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【９９３０】
次いで、設定値が「３」の場合、集合体としての特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２０２ａ１と同様、３５個で、その値「０～３４」が特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、３５／１００００＝０．３５／１００（即ち、０．３５％）となるように設定されている。
【９９３１】
ここで、設定値が「３」の場合、集合体としての特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」及び「２」の場合と同様、９９６５個で、その値「３５～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄における小当たり確率は、９９６５／１００００＝９９．６５／１００（即ち、９９．６５％）となるように設定されている。
【９９３２】

即ち、設定値が「３」の場合、集合体としての特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における乱数の値は、大当たりとなる乱数の値（「０～３４」）と、小当たりとなる乱数の値（「３５～９９９９」）と、によって、すべての乱数の値が設定されている。

【９９３３】

従って、設定値が「３」の場合、集合体としての特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）は設定されていない。つまり、設定値「３」の第２特別図柄の動的表示において、ハズレは抽出され得ないように設定されている。

【９９３４】

よって、集合体としての特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、小当たり確率は同等（ともに９９．６５％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（０．３４％→０．３５％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【９９３５】

このように、最も設定値の高い「３」における乱数の値を大当たり及び有利要素としての小当たりのみで設定し、不利要素としてのハズレとなる乱数の値が存在しないように設定することで、設定値「３」のみにおいて、第２特別図柄の動的表示でハズレが抽出され得ず、その他の設定値（第３１実施形態では、設定値「１」及び「２」）では、ハズレが抽出され得るように構成することができる。

【９９３６】

即ち、従来のパチンコ機では、大当たり乱数テーブルにおける設定値毎の差異は、大当たり及びハズレの現出頻度による差異であったため、遊技者は、選択候補としての大当たり又はハズレの現出頻度によって、遊技中のパチンコ機の設定値を予測する遊技性となっており、大当たり又はハズレの現出によっていずれの設定値であるかを確定させることは困難となっている。

【９９３７】

しかし、第３１実施形態のパチンコ機１０における特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２のように各設定値の乱数の値を設定することで、最も高い設定値（即ち、設定値「３」）以外の設定値（即ち、設定値「１」又は「２」）である場合のみにおいて選択候補としてのハズレが現出し得るため、遊技者は、第２特別図柄の動的表示においてハズレが現出したのを確認した場合、現在の設定値が最も高い設定値（即ち、設定値「３」）ではなく、設定値「１」又は「２」であることを確定することができる。

【９９３８】

このように、従来のパチンコ機では、ハズレは遊技者に賞球等の遊技価値を付与し得ない役であり、また、遊技者にとって有益を情報を付与し得ない若しくはし難い役であるものの、第３１実施形態のパチンコ機１０のように構成し、有益状態としての「時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示を実行した場合にハズレが現出することで、設定値を一定割合で特定することができる、遊技者にとって有益な情報となり、遊技の興趣向上を図ることができる。

【９９３９】

図５９４に戻って、説明を続ける。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たりとなった場合の大当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９」）に達した後に「０」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（第３１実施形態では、タイマ割込処理（図６１７参照）毎に１回）更新される。

【９９４０】

そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、抽出制御として、第１始動口６４に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアと同じ第１保

留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納される。また、球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに入賞したタイミングで、抽出制御として、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアと同じ第２保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２に格納される。

【９９４１】

ここで、例えば、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）又は小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、ハズレ時のものとなる。また、第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、小当たり時のものとなる。一方で、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値が示す大当たり種別に対応して決定される。

【９９４２】

上述したように、第３１実施形態のパチンコ機１０における大当たり種別カウンタＣ２の値は、「０～９９」の範囲のループカウンタとして構成されて、該大当たり種別カウンタＣ２とＲＯＭ２０２に格納された集合体としての大当たり種別テーブル２０２ｂとに基づいて、大当たり種別が決定される。この大当たり種別テーブル２０２ｂには、第１特別図柄の第１抽選遊技で参照される特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１と、第２特別図柄の第２抽選遊技で参照される特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２とが設けられている。

【９９４３】

ここで、図５９６を参照して、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１及び特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２について説明する。図５９６（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の一例を模式的に示した図であり、図５９６（ｂ）は、同じくＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の一例を模式的に示した図である。

【９９４４】

図５９６（ａ）及び図５９６（ｂ）に示すように、大当たり種別テーブル２０２ｂは、第１特別図柄用と第２特別図柄用とで分けられ、その中でさらに、大当たり種別カウンタＣ２の値とが対応付けられたテーブルである。

【９９４５】

第３１実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別として、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、該大当たり後に不利状態としての「通常遊技状態」に移行する大当たり種別「通常Ａ」及び「通常Ｂ」と、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、特別図柄が規定回数（第３１実施形態では、主に第２特別図柄の動的表示が「１回」）行われるまで間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる有益状態としての「時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短Ａ」と、がある。

【９９４６】

特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１及び特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２では、各大当たり種別に対して、その大当たり種別を決定する大当たり種別カウンタＣ２の取り得る値が対応付けられている。

【９９４７】

図５９６（ａ）で示す特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の例では、すべての遊技状態において大当たりが発生した場合に、大当たり種別「通常Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～４９」が対応付けられ、大当たり種別「時短Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「５０～９９」が対応付けられている。

【９９４８】

よって、第１特別図柄の当否抽選において、第１保留球格納エリア２０３ｄのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別「通常Ａ」が選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値が「９５」であれば、大当たり種別「時短Ａ」が選定され得る。

【９９４９】

従って、すべての遊技状態において第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「通常Ａ」が５０％、大当たり種別「時短Ａ」が５０％、の割合で当選することとなる。

【９９５０】

また、第３１実施形態のパチンコ機１０では、左打ち遊技において、第１始動口６４へ入賞し得て第１特別図柄の動的表示が実行され得る一方、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへ入賞し難いことで第２特別図柄の動的表示が実行され難く構成されているため、左打ち遊技の遊技状態（即ち、「通常遊技状態Ａ」）では、第１特別図柄の動的表示が主に実行されるように構成されている。

【９９５１】

次いで、図５９６（ｂ）で示す特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の例では、すべての遊技状態において第２特別図柄の大当たりが発生した場合に、大当たり種別「通常Ｂ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～９９」が対応付けられている。

【９９５２】

即ち、すべての遊技状態における第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第２保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２から選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値にかかわらず大当たり種別「通常Ｂ」が選定され得る。

【９９５３】

従って、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「通常Ｂ」が９９／９９の割合で当選することとなる。即ち、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合には、大当たり種別「通常Ｂ」のみが選定され得るように構成されている。

【９９５４】

図５９４に戻って、説明を続ける。小当たり種別カウンタＣＫは、小当たりに当選して該小当たり遊技中に流入口としての特定領域７３ｄを球が通過した場合に付与される小当たり種別（大当たり内容）を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９」）に達した後に「０」に戻る構成となっている。小当たり種別カウンタＣＫの値は、例えば、定期的に（第３１実施形態では、タイマ割込処理（図６１７参照）毎に１回）更新される。

【９９５５】

そして、球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに入賞したタイミングで、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに対応して設けられたＲＡＭ２０３の

第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアと同じ第２保留エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５に格納される。

【９９５６】

ここで、例えば、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）又は小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、ハズレ時のものとなる。また、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、大当たり時のものとなる。一方で、第２保留球格納エリア２０３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は小当たり時のものとなる。この場合、その小当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された小当たり種別カウンタＣＫの値が示す小当たり種別に対応して決定される。

【９９５７】

上述したように、第３１実施形態のパチンコ機１０における小当たり種別カウンタＣＫの値は、「０～９９」の範囲のループカウンタとして構成されて、該小当たり種別カウンタＣＫとＲＯＭ２０２に格納された集合体としての小当たり種別テーブル２０２ｃとに基づいて、小当たり種別が決定される。この小当たり種別テーブル２０２ｃには、第２特別図柄の第２抽選遊技で参照される特図２小当たり種別テーブル２０２ｃが設けられている。

【９９５８】

ここで、図５９７を参照して、特図２小当たり種別テーブル２０２ｃについて説明する。図５９７は、ＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２小当たり種別テーブル２０２ｃの一例を模式的に示した図である。

【９９５９】

第３１実施形態のパチンコ機１０では、上述したように、第２特別図柄の抽選遊技において小当たりに当選した場合に、小入賞口ユニット７３（図５９２参照）を開放駆動するとともに、該小入賞口ユニット７３内の特定領域７３ｄを開放するように構成されている。そして、小当たり遊技中に特定領域７３ｄを球が通過した場合には、小当たり種別カウンタＣＫの値に応じた大当たり遊技が開始されるように構成されている。

【９９６０】

図５９７に示すように、小当たり種別テーブル２０２ｃは、該小当たり中に特定領域７３ｄを通過したか否かに応じて、該特別図柄の種別に応じた小当たり種別と、小当たり種別カウンタＣＫの値とが対応付けられたテーブルである。

【９９６１】

第３１実施形態のパチンコ機１０では、小当たり種別として、特定領域７３ｄを球が通過しなかった場合には、最大ラウンド数が１ラウンドの「小当たりＡ」が設けられる一方、特定領域７３ｄを球が通過した場合には、最大ラウンド数が１＋９ラウンドの「通常Ｃ」が設けられている。

【９９６２】

具体的には、第２特別図柄の抽選遊技では、すべての遊技状態において、小当たりに当選した場合に、特定領域７３ｄを球が通過しないときには小当たり遊技のみの小当たり種別「小当たりＡ」となる一方、特定領域７３ｄを球が通過したときに小当たり種別「通常Ｃ」となり、該特定領域７３ｄへの通過に伴う大当たり遊技後に、不利状態としての「通常遊技状態」（「通常遊技状態Ｂ」又は「通常遊技状態Ａ」）に移行するように構成されている。

【９９６３】

特図２小当たり種別テーブル２０２ｃでは、それぞれ、各小当たり種別に対して、その小当たり種別を決定する小当たり種別カウンタＣＫの取り得る値が対応付けられている。

【９９６４】

図５９７で示す特図２小当たり種別テーブル２０２ｃの例では、すべての遊技状態において、第２特別図柄の小当たりが発生した場合は、特定領域７３ｄの通過有無に応じて「小当たりＡ」又は「通常Ｃ」に対して小当たり種別カウンタＣＫの値「０～９９」が対応付けられている。

【９９６５】

即ち、第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３ｅのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる値であった場合に、同じ第２保留エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５に格納された小当たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別が特図２小当たり種別テーブル２０２ｃから決定され、小当たり種別カウンタＣＫの値がいずれの値であっても、特定領域７３ｄの通過有無に応じて小当たり種別として「小当たりＡ」又は「通常Ｃ」が決定される。

【９９６６】

従って、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、特定領域７３ｄの通過有無に応じて、「小当たりＡ」又は「通常Ｃ」の小当たり種別が１００％の割合で当選することとなる。

【９９６７】

ここで、図５９８及び図５９９を参照して、第３１実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図５９８は、各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図５９９は、各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図５９８及び図５９９に記載した電サポ回数は、右打ち遊技によって主に実行され得る第２特別図柄の動的表示の実行回数となっており、時短終了条件については図６１０において詳細を後述する。

【９９６８】

図５９８で示すように、不利状態としての「通常遊技状態Ａ」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びＲＡＭクリア状態、大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合、又は、「通常遊技状態Ｂ」において保留されていた第２特別図柄の動的表示がすべて実行された場合、となる（図５９９参照）。

【９９６９】

また、図５９８で示すように、「通常遊技状態Ａ」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態である。さらに、「通常遊技状態Ａ」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に第１始動口６４に入賞する。そして、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「５秒～１９０秒」の範囲で行われ、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間は「１５秒～１９０秒」で行われる（後述する図６００～図６０４参照）。なお、この「通常遊技状態Ａ」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート６７等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置２２６（図５９２参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。

【９９７０】

次いで、「時間短縮状態」への移行契機は、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合、となる（図５９９参照）。

【９９７１】

この「時間短縮状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態である一方、普通図柄の当たり確率は高確率状態である。さらに、「時間短縮状態」では、

右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動することに基づいて開放され得る普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に入球し、該入球によって開放される第１非電動役物ユニット５４内の下側第２始動口７１ａ又は第２非電動役物ユニット５５内の上側第２始動口７１ｂに入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１秒又は５秒」で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１秒」で行われる（後述する図６００～図６０４参照）。なお、この「時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【９９７２】

次いで、「通常遊技状態Ｂ」への移行契機は、大当たり種別「通常Ｂ」又は小当たり種別「通常Ｃ」に当選した場合であって、第２特別図柄の保留球が残存している場合、となる（図５９９参照）。

【９９７３】

この「通常遊技状態Ｂ」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態である。さらに、「通常遊技状態Ｂ」では、保留球として残存している第２特別図柄の動的表示の遊技結果待ちの状態であるため、右打ち報知ランプ３７ｃ（図５８５参照）は非点灯状態であって左打ち遊技が奨励されている状態であるものの、「通常遊技状態Ｂ」における各特別図柄の動的表示の変動時間がいずれも「１秒」と短く（後述する図６００～図６０４参照）、該「通常遊技状態Ｂ」に移行する前の遊技状態が大当たり状態であり、該「通常遊技状態Ｂ」における第２特別図柄の動的表示によって、主に、小当たり又は大当たりが導出され易いことから、第３図柄表示装置８１では右打ち遊技を継続するよう示唆表示を行うように構成されている（図６４８（ｄ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）。

【９９７４】

なお、第３１実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「通常Ｂ」又は小当たり種別「通常Ｃ」への当選に基づく大当たり後に「時間短縮状態」に移行する場合があるが、図５９８及び図５９９においては、この場合も含めて「通常遊技状態Ｂ」に移行するように記載している。これは、「時間短縮状態」における大当たり種別「通常Ｂ」又は小当たり種別「通常Ｃ」への当選に基づく大当たり後の遊技状態が「時間短縮状態」となった場合であっても、普通図柄の可変表示が実行され得ず、普通電役ユニット７２が開放され得ないためであり、遊技機の性能としては実質的に「通常遊技状態」と等しいためである。

【９９７５】

具体的には、詳細は後述するが、第３１実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「時短Ａ」当選後の「時間短縮状態」において、前提条件として普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放され、該開放動作が終了すると、普通電役ユニット７２のエンディング時間が「２００秒」となるように設定されている（図６１１（ｃ）参照）。

【９９７６】

また、第３１実施形態のパチンコ機１０では、有益状態としての「時間短縮状態」から不利状態としての「通常遊技状態」に移行する場合、普通電役ユニット７２のエンディング時間の終了後に「時間短縮状態」を終了するように構成されている（図６１０及び図６３５参照）。

【９９７７】

このように普通電役ユニット７２のエンディング時間が長時間に設定されているのは、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通電役ユニット７２の開放動作を１回のみ実行させるためである。換言すると、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、複数回の普通図柄の可変表示の当たりに当選し、複数回の普通電役ユニット７２の開放動作が実行され、該普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に複数回入球することで第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５が複数回開放され、第２特別図柄の動的表示の保留球が仕様想定数（即ち、「時

間短縮状態」への１の突入契機に対して、貯留される第２特別図柄の動的表示の保留球は「４回」）以上に貯留されることを抑制するためである。

【９９７８】

従って、不利状態としての「通常遊技状態Ａ」において大当たり種別「時短Ａ」に当選した後の「時間短縮状態」中に普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放されると、該普通電役ユニット７２内に右打ち遊技で発射された球のうち、最大入賞個数である２の球（図６１１（ｃ）参照）が入球した時点で該普通電役ユニット７２は開放動作を終了し、「２００秒」のエンディング時間を実行する。

【９９７９】

また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した２の球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球することで、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５が開放され、さらに、第１非電動役物ユニット５４内の下側第２始動口７１ａ及び第２非電動役物ユニット５５内の上側第２始動口７１ｂにそれぞれ２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」ずつ、合計で「４個」貯留される。

【９９８０】

そして、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂのいずれかに最初に入球したタイミングで第２特別図柄の動的表示が実行され、「５秒」の変動時間（図６００～図６０４参照）を経て、主に小当たり又は大当たりが導出される。また、小当たり当選に基づく大当たり、又は、大当たりが導出された場合の該大当たり遊技の滞在時間は、遊技仕様通りに遊技を行った場合、おおよそ６０秒程度となり、該大当たりが終了すると、大当たりエンディング時間（即ち、「０．０５秒」（図６０５参照））を経た後に、貯留された第２特別図柄の動的表示の保留球が実行される。

【９９８１】

即ち、「時間短縮状態」において最初の第２特別図柄の動的表示が実行されてから、大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を経て、２回目の第２特別図柄の動的表示が実行されるまでの期間はおおよそ７０秒程度となる。

【９９８２】

また、上述したように、「時間短縮状態」において普通電役ユニット７２が開放動作を実行した場合、該開放動作終了後に普通電役ユニット７２のエンディング時間が「２００秒」となるように設定されている。よって、２回目の第２特別図柄の動的表示が実行される場合、普通電役ユニット７２のエンディング時間が実行中となっており、遊技状態は未だ「時間短縮状態」となる（以下、「時間短縮状態」における普通電役ユニット７２のエンディング時間の実行中の状態を「エンディング中の「時間短縮状態」」と称する場合がある）。

【９９８３】

ここで、普通図柄の可変表示は、普通電役ユニット７２のエンディング時間の終了後に実行可能となるように構成されているため、エンディング中の「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行してスルーゲート６７を通過させたとしても、普通図柄の可変表示は実行されないため、当たりに当選し得ず、普通電役ユニット７２が開放され得ない。

【９９８４】

即ち、２回目の第２特別図柄の動的表示が実行される場合、遊技状態は「時間短縮状態」であるものの、普通電役ユニット７２が開放され得ない状態であるため、実質的に「時短機能」が無効状態となり、不利状態としての「通常遊技状態」と同様の遊技状態となる。

【９９８５】

また、仮に、最初の第２特別図柄の動的表示の実行に基づく大当たり中に普通電役ユニット７２のエンディング時間である「２００秒」が経過したとしても、既に最初の第２特別図柄の動的表示の実行によって時短終了条件が成立しているため（図６１０参照）、「通常遊技状態Ｂ」に移行することになり、「通常遊技状態」においては普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ないため（図６１１（ａ）参照）、普通電役ユニット７２は開放し

得ない。
【９９８６】
よって、図５９８及び図５９９に示すとおり、「時間短縮状態」における最初の第２特別図柄の動的表示の実行に基づく大当たり種別「通常Ｂ」又は小当たり種別「通常Ｃ」への当選後は、実質的に「通常遊技状態Ｂ」となる。
【９９８７】
図５９４に戻って、各種カウンタの説明を続ける。停止パターン選択カウンタＣ３は、例えば「０～９９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。
【９９８８】
第３１実施形態では、保留されている変動演出の保留数と停止パターン選択カウンタＣ３の値とによって、第３図柄表示装置８１で表示される大当たり時およびハズレ時の変動演出の大まかな演出態様が選択される。また、第３１実施形態のパチンコ機１０では、各演出態様に比較的長めの変動時間が選択され易いロングパターン（以下、「ロング」と称する場合がある）と、該ロングパターンより短めの変動時間が選択され易いミドルパターン（以下、「ミドル」と称する場合がある）と、該ミドルパターンより短めの変動時間が選択され易いショートパターン（以下、「ショート」と称する場合がある）と、が用意されている。
【９９８９】
具体的には、「リーチ表示」が発生しない「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」又は「非リーチ（ショート）」演出態様と、「リーチ表示」として「ノーマルリーチ」の変動要素のみが実行される「ノーマルリーチ」演出態様と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「スーパーリーチ」演出態様と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「スペシャルリーチ」演出態様と、所定の遊技状態において固定的な演出が実行される「特殊変動１」演出態様と、同じく所定の遊技状態において固定的な演出が実行される「特殊変動２」演出態様と、の８個の演出態様のいずれかが選択され得る。
【９９９０】
ここで、各演出態様について詳細に説明する。演出態様の中で、「非リーチ（ロング）」演出態様と「非リーチ（ミドル）」演出態様と「非リーチ（ショート）」演出態様（以下、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様を総称して、『「非リーチ」演出態様』と称する場合がある）とは、特別図柄の変動演出として３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３が変動する第３図柄表示装置８１にて、各図柄列Ｚ１～Ｚ３を高速でシャッフルする「高速変動」の変動要素が行われた後に、先に停止する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３において同一の第３図柄が停止せず、「リーチ表示」を発生しない演出態様である。
【９９９１】
なお、「高速変動」の変動要素とは、例えば、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図５９１参照）に表示される第３図柄が、表示画面縦方向下方に高速にスクロールされている変動要素をいう。この「高速変動」では、遊技者によって第３図柄の表示内容を明確に認識できないように第３図柄を変動させ、前回停止表示された変動演出の停止結果を不規則に混ぜる（シャッフルする）演出が実行される。
【９９９２】
第３１実施形態のパチンコ機１０では、「高速変動」の変動要素が行われた後、特定の演出態様（「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様）を除いて「低速変動」の変動要素が行われるように構成されている。
【９９９３】
「低速変動」の変動要素とは、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出に

おいて、上記「高速変動」の変動要素後、遊技者に視認可能な速度で第３図柄を低速にスクロールしている変動要素をいう。この「低速変動」の変動要素では、遊技者に第３図柄の表示内容を認識させながら、各図柄列Ｚ１～Ｚ３を順に停止表示する。先に停止表示する２の図柄列（例えば、左図柄列Ｚ１と右図柄列Ｚ３（図５９１参照））において同一の第３図柄が停止した場合は「リーチ表示」が発生したとして「ノーマルリーチ」の変動要素へと発展する一方、該先に停止表示する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３において異なる第３図柄が停止した場合は、残りの図柄列Ｚ２を停止表示して、その変動演出を終了するように構成されている。なお、「高速変動」の変動要素、又は、「低速変動」の変動要素を含む各変動要素の詳細については、後述する。

【９９９４】

従って、「非リーチ（ロング）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われて、各図柄列Ｚ１～Ｚ３がそれぞれ順番に停止し、先に停止する２つの図柄列Ｚ１，Ｚ３に異なる第３図柄が停止し、残りの１の図柄列Ｚ２が停止して、１の変動演出が終了する。一方、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われず、該「高速変動」の変動要素の終了後、各図柄列Ｚ１～Ｚ３が同時に停止し、２の図柄列Ｚ１，Ｚ３（例えば、「非リーチ（ロング）」演出態様で先に停止する２の図柄列）に異なる第３図柄が停止するとともに、他の図柄列Ｚ２も停止し、１の変動演出が終了する。

【９９９５】

演出態様の中で、「ノーマルリーチ」演出態様とは、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出において、先に停止表示する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３に同一の第３図柄が停止した直後に「ノーマルリーチ」の変動要素が実行され、他の「リーチ表示」、即ち、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展しない「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【９９９６】

演出態様の中で、「スーパーリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【９９９７】

演出態様の中で、「スペシャルリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【９９９８】

演出態様の中で、「特殊変動１」演出態様とは、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」における各特別図柄の動的表示の実行時において選択され得る演出態様であり、「ノーマルリーチ」等のリーチ演出を行わずに、即座に大当たり又は小当たりに当選したことを報知する演出態様である（図６４７（ｃ）参照）。

【９９９９】

演出態様の中で、「特殊変動２」演出態様とは、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の実行時において選択され得る演出態様であり、「ノーマルリーチ」等のリーチ演出を行わずに、第２特別図柄の動的表示の保留球が貯留されたことを報知した後に、即座に大当たり又は小当たりに当選したことを報知する演出態様である（図６４６（ｂ）参照）。

【１００００】

停止パターン選択カウンタＣ３の値は、例えば定期的に（第３１実施形態では、タイマ割込処理（図６１７参照）毎に１回）更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、第１始動口６４に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３に格納される。また、球が下側第２始

動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに入賞したタイミングで、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに対応する第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３に格納される。

【１０００１】

第３１実施形態のパチンコ機１０では、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在保留中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）とに応じて、停止パターン選択カウンタＣ３の値を参照する停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成されている。即ち、停止パターンテーブル２０２ｅは、複数種類設けられ、待機中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）等によって選択されるように構成されている。

【１０００２】

また、第３１実施形態では、変動演出の詳細な変動パターンを決定する場合に、まず、ＲＯＭ２０２に備えられた保留数テーブル２０２ｄに基づいて、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在の変動演出の数（保留球数）とに対応したいずれかの停止パターンテーブル２０２ｅが選択される。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｅと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな態様である演出態様を選択する。その後、選択された演出態様と後述する変動種別カウンタＣＳ１の値とに基づいて、変動演出の詳細な変動パターン（変動時間）が決定される。

【１０００３】

この複数種類設けられた停止パターンテーブル２０２ｅは、各停止パターンテーブル２０２ｅ毎に演出態様が選択される停止パターン選択カウンタＣ３の乱数値の範囲が異なるように設定されている。この停止パターンテーブル２０２ｅが複数用意されているのは、変動演出の当否、遊技状態及び保留球数に応じて変動演出の演出態様の選択比率を変更するためである。即ち、（１）取得した第３図柄の変動演出において大当たりが発生するか、（２）現在のパチンコ機１０の遊技状態が「時間短縮状態」、「通常遊技状態Ｂ」又は「通常遊技状態Ａ」であるか、及び、（３）保留されている変動演出の保留球数がいくつあるか、に応じて、演出態様の選択比率を変更するためである。

【１０００４】

これは、第１の理由として、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させるためである。即ち、大当たり抽選に当選した場合と大当たり抽選にハズレた場合とで、停止パターン、即ち、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、及び、「スペシャルリーチ」演出態様の選択する割合を異ならせるように構成することで、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させる。具体的には、例えば、大当たり抽選に当選した場合に「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様を選択し易く構成し、大当たり抽選に当選しなかった場合には、「非リーチ」演出態様や「ノーマルリーチ」演出態様を選択し易く構成する。

【１０００５】

このように構成することで、「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様は、大当たりし易い演出とすることができ、「ノーマルリーチ」演出態様や「非リーチ」演出態様は、大当たりし難い演出若しくは大当たりしない演出とすることができ、各演出態様毎の大当たり期待度を差別化することができる。従って、変動演出に大当たりし易い演出が現出した場合に、その大当たりし易い演出が行われている間、大当たりが発生する可能性が高いことを遊技者に示唆し、遊技の興趣を高めている。

【１０００６】

第３１実施形態のパチンコ機１０では、具体的には、取得した抽選結果が大当たりである場合には、大当たりし易い演出を選択し易く、かつ、大当たりし難い演出を選択し難い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の大まかな内容である演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。一方、取得した抽選結果がハズレである場合には、大当たりし易い演出を選択し難く、かつ、大当たりし難い演出を選択し易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様（停止パターン）を選択するように構

成する。これにより、変動演出において第３図柄の抽選結果を遊技者に報知する場合に、大当たりし易い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し易く、大当たりし難い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し難くし、演出態様（停止パターン）ごとに大当たり期待値に差を設けることで、その変動演出の実行中に遊技の興趣を高めることができる。

【１０００７】

また、第２の理由として、第１特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第１始動口６４への入球、又は、第２特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入球に基づく無駄球（所謂、オーバーフロー入賞による特別図柄の無抽選）を極力削減するためである。

【１０００８】

具体的に説明すると、第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出の待機回数はそれぞれ最大４回と上限が設けられていると共に、変動演出は少なくとも一定時間が実行されることから、「通常遊技状態」において、規定動作として第１特別図柄が最大保留球数に到達している状態で、長い変動時間の変動演出を選択すると、その変動演出の実行中は第１特別図柄の保留球数が消化されないため、その間に第１始動口６４への入球が発生しても、第１特別図柄の抽選契機を取得できない。このような状態になると、遊技者は、第１始動口６４へ球を入球させても遊技価値が得られないと判断し、変動演出が消化されて再び保留球数を取得できる状態になるまで球の発射を停止して遊技を中断してしまう。遊技が中断されると、パチンコ機１０の稼働率が低下してしまい、遊技場の経営に影響を与えてしまう。

【１０００９】

そこで、第３１実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の最大保留球数へ到達し易い遊技状態や、最大保留球数に近い（又は一致する）保留球数では、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第３図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の最大保留球数に到達している状態での第１始動口６４への入球を抑制することができる。

【１００１０】

さらに、第３の理由として、実行時間を長く設定して、変動演出の終了を遅らせることで、変動演出が実行されている状態を長く維持するためである。具体的に説明すると、変動演出の保留球数が少ない（無い）場合に、実行中の変動演出の変動時間内に新たに第１始動口６４に球を入球させないと、次の変動演出を開始することができず、第３図柄表示装置８１でデモ画面等を表示しなければいけない。遊技者は、球を発射して遊技を行っているにもかかわらず第３図柄表示装置８１において変動演出が行われない場合、遊技者が求めている大当たりの抽選に係る興趣を得ることができず、遊技に興醒めしてしまう。また、遊技者は、第３図柄表示装置８１において変動演出が行われていないことで、第１始動口６４へ球が入球し難いパチンコ機１０であると認識し、遊技価値を得難い台と判断して、そのパチンコ機１０での遊技を止めてしまうおそれがある。

【１００１１】

そこで、第３１実施形態のパチンコ機１０では、変動演出の保留球数が少ない場合に、長い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第３図柄表示装置８１において変動演出が行われていない状況を起こり難く構成し、第３図柄表示装置８１における変動演出の実行状態を長く維持することができる。

【１００１２】

また、第４の理由として、右打ち遊技を実行する遊技状態において、第１特別図柄の変動表示の実行時間を短く設定することで、該右打ち遊技を実行する遊技状態における第１特別図柄の動的表示の実行期間を短くするためである。上述したように、第３１実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」においては右打ち遊技が推奨されており、該右

打ち遊技によって進入部としての普通電役ユニット７２への入球を介して第１非電動役物ユニット５４内の下側第２始動口７１ａ及び第２非電動役物ユニット５５内の上側第２始動口７１ｂへの入球が可能となるため、第２特別図柄の動的表示が実行され易いように構成されている。

【１００１３】

一方、右打ち遊技中においては、第１始動口６４へは入賞し難く、第１特別図柄の動的表示が実行され難く構成されている。そして、第１特別図柄の動的表示は、平均すると約３００回転に１回の割合でしか大当たりが発生し得ないように構成されている。このため、右打ち遊技中においては、第１特別図柄の動的表示は、第２特別図柄の動的表示と比較すると実行され難く、かつ、大当たりが発生し難い動的表示であるため、第３１実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」においてハズレとなる第１特別図柄の動的表示が実行される場合、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２０２ｅに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。

【１００１４】

これにより、「時間短縮状態」においては、ハズレとなる第１特別図柄の動的表示の実行期間を短くすることで、大当たり又は小当たりに当選し易い第２特別図柄の動的表示の変動演出のみを遊技者に注目させ、遊技の間延びを抑制することができる。また、このように構成することで、不利状態としての「通常遊技状態」において大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合に、大当たり状態から「時間短縮状態」に移行して第２特別図柄の動的表示が大当たりするまでの期間を短くすることができ、遊技者にパチンコ機１０の遊技性について不安を抱かせることなく、即座に大当たり状態に移行させることができる。

【１００１５】

さらに、第５の理由として、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１回転目の変動時間を長くすることで、該第２特別図柄の動的表示の保留球が貯留されたことを報知するためである。具体的に説明すると、上述したように、第３１実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球を「４個」貯留可能となるように構成されている。

【１００１６】

このため、「時間短縮状態」に突入して第２特別図柄の動的表示の１回転目が実行される場合、即ち、「時間短縮状態」において右打ち遊技で発射した球の進入部としての普通電役ユニット７２への入球を介して、第１非電動役物ユニット５４内の下側第２始動口７１ａ又は第２非電動役物ユニット５５内の上側第２始動口７１ｂへ最初に入球した第２特別図柄の動的表示の保留球が実行される場合、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の動的表示の保留球が「４個」貯留されたことを報知してから大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）遊技を開始するように構成されている（図６４５（ａ）の８１ｂ参照）。

【１００１７】

一方、「通常遊技状態Ｂ」において残保留の第２特別図柄の動的表示を実行する場合、第２特別図柄の動的表示の変動時間を極力短くし、即座に大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）遊技が開始されるように構成されている。

【１００１８】

このように構成することで、「時間短縮状態」に突入して第２特別図柄の動的表示の１回転目が実行される場合のみ、該第２特別図柄の動的表示の変動時間を長く（即ち、「５秒」）構成して第２特別図柄の動的表示の保留球の貯留状態を報知し、「通常遊技状態Ｂ」において残保留の第２特別図柄の動的表示が実行される場合は、第２特別図柄の動的表示の変動時間を短く（即ち、「１秒」）構成して即座に大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）遊技を開始することができる。

【１００１９】

ここで、図６００を参照して、保留数テーブル２０２ｄの詳細について説明する。図６００（ａ）は、第１特別図柄に対応する特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を模式的に示

した図であり、図６００（ｂ）は、第２特別図柄に対応する特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を模式的に示した図である。

【１００２０】

上述したように、第３１実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口６４に球が入球したことに基づいて第１特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第１特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ６を選択するように構成されている。また、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに球が入球したことに基づいて第２特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第２特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照し、いずれかの停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ６を選択するように構成されている。そして、選択された停止パターンテーブル２０２ｅ１～２０２ｅ６のいずれかと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。

【１００２１】

具体的には、図６００（ａ）の特図１用保留数テーブル２０２ｄ１で示すように、不利状態としての「通常遊技状態Ａ」のハズレ抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「１個～３個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図６０１（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態Ａ」のハズレ抽出時であって、第１特別図柄の保留球数が「４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２（図６０１（ｂ）参照）が選択される。一方、「通常遊技状態Ａ」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図６０１（ｃ）参照）が選択される。

【１００２２】

次いで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４（図６０２（ａ）参照）が選択される。また、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５（図６０２（ｂ）参照）が選択される。

【１００２３】

次に、図６００（ｂ）の特図２用保留数テーブル２０２ｄ２で示すように、「通常遊技状態Ａ」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１（図６０１（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態Ａ」の大当たり又は小当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３（図６０１（ｃ）参照）が選択される。

【１００２４】

次いで、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４（図６０２（ａ）参照）が選択される。また、「時間短縮状態」の大当たり又は小当たり抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「１個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＦテーブル２０２ｅ６（図６０２（ｃ）参照）が選択される。さらに、「時間短縮状態」の大当たり又は小当たり抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「２～４個」の場合には、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５（図６０２（ｂ）参照）が選択される。

【１００２５】

次いで、「通常遊技状態Ｂ」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４（図６０２（ａ）参照）が選択される。また、「通常遊技状態Ｂ」の大当たり又は小当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５（図６０２（ｂ）参照）が選択される。

【１００２６】
なお、「時間短縮状態」の大当たり又は小当たり抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「１個」の状態とは、「時間短縮状態」において、普通電役ユニット７２が開放され、該普通電役ユニット７２内の作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球に基づいて第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４内に１の遊技球が入球した状態であり、「時間短縮状態」における最初の第２特別図柄の動的表示が実行され得る状態である。
【１００２７】
よって、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１回目の大当たり又は小当たり当選時には、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５（図６０２（ｂ）参照）が選択されるため、該選択に基づいて実行される変動時間「５秒」の「特殊変動２」演出態様（図６０４（ｂ）参照）の実行中に、第２特別図柄の動的表示の保留球が４個貯留されたことが報知されるように構成されている（図６４５（ａ）参照）。
【１００２８】
また、「時間短縮状態」の大当たり又は小当たり抽出時であって、第２特別図柄の保留球数が「２個～４個」の状態とは、「時間短縮状態」において、普通電役ユニット７２が開放され、該普通電役ユニット７２内の作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球に基づいて第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４内に２の遊技球が入球し、次いで、普通電役ユニット７２内の流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球に基づいて指定動作として第２非電動役物ユニット５５が開放され、該第２非電動役物ユニット５５内に２の遊技球が入球し、さらに、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１回目の大当たり又は小当たり当選に基づく大当たりが実行された後において第２特別図柄の動的表示の残保留が実行される状態である。
【１００２９】
よって、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の２回目以降の大当たり又は小当たり当選時には、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５（図６０２（ｂ）参照）が選択され、該選択に基づいて変動時間「１秒」の「特殊変動１」演出態様（図６０４（ｂ）参照）が実行されるため、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１回目の大当たり又は小当たり当選に基づく大当たりの終了後には、即座に２回目以降の大当たり又は小当たり当選に基づく大当たりを実行することができる。
【１００３０】
その結果、遊技者が右打ち遊技中における遊技仕様について深く理解していない場合であっても、即座に次の大当たりを開始することができ、遊技者は不安感を抱くことなく遊技することができる。
【１００３１】
なお、詳細は後述するが、第３１実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」において普通電役ユニット７２が実行された場合のエンディング時間が「２００秒」に設定されているため（図６１１（ｃ）参照）、例えば、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１変動目に小当たり種別「通常Ｃ」に当選した場合であっても、遊技仕様通りに遊技していれば、該小当たり当選に基づく大当たり終了後にも普通電役ユニット７２のエンディング状態が継続しており、未だ状態変化制御としての時短フラグ２０３ｋはオン状態であって「時間短縮状態」が継続された状態となる。
【１００３２】
よって、「時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示の保留球が４個貯留され、第２特別図柄の動的表示の１回目の大当たり又は小当たり当選に基づく大当たりの終了後は、「時間短縮状態」であって、第２特別図柄の保留球数が「３個」の状態となる。
【１００３３】
また、「時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示の保留球が４個貯留され、該４個の保留球のうちの最後の保留球が実行される場合、第２特別図柄の保留球数は「１個」の状態となり、該最後の保留球の実行される遊技状態が「時間短縮状態」であれば、停

止パターンテーブル２０２ｅのＦテーブル２０２ｅ６（図６０２（ｃ）参照）が選択されることになる。しかしながら、この場合、既に「３個」の第２特別図柄の動的表示の保留球が実行されており、遊技仕様通りに遊技していれば、普通電役ユニット７２のエンディング時間である「２００秒」が経過しており、「通常遊技状態Ｂ」に移行しているため、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５（図６０２（ｂ）参照）が選択されるように構成されている。

【１００３４】

なお、不利状態としての「通常遊技状態Ａ」における第１特別図柄のハズレ抽出時及び「時間短縮状態」における第２特別図柄の大当たり又は小当たり抽出時以外においても、保留球数に応じて停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成してもよい。例えば、大当たりに当選した場合に保留球数が多いとき、比較的短い変動パターンが選ばれ易い停止パターンテーブル２０２ｅを選択し得るように構成してもよい。

【１００３５】

この場合、例えば、「リーチ表示」が実行される各演出態様において、「高速変動」の変動要素の部分の時間のみが１０秒間から５秒間のみに変更された演出態様を選択するように構成する。このように構成することで、例えば、第１特別図柄の最大保留球数が４回ある状態で変動演出を開始する場合に、「高速変動」の変動要素が５秒間で行われたとしても、該５秒間の「高速変動」の変動要素が終了した時点（５秒間の「高速変動」の変動要素と認識した時点）では、その変動演出において「リーチ表示」が発生することがある。そのため、５秒間の「高速変動」の変動要素が行われた場合であっても、「非リーチ（ショート）」演出態様以外の「リーチ表示」が実行される演出態様が実行されるように構成することで、５秒間の「高速変動」の変動要素の実行時点では該変動演出が大当たりとなるかハズレとなるかを判別困難にすることができる。

【１００３６】

次に、図６０１～図６０２を参照して、各停止パターンテーブル２０２ｅについて説明する。図６０１（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１の一例を模式的に示した図であり、図６０１（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２の一例を模式的に示した図であり、図６０１（ｃ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３の一例を模式的に示した図である。また、図６０２（ａ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４の一例を模式的に示した図であり、図６０２（ｂ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５の一例を模式的に示した図であり、図６０２（ｃ）は、停止パターンテーブル２０２ｅのＦテーブル２０２ｅ６の一例を模式的に示した図である。

【１００３７】

図６０１（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＡテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様別に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８」，「９９」に設定されている。

【１００３８】

なお、Ａテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、「特殊変動１」演出態様、及び、「特殊変動２」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、「特殊変動１」演出態様、及び、「特殊変動２」演出態様も選択されないように設定されている。

【１００３９】

次に、図６０１（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＢテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ミドル）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３

の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８，９９」に設定されている。

【１００４０】

なお、Ｂテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、「特殊変動１」演出態様、及び、「特殊変動２」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、「特殊変動１」演出態様、及び、「特殊変動２」演出態様も選択されないように設定されている。

【１００４１】

即ち、Ａテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様が７５％、「ノーマルリーチ」演出態様が２０％、「スーパーリーチ」演出態様が３％、「スペシャルリーチ」演出態様が２％、の選択割合となるように設定されている。また、Ｂテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ミドル）」演出態様が７５％、「ノーマルリーチ」演出態様が２０％、「スーパーリーチ」演出態様が３％、「スペシャルリーチ」演出態様が２％、の選択割合となるように設定されている。

【１００４２】

つまり、Ａテーブル２０２ｅ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様が選択され、Ｂテーブル２０２ｅ２では、「非リーチ（ロング）」演出態様の代わりに「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるように構成されている。一方、Ａテーブル２０２ｅ１及びＢテーブル２０２ｅ２では、各「リーチ表示」に関しては、同一の割合で選択されるように構成されている。

【１００４３】

従って、Ａテーブル２０２ｅ１及びＢテーブル２０２ｅ２は、「非リーチ」演出態様でのみロング演出態様かミドル演出態様かが異なるように選択されているため、Ａテーブル２０２ｅ１はＢテーブル２０２ｅ２と比べて選択される変動演出の変動時間が比較的長くなり易いと言える。換言すれば、Ｂテーブル２０２ｅ２は、Ａテーブル２０２ｅ１と比べて選択される変動演出の変動時間が短くなり易いといえる。

【１００４４】

このように、左打ち遊技が奨励されている不利状態としての「通常遊技状態Ａ」において、ハズレの抽選結果が抽出された場合に、保留中の変動演出の保留球数に基づいて、変動演出の演出態様を選択するように構成する。例えば、変動演出の保留球数が多い場合には、変動演出時間が比較的短い「非リーチ（ミドル）」演出態様を選択する。これにより、変動演出の保留球数が多い場合に、実行される変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高めることができる。

【１００４５】

また、例えば、変動演出の保留球数が少ない場合には、第１始動口６４（下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂ）への球の入球時間を確保するために、「非リーチ（ミドル）」演出態様より変動演出時間が長い「非リーチ（ロング）」演出態様を選択する。これにより、「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択される場合より変動演出時間の長い「非リーチ（ロング）」演出態様を行うことができるので、第１始動口６４への球の入球時間を確保し易くなり、第３図柄表示装置８１における変動演出の実行時間中に新たな始動入賞が発生する可能性を高くすることで、変動演出が実行されている状況を維持することができる。

【１００４６】

なお、第３１実施形態では、ハズレの変動演出における演出態様の選択において、変動演出の保留球数に基づいて選択される停止パターンテーブル２０２ｅが異なるように構成されているが、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｂ

への球の入球時に基づく変動演出の決定と、該入球に基づく変動演出の開始時に基づく変動演出の決定とで、実質的に同一の演出態様が選択されるように構成されている。

【１００４７】

具体的には、例えば、ハズレの変動演出である場合は、変動演出の保留球数に基づいて、Ａテーブル２０２ｅ１又はＢテーブル２０２ｅ２のいずれか一方が選択されるように構成されているが、Ａテーブル２０２ｅ１とＢテーブル２０２ｅ２とでは、「非リーチ（ロング）」演出態様若しくは「非リーチ（ミドル）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様に割り振られた停止パターン選択カウンタＣ３の値がそれぞれ同一に設定されている。

【１００４８】

即ち、変動演出の保留球数に基づいて、「非リーチ」演出態様における「非リーチ（ロング）」演出態様が選択されるか「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるかが異なるのみであり、「高速変動」の変動要素の時間が異なるだけで、実質的同一の演出態様が選択される。よって、始動入賞時に選択される演出態様と、変動開始時に選択される演出態様とは、遊技状態が遷移（例えば、保留球数が増加）した場合であっても、実質的に同一（同種）の演出態様が選択される。その結果、始動入賞時に選択された演出態様に基づいて「保留変化予告」等の先読み予告を行った場合であっても、実行される変動演出の内容が実質的に同一（同種）となり、先読み予告の対象となった変動演出において、該先読み予告の内容に対して齟齬が発生しない演出を実行することができる。

【１００４９】

次に、図６０１（ｃ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＣテーブル２０２ｅ３では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「５」～「３９」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「４０」～「９９」に設定されている。

【１００５０】

なお、Ｃテーブル２０２ｅ３は、不利状態としての「通常遊技状態Ａ」における各特別図柄の動的表示の大当たり時に選択される停止パターンテーブル２０２ｅであり、必ず「リーチ表示」が発生するので、「非リーチ」演出態様、「特殊変動１」演出態様、及び、「特殊変動２」演出態様は選択されないように設定されている。

【１００５１】

次に、図６０２（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＤテーブル２０２ｅ４では、「非リーチ（ショート）」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「リーチ表示」演出態様、「特殊変動１」演出態様及び「特殊変動２」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「時間短縮状態」における各特別図柄のハズレ抽出時は、必ず「非リーチ（ショート）」演出態様となるように設定されている。

【１００５２】

なお、「時間短縮状態」では、上述したように、第１特別図柄の動的表示より優先的に実行される第２特別図柄の動的表示を早期に実行させて遊技の間延びを抑制するため、第１特別図柄の動的表示の１の変動時間を固定的、かつ、短い変動秒数が選択されるように、ハズレ抽出時には「非リーチ（ショート）」演出態様がもれなく選択されるＤテーブル２０２ｅ４を選択するように構成されている。

【１００５３】

次に、図６０２（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＥテーブル２０２ｅ５では、「特殊変動１」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、「非リーチ」演出態様、各「リーチ表示」演出態様及び「特殊変動２」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の２回転目以降の大当たり若しく

は小当たり抽出時、又は、「通常遊技状態Ｂ」の大当たり若しくは小当たり抽出時には、必ず「特殊変動１」演出態様となるように設定されている。

【１００５４】

次に、図６０２（ｃ）で示すように、停止パターンテーブル２０２ｅのＦテーブル２０２ｅ６では、「特殊変動２」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、「非リーチ」演出態様、各「リーチ表示」演出態様及び「特殊変動１」演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１回転目の大当たり若しくは小当たり抽出時には、必ず「特殊変動２」演出態様となるように設定されている。

【１００５５】

よって、Ｃテーブル２０２ｅ３で示すように、不利状態としての「通常遊技状態Ａ」における大当たり当選時の変動演出において、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様の順で選択割合が高く、Ａテーブル２０２ｅ１及びＢテーブル２０２ｅ２で示すように、「通常遊技状態Ａ」におけるハズレ時の変動演出において、「ノーマルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「スペシャルリーチ」演出態様の順で選択割合が高くなるように設定されている。従って、各「リーチ表示」の現出時における大当たり期待度は、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様の順に大当たりの表示結果が現出する可能性が高くなるように構成される。これにより、変動演出の演出態様によって遊技者に大当たりへの期待度を示すことができ、遊技者は実行された変動演出の演出態様に応じて大当たりへの高揚感を味わうことができる。

【１００５６】

以上より、特別図柄の種別と、変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、その時点における変動演出の保留球数とに基づいて、実行する変動演出の演出態様を決定することにより、遊技が行われている状況に基づいて変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高める演出態様を選択することができる。

【１００５７】

なお、変動演出の保留球数が多い場合（例えば、「４」個）に、「リーチ表示」が選択されたとき、各「リーチ表示」の「高速変動」の演出要素が短縮された停止パターンテーブル２０２ｅを設けてもよい。また、第１特別図柄と第２特別図柄の合計保留数に基づいて演出態様を選択するように構成してもよい。さらに、変動演出の保留球数が多い場合に、各演出態様において「低速変動」の演出要素を省略した停止パターンテーブル２０２ｅを設けてもよい。さらに、変動演出の保留球数に応じて、各演出態様の選択率が全く異なる停止パターンテーブル２０２ｅを設けてもよい。ただし、変動演出の保留球数に応じて各演出態様の選択率が異なるような場合は、「保留変化予告」等の先読み予告を行う上で、先読み予告実行決定時における保留球数と、該先読み予告の対象となった変動演出の実行時における保留球数とが異なる場合がある。このような場合、先読み予告の内容と変動演出の内容との整合性を保つ処理が必要となるため、処理が煩雑となる。

【１００５８】

図５９４に戻って、説明を続ける。変動種別カウンタＣＳ１は、例えば「０～９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するタイマ割込処理（図６１７参照）が１回実行される毎に１回更新され、メイン処理（図６１６参照）内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、球が第１始動口６４に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタＣ２の値が、第１始動口６４に対応して設けられたＲＡＭ２０３の第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４に格納される。また、球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタＣ２の値が、下側第２始動口７１ａ又は上

側第２始動口７１ｂに対応して設けられたＲＡＭ２０３の第２保留球格納エリア２０３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４に格納される。

【１００５９】

この変動種別カウンタＣＳ１は、変動演出の詳細な変動時間（大まかな変動パターン）の決定に用いられる。即ち、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、停止パターンテーブル２０２ｅ及び停止パターン選択カウンタＣ３によって選択された演出態様において、変動種別カウンタＣＳ１の値と、ＲＯＭ２０２に格納された変動パターンテーブル２０２ｆとによって、詳細な変動時間を決定する。音声ランプ制御装置１１３および表示制御装置１１４は、変動種別カウンタＣＳ１により決定された変動時間に基づいて、第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様を決定し、また予告演出実行の有無や予告演出の実行態様を決定する。

【１００６０】

このように、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、変動演出の大まかな変動パターンを選択して変動時間のみを決定する。このように構成することで、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１において、変動演出を実行するために必要な詳細な予告抽選等の制御を行う必要がなくなるので、変動演出に関するＭＰＵ２０１の処理を軽減することができる。また、主制御装置１１０において変動演出の全変動パターンのコマンドを用意する必要がなくなり、主制御装置１１０のＲＯＭ容量を削減することができる。

【１００６１】

また、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４において、主制御装置１１０で決定された変動時間（大まかな変動パターン）に基づいて、変動演出における詳細な変動パターンを決定することで、変動演出を選択する自由度を高めるができる。さらに、遊技状態が刻々と変化するパチンコ機１０において、該変化に対応して随時、変動演出の演出内容の選択又は変更することが可能となり、遊技状態に応じて適切な演出を実行することができる。

【１００６２】

ここで、図６０３及び図６０４を参照して、変動パターンテーブル２０２ｆの詳細について説明する。本パチンコ機１０は、変動パターンテーブル２０２ｆとして、第１特別図柄のハズレ時に用いられる特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１と、第１特別図柄の大当たり時に用いられる特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２と、第２特別図柄のハズレ時に用いられる特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３と、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に用いられる特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４と、が用意されている。

【１００６３】

図６０３（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１の一例を模式的に示した図であり、図６０３（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２の一例を模式的に示した図である。また、図６０４（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３の一例を模式的に示した図であり、図６０４（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４の一例を模式的に示した図である。図６０３及び図６０４に示すように、各変動パターンテーブル２０２ｆ１～２０２ｆ４は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。

【１００６４】

具体的には、ハズレ時の演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ０：非リーチ・ロング」用と、「非リーチ（ミドル）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ１：非リーチ・ミドル」用と、「非リーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ２：非リーチ・ショート」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スーパーリーチ」用と

、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：スペシャルリーチ」用と、に区分けされている。

【１００６５】

また、大当たり時又は小当たり時の演出態様として、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：スペシャルリーチ」用と、「特殊変動１」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ６：特殊変動１」用と、「特殊変動２」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ７：特殊変動２」用と、に区分けされている。

【１００６６】

そして、その区分けされたグループに対してそれぞれ変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けされている。

【１００６７】

第３１実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【１００６８】

第１特別図柄のハズレ時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ０：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。

【１００６９】

図６０３（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【１００７０】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【１００７１】

ここで、変動パターンを構成する各変動要素について説明する。変動要素とは、１の変動演出の一部分を構成するものであり、各変動要素を組み合わせて１の変動演出が構成される。第３１実施形態のパチンコ機１０では、変動要素として、「高速変動」の変動要素、「低速変動」の変動要素、「ノーマルリーチ」の変動要素、「スーパーリーチ」の変動要素、「スペシャルリーチ」の変動要素、「再変動」の変動要素、「特殊変動１」の変動要素、「特殊変動２」の変動要素、が設けられている。

【１００７２】

「高速変動」の変動要素とは、遊技者によって第３図柄の内容を明確に認識できないように高速にスクロール変動する変動要素である。この「高速変動」の変動要素は、「非リーチ（ロング）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「１０秒」行われ（以下、「高速変動（長）」と称する場合がある）、「非リーチ（ミドル）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「５秒」行われ（以下、「高速変動（中）」と称する場合がある）、「非リーチ（ショート）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「２秒」行われる（以下、「高速変動（短）」と称する場合がある）。なお、この「高速変動」の変動要素が終了した場合、後述する「低速変動」の変動要素が開始（実行）されるか、或いは、そのまま変動演出が終了するように構成されている。

【１００７３】

「低速変動」の変動要素とは、「１０秒」の「高速変動」の変動要素の実行後に開始され、第３図柄を視認可能にスクロール変動して「リーチ表示」を発生するか否かを見せる変動要素である。この「低速変動」の変動要素は、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合は実行されず、「非リーチ（ロング）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合は、「高速変動」の変動要素の後に「５秒」行われる。

【１００７４】

即ち、「非リーチ（ミドル）」演出態様又は「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後、第３図柄表示装置８１の各図柄列が「低速変動」の変動要素を経由せずに急速に停止（所謂、ビタ止まり）するように構成されている。なお、この「低速変動」の変動要素が終了した場合は、そのまま変動演出が終了する場合がある。

【１００７５】

従って、第３１実施形態のパチンコ機１０では、「非リーチ（ロング）」演出態様は、「１０秒」の「高速変動」の変動要素と「５秒」の「低速変動」の変動要素とを含む変動パターンで変動演出が構成される。また、「非リーチ（ミドル）」演出態様は、「５秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。さらに、「非リーチ（ショート）」演出態様は、「２秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。

【１００７６】

「ノーマルリーチ」の変動要素は、「低速変動」の変動要素において先に停止する２の図柄列に同一の図柄（以下、「リーチ形成図柄」と称する場合がある）が停止表示した場合に、残りの図柄列の変動結果によって大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「ノーマルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」演出態様等が選択された場合は、「低速変動」の変動要素の後に「５秒」行われる。

【１００７７】

第３１実施形態のパチンコ機１０では、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、「スーパーリーチ」の変動要素に発展するパターンと、「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【１００７８】

「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第３図柄表示装置８１において所定演出（例えば、「バトル演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「４０秒」行われる。

【１００７９】

第３１実施形態のパチンコ機１０では、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後は、直

接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【１００８０】

「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第３図柄表示装置８１において上記所定演出と異なる特殊演出（例えば、「競争演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「１６０秒」行われる。

【１００８１】

第３１実施形態のパチンコ機１０では、「スペシャルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」するパターンと、が用意されている。

【１００８２】

なお、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成されているが、この構成に代えて、「低速変動」後にリーチ形成図柄が停止した場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素を経由せず、直接「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成してもよい。また、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後に「スペシャルリーチ」の変動要素が行われるように構成してもよい。

【１００８３】

「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」において一旦「ハズレ表示」が現出した後に発展して実行され、「大当たり表示」を現出する変動要素である。この「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」後に「１０秒」行われる。

【１００８４】

第３１実施形態のパチンコ機１０では、「再変動」の変動要素の実行後は、「大当たり表示」が現出するパターンが用意されている。

【１００８５】

また、この「再変動」の変動要素は、大当たり遊技又は小当たり遊技に当選した場合にのみ発生するように構成されている。即ち、「ハズレ表示」の場合には、「再変動」の変動要素は実行されないように構成されている。これは、「再変動」の変動要素は、仮に停止表示された「ハズレ表示」をいずれかの「大当たり表示」に変更する変動要素であるため、大当たりに当選していない「ハズレ表示」の場合に行ってしまうと、演出上の齟齬が発生してしまう。よって、この「再変動」の変動要素は、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２及び特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４（図６０３（ｂ）及び図６０４（ｂ）参照）でのみ選定され、ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１，２０２ｆ３（図６０３（ａ）及び図６０４（ａ）参照）では選定されないように構成されている。

【１００８６】

「即あたり（短）」の変動要素は、主に、「時間短縮状態」及び「通常遊技状態Ｂ」における各特別図柄の大当たり又は小当たり時に実行される変動要素であり、「１秒」間の高速スクロール変動の実行後に、第３図柄が大当たり（小当たり）となる図柄列（図柄列Ｚ１～Ｚ３に同一の数字を付した第３図柄が停止）で停止する。

【１００８７】

よって、この「即あたり（短）」の変動要素は、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２及び特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４（図６０３（ｂ）及び図６０４（ｂ）参照）でのみ選定され、ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１及び２０２ｆ３（図６０３（ａ）及び図６０４（ａ）参照）では選定されないように構成されている。

【１００８８】
「即あたり（中）」の変動要素は、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１回転目の大当たり又は小当たり時に実行される変動要素であり、「５秒」間の高速スクロール変動の実行後に、第３図柄が大当たり（小当たり）となる図柄列（図柄列Ｚ１～Ｚ３に同一の数字を付した第３図柄が停止）で停止する。なお、上述したように、この「即あたり（中）」の変動要素の実行中において、第２特別図柄の動的表示の保留球が４個貯留されたことが第３図柄表示装置８１において報知される（図６４５（ａ）参照）。
【１００８９】
よって、この「即あたり（中）」の変動要素は、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４（図６０４（ｂ）参照）でのみ選定され、その他の変動パターンテーブル２０２ｆでは選定されないように構成されている。
【１００９０】
次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「５秒」の『「高速変動（中）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。
【１００９１】
図６０３（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。
【１００９２】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が選択される。
【１００９３】
次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ２：非リーチ・ショート」には、全体の変動時間が「２秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。
【１００９４】
図６０３（ａ）で示す例では、「Ｅ２：非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。
【１００９５】
即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。
【１００９６】
次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【１００９７】
図６０３（ａ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動

種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【１００９８】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

【１００９９】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【１０１００】

図６０３（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【１０１０１】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

【１０１０２】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【１０１０３】

図６０３（ａ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【１０１０４】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ１において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の

変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【１０１０５】

なお、第１特別図柄のハズレ時の変動パターンは、演出態様がそのまま変動パターンとして決定されるため、変動種別カウンタＣＳ１を使用せずに変動パターンを決定するように構成してもよい。また、変動種別カウンタＣＳ１のみを使用して選択するものとしたが、複数の変動種別カウンタを併用して選択（予告表示の有無等を選択）しても良い。

【１０１０６】

次に、図６０３（ｂ）を参照して、第１特別図柄の大当たり時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２について説明する。第３１実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２０３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値である場合に、特図１用保留数テーブル２０２ｄ１を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【１０１０７】

特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【１０１０８】

図６０３（ｂ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。

【１０１０９】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。

【１０１１０】

従って、特図１の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の７０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【１０１１１】

次いで、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「７０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【１０１１２】

図６０３（ｂ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。

【１０１１３】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。

【１０１１４】

従って、特図１の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【１０１１５】

次いで、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「１９０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【１０１１６】

図６０３（ｂ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【１０１１７】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要

素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。

【１０１１８】

従って、第１特別図柄の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【１０１１９】

次いで、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ６：特殊変動１」には、全体の変動時間が「１秒」の『「即あたり（短）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【１０１２０】

図６０３（ｂ）の示す例では、「Ｅ６：特殊変動１」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「即あたり（短）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「即あたり（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【１０１２１】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「特殊変動１」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「即あたり（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「特殊変動１」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「即あたり（短）」の変動要素のみ』が選択される。

【１０１２２】

次に、図６０４（ａ）を参照して、第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３について説明する。第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）及び小当たりとなる値（小当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【１０１２３】

第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ０：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。

【１０１２４】

図６０４（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変

動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【１０１２５】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【１０１２６】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ１：非リーチ・ショート」には、全体の変動時間が「１秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【１０１２７】

図６０４（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【１０１２８】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。

【１０１２９】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【１０１３０】

図５９３（ａ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【１０１３１】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

【１０１３２】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【１０１３３】

図６０４（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【１０１３４】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スーパーリー」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

【１０１３５】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【１０１３６】

図６０４（ａ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【１０１３７】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【１０１３８】

次に、図６０４（ｂ）を参照して、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４について説明する。第３１実施形態では、第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２０３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり又は小当たりとなる値である場合に、特図２用保留数テーブル２０２ｄ２を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２０２ｅを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２０２ｅとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【１０１３９】
特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。
【１０１４０】
図６０４（ｂ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。
【１０１４１】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。
【１０１４２】
従って、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の７０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たり又は小当たりを期待できる遊技性を提供できる。
【１０１４３】
次いで、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「７０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。
【１０１４４】
図６０４（ｂ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。
【１０１４５】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。

【１０１４６】
従って、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たり又は小当たりを期待できる遊技性を提供できる。
【１０１４７】
次いで、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「１９０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。
【１０１４８】
図６０４（ｂ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。
【１０１４９】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。
【１０１５０】
従って、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たり又は小当たりを期待できる遊技性を提供できる。
【１０１５１】
次いで、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ６：特殊変動１」には、全体の変動時間が「１秒」の『「即あたり（短）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが選択可能に用意されている。
【１０１５２】
図６０４（ｂ）の示す例では、「Ｅ６：特殊変動１」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「即あたり（短）」の変動要素のみ』に対して「０～９」、となっており、『「即あたり（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。
【１０１５３】
即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動

パターンテーブル２０２ｆ４において「Ｅ６：特殊変動１」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「即あたり（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「Ｅ６：特殊変動１」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「即あたり（短）」の変動要素のみ』が選択される。

【１０１５４】

次いで、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において、「Ｅ７：特殊変動２」には、全体の変動時間が「５秒」の『「即あたり（中）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが選択可能に用意されている。

【１０１５５】

図６０４（ｂ）の示す例では、「Ｅ７：特殊変動２」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「即あたり（中）」の変動要素のみ』に対して「０～９」、となっており、『「即あたり（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【１０１５６】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ４において「Ｅ７：特殊変動２」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「即あたり（中）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「Ｅ７：特殊変動２」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「即あたり（中）」の変動要素のみ』が選択される。

【１０１５７】

図５９２に戻って、説明を続ける。普図当たりカウンタＣ４は、例えば「０～９９」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻るループカウンタとして構成されている。また、普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込まれる。

【１０１５８】

なお、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、普図当たりカウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝「０～９９」）、タイマ割込処理（図６１７参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図６１６参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【１０１５９】

普図当たりカウンタＣ４の値は、例えば定期的（第３１実施形態では、タイマ割込処理（図６１７参照）毎に１回）更新され、球がスルーゲート６７を通過したことが検知されたタイミングで、ＲＡＭ２０３の普図保留球格納エリア２０３ｈに設けられた普図保留第１～第４エリアのいずれかの普図保留エリアに格納される。そして、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納された順に順次普図保留球実行エリア２０３ｉにデータをシフトし、該普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値に対して当たり判定を行う。

【１０１６０】

普通図柄の当たりとなる乱数の値は、遊技状態毎に主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定（例えば、低確率状態では当たりなし、高確率状態で９９／１００等）されており、ＲＡＭ２０３の普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、当たりと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２０２ｊが参照されて、普通図柄の可変表示時間が設定（例えば、時短機能非作動時は１秒、時短機能作動時は０．１秒等）され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「○」の図柄が点灯表示される。その後、遊技状態に応じて普通電役開放テーブル２０２ｋ

が参照されて、普通電役ユニット７２の開放時間が設定（例えば、時短機能非作動時は開放なし、時短機能作動時は１．０秒×５回等）され、該開放時間の間、普通電役ユニット７２の開閉板７２ａが開放作動し、その間、普通電役ユニット７２へ球が入賞可能に構成される。

【１０１６１】

一方、普図保留エリアに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉによって設定された当たりとなる乱数の値と一致しない場合には、ハズレと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２０２ｊが参照されて可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「×」の図柄が点灯表示される。なお、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ及び普通電役開放テーブル２０２ｋについては、図６１１において後述する。

【１０１６２】

図５９４に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図５９３に図示したカウンタ用バッファ２０３ｃのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ。以下、「Ｉ／Ｏ」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【１０１６３】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図６１６参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図６１４参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図６３６参照）が即座に実行される。

【１０１６４】

ＲＡＭ２０３は、さらに、第１保留球数カウンタ２０３ａ、第２保留球数カウンタ２０３ｂ、第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅ、保留球実行エリア２０３ｆ、普図保留球数カウンタ２０３ｇ、普図保留球格納エリア２０３ｈ、普図保留球実行エリア２０３ｉ、時短終了フラグ２０３ｊ、時短フラグ２０３ｋ、特図１時短カウンタ２０３ｍ、特図２時短カウンタ２０３ｎ、合計時短カウンタ２０３ｏ及び大当たりフラグ２０３ｐを少なくとも有している（図５９３参照）。

【１０１６５】

第１保留球数カウンタ２０３ａは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図６１７参照）の中で検出される第１始動口６４への入球に基づいて、特別図柄表示装置３７で行われる第１特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【１０１６６】

この第１保留球数カウンタ２０３ａは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図６１４のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、第１始動口６４への始動入賞が検出されて第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図６１８のＳ３０６参照）。一方、第

１保留球数カウンタ２０３ａは、第１特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図６２０のＳ５０８参照）。
【１０１６７】
第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第１保留球数カウンタ２０３ａと同様、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図６１７参照）の中で検出される下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの始動入賞に基づいて、特別図柄表示装置３７で行われる第２特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。
【１０１６８】
この第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第１保留球数カウンタ２０３ａと同様、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図６１４のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの始動入賞が検出されて第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図６１８のＳ３１０参照）。一方、第２保留球数カウンタ２０３ｂは、第２特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図６２０のＳ５０５参照）。
【１０１６９】
この第１保留球数カウンタ２０３ａの値（即ち、第１特別図柄の保留球数）又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（即ち、第２特別図柄の保留球数）は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される（図６１８のＳ３１３参照）。第１保留球数コマンドは、第１始動口６４への始動入賞が検出されて第１保留球数カウンタ２０３ａが１加算される毎に、第２保留球数コマンドは、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの第２保留球数カウンタ２０３ｂが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。
【１０１７０】
音声ランプ制御装置１１３は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置１１３において、主制御装置１１０へアクセスすることなく各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留回数を管理することができる。また、第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの始動入賞が検出される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを送信することにより、音声ランプ制御装置１１３において管理される各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数が、ノイズ等の影響によって主制御装置１１０に保留された実際の動的表示（変動演出）の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。
【１０１７１】
また、第３１実施形態では、主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３に対して第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを送信する場合、その第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドにおいて、１加算された第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値だけでなく、その第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの加算の契機となった上記始動入賞に伴い、カウンタ用バッファ２０３ｃ（図５９４参照）より取得される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値も含める。
【１０１７２】
つまり、始動入賞があった場合に、主制御装置１１０にてカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値が、指定動作

として第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に伝えられる。

【１０１７３】

音声ランプ制御装置１１３では、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドにより伝えられた大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、その各値に基づく変動演出が実行される前に先読みし、当該変動演出がどうなるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）をその変動演出の実行前に判断する。そして、その先読みによる判断結果に基づき、各種の演出の実行を決定したり、「保留変化予告」の演出内容及び実行時期（タイミング）を決定できるようになっている。

【１０１７４】

なお、変動演出の保留球数を示す第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドと、大当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとを別々に送信するように構成してもよい。第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドとは別の大当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとしては、第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの球の入球タイミングで第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドを生成すると共に、該入球に基づく変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドに類するコマンド（事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンド）を生成し、音声ランプ制御装置１１３へ送信するように構成してもよい。この場合に、事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンドの生成のプログラムに関し、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドのプログラムを流用することで、プログラムの作成を容易にすることができる。

【１０１７５】

第１保留球格納エリア２０３ｄは、上述したように、第１始動口６４への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図６１７参照）の中で、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を取得し、第１保留球格納エリア２０３ｄに格納する。第１保留球格納エリア２０３ｄは、第１特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）を有している（図５９４参照）。

【１０１７６】

第２保留球格納エリア２０３ｅは、上述したように、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図６１７参照）の中で、球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を取得し、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納する。第２保留球格納エリア２０３ｅは、第２特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）を有している（図５９４参照）。

【１０１７７】

保留球実行エリア２０３ｆは、上述したように、実行を開始する、或いは、実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）を記憶するためのメモリである。

【１０１７８】
ＭＰＵ２０１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するために、上述した第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに記憶されている始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）のうち、最も古い始動入賞に対応するデータを、この保留球実行エリア２０３ｆへシフトする。なお、第３１実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。
【１０１７９】
ここで、再び図５９４を参照して、第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅ、および保留球実行エリア２０３ｆの詳細について説明する。第１保留球格納エリア２０３ｄ、第２保留球格納エリア２０３ｅおよび保留球実行エリア２０３ｆは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。
【１０１８０】
上述したように、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定には、大当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり種別の決定に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、小当たり種別の決定に使用する小当たり種別カウンタＣＫと、変動演出の演出態様の決定に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、変動パターンの決定に使用する変動種別カウンタＣＳ１とが用いられる。第１保留球格納エリア２０３ｄは、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値をそれぞれ記憶し、第２保留球格納エリア２０３ｅは、球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへ入賞（始動入賞）した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値を記憶する。
【１０１８１】
第１保留球格納エリア２０３ｄは、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４とが設けられている。
【１０１８２】
また、第２保留球格納エリア２０３ｅは、第１保留球格納エリア２０３ｄと同様、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、第１保留球格納エリア２０３ｄと同様、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５とが設けられている。
【１０１８３】
なお、第３１実施形態では、大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１，２０３ｅ１と、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２，２０３ｅ２と、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３，２０３ｅ３と、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４，２

０３ｅ４と、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５とを１つの保留球格納エリア２０３ｄ，２０３ｅの中にそれぞれまとめて設けているが、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１毎に保留球格納エリアを複数設けるようにしてもよい。

【１０１８４】

上述した通り、第１保留球格納エリア２０３ｄには、球が第１始動口６４へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第１始動口６４への始動入賞に対応するデータが記憶され、第１保留第１エリアには、時間的に最も古い第１始動口６４への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【１０１８５】

また、第２保留球格納エリア２０３ｅには、球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの始動入賞に対応するデータが記憶され、第２保留第１エリアには、時間的に最も古い下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【１０１８６】

一方、保留球実行エリア２０３ｆは、１つのエリアのみで構成されている。この保留球実行エリア２０３ｆには、第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅと同様に、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ５とが設けられている。

【１０１８７】

ＭＰＵ２０１は、特別図柄の変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の各値）が記憶されている場合は、該第２保留第１エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア２０３ｆの各エリア２０３ｆ１～２０３ｆ５にそれぞれシフトする。一方、ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなった場合に、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが記憶されておらず、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアにデータが記憶されているとき、該第１保留第１エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア２０３ｆの各エリア２０３ｆ１～２０３ｆ５にそれぞれシフトする。

【１０１８８】

そして、保留球実行エリア２０３ｆにシフトされたデータを、進行制御としての変動開始処理（図６２１参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。特別図柄表示装置３７では、主制御装置１１０の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。

【１０１８９】

また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４へ通知される。そして、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４の制御によって、第３図柄表示装置８１では、変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドにより通知され

た変動パターンおよび停止種別に基づいて、特別図柄の変動演出が行われる。
【１０１９０】
　データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなったことを判断すると、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第２保留第１エリアにデータが格納されていると判断された場合は、第２保留第１エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｅ１の乱数値を、保留球実行エリア２０３ｆの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１へシフトする。同様に、第２保留第１エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ２の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２へシフトし、第２保留第１エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｅ３の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３へシフトし、第２保留第１エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｅ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４へシフトし、第２保留第１エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｅ５の乱数値を、小当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ５へシフトする。
【１０１９１】
　そして、保留球実行エリア２０３ｆへのデータのシフトが終了すると、第２保留第１エリアが空き状態となるため、第２保留球格納エリア２０３ｅの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第３１実施形態では、第２保留球格納エリア２０３ｅにおいて、データが記憶（保留）されている第２保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。
【１０１９２】
　ここで、第２保留球格納エリア２０３ｅ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「４」であり、第２保留球格納エリア２０３ｅの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、第２保留第１エリアのデータが、保留球実行エリア２０３ｆへシフトされ、第２保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、第２保留第２エリアのデータを、第２保留第１エリアへシフトし、第２保留第３エリアのデータを、第２保留第２エリアへシフトし、第２保留第４エリアのデータを、第２保留第３エリアへシフトする。
【１０１９３】
　また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、第２保留第２エリアのデータのみを、第２保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第３１実施形態では、データが記憶（保留）されていない第２保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。
【１０１９４】
　なお、データの有無に関わらず、第２保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第２保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。
【１０１９５】
　一方、ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなったときに、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１エリアにデータが格納されていないと判断された場合は、次いで、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第１保留第１エリアにデータが格納されていれば、該第１保留第１エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１の乱数値を、保留球実行エリア２０３ｆの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｆ１へシフトする。同様に、

第１保留第１エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｆ２へシフトし、第１保留第１エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｆ３へシフトし、第１保留第１エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｆ４へシフトする。

【１０１９６】

そして、保留球実行エリア２０３ｆへのデータのシフトが終了すると、第１保留第１エリアが空き状態となるため、第１保留球格納エリア２０３ｄの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第３１実施形態では、第１保留球格納エリア２０３ｄにおいて、データが記憶（保留）されている第１保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【１０１９７】

ここで、第１保留球格納エリア２０３ｄ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であり、第１保留球格納エリア２０３ｄの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、第１保留第１エリアのデータが、保留球実行エリア２０３ｆへシフトされ、第１保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、第１保留第２エリアのデータを、第１保留第１エリアへシフトし、第１保留第３エリアのデータを、第１保留第２エリアへシフトし、第１保留第４エリアのデータを、第１保留第３エリアへシフトする。

【１０１９８】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、第１保留第２エリアのデータのみを、第１保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第３１実施形態では、データが記憶（保留）されていない第１保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【１０１９９】

なお、データの有無に関わらず、第１保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第１保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【１０２００】

このように、実行される第１特別図柄の動的表示に関するデータと、実行される第２特別図柄の動的表示に関するデータとを、それぞれ別々に記憶し、第２特別図柄の動的表示に関するデータが記憶されている場合は、該第２特別図柄の動的表示を優先的に実行し、第２特別図柄の動的表示に関するデータが記憶されていない場合であって、第１特別図柄の動的表示が記憶されている場合は、該第１特別図柄の動的表示を実行する。このように構成することで、第２特別図柄の動的表示を第１特別図柄の動的表示より優先的に実行するとともに、各データに基づいてそれぞれ動的表示を行うことで、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを実行することができる。

【１０２０１】

図５９３に戻って、説明を続ける。普図保留球数カウンタ２０３ｇは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図６１７参照）の中で検出されるスルーゲート６７への球の通過に基づいて、普通図柄表示装置８３で行われる普通図柄の可変表示の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するためのカウンタである。

【１０２０２】

この普図保留球数カウンタ２０３ｇは、保留球数カウンタ２０３ａ，２０３ｂと同様、

電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図６１４のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、スルーゲート６７への球の通過が検出されて普通図柄に関する可変表示の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図６１９のＳ４０６参照）。一方、普図保留球数カウンタ２０３ｇは、普通図柄の可変表示が実行される毎に１減算される（図６３２のＳ７０５参照）。

【１０２０３】

普図保留球格納エリア２０３ｈは、スルーゲート６７への球の通過の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した普図当たりカウンタＣ４を記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図６１７参照）の中で、球がスルーゲート６７を通過したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから普図当たりカウンタＣ４の値を取得し、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納する。普図保留球格納エリア２０３ｈは、普通図柄の一の保留球に対応するデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）を有している（図５９４参照）。

【１０２０４】

普図保留球実行エリア２０３ｉは、実行を開始する、或いは、実行中の普通図柄の当たり抽選や可変表示の処理において参照すべきデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）を記憶するためのメモリである。

【１０２０５】

ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングであることを検出すると、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定等の処理を実行するために、上述した普図保留球格納エリア２０３ｈに記憶されているデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）のうち、一のデータをこの普図保留球実行エリア２０３ｉへシフトする。なお、第３１実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【１０２０６】

ここで、再び図５９４を参照して、普図保留球格納エリア２０３ｈおよび普図保留球実行エリア２０３ｉの詳細について説明する。普図保留球格納エリア２０３ｈおよび普図保留球実行エリア２０３ｉは、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定等の処理を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。

【１０２０７】

上述したように、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定には、普通図柄の当たり抽選に使用する普図当たりカウンタＣ４が用いられる。普図保留球格納エリア２０３ｈは、球がスルーゲート６７を通過した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファ２０３ｃから取得される普図当たりカウンタＣ４の値を記憶する。

【１０２０８】

普図保留球格納エリア２０３ｈは、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、普図当たりカウンタＣ４の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。

【１０２０９】

この普図保留球格納エリア２０３ｈには、球がスルーゲート６７を通過したタイミングで取得されるデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号が小さいエリアほど、時間的に古いスルーゲート６７への球の通過に対応するデータが記憶され、普図保留第１エリアには、時間的に最も古いスルーゲート６７への球の通過に対応するデータが記憶されることになる。

【１０２１０】

一方、普図保留球実行エリア２０３ｉは、１つのエリアのみで構成されている。この普

図保留球実行エリア２０３ｉには、普図保留球格納エリア２０３ｈと同様に、普図当たりカウンタＣ４の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。

【１０２１１】

ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行タイミングになったことを判断すると、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１エリアに記憶されているデータを、この普図保留球実行エリア２０３ｉにシフトする。

【１０２１２】

そして、普図保留球実行エリア２０３ｉにシフトされたデータを、普図変動処理（図６３５参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて、当たり抽選を行うと共に、可変表示の内容を決定する。普通図柄表示装置８３では、主制御装置１１０の制御により、この決定された内容に基づいて、可変表示が行われる。

【１０２１３】

データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２０１は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングとなったことを判断すると、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１エリアの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）の乱数値を、普図保留球実行エリア２０３ｉの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）へシフトする。

【１０２１４】

そして、普図保留球実行エリア２０３ｉへのデータのシフトが終了すると、普図保留第１エリアが空き状態となるため、普図保留球格納エリア２０３ｈの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号が１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第３１実施形態では、普図保留球格納エリア２０３ｈにおいて、データが記憶（保留）されている普図保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【１０２１５】

ここで、普図保留球格納エリア２０３ｈ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「４」であり、普図保留球格納エリア２０３ｈの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、普図保留第１エリアのデータが、普図保留球実行エリア２０３ｉへシフトされ、普図保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、普図保留第２エリアのデータを、普図保留第１エリアへシフトし、普図保留第３エリアのデータを、普図保留第２エリアへシフトし、普図保留第４エリアのデータを、普図保留第３エリアへシフトする。

【１０２１６】

また、例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、普図保留第２エリアのデータのみを、普図保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第３１実施形態では、データが記憶（保留）されていない普図保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【１０２１７】

なお、データの有無に関わらず、普図保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、普図保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不要となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【１０２１８】

図５９３に戻り、説明を続ける。時短終了フラグ２０３ｊは、オン状態で時短終了条件が成立していることを示すためのフラグである。この時短終了フラグ２０３ｊは、パチンコ機１０の電源投入時のＲＡＭクリア時（図６１４のＳ１１７参照）に初期値としてオフ

に設定される。そして、第３１実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の動的表示の停止時の処理である変動停止処理において実行される時短計数処理内で、後述する特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値でなくなったとき、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値でなくなったとき、又は、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値でなくなったときにオンに設定される（図６２３のＳ５３１０参照）。その後、普通電役制御処理において実行される普通電役終了処理内で、普通電役ユニット７２のエンディング時間（第３１実施形態では、「２００秒」）が経過したタイミングでオフに設定される（図６３５のＳ８３３参照）。

【１０２１９】

次いで、状態変化制御としての時短フラグ２０３ｋは、オン状態で「時間短縮状態」であって、普通図柄の高確率状態であり、かつ、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役ユニット７２の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短フラグ２０３ｋは、パチンコ機１０の電源投入時のＲＡＭクリア時（図６１４のＳ１１７参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第３１実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの終了時において、当選した大当たり種別が大当たり種別「時短Ａ」である場合に時短フラグ２０３ｋがオンに設定される（図６３１のＳ６６０２参照）。その後、普通電役制御処理において実行される普通電役終了処理内で、普通電役のエンディング時間が経過しており、時短終了フラグ２０３ｊがオンに設定されている場合にオフに設定される（図６３５のＳ８３４参照）。

【１０２２０】

第３１実施形態のパチンコ機１０では、状態変化制御としての時短フラグ２０３ｋがオンされている場合に、普通図柄の高確率状態として、普図当たり乱数テーブル２０２ｉが参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるとともに、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル２０２ｊが参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役ユニット７２の開放長期化状態として普通電役開放テーブル２０２ｋが参照されて普通電役ユニット７２の開放駆動が行われる。

【１０２２１】

次いで、特図１時短カウンタ２０３ｍは、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第１特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。

【１０２２２】

この特図１時短カウンタ２０３ｍは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図６１４のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」クリアされる（図６２４のＳ６０２参照）。そして、大当たり終了処理において、当選した大当たり種別が大当たり種別「時短Ａ」である場合に、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じた作動回数が設定される（図６３１のＳ６６０３参照）。一方、特図１時短カウンタ２０３ｍの値は、「時間短縮状態」において、第１特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図６２３のＳ５３０２参照）。

【１０２２３】

そして、特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」となった場合に（図６２３のＳ５３０３：Ｎｏ）、第１特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短終了フラグ２０３ｊをオンに設定するように構成されている。

【１０２２４】

次いで、特図２時短カウンタ２０３ｎは、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。

【１０２２５】

この特図２時短カウンタ２０３ｎは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図６１４のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理に

おいても大当たり時の初期化処理として、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」クリアされる（図６２４のＳ６０２参照）。そして、大当たり終了処理において、当選した大当たり種別が大当たり種別「時短Ａ」である場合に、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じた作動回数が設定される（図６３１のＳ６６０３参照）。一方、特図２時短カウンタ２０３ｎの値は、「時間短縮状態」において、第２特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図６２３のＳ５３０６参照）。

【１０２２６】

そして、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」となった場合に（図６２３のＳ５３０７：Ｎｏ）、第２特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短終了フラグ２０３ｊをオンに設定するように構成されている。

【１０２２７】

次いで、合計時短カウンタ２０３ｏは、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。

【１０２２８】

この合計時短カウンタ２０３ｏは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図６１４のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」クリアされる（図６２４のＳ６０３参照）。そして、大当たり終了処理において、当選した大当たり種別が大当たり種別「時短Ａ」である場合に、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じた作動回数が設定される（図６３１のＳ６６０３参照）。一方、合計時短カウンタ２０３ｏの値は、「時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図６２３のＳ５３０４及びＳ５３０８参照）。

【１０２２９】

そして、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」となった場合に（図６２３のＳ５３０５：Ｎｏ又はＳ５３０９：Ｎｏ）、特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短終了フラグ２０３ｊをオンに設定するように構成されている。

【１０２３０】

大当たりフラグ２０３ｐは、特定領域７３ｄを球が通過したことに基づいて大当たり状態を発生させるか否かを判別するためのフラグである。

【１０２３１】

この大当たりフラグ２０３ｐは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図６１４のＳ１１７参照）によって、初期値としてオフに設定される。そして、小当たり遊技中に開放され得る特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合に、大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定される（図６２７のＳ６２０９参照）。一方、後述する当たり処理（図６２４参照）において、大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定されていると判別された場合（図６２４のＳ６０６：Ｙｅｓ参照）、この大当たりフラグ２０３ｐがオフに設定される（図６２４のＳ６０７参照）。大当たりフラグ２０３ｐがオンからオフに設定された後は、大当たり種別又は小当たり種別に応じた大当たり遊技が開始されるように構成されている。

【１０２３２】

主制御装置１１０のＲＯＭ２０２には、第１特別図柄又は第２特別図柄の抽選遊技において大当たりに当選した場合に、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの開放制御のために参照される大当たり開放テーブル２０２ｇが格納されている。

【１０２３３】

ここで、図６０５を参照して、大当たり開放テーブル２０２ｇについて説明する。図６０５は、ＲＯＭ２０２に記憶される大当たり開放テーブル２０２ｇの一例を模式的に示した模式図である。大当たり開放テーブル２０２ｇは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり時に参照され、各特別図柄の大当たりを発生した大当たり種別又は小当たり種別に基づいて、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの開放態様等（ラウンド回数、オー

プニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）、及び、大当たり終了後に移行する遊技状態が規定されている。

【１０２３４】

まず、大当たり開放テーブル２０２ｇは、遊技状態毎に入賞し易い第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｂ（以下、第１始動口６４と下側第２始動口７１ａと、上側第２始動口７１ｂとを総称して、「始動口６４，７１」と称する場合がある）に基づいて選択される大当たりに当選した大当たり種別又は小当たりに当選した小当たり種別に基づいて開放態様等が区分けされている。

【１０２３５】

具体的には、「通常遊技状態Ａ」において、大当たり種別「通常Ａ」、「時短Ａ」若しくは「通常Ｂ」に当選した場合、又は、小当たり種別「通常Ｃ」に当選した場合に参照される「通常遊技状態Ａ」用と、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、大当たり種別「通常Ａ」、「時短Ａ」若しくは「通常Ｂ」に当選した場合、又は、小当たり種別「通常Ｃ」に当選した場合に参照される「時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用とで、大入賞口開閉板６５ａの開放態様等が規定されている。

【１０２３６】

図６０５で示すように、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態Ａ」用において、大当たり種別「通常Ａ」又は「通常Ｂ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａ（以下、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａを、「大入賞口」と称する場合がある）が、１０ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、その大当たりのオープニング時間（以下、オープニング時間を、「ＯＰ時間」と称する場合がある）が「３０秒」に設定され、その大当たりの１のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間（以下、インターバル時間を、「ＩＴ時間」と称する場合がある）が「１秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間（以下、エンディング時間を、「ＥＤ時間」と称する場合がある）が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。

【１０２３７】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態Ａ」用において、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａ（以下、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａを、「大入賞口」と称する場合がある）が、１０ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、その大当たりのオープニング時間が「３０秒」に設定され、その大当たりの１のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間が「１秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間が「０．０５秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。

【１０２３８】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態Ａ」用において、小当たり種別「通常Ｃ」に当選し、１ラウンド目の小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。なお、大当たり開放テーブル２０２ｇにおけるいずれかの小当たり種別に当選時のＯＰ時間は、小当たり遊技（１ラウンド目）で特定領域７３ｄへ球を通過させた場合に大当たり遊技（２ラウンド目）へ移行する際の時間を意味する。

【１０２３９】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用におい

て、大当たり種別「通常Ａ」、「時短Ａ」又は「通常Ｂ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、１０ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「０．０５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「０．０５秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。

【１０２４０】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、小当たり種別「通常Ｃ」に当選し、１ラウンド目の小入賞口ユニット７３の開放中における特定領域７３ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間が「１秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「０．０５秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。

【１０２４１】

このように、右打ち遊技が維持されて連続的に特別図柄の大当たりが頻発する「連荘」状態において、いずれかの大当たり種別に当選した場合における大当たり時のＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間を、不利状態としての「通常遊技状態」における初回大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間より短く構成することで、「連荘」状態中における大当たり全体の消化時間を短くし、「連荘」状態において次の大当たりへの到達時間を短くすることが可能となる。

【１０２４２】

より詳細には、例えば、「時間短縮状態」における小当たり種別「通常Ｃ」当選に基づく大当たり時のエンディング時間は「０．０５秒」となり、該大当たり終了後の「通常遊技状態Ｂ」において、第２特別図柄の動的表示の残保留が小当たり種別「通常Ｃ」に当選した場合の変動時間は「１秒」となり（図６００（ｂ）、図６０２（ｂ）及び図６０４（ｂ）参照）、さらに、該小当たり当選時のオープニング時間は「０．０５秒」となる（図６０６参照）。

【１０２４３】

よって、「時間短縮状態」において小当たり種別「通常Ｃ」に当選した場合の大当たりの終了から、次の大当たり（小当たり当選に基づく小入賞口ユニット７３の開放）までの時間は約１秒となるため、遊技者が大当たりエンディング中に打ち出した遊技球を、小当たり種別「通常Ｃ」への当選に基づいて開放された小入賞口ユニット７３にそのまま入球させることも可能となる。よって、遊技者が右打ち遊技中における遊技仕様について深く理解していない場合であっても、即座に次の大当たりを開始することができ、遊技者は不安感を抱くことなく円滑に「連荘」状態を遊技することができる。

【１０２４４】

そして、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くし得ることで、「連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。

【１０２４５】

さらに、不利状態としての「通常遊技状態」における初回大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間を、「連荘」状態における大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間より長くすることで、その時間において多種多様な演出を実行することが可能となる。このように構成することで、例えば、初回大当たりのＯＰ時間やＥＤ時間にパチンコ機１０における遊技方法の説明（例えば、発射態様の示唆や、カードサンドに挿入中のカードの抜き忘れ防止示唆、今後の遊技状態の説明等）や、「通常遊技状態」から初回大当たりしたことを祝福する演出を実行することができ、遊技者にパチンコ機１０の遊技方法を理解させ易くしたり、漸く大当たりしたことを実感させて遊技者の興趣向上に資する演

出を行うことができる。
【１０２４６】
なお、大当たり種別に基づく大当たり時の大入賞口開閉板６５ａの開放態様等（ＯＰ時間、ＩＴ時間、ＥＤ時間、回数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数および移行遊技状態）は、上記実施形態に限定されるものではなく、適宜変更可能である。具体的には、大当たり種別毎に開放回数（ラウンド数）を異ならせるように構成してもよいし、大当たり種別毎に最大開放時間を変更するように構成してもよいし、最大入賞個数を変更するように構成してよい。当選した大当たり種別毎に払い出され得る賞球数が異なることで、当選した大当たり種別に応じて直接的に付与される遊技価値に違いを生じさせることができる。
【１０２４７】
また、大当たり種別毎に別々の遊技状態に移行する必要はなく、複数の大当たり種別で共通的な遊技状態に移行するように構成してもよい。さらに、ＯＰ時間とＥＤ時間とを異ならせるように構成してもよいし、ＩＴ時間をＯＰ時間やＥＤ時間より長い時間に設定してもよい。また、１のラウンドの最小開放時間を、ＩＴ時間やＯＰ時間、ＥＤ時間より短い時間に設定してもよい。さらに、大当たり種別毎にＯＰ時間、ＩＴ時間又はＥＤ時間の少なくとも１つ以上を同一な時間となるように設定してもよい。
【１０２４８】
次に、図６０６を参照して、小当たり開放テーブル２０２ｈについて説明する。図６０６は、ＲＯＭ２０２に記憶される小当たり開放テーブル２０２ｈの一例を模式的に示した模式図である。小当たり開放テーブル２０２ｈは、第２特別図柄の小当たり時に参照され、小当たり発生時の小当たり種別に基づいて、小入賞口ユニット７３の小入賞口開閉板７３ａの開放態様等（１のラウンドにおける開放回数、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）が規定されている。
【１０２４９】
この小当たり開放テーブル２０２ｈは、小当たり当選時の遊技状態と、特別図柄の種類と、小当たり種別とに基づいて開放態様等が区分けされている。具体的には、不利状態としての「通常遊技状態Ａ」において小当たりに当選した場合に参照される「通常遊技状態Ａ」用と、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において小当たりに当選した場合に参照される「時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用とで、小入賞口開閉板７３ａの開放態様が規定されている。
【１０２５０】
図６０６で示すように、小当たり開放テーブル２０２ｈの「通常遊技状態Ａ」用において、小当たり種別「小当たりＡ」に当選した場合には、小入賞口ユニット７３の小入賞口開閉板７３ａが１のラウンド中に１０回開放され、ＯＰ時間が「５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定され、ＥＤ時間が「５秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の小当たり遊技終了後は、特定領域７３ｄを球が通過していないため、不利状態としての「通常遊技状態Ａ」に移行する。
【１０２５１】
次いで、小当たり開放テーブル２０２ｈの「通常遊技状態Ａ」用において、小当たり種別「通常Ｃ」に当選した場合には、小入賞口ユニット７３の小入賞口開閉板７３ａが１のラウンド中に１０回開放され、ＯＰ時間が「５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。そして、小当たり種別「通常Ｃ」の小当たり遊技終了後は、特定領域７３ｄを球が通過したことに基づいて大当たり遊技（９ラウンド）へと移行する。なお、小当たり種別「通常Ｃ」の当選時に特定領域７３ｄを球が通過した場合、小当たり遊技としてのエンディング時間へは移行せず、大当たり遊技のオープニング時間（即ち、「３０秒」（図６０５参照））へ移行する。このため、小当たり種別「通常Ｃ」の当選時に特定領

域７３ｄを球が通過した場合のＥＤ時間は設定されない。

【１０２５２】

次いで、小当たり開放テーブル２０２ｈの「時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、小当たり種別「小当たりＡ」に当選した場合には、小入賞口ユニット７３の小入賞口開閉板７３ａが１のラウンド中に１０回開放され、ＯＰ時間が「０．０５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定され、ＥＤ時間が「５秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の小当たり遊技終了後は、特定領域７３ｄを球が通過していないため、小当たり当選時の遊技状態に戻る。

【１０２５３】

次いで、小当たり開放テーブル２０２ｈの「時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、小当たり種別「通常Ｃ」に当選した場合には、小入賞口ユニット７３の小入賞口開閉板７３ａが１のラウンド中に１０回開放され、ＯＰ時間が「０．０５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１５個」に設定される。そして、小当たり種別「時短Ｃ」の小当たり遊技終了後は、特定領域７３ｄを球が通過したことに基づいて大当たり遊技（９ラウンド）へと移行する。

【１０２５４】

このように、右打ち遊技が維持されて連続的に特別図柄の大当たりが頻発する「連荘」状態において、いずれかの小当たり種別に当選した場合における小当たり時のＯＰ時間及びＥＤ時間を、不利状態としての「通常遊技状態Ａ」における小当たり時のＯＰ時間及びＥＤ時間より短く構成することで、「連荘」状態中における小当たり遊技から大当たり遊技への移行時間を短くし、「連荘」状態において次の大当たりへの到達時間を短くすることが可能となる。これにより、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くし得ることで、「連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。

【１０２５５】

ここで、図６０７～図６０９を参照して、「時間短縮状態」及び「通常遊技状態Ｂ」の右打ち遊技において、遊技状態の移行態様、スルーゲート６７における球の検出態様、普通図柄の可変表示の実行態様、普通電役ユニット７２の駆動態様、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７における球の検出態様、入球口切換弁ソレノイド７５ｃによる入球口切換弁７５の動作態様、第１非電動役物ユニット５４の開閉態様、下側第２始動口７１ａにおける球の検出態様、第２非電動役物ユニット５５の開閉態様、上側第２始動口７１ｂにおける球の検出態様、特別図柄２の変動表示の実行態様、特別図柄２での小当たり当選に基づく小入賞口ソレノイド７３ｂによる小入賞口開閉板７３ａの開閉態様、小入賞口スイッチ７３ｃにおける球の検出態様、特定領域ソレノイド７３ｆによる特定領域開閉板７３ｅの開閉態様、特定領域スイッチ７３ｇにおける球の検出態様、該特定領域スイッチ７３ｇへの球の検出に基づく大当たりフラグ２０３ｐ（図５９３参照）の設定態様、大入賞口ソレノイド６５ｂによる大入賞口開閉板６５ａの開閉態様、大入賞口スイッチ６５ｃにおける球の検出態様等を説明する。

【１０２５６】

図６０７は、「時間短縮状態」中の右打ち遊技におけるタイミングチャートであり、第１特別図柄の変動表示における大当たり種別「時短Ａ」当選後の「時間短縮状態」中を示すタイミングチャートである。また、図６０８は、「時間短縮状態」中の右打ち遊技におけるタイミングチャートであり、図６０７に示す特別図柄２の変動表示の小当たり当選に基づく大当たり後の「時間短縮状態」中を示すタイミングチャートである。さらに、図６０９は、「通常遊技状態Ｂ」中の右打ち遊技におけるタイミングチャートであり、特別図

柄２の変動表示の残保留での大当たり遊技中に普通電役ユニット７２のエンディング時間が終了した場合のタイミングチャートである。

【１０２５７】

図６０７に示すように、「時間短縮状態」において右打ち遊技で球が発射された場合、まず、右打ち遊技で発射された球のほぼ全てが通過可能な位置に配設されたスルーゲート６７において球が検出される。そして、スルーゲート６７への球の通過に基づいて、普通図柄の可変表示が実行される。この普通図柄の可変表示は、「時間短縮状態」において一律「０．１秒」で実行され、当たり又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。「時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示における当選確率が高確率（９９％）となっており、さらに、前提条件として、普通図柄の可変表示で当たりに当選した場合には、普通電役ソレノイド７２ｊが「１秒」オンされ、案内装置としての普通電役開閉板７２ａの開放が５回行われるように構成されている。

【１０２５８】

そして、開放中の普通電役ユニット７２内に右打ち遊技で発射された球が入球すると、普通電役スイッチ７２ｂによって検知される。第３１実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２の１の開放動作における最大入球個数が「２個」に設定されているため（図６１１（ｃ）参照）、該普通電役スイッチ７２ｂによって２個目の入球が検知されると、普通電役ソレノイド７２ｊがオフされ、普通電役ユニット７２は閉鎖状態となり、「２００秒」のエンディング時間を実行する（図６１１（ｃ）参照）。

【１０２５９】

また、普通電役ユニット７２内に入球した２の遊技球のうち、１球目に入球した球は、入球口切換弁７５によって第１非電動役物始動口７６へと誘導される。そして、作用口としての第１非電動役物始動口７６へと入球した球の自重によって、規定動作として第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａが開放される。さらに、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド７５ｃがオンされ、案内装置としての入球口切換弁７５が、切替装置によって所定態様である第１位置（第２非電動役物始動口７７の上方）から特定態様である第２位置（第１非電動役物始動口７６の上方）へと移動する。

【１０２６０】

また、普通電役ユニット７２内に入球した２の遊技球のうち、２球目に入球した球は、入球口切換弁７５によって第２非電動役物始動口７７へと誘導される。そして、流入口としての第２非電動役物始動口７７へと入球した球の自重によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５の第２非電開閉板５５ａが開放される。さらに、感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド７５ｃがオフされ、案内装置としての入球口切換弁７５が、特定態様である第２位置（第１非電動役物始動口７６の上方）から所定態様である第１位置（第２非電動役物始動口７７の上方）へと移動する。

【１０２６１】

規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放されると、右打ち遊技で発射された球が該第１非電動役物ユニット５４内へと入球し、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって検知され、作用物としての主制御装置１１０（図５９２参照）によって第２特別図柄の大当たりの抽選がなされる。また、第１非電動役物ユニット５４内に２の遊技球が入球すると、該入球した２の遊技球の自重によって第１非電動役物ユニット５４は閉鎖される。

【１０２６２】

さらに、指定動作として第２非電動役物ユニット５５が開放されると、右打ち遊技で発射された球が該第２非電動役物ユニット５５内へと入球し、上側第２始動口スイッチ７１ｂ２によって検知され、特別図柄２の変動表示の保留球が貯留される。また、第２非電動役物ユニット５５内に２の遊技球が入球すると、該入球した２の遊技球の自重によって第２非電動役物ユニット５５は閉鎖される。

【１０２６３】

そして、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞に基づいて特別図柄２の変動表示が実行される。この特別図柄２の変動表示が大当たり又は小当たりに当選している場合、変動時間は「５秒」固定で実行される。

【１０２６４】

そして、特別図柄２の変動表示において、小当たり遊技に当選した場合は、小当たりオープニングが０．０５秒間実行された後、小入賞口ソレノイド７３ｂが「０．１秒」オンされ、かつ、開放回数が１０回に設定され小入賞口ユニット７３が開放される。

【１０２６５】

その後、小入賞口ユニット７３内に入球した球が感知部としての小入賞口スイッチ７３ｃによって検知される。また、小入賞口ユニット７３の開放と同時に特定領域ソレノイド７３ｆがオンされて特定領域７３ｄへ球が流入可能となるため、小入賞口ユニット７３内に流入した球が特定領域７３ｄ側へと流下する。そして、特定領域７３ｄへと流下した球が特定領域スイッチ７３ｇによって検知された場合、該検知に伴って大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定される。

【１０２６６】

小入賞口ユニット７３内に１０の遊技球が入球して開放動作が終了すると、大当たりフラグ２０３ｐがオンされていることに基づいて、大当たり状態へと移行する。そして、大当たりオープニングが１秒間実行された後、大入賞口ソレノイド６５ｂがオンされて２ラウンド目が開始され、流入口としての可変入賞装置６５内に入球した球が感知部としての大入賞口スイッチ６５ｃによって検知される。

【１０２６７】

このように、不利状態としての「通常遊技状態」において大当たり種別「時短Ａ」に当選し、該大当たり状態から継続して右打ち遊技を実行していれば、該大当たり状態から「時間短縮状態」に移行して特別図柄２の変動表示の保留球が貯留され、該特別図柄２の変動表示が実行されて小当たり当選に基づく大当たり状態に移行するまでの時間は、僅か数秒程度の短時間となるように構成されているため、遊技者は遊技方法に迷うことなく「連荘」状態を遊技することができる。

【１０２６８】

次いで、図６０８で示すように、図６０７における特別図柄２の小当たり当選に基づく大当たり状態が終了すると、普通電役ユニット７２は「２００秒」のエンディング時間を実行中となっており、未だ状態変化制御としての時短フラグ２０３ｋはオンされているため、「時間短縮状態」へと移行する。そして、右打ち遊技で発射された球のほぼ全てが通過可能な位置に配設されたスルーゲート６７において球が検出される。

【１０２６９】

ここで、普通電役ユニット７２はエンディングを実行中となっているため、普通図柄の可変表示は実行されない。このため、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ず、普通電役ソレノイド７２ｊがオンされないため、普通電役ユニット７２は閉鎖状態のままとなる。よって、普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７へも入球不可又は困難な状態となり、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５も開放され得ない状態となる。

【１０２７０】

一方、大当たり状態から「時間短縮状態」へと移行すると、図６０７における「時間短縮状態」において貯留された特別図柄２の変動表示の保留球（所謂、残保留）が実行される。この特別図柄２の変動表示は、保留球数が「２個～４個」である場合、即ち、特別図柄２の変動表示の残保留が実行される場合、小当たりとなる抽選結果の変動時間は「１秒」固定で実行される。

【１０２７１】

そして、特別図柄２の変動表示において、小当たり遊技に当選した場合は、小当たりオープニングが０．０５秒間実行された後、小入賞口ソレノイド７３ｂが「０．１秒」オンされ、かつ、開放回数が１０回に設定され小入賞口ユニット７３が開放される。

【１０２７２】
その後、小入賞口ユニット７３内に入球した球が小入賞口スイッチ７３ｃによって検知される。また、小入賞口ユニット７３の開放と同時に特定領域ソレノイド７３ｆがオンされて特定領域７３ｄへ球が流入可能となるため、小入賞口ユニット７３内に流入した球が特定領域７３ｄ側へと流下する。そして、特定領域７３ｄへと流下した球が特定領域スイッチ７３ｇによって検知された場合、該検知に伴って大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定される。
【１０２７３】
小入賞口ユニット７３内に１０の遊技球が入球して開放動作が終了すると、大当たりフラグ２０３ｐがオンされていることに基づいて、大当たり状態へと移行する。そして、大当たりオープニングが１秒間実行された後、大入賞口ソレノイド６５ｂがオンされて２ラウンド目が開始され、可変入賞装置６５内に入球した球が大入賞口スイッチ６５ｃによって検知される。
【１０２７４】
このように、「時間短縮状態」中に特別図柄２の変動表示の残保留球が実行されて小当たり当選に基づく大当たり状態に移行するまでの時間も、僅か数秒程度の短時間となるように構成されているため、遊技者が遊技仕様を詳細に理解していない場合であっても、右打ち遊技を継続することで容易に「連荘」状態を遊技することができる。
【１０２７５】
次いで、図６０９で示すように、特別図柄２の変動表示の残保留での大当たり遊技中に普通電役ユニット７２のエンディング時間が終了すると、該大当たり遊技後に特別図柄２の変動表示の保留球が残存している場合は「通常遊技状態Ｂ」へと移行する。そして、右打ち遊技で発射された球のほぼ全てが通過可能な位置に配設されたスルーゲート６７において球が検出される。
【１０２７６】
ここで、普通図柄の可変表示は、不利状態としての「通常遊技状態」において一律「１秒」で実行され、ハズレとなる結果のみが導出されるように構成されている。このため、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ず、普通電役ソレノイド７２ｊがオンされないため、普通電役ユニット７２は閉鎖状態のままとなる。よって、普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７へも入球不可又は困難な状態となり、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５も開放され得ない状態となる。
【１０２７７】
一方、大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」へと移行すると、図６０７における「時間短縮状態」中に貯留された特別図柄２の変動表示の保留球が実行される。この特別図柄２の変動表示は、一律「１秒」で実行され、大当たり結果、小当たり結果又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。
【１０２７８】
そして、特別図柄２の変動表示において、小当たり遊技に当選した場合は、小当たりオープニングが０．０５秒間実行された後、小入賞口ソレノイド７３ｂが「０．１秒」オンされ、かつ、開放回数が１０回に設定され小入賞口ユニット７３が開放される。
【１０２７９】
その後、小入賞口ユニット７３内に入球した球が小入賞口スイッチ７３ｃによって検知される。また、小入賞口ユニット７３の開放と同時に特定領域ソレノイド７３ｆがオンされて特定領域７３ｄへ球が流入可能となるため、小入賞口ユニット７３内に流入した球が特定領域７３ｄ側へと流下する。そして、特定領域７３ｄへと流下した球が特定領域スイッチ７３ｇによって検知された場合、該検知に伴って大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定される。
【１０２８０】
小入賞口ユニット７３内に１０の遊技球が入球して開放動作が終了すると、大当たりフ

ラグ２０３ｐがオンされていることに基づいて、大当たり状態へと移行する。そして、大当たりオープニングが１秒間実行された後、大入賞口ソレノイド６５ｂがオンされて２ラウンド目が開始され、可変入賞装置６５内に入球した球が大入賞口スイッチ６５ｃによって検知される。

【１０２８１】

このように、「通常遊技状態Ｂ」中に特別図柄２の変動表示の残保留球が実行されて小当たり当選に基づく大当たり状態に移行するまでの時間も、僅か数秒程度の短時間となるように構成されているため、遊技者が遊技仕様を詳細に理解していない場合であっても、右打ち遊技を継続することで容易に「連荘」状態を遊技することができる。

【１０２８２】

即ち、第３１実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄１の変動表示が大当たり種別「時短Ａ」に当選して「連荘」状態となる場合、該大当たり種別「時短Ａ」当選に基づく大当たり状態から、「時間短縮状態」及び「通常遊技状態Ｂ」を経て「連荘」状態が終了するまでの間において実行される各特別図柄の変動表示、小当たりオープニング、大当たりオープニング及び大当たりエンディングの実行時間が極めて短時間となるように構成されているため、遊技者が「連荘」状態の遊技方法について理解していない場合であっても、第３図柄表示装置８１において表示される右打ち遊技示唆に従って遊技することで、戸惑うことなく「連荘」状態を消化することができる。

【１０２８３】

次に、図６１０を参照して、時短終了条件テーブル２０２ｍについて説明する。図６１０は、ＲＯＭ２０２に記憶される時短終了条件テーブル２０２ｍの一例を模式的に示した模式図である。時短終了条件テーブル２０２ｍは、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示において当選した大当たり遊技の終了時（遊技状態移行時）に参照され、大当たり種別又は小当たり種別ごとに「時短機能」の終了条件がそれぞれ規定されている。

【１０２８４】

第３１実施形態の「時短機能」は、いずれかの特別図柄において大当たり遊技が導出されるか、或いは、以下に示す複数の時短終了条件のうち、いずれか１の条件が成立することによって終了するように構成されている。具体的な時短終了条件としては、大当たり終了後の第１特別図柄の動的表示の実行回数を示す「特図１時短回数」と、大当たり終了後の第２特別図柄の動的表示の実行回数を示す「特図２時短回数」と、大当たり終了後の第１特別図柄および第２特別図柄の動的表示の合計実行回数を示す「合計時短回数」と、が規定されている。

【１０２８５】

図６１０で示すように、大当たり種別「通常Ａ」若しくは「通常Ｂ」、又は、小当たり種別「通常Ｃ」が実行された場合、「特図１時短回数」、「特図２時短回数」及び「合計時短回数」はそれぞれ「０回」に設定され、「時短機能」が付与されず、不利状態としての「通常遊技状態」に移行する。

【１０２８６】

次いで、大当たり種別「時短Ａ」が実行された場合、「特図１時短回数」は「５回」、「特図２時短回数」は「１回」、「合計時短回数」は「６回」に設定される。

【１０２８７】

なお、第３１実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の動的表示の実行によって時短回数による時短終了条件が成立した場合であっても、該特別図柄の動的表示の終了時において即座に不利状態としての「通常遊技状態」に移行しないように構成されている。これは、「時間短縮状態」中の普通電役ユニット７２の開放動作終了後に実行される「２００秒」のエンディング時間の終了時において、時短終了条件が成立している場合に「通常遊技状態（「通常遊技状態Ａ」又は「通常遊技状態Ｂ」）」に移行するように構成されているためである。

【１０２８８】

ここで、仮に、普通電役ユニット７２のエンディング時間が短く（例えば、「０．１秒

」）構成されている場合を想定する。上述したように、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行すると、スルーゲート６７への球の通過に基づいて普通図柄の可変表示が実行され、高確率で当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放される。そして、該普通電役ユニット７２に２の遊技球が入球すると該普通電役ユニット７２は閉鎖状態となる。

【１０２８９】

普通電役ユニット７２が閉鎖状態となると、エンディング時間の「０．１秒」を経て１の開放動作を終了し、次いで、「時間短縮状態」における２回目の普通図柄の可変表示が実行されることになる。そして、遊技仕様通りに遊技を行っている場合、次の普通図柄の可変表示が実行され得るタイミングでは、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の１回転目は実行中であるか、若しくはこれから実行される（即ち、これから第２非電動役物ユニット５５内の第１非電動役物始動口７６に入球する）状態であり（図６０７参照）、未だ特図２時短回数に基づく時短終了条件が成立していない状態であるため、引き続き「時間短縮状態」を継続し得る遊技状態となる。

【１０２９０】

このため、普通電役ユニット７２の閉鎖後の普通図柄の可変表示は、「時間短縮状態」において実行を開始することになり、再び高確率で当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放され得る状態となり、第２特別図柄の動的表示の保留球をさらに貯留可能な状態となる。

【１０２９１】

上述したように、第２特別図柄の動的表示は高確率で大当たり又は小当たりを導出可能に構成されているため（図５９５（ｂ）参照）、「時間短縮状態」への１の移行契機において、普通電役ユニット７２が複数回の開放動作を実行可能となることで、第２特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加することにより、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【１０２９２】

しかしながら、普通電役ユニット７２のエンディング時間を「２００秒」とすることで、１回目の普通電役ユニット７２の開放動作の終了後、「２００秒間」はエンディング時間となるため、次の普通図柄の可変表示が実行され得ず、２回目の普通電役ユニット７２の開放もされ得ない。そして、「２００秒」の経過後は、少なくとも「時間短縮状態」における１回目の第２特別図柄の動的表示の大当たり（大当たり種別「通常Ｂ」）又は小当たり当選に基づく大当たり（小当たり種別「通常Ｃ」）が実行済みの状態となるため、該大当たり後の遊技状態は「通常遊技状態（第２特別図柄の動的表示の残保留が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」であって、第２特別図柄の動的表示の残保留が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」）」となる。

【１０２９３】

このため、エンディング時間の「２００秒」が経過した後に実行される普通図柄の可変表示は、不利状態としての「通常遊技状態」において実行されることになり、当たりに当選し得ず、普通電役ユニット７２は開放され得ない。

【１０２９４】

このように構成することで、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通図柄の可変表示が複数回当たりに当選し、第２特別図柄の動的表示の保留球が「４個」を超えて貯留されることを抑制することができる。

【１０２９５】

なお、普通電役ユニット７２のエンディング時間は、「２００秒」以外の他の期間に設定してもよい。例えば、「２００秒」よりも長く（例えば、「４００秒」）設定してもよいし、「２００秒」よりも短く（例えば、「１００秒」）設定してもよい。ただし、「２００秒」よりも短く設定する場合、遊技者の操作によって、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通図柄の可変表示が複数回当たりに当選可能となる可能性がある。

【１０２９６】

具体的には、「時間短縮状態」に移行後、スルーゲート６７に球を通過させて普通電役ユニット７２を開放させ、該普通電役ユニット７２に２の球を入球させると同時に右打ち遊技を停止させると、普通電役ユニット７２は閉鎖してエンディング状態となる。そして、普通電役ユニット７２に２の球を入球させたことにより、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５が開放された状態となる。

【１０２９７】

ここで、普通電役ユニット７２に２の球を入球させるのと同時に右打ち遊技を停止させた場合、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５に球が入球していないため、第２特別図柄の動的表示が実行されていない状態となる。よって、時短終了条件である「第２特別図柄の動的表示が１回実行」された状態にはなり得ないため、この状態で球の発射を停止させて待機した場合、時短終了条件は成立せず、「時間短縮状態」が継続された状態で普通電役ユニット７２のエンディング時間のみが経過していく状態となる。また、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であるため、該第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５内に球が入球するまで、それぞれの開放状態が維持される。

【１０２９８】

その後、普通電役ユニット７２のエンディング時間が経過した状態で右打ち遊技を再開すると、開放状態を維持していた第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５にそれぞれ２の球が入球し、該第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５は閉鎖状態となる。

【１０２９９】

そして、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５が閉鎖されると、スルーゲート６７に球が通過し、「時間短縮状態」において普通図柄の可変表示が実行されることになるため、高確率で当たりに当選して、再度普通電役ユニット７２が開放可能となり、第２特別図柄の動的表示の保留球をさらに貯留可能となってしまう。

【１０３００】

このように、普通電役ユニット７２のエンディング時間を多少延ばした程度に設定（例えば、「１００秒」）すると、上述したような遊技者による故意の操作により、「時間短縮状態」への１の移行契機において、普通電役ユニット７２が複数回の開放動作を実行可能となり、第２特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加することにより、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【１０３０１】

従って、第２特別図柄の動的表示が小当たり又は大当たりに当選した場合の変動時間（即ち、「５秒」又は「１秒」）と、該小当たり又は大当たりに基づいて実行される大当たり状態の消化時間（第３１実施形態では、約「６０秒」）を鑑みて、普通電役ユニット７２のエンディング時間は、第３１実施形態のパチンコ機１０の「連荘」状態を遊技仕様通りに遊技した場合の、該「連荘」状態を終えることになる最後の大当たりの前後でエンディングが終了する程度の時間、即ち、第２特別図柄の動的表示における３回の大当たりを消化し得る程度の時間（即ち、「２００秒」）に設定するのが望ましい。

【１０３０２】

また、時短終了条件は上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、普通図柄の可変表示の実行回数によって時短終了条件が成立するように構成してもよい。例えば、「時間短縮状態」における普通図柄の当たり確率を１００／１００とし、必ず当たりに当選するように構成した上で、「時間短縮状態」において普通図柄の可変表示が「１回」実行された場合に時短終了条件が成立するように構成してもよい。

【１０３０３】

このように構成することで、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通電役ユ

ニット７２の開放動作を１回に限定することができ、第２特別図柄の動的表示の保留球の貯留数を「４個」に限定することができる。

【１０３０４】

次に、図６１１（ａ）から図６１１（ｃ）を参照して、普図当たり乱数テーブル２０２ｉ、普図変動テーブル２０２ｊ及び普通電役開放テーブル２０２ｋの詳細について説明する。まず、図６１１（ａ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普図当たり乱数テーブル２０２ｉの一例を模式的に示した模式図である。

【１０３０５】

上述したように、普図当たり乱数テーブル２０２ｉは、パチンコ機１０の遊技状態が、不利状態としての「通常遊技状態」である普通図柄の低確率状態（「時間短縮状態」ではない期間（特別図柄の大当たり中を含む））の場合に使用される「普通図柄低確率状態」用と、パチンコ機１０の遊技状態が、「普通図柄低確率状態」より普通図柄が当たりとなる確率の高い状態である「時間短縮状態」の場合に使用される「普通図柄高確率状態」用との２種類に分けられる。そして、「普通図柄低確率状態」用と「普通図柄高確率状態」用とのそれぞれに含まれる当たりとなる乱数の数が異なって設定されている。このように、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで当たりとなる乱数の数を異ならせることにより、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで、普通図柄の可変表示において当たりとなる確率が変更される。

【１０３０６】

図６１１（ａ）で示すように、第３１実施形態のパチンコ機１０では、「普通図柄低確率状態」（即ち、「通常遊技状態」）の場合に当たりとなる普図当たりカウンタＣ４の値の数は設定されていない。つまり、「普通図柄低確率状態」（即ち、「通常遊技状態」）における普通図柄の当たり確率は、０／１００となり、普通図柄の可変表示において当たりが導出され得ないように設定されている。

【１０３０７】

一方で、「普通図柄高確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタＣ４の値の数は９９個で、その値「１～９９」が、普図当たり乱数テーブル２０２ｉに規定（設定）されている。つまり、「普通図柄高確率状態」（即ち、「時間短縮状態」）における普通図柄の当たり確率は、９９／１００となり、普通図柄の可変表示においてほぼ当たりが導出されるように設定されている。

【１０３０８】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、普通電役ユニット７２が開放し得ない状況か、開放し易い状況か否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役ユニット７２が開放し易い状況であることによって普通電役ユニット７２へ入賞し得る状況か、普通電役ユニット７２が開放し得ない状況であることで球が普通電役ユニット７２へ入賞し得ない状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【１０３０９】

特に、左打ち遊技が奨励される不利状態としての「通常遊技状態」では、「普通図柄低確率状態」となり、普通図柄の可変表示時間も長く、また、普通電役ユニット７２が開放し得ず、普通電役ユニット７２が開放し得ないため、仮に右打ち遊技で球が発射された場合でも普通電役ユニット７２へ入賞し得ないように構成されている。また、第１始動口６４には普通電役ユニット７２のような入賞を補助する装置が備え付けられておらず、さらに、左打ち遊技で発射された球の流下領域にスルーゲート６７が配置されていないため、左打ち遊技により発射された球が時短機能によって第１始動口６４へ入賞し易くなる構成ではない。よって、換言すれば、「通常遊技状態」では、右打ち遊技されたとしても、その右打ちされた球は、普通電役ユニット７２へ入賞し難く、また、左打ち遊技で発射された球も、時短機能を使わずに第１始動口６４へ入賞させなければならず、第１特別図柄の動的表示を実行させるために自力で第１始動口６４へ入賞させるように構成されている。また、「通常遊技状態」において、右打ち遊技された場合に、スルーゲート６７への球の

通過を起因してエラー報知するように構成することで、遊技者および遊技場の従業員に対して奨励されていない遊技態様であることを示唆することで、遊技者に右打ち遊技での遊技を抑制させてもよい。

【１０３１０】

次いで、図６１１（ｂ）を参照して、普通図柄の可変表示時間を決定するための普図変動テーブル２０２ｊの詳細について説明する。図６１１（ｂ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普図変動テーブル２０２ｊの一例を模式的に示した模式図である。

【１０３１１】

普図変動テーブル２０２ｊは、不利状態としての「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」で参照される「時間短縮状態」用との２種類に分けられる。そして、「通常遊技状態」用と「時間短縮状態」用とで設定される普通図柄の可変表示時間が異なって設定されている。このように、各遊技状態で普通図柄の可変表示時間を異ならせることにより、各遊技状態で普通図柄の当否結果が導出される時間が変更される。

【１０３１２】

図６１１（ｂ）で示すように、第３１実施形態のパチンコ機１０では、不利状態としての「通常遊技状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「１秒」となるように普図変動テーブル２０２ｊで規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「１秒」となるように設定されている。

【１０３１３】

また、「時間短縮状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「０．１秒」となるように普図変動テーブル２０２ｊで規定されている。つまり、「時間短縮状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「０．１秒」となるように設定されている。

【１０３１４】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の可変表示時間を変更することで、スルーゲート６７を球が通過してから、普通電役ユニット７２が開放されるまでの期間を変更することができる。その結果、球がスルーゲート６７を通過した場合に、該スルーゲート６７の通過に起因する可変表示で当たりとなり、該当たりに基づいて普通電役ユニット７２が開放されて、スルーゲート６７を通過した球がそのまま普通電役ユニット７２へ流入し得るか否かを遊技状態によって異ならせることができる。よって、普通図柄の可変表示時間を遊技状態毎に変更することで、１の球のスルーゲート６７及び普通電役ユニット７２への入賞態様を異ならせることができ、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【１０３１５】

特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示時間が短く、当たりに当選し易く、かつ、普通電役ユニット７２の開放時間も長時間となるため、右打ち遊技により発射された球が普通電役ユニット７２へと入賞し得るように構成されている。

【１０３１６】

次いで、図６１１（ｃ）を参照して、普通電役開放テーブル２０２ｋについて説明する。図６１１（ｃ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される普通電役開放テーブル２０２ｋの一例を模式的に示した模式図である。普通電役開放テーブル２０２ｋは、普通図柄の当たり時に参照され、普通図柄の当たりが発生したタイミングにおける遊技状態に基づいて、普通電役ユニット７２の開放（没入）時間、開放回数、インターバル時間及び最大入賞個数が規定されている。

【１０３１７】

普通電役開放テーブル２０２ｋは、普通図柄が抽選された遊技状態に基づいてグループ毎に区分けされている。具体的には、不利状態としての「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」で参照される「時間短縮状態」用とで、普通電役

ユニット７２の開放態様（開放時間）が変更される。
【１０３１８】
図６１１（ｃ）で示すように、第３１実施形態のパチンコ機１０では、不利状態としての「通常遊技状態」においては、普通図柄の可変表示が当たりに当選し得ず、普通電役ユニット７２が開放し得ないため、普通電役開放テーブル２０２ｋに「通常遊技状態」の開放態様は設定されていない。
【１０３１９】
また、「時間短縮状態」において、前提条件として普通図柄に当選した場合に設定される普通電役ユニット７２の開放時間は「１秒」、かつ、開放回数が５回（インターバル時間は「１秒」）となるように普通電役開放テーブル２０２ｋで規定されている。つまり「時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役ユニット７２は、「１秒」×５回＝「５．０秒」の間、開放されるように構成される。さらに、普通電役ユニット７２は、１の開放動作に対する最大入賞個数が「２個」に設定されている。
【１０３２０】
ここで、上述したように、第３１実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に第１特別図柄及び第２特別図柄の始動口は配設されておらず、規定動作として第１非電動役物ユニット５４を開放する始動口である第１非電動役物始動口７６、及び、指定動作として第２非電動役物ユニット５５を開放する始動口である第２非電動役物始動口７７が配設されている。
【１０３２１】
よって、前提条件として普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放され、右打ち遊技で発射した１の遊技球が普通電役ユニット７２に入球すると、該遊技球は主に作用口としての第１非電動役物始動口７６へと入球し、規定動作として第１非電動役物ユニット５４を開放する。また、第１非電動役物ユニット５４は普通電役ユニット７２よりも球の流下方向上流側に配設されているため、該第１非電動役物ユニット５４に２の遊技球が入球して該第１非電動役物ユニット５４が閉鎖されるまで、普通電役ユニット７２へは入球不可又は困難な状態となる。
【１０３２２】
従って、普通電役ユニット７２の開放回数を複数回に分割し、インターバル時間を設けて該普通電役ユニット７２の開放動作時間を長くすることで、該普通電役ユニット７２の開放中に球の流下方向上流側に配設された第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５が開放され、該普通電役ユニット７２への入球が不可又は困難となった場合であっても、該普通電役ユニット７２に最大入賞個数（即ち、「２個」）を入球させることができる。
【１０３２３】
また、「時間短縮状態」において普通電役ユニット７２が開放され、１の開放動作を終了した場合のエンディング時間は「２００秒」に設定されている。このようにエンディング時間を長時間に設定することで、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、複数回の普通図柄の可変表示の当たりに当選し、複数回の普通電役ユニット７２の開放動作が実行され、該普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に複数回入球することで第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５が複数回開放され、第２特別図柄の動的表示の保留球が仕様想定数（即ち、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、貯留される第２特別図柄の動的表示の保留球は「４回」）以上に貯留されることを抑制することができ、想定以上に出玉が獲得可能となることを抑制することができる。
【１０３２４】
これにより、遊技状態に応じて普通電役ユニット７２の開放態様を変更することで、普通電役ユニット７２が開放している期間の長短の違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役ユニット７２が開放している期間が長いことによって普通電役ユニット７２へ入賞し易い状況か、普通電役ユニット７２が

開放し得ないことで、該普通電役ユニット７２へ入賞し得ない状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【１０３２５】

特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「時間短縮状態」においては、普通図柄の高確率状態となり、可変表示時間が短時間で、普通電役ユニット７２の開放期間が長くなって、右打ち遊技により発射された球が普通電役ユニット７２へと入賞し易いように構成されている。

【１０３２６】

よって、「時間短縮状態」で右打ちされた球は、普通電役ユニット７２へ入賞し易く、第２特別図柄の動的表示の保留球数が溜まり易いため、変動短縮機能が作動し易く、第２特別図柄の動的表示が効率良く実行され易いように構成されている。

【１０３２７】

なお、普通図柄の可変表示の当たり確率や可変表示の可変表示時間は、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、「通常遊技状態」等より「時間短縮状態」等の方が普通図柄に当選し易い確率であれば如何様な割合でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の当たり確率を１／１００程度として当たり難くなるように構成してもよいし、「時間短縮状態」における普通図柄の当たり確率を５０／１００＝１／２程度としてもよいし、普通図柄の低確率状態において当たりに当選しないように構成してもよい。また、「通常遊技状態」より「時間短縮状態」等の方が可変表示時間が短ければ如何様な時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の可変表示時間を「３０秒」以上の長い時間（例えば、「１００秒」）としてもよいし、「１０秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。

【１０３２８】

また、普通電役ユニット７２の開放時間や開放回数も、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、普通電役ユニット７２の開放時間として、不利状態としての「通常遊技状態」等より「時間短縮状態」等の方が遊技者にとって有利な開放時間であれば如何様な開放時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」等における普通電役ユニット７２の開放時間を「０．１秒」以上（例えば、「１秒」）に設定してもよいし、開放回数を「１回」以上（例えば、「３回」）に設定してもよい。また、「時間短縮状態」等における普通電役ユニット７２の開放時間を「５秒」以上の長い時間（例えば、「１０秒」）としてもよいし、「５秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。さらに、「時間短縮状態」等における普通電役ユニット７２の開放回数を「５回」以上の多い回数（例えば、「１０回」）としてもよいし、「５回」未満の少ない回数（例えば、「１回」）にしてもよい。

【１０３２９】

図５９２に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図５９３に図示したカウンタ用バッファ２０３ｃ等のほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ。以下、「Ｉ／Ｏ」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【１０３３０】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図６１６参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図６１４参照）において実行さ

れる。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図６３６参照）が即座に実行される。

【１０３３１】

主制御装置１１０のＭＰＵ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２０４を介して入出力ポート２０５が接続されている。入出力ポート２０５には、各入賞口６３，６４，６５，７１，７３に入賞した球や、スルーゲート６７を通過した球、アウト口６６を通って球排出路へ案内された球をそれぞれ検出するためのスイッチ（例えば、普通図柄スイッチ６７ａ、下側第２始動口スイッチ７１ａ２、上側第２始動口スイッチ７１ｂ２、大入賞口スイッチ６５ｃ、小入賞口スイッチ７３ｃ、特定領域スイッチ７３ｇ、普通電役スイッチ７２ｂ、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａ及び普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａ等）を含むスイッチ群並びにセンサ群などからなる各種スイッチ２０８や、電源投入時の立ち上げモードを設定するための設定キー５０１、「設定変更モード」時に押下操作されることにより確率設定値を更新するための設定変更スイッチ５０２、ＲＡＭ２０３に記憶されているデータを消去するためのＲＡＭ消去スイッチ５０３、ＭＰＵ２０１からの駆動・制御信号に基づいて、ベース表示装置４０１の表示制御を行うベース表示装置制御回路４０２が接続される。

【１０３３２】

また、入出力ポート２０５の出力側には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、特別図柄表示装置３７、普通図柄表示装置８３、普通図柄保留ランプ８４、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイド６５ｂや、普通電役ユニット７２の開閉板７２ａを駆動するための普通電役ソレノイド７２ｊ、普通電役ユニット７２内の入球口切換弁７５を駆動するための入球口切換弁ソレノイド７５ｃおよびその他ソレノイド２０９が接続されている。ＭＰＵ２０１は、各種スイッチ２０８，５０２，５０３から出力される信号や、設定キー５０１の状態に基づいて各種処理を実行するとともに、各種処理の実行結果の１つとしてベース表示装置４０１の表示内容等を設定する。

【１０３３３】

払出制御装置１１１は、払出モータ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵ２１１は、そのＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２１３とを有している。

【１０３３４】

払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図６３６参照）が即座に実行される。

【１０３３５】

払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２１４を介して入出力ポート２１５が接続されている。入出力ポート２１５には、主制御装置１１０や払出モータ２１６、発射制御装置１１２などがそれぞれ接続されている。また、払出制御装置１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチ２１７が接続されている。なお、該賞球検出スイッチ２１７は、払出制御装置１１１

に接続されるが、主制御装置１１０には接続されていない。
【１０３３６】
発射制御装置１１２は、主制御装置１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル５１の回転操作量に応じた球の打ち出し強さとなるように球発射ユニット１１２ａを制御するものである。動作体としての球発射ユニット１１２ａは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル５１の回動量に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル５１の操作量に応じた強さで球が発射される。
【１０３３７】
音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４など）２２７における点灯および消灯の出力、可動役物２３の駆動制御、変動演出や、後述する「連荘」中の演出、「保留変化予告」といった第３図柄表示装置８１にて行われる演出の表示態様の設定などを制御するものである。
【１０３３８】
演算装置であるＭＰＵ２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２２３とを有している。
【１０３３９】
音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、枠ボタン２２及び可動役物２３などがそれぞれ接続されている。第３１実施形態では、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成され、音声ランプ制御装置１１３から主制御装置１１０へコマンド送信ができないように構成されている。一方、音声ランプ制御装置１１３と表示制御装置１１４とは、互いにコマンドの送受信が可能に構成されている。
【１０３４０】
また、音声ランプ制御装置１１３は、枠ボタン２２からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示される演出のステージを変更したり、「スーパーリーチ」演出態様等の背面画像を変更したりするように、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７を制御すると共に、表示制御装置１１４へ枠ボタン２２の押下に基づいた表示を第３図柄表示装置８１に表示させるように指示する。
【１０３４１】
表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出や後述する「連荘」中の演出、「保留変化予告」の表示制御を実行するものである。なお、「連荘」中の演出内容の詳細については図６４３～図６５０を参照して後述する。
【１０３４２】
電源装置１１５は、パチンコ機１０の各部に電源を供給するための電源部２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路２５２とを有している。電源部２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置１１０～１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ２０８などの各種スイッチや、ソレノイド２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置１１０～１１４等に対して必要

な電圧を供給する。
【１０３４３】
停電監視回路２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１及び払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０及び払出制御装置１１１のＮＭＩ端子へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理（図６３６参照）を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理を正常に実行し完了することができる。
【１０３４４】
ベース表示装置４０１は、主制御装置１１０内に設けられ且つ入出力ポート２０５と接続されたベース表示装置制御回路４０２に接続される。ベース表示装置制御回路４０２は、ＭＰＵ２０１からの駆動・制御信号に基づいて、ベース表示装置４０１の各７セグメント表示器（図５８４参照）を駆動・制御して、ベース値に関する各種表示を行うものである。
【１０３４５】
ベース値とは、大当たり状態、時間短縮状態を除く通常時において、１００発の球の発射に対して払い出される（賞球される）球の数（割合）である。第３１実施形態のパチンコ機１０では、遊技領域から球排出路へ案内されたアウト球の数（即ち、遊技領域に打ち出された球の数、換言すれば、遊技で使用された球の数。以下「総アウト個数」と称す。）が６００００個となる毎に、その６００００個の球に対するベース値を計測し、保存する。
【１０３４６】
そして、ベース表示装置４０１には、総アウト個数が６００００個に到達するまでの期間中リアルタイムに計測しているベース値（以下「リアルタイムベース値」と称す）と、前回（直近で）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値とに加え、前回よりも１つ前に（前々回）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値と、前々回よりも１つ前に（前々々回）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値とが、所定期間（本実施形態では５秒）毎に切り替えて表示される。リアルタイムベース値以外に過去複数回分のベース値も表示することで、不正行為があったか否かの判断をより正確に行えるようになり、また、その不正行為があった時期もある程度予測可能とすることができる。
【１０３４７】
ここで、図６１２を参照して、音声ランプ制御装置１１３の詳細な電気的構成について説明する。図６１２は、主に音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を示すブロック図である。音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、ＭＰＵ２２１にて実行される各種制御プログラムの他、固定値データとして、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、小当たり種別テーブル２２２ｃ、停止パターンテーブル２２２ｄ、変動パターンテーブル２２２ｅが少なくとも格納されている。これらのテーブル２２２ａ～２２２ｅは、いずれも主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に設けられた大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、小当たり種別テーブル２０２ｃ、停止パターンテーブル２０２ｅ、変動パターンテーブル２０２ｆと同じものである。
【１０３４８】
音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウ

ンタＣ３および変動種別カウンタＣＳ１の各値と、大当たり乱数テーブル２２２ａ、大当たり種別テーブル２２２ｂ、小当たり種別テーブル２２２ｃ、停止パターンテーブル２２２ｄおよび変動パターンテーブル２２２ｅとに基づいて、先読み処理を実行可能に構成されている。

【１０３４９】

そして、この先読み処理によって、その先読み処理の対象となった保留中の変動演出が、結果としてどのような演出となるか（大当たりとなるか否か、「リーチ表示」となるか否か等）をその変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定したり、コクピット表示領域Ｄｂ（図５９１参照）に表示される保留図柄の表示態様を変化させる「保留変化予告」の演出内容（及び実行時期（タイミング））を決定したりする制御を実行する。

【１０３５０】

ＲＡＭ２２３には、特図１変動開始フラグ２２３ａ、特図２変動開始フラグ２２３ｂ、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄ、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ、実行情報格納エリア２２３ｇが少なくとも設けられている。

【１０３５１】

特図１変動開始フラグ２２３ａは、オン状態で第１特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図１変動開始フラグ２２３ａは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、指定動作として主制御装置１１０から出力された特図１停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図６４０のＳ１２３５参照）。そして、第１特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図６４２のＳ１３０２参照）。

【１０３５２】

そして、第３１実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、この特図１変動開始フラグ２２３ａがオンされたことを契機として、待機中の第１特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第１特別図柄の変動演出を実行させるための第１特別図柄の変動演出の設定処理（図６４２のＳ１３０６～Ｓ１３０８参照）を行う。

【１０３５３】

特図２変動開始フラグ２２３ｂは、オン状態で第２特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図２変動開始フラグ２２３ｂは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特図２停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図６４１のＳ１２５５参照）。そして、第２特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図６４２のＳ１３１０参照）。

【１０３５４】

そして、第３１実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、この特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンされたことを契機として、待機中の第２特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第２特別図柄の変動演出を実行させるための第２特別図柄の変動演出の設定処理（図６４２のＳ１３１４～Ｓ１３１６参照）を行う。

【１０３５５】

サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同様に、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）で実行され得る第１特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【１０３５６】

上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている第１保留球数カウンタ２０３ａの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信されるコマンド（保留球数コマンド）に基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃにて、その保留球数を管理するようになっている。

【１０３５７】
　具体的には、音声ランプ制御装置１１３は、第１始動口６４への入球によって第１特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置１１０において第１保留球数カウンタ２０３ａの値が加算された場合に主制御装置１１０より送信される第１保留球数コマンドを受信すると、その第１保留球数コマンドに含まれる、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの加算後の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（図６３９のＳ１２０７参照）。
【１０３５８】
　また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において第１保留球数カウンタ２０３ａの値が減算される場合に主制御装置１１０から送信される第１特別図柄の変動演出に対応する特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第１特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算（更新）する（図６４２のＳ１３０５参照）。このように、第１保留球数カウンタ２０３ａの更新にあわせて主制御装置１１０から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置１１３ではサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新するので、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同期させながら、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新することができる。
【１０３５９】
　サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄは、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同様に、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）で実行され得る第２特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。
【１０３６０】
　上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている第２保留球数カウンタ２０３ｂの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信されるコマンドに基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄにて、その保留球数を管理するようになっている。
【１０３６１】
　具体的には、音声ランプ制御装置１１３は、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入球によって第２特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置１１０において第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が加算された場合に主制御装置１１０より送信される第２保留球数コマンドを受信すると、その第２保留球数コマンドに含まれる、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの加算後の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第２特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納する（図６３９のＳ１２１１参照）。
【１０３６２】
　また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０において第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が減算される場合に主制御装置１１０から送信される第２特別図柄の変動演出に対応する特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第２特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を１減算（更新）する（図６４２のＳ１３１３参照）。このように、第２保留球数カウンタ２０３ｂの更新にあわせて主制御装置１１０から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置１１３ではサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新するので、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同期させながら、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新することができる。
【１０３６３】
　サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値は、各特別図柄の変動演出が奨励される遊技状態において、第３図柄表示装置８１における保留

図柄及び実行図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドの受信に応じてそのコマンドにより示される保留球数をサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納したり（図６３９のＳ１２０７又はＳ１２１１参照）、特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンド、又は、特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドの受信に応じて、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新したりするタイミングで（図６４２のＳ１３０５又はＳ１３１３参照）、遊技状態に応じて奨励される特別図柄に対応する格納後もしくは更新後のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用第１保留球数コマンド又は表示用第２保留球数コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する。

【１０３６４】

表示制御装置１１４では、この表示用第１保留球数コマンド又は表示用第２保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値分の保留図柄と、実行中の変動演出を示す実行図柄とを第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図５９１（ｂ）参照）に表示するように、画像の描画を制御する。

【１０３６５】

上述したように、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同期しながら、その値が変更され、また、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄは、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図５９１（ｂ）参照）に表示される保留図柄の数も、奨励される特別図柄に関する主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【１０３６６】

第１保留情報格納エリア２２３ｅは、保留されている第１特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第１保留球数コマンドによって送信された第１特別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。

【１０３６７】

音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値と、ＲＯＭ２２２に格納された各テーブル２２２ａ～２２２ｄとを用いて、第１特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

【１０３６８】

第２保留情報格納エリア２２３ｆは、保留されている第２特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第２保留球数コマンドによって送信された第２別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。

【１０３６９】

音声ランプ制御装置１１３は、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値と、ＲＯＭ２２２に格納された各テーブル２２２ａ～２２２ｅとを用いて、第２特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

【１０３７０】

実行情報格納エリア２２３ｇは、少なくとも特別図柄表示装置３７で実行され、遊技状

態に応じて第３図柄表示装置８１で実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。

【１０３７１】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の設定等を実行するために、上述した第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１エリア又は第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１エリアに記憶されている変動演出を行うための情報（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１等の各値）を、この実行情報格納エリア２２３ｇへシフトする。

【１０３７２】

ここで、図６１３を参照して、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの詳細について説明する。図６１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの構成を模式的に示す模式図である。

【１０３７３】

第１保留情報格納エリア２２３ｅは、第１保留情報格納第１～第４エリアの４つのエリアを有している。各第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｅ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｅ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｅ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｅ４とが少なくとも設けられている。

【１０３７４】

また、第２保留情報格納エリア２２３ｆは、第１保留情報格納エリア２２３ｅと同様、第２保留情報格納第１～第４エリアの４つのエリアを有している。各第２保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｆ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｆ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｆ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ５が少なくとも設けられている。

【１０３７５】

さらに、実行情報格納エリア２２３ｇには、現在実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に対応する大当たり乱数カウンタＣ１の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｇ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｇ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｇ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア２２３ｇ４と、小当たり種別カウンタＣＫの値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｇ５が少なくとも設けられている。

【１０３７６】

具体的には、実行情報格納エリア２２３ｇが、現在実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出に対応するエリアである。さらに、第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第２エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に２番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第３エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に３番目に古く保留された第１特別図柄の変動演

出に対応するエリアであり、第１保留情報格納第４エリアが、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的に４番目に古く保留された第１特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

【１０３７７】

また、第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第２エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に２番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第３エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に３番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第２保留情報格納第４エリアが、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的に４番目に古く保留された第２特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

【１０３７８】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第１保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、第１保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置１１３は、抽出した各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値をそれぞれ、対応する第１保留情報格納第１～第４エリアのうち該第１保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｅ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｅ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｅ３、変動種別カウンタ格納エリア２２３ｅ４に格納する。

【１０３７９】

具体的には、第１保留球数コマンドに含まれる保留球数がＸ（１≦Ｘ≦４）であれば、その時点で保留されている第１特別図柄の変動演出の数はＸであり、その第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、保留された第１特別図柄の変動演出のうち時間的にＸ番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第１保留情報格納第Ｘエリアの各カウンタ格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に対応するカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を格納する。このとき、主制御装置１１０では、第１保留球数コマンドに含めた各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第Ｘエリアに格納する。つまり、主制御装置１１０の第１保留第Ｘエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が、第１保留情報格納第Ｘエリアに格納されることになる。

【１０３８０】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第２保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、小当たり種別カウンタＣＫ、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、第２保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置１１３は、抽出した各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値をそれぞれ、対応する第３保留情報格納第１～第４エリアのうち該第３保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２２３ｆ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２２３ｆ３、変動種別カウンタ格納エリア２２３ｆ４、小当たり種別カウンタ格納エリア２２３ｆ５に格納する。

【１０３８１】

具体的には、第２保留球数コマンドに含まれる保留球数がＸ（１≦Ｙ≦４）であれば、その時点で保留されている第２特別図柄の変動演出の数はＹであり、その第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値は、保留された第２特別図柄の変動演出のうち時間的にＹ番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第１保留情報格納第Ｙエリアの各カウンタ格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に対応するカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を格納する。このとき、主制御装置１１０では、第２保留球数コマンドに含めた各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を第

２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第Ｙエリアに格納する。つまり、主制御装置１１０の第２保留第Ｙエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１と同じ値が、第２留情報格納第Ｙエリアに格納されることになる。

【１０３８２】

一方、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第１特別図柄の変動演出の開始を意味する特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信すると、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された情報を、実行情報格納エリア２２３ｇに対してシフトする処理を実行する。つまり、第１特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された第１特別図柄の変動演出に対応する第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、現在実行中の第１特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させる。

【１０３８３】

そして、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させた場合は、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させる。

【１０３８４】

また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より第２特別図柄の変動演出の開始を意味する特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドを受信すると、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された情報を、実行情報格納エリア２２３ｇに対してシフトする処理を実行する。つまり、第２特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された第２特別図柄の変動演出に対応する第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、現在実行中の第２特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ５に移動させる。

【１０３８５】

そして、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ５に移動させた場合は、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させる。

【１０３８６】

これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。さらに、第１保留情報格納第１～第４エリア及び第２保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～

第４エリア、及び、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。つまり、音声ランプ制御装置１１３には、主制御装置１１０にて実行中および保留中の第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１が、実行情報格納エリア２２３ｇ並びに第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納される。

【１０３８７】

音声ランプ制御装置１１３では、先読み処理（図示せず）を行う場合に、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄから保留されている第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の数（保留球数）を把握する。そして、その保留球数に基づき、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアのうち、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出が保留されているエリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を先読みし、その変動演出において大当たりとなるか否かや、変動時間等が判定される。例えば、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「１」であって、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が「０」であれば、第１特別図柄の変動演出の保留球数が１回であって第２特別図柄の変動演出の保留球数が０回であるので、第１保留情報格納第１エリアについて、格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を先読みし、判定を行う。また、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「０」であって、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が「４」であれば、第１特別図柄の変動演出の保留球数が０回であって第２特別図柄の変動演出の保留球数が４回であるので、第２保留情報格納第４エリアについて、格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１の値を先読みし、判定を行う。

【１０３８８】

パチンコ機１０は、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成されており、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３等にアクセスすることはできない。これに対し、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆを設けて、主制御装置１１０にて保留された第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出に対応する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１を音声ランプ制御装置１１３にも格納するので、この第１保留情報格納エリア２２３ｅ及び第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＫ，ＣＳ１を参照することで、先読み処理を音声ランプ制御装置１１３にて実行できるようになっている。即ち、保留された第１特別図柄又は／及び第２特別図柄の変動演出が実行された場合に、その変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【１０３８９】

なお、第１保留情報格納エリア２２３ｅ又は第２保留情報格納エリア２２３ｆ、および、実行情報格納エリア２２３ｇにおける上述のシフト処理は、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド又は特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドを受信したときの保留球数（特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド又は特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドの受信に基づく更新が行われる前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値）に基づいて、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアのうち保留されている変動演出に対応するエリアについてのみデータの移動（シフト）を行う。

【１０３９０】

例えば、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「４」であり、第１保留情報格納エリア２２３ｅの全エリア（第１保留情報格納第１～第４エリア）にデータが記憶されているとする。この場合、第１保留情報格納第１エリアのデータを実行情報格納エリア２２３ｇ

へシフトし、第１保留情報格納第２エリアのデータを第１保留情報格納第１エリアへシフトし、第１保留情報格納第３エリアのデータを第１保留情報格納第２エリアへシフトし、第１保留情報格納第４エリアのデータを第１保留情報格納第３エリアへシフトする。

【１０３９１】

一方、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が「２」であれば、第１保留情報格納第１エリアのデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし、第１保留情報格納第２エリアのデータを第１保留情報格納第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、本実施形態では、変動演出が保留されていない第１保留情報格納第３，第４エリアについては、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【１０３９２】

なお、データの有無に関わらず、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアの各データを、エリア番号が１小さいエリア（実行情報格納エリア２２３ｇ又は第１保留情報格納第１～第３エリア若しくは第２保留情報格納第１～第３エリア）にそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第１保留情報格納第１～第４エリア又は第２保留情報格納第１～第４エリアの各々のエリアについて、データが記憶（保留）されているか否かの判定を不用とするので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【１０３９３】

図６１２に戻って説明を続ける。ＲＡＭ２２３は、その他、主制御装置１１０より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）などを有している。

【１０３９４】

コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ　Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ　Ｏｕｔ）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図６３９参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【１０３９５】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における特別図柄の変動演出や連続予告演出を制御するものである。

【１０３９６】

次に、図６１４から図６３６のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では２ミリ秒周期で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがある。

【１０３９７】

図６１４は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。

【１０３９８】

この立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期値設定処理を実行する（Ｓ１０１）。例えば、ＲＡＭ２０３へのアクセス許可を設定し、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本実施形態では、「１秒」）を実行する（Ｓ１０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ１０３）。

【１０３９９】

その後は、主制御装置１１０に設けたＲＡＭ消去スイッチ５０３（図５９２参照）がオンされているか否かを判別する（Ｓ１０４）。判別の結果、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていなければ（Ｓ１０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１０５）。そして、記憶されていなければ（Ｓ１０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合は、ＲＡＭ２０３の初期化を行うため、処理をＳ１１６へ移行する。

【１０４００】

ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ１０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ１０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ１１６へ移行する。

【１０４０１】

なお、図６１６のＳ１５６の処理で後述する通り、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【１０４０２】

一方、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされておらず（Ｓ１０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ１０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ１０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ１０８）。次いで、設定キー５０１がオンされているか否かを判別する（Ｓ１０９）。

【１０４０３】

Ｓ１０９の処理において、設定キー５０１がオンされていると判別された場合（Ｓ１０９：Ｙｅｓ）、電源投入時においてＲＡＭ消去スイッチ５０３：オフ、かつ、設定キー５０１：オンに操作されているので、立ち上げモードを「設定確認モード」で立ち上げるべく、まず、ベース表示装置４０１において確率設定値の表示を開始し（Ｓ１１０）、その後、設定キー５０１がオフされたか否かを判別し（Ｓ１１１）、設定キー５０１がオフされるまで該「設定確認モード」を維持する（Ｓ１１１：Ｎｏ）。一方、設定キー５０１がオフされた場合は（Ｓ１１１：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１における確率設定値の表示を終了して（Ｓ１１２）、「設定確認モード」を終了して、処理をＳ１１３へ移行する。なお、Ｓ１０９の処理において、設定キー５０１がオンされていなければ（Ｓ１０９：Ｎｏ）、立ち上げモードを「通常モード」で立ち上げるべく、Ｓ１１０～Ｓ１１２の処理をスキップして、処理をＳ１１３へ移行する。

【１０４０４】

Ｓ１１３の処理では、確率設定値に基づいて設定値コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ１１３）、処理をＳ１１４に移行する。

【１０４０５】

第３１実施形態のパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３は電源のバックアップ機能を有しておらず、該音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３は立ち上げ処理によって初期化されるため（図６３７のＳ１０１０参照）、パチンコ機１０の立ち上げ処理の都度、設定値コマンドが設定され、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に送信されるように構成されている。

【１０４０６】

ここで設定された設定値コマンドは、後述するタイマ割込処理の外部出力処理（図６１７のＳ２０１参照）において、音声ランプ制御装置１１３へと送信される。音声ランプ制御装置１１３は、この設定値コマンドを受信すると、ＲＡＭ２２３に設けられた設定値メモリ（図示せず）に該設定値コマンドが示す確率設定値を格納（記憶）するように構成され

ている。
【１０４０７】
　Ｓ１１４の処理では、ベース表示装置関連の処理を行い（Ｓ１１４）、その後、割込みを許可し（Ｓ１１５）、後述するメイン処理（図６１６参照）に移行する。このベース表示装置関連の処理では、ベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器の全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を点灯し、その状態で、５秒間ウエイト処理を実行する。これにより、パチンコ機１０に電源が投入される度に、ベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器の全てのセグメント（ドットセグメントを含む）が少なくとも５秒間継続して点灯されるため、全てのセグメントが正常に点灯できるかを確認でき、ベース表示装置４０１の表示が正常に行われるか否かを容易に判断できる。
【１０４０８】
　一方、Ｓ１０４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされていると判別された場合は（Ｓ１０４：Ｙｅｓ）、立ち上げモードを「ＲＡＭクリアモード」か「設定変更モード」のいずれで立ち上げるかを判別すべく、設定キー５０１がオンされているか否かを判別する（Ｓ１１６）。
【１０４０９】
　Ｓ１１６の処理において、設定キー５０１がオンされていないと判別された場合は（Ｓ１１６：Ｎｏ）、立ち上げモードを「ＲＡＭクリアモード」で立ち上げるべく、処理をＳ１１７へ移行する。
【１０４１０】
　Ｓ１１７の処理では、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１７及びＳ１１８）を実行する。
【１０４１１】
　上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、設定変更の如何を問わず電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合には、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ５０３が押されていれば、ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１７及びＳ１１８）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合（Ｓ１０５：Ｎｏ）や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合（Ｓ１０７：Ｎｏ）も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１７及びＳ１１８）を実行する。
【１０４１２】
　ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１７及びＳ１１８）、即ち、「ＲＡＭクリアモード」では、ＲＡＭ２０３の使用領域を「０」クリアし（Ｓ１１７）、その後、ＲＡＭ２０３に初期値（例えば、第１保留球数カウンタ２０３ａの「０」クリア等）を設定し（Ｓ１１８）、処理をＳ１１３へ移行する。
【１０４１３】
　なお、このＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１７及びＳ１１８）では、ＲＡＭ２０３の使用領域のうち、ベース表示装置４０１に表示するベース値に関連する領域（総アウト個数カウンタ、低確払出個数カウンタ、リアルタイムベース値データなど（いずれも図示せず））を除いた領域のクリアを行う。これにより、電源投入時にＲＡＭ消去スイッチ５０３が操作されても、その操作が行われる前から行われているリアルタイムベース値の計測が継続され、その計測されたリアルタイムベース値をベース表示装置４０１に表示させることができる。
【１０４１４】
　Ｓ１１６の処理において、設定キー５０１がオンされていると判別された場合は（Ｓ１１５：Ｙｅｓ）、立ち上げモードを「設定変更モード」にするべく、設定制御としての設定変更処理を行う（Ｓ１１９）。
【１０４１５】
　ここで、図６１５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される設定変更処理（Ｓ１１９）について説明する。図６１５は、設定制御としての設定変更処理（Ｓ１１９）を示すフローチャートである。

【１０４１６】
この設定変更処理（Ｓ１１９）は、立ち上げモードが「設定変更モード」である場合に実行される処理であり、ホール関係者等からの確率設定値の変更（更新）を受け付け、確定されるための処理である。
【１０４１７】
この設定変更処理（Ｓ１１９）では、まず、ベース表示装置４０１において現在の確率設定値の表示の開始を設定し（Ｓ１２１）、処理をＳ１２２へ移行する。この確率設定値の表示の開始設定により、ベース表示装置４０１に確率設定値の表示が開始される。
【１０４１８】
なお、ここで表示される確率設定値は、電源断前に設定されていた確率設定値ではなく、必ず特定の値に固定されるようにしてもよい。即ち、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置４０１には、必ず特定の確率設定値で表示が開始されるようにしてもよい。特定の確率設定値としては、例えば、確率設定値（「１」～「３」）の最小値である「１」であってもよいし、確率設定値の中間値である「２」であってもよいし、確率設定値の最大値である「３」であってもよい。これにより、電源断される前に設定されていた確率設定値にかかわらず、ホール関係者等は確率設定値を特定の確率設定値から変更できる。
【１０４１９】
一方で、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置４０１には、電源断される前に設定されていた確率設定値をそのままで表示が開始されるようにしてもよい。これにより、ホール関係者等は、電源断される前に設定されていた確率設定値を考慮しながら、確率設定値を変更できる。
【１０４２０】
また、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置４０１には、電源断される前に設定されていた確率設定値が「２」以上であれば、確率設定値を「２」として表示を開始し、電源断される前に設定されていた確率設定値が「１」であれば、その電源断される前に設定されていた確率設定値をそのままで表示が開始されるようにしてもよい。例えば、電源断される前に設定された確率設定値が「３」のように高い場合、確率設定値を少しだけ（例えば１だけ）小さくしたい場合が多々生じ得る。このような場合において、確率設定値を、電源断される前に設定された確率設定値そのままで表示を開始すると、次のような問題が生じる。即ち、確率設定値の更新は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンする毎に１ずつ加算され、確率設定値が「３」の場合にＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされた場合には、確率設定値を「１」に戻すことで行われる。よって、例えば、確率設定値を「３」から「２」に変更したい場合、ＲＡＭ消去スイッチ５０３のオンを繰り返しながら、ほぼ確率設定値を１周させなければならない。これに対し、電源断される前に設定された確率設定値が高い場合に、確率設定値を「２」で表示を開始することで、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンする回数を抑えながら、確率設定値の更新を行うことができる。
【１０４２１】
次に、Ｓ１２２の処理では、確率設定値が「１」～「３」の範囲にあるか否かを判断し（Ｓ１２２）、所定の範囲内にない、即ち、異常な確率設定値となっている場合は（Ｓ１２２：Ｎｏ）、確率設定値を初期値に変更し（Ｓ１２３）、Ｓ１２４の処理へ移行する。この初期値としては、確率設定値（「１」～「３」）の最小値である「１」であってもよいし、確率設定値の中間値である「２」であってもよいし、確率設定値の最大値である「３」であってもよい。一方、Ｓ１２２の処理の結果、確率設定値が「１」～「３」の範囲内にあると判断される場合は（Ｓ１２２：Ｙｅｓ）、確率設定値は正常な値であるので、Ｓ１２３の処理をスキップして、Ｓ１２４の処理へ移行する。
【１０４２２】
Ｓ１２４の処理では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンになったか否かを判断する（Ｓ１２４）。その結果、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンになっていないと判断される場合

は（Ｓ１２４：Ｎｏ）、次いで、設定変更スイッチ５０２がオンになったか否かを判断する（Ｓ１２５）。

【１０４２３】

Ｓ１２５の結果、設定変更スイッチ５０２がオンされていないと判断されれば（Ｓ１２５：Ｎｏ）、Ｓ１２２の処理へ戻る一方、設定変更スイッチ５０２がオンされたと判断されれば（Ｓ１２５：Ｙｅｓ）、確率設定値を更新して（Ｓ１２６）、Ｓ１２２の処理に戻る。

【１０４２４】

Ｓ１２６の処理である確率設定値の更新は、それまでの確率設定値が「１」～「２」である場合は、その確率設定値に１を加算し、それまでの確率設定値が「３」である場合は、確率設定値を「１」に戻すことで行われる。Ｓ１２６の処理により更新された確率設定値は、ベース表示装置４０１に表示される。

【１０４２５】

Ｓ１２２→Ｓ１２３→Ｓ１２４：Ｎｏ→Ｓ１２５（及びＳ１２６）→Ｓ１２２のループ処理は、Ｓ１２４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンとなったと判断されるまで（Ｓ１２４：Ｙｅｓ）実行され続ける。そして、Ｓ１２４の処理により、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンとなったと判断される場合は（Ｓ１２４：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１に表示されている確率設定値を、これからの遊技で使用する確率設定値として確定し（Ｓ１２７）、該確率設定値に応じた大当たり乱数テーブル２０２ａを設定する（Ｓ１２８）。

【１０４２６】

Ｓ１２８の処理の後、次いで、設定キー５０１がオフ状態となったか否かを判断する（Ｓ１２９）。Ｓ１２９の処理では、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出した場合に、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもいし、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもよい。

【１０４２７】

Ｓ１２９の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になっていないと判断される間は（Ｓ１２９：Ｎｏ）、Ｓ１２９の処理を繰り返し実行する。そして、Ｓ１２９の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になったと判断される場合は（Ｓ１２９：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１における確率設定値の表示の終了を設定し（Ｓ１３０）、この設定変更処理（Ｓ１１８）を終了する。

【１０４２８】

なお、設定変更処理の終了後は、立ち上げ処理（図６１４参照）に戻り、処理をＳ１１６へ移行し、ＲＡＭ２０３初期化処理を実行（Ｓ１１７及びＳ１１８）し、ＲＡＭ２０３のデータを消去（クリア）する。このように、Ｓ１２４の処理においてホール関係者等にＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンさせて確率設定値を確定させることにより、その後、ＲＡＭ２０３のデータの消去が行われることを、ホール関係者等に強く認識させることができる。

【１０４２９】

また、Ｓ１２４の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ５０３のオン検出によって確率設定値を確定させていたが、設定キー５０１のオフ検出によって確率設定値を確定するように構成してもよい。

【１０４３０】

次に、図６１６を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図６１６は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別してカウンタの更新処理と電源断時処理とが実行される。

【１０４３１】

メイン処理では、まず、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判

別する（Ｓ１５１）。そして、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１５１：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１５２，Ｓ１５３）。

【１０４３２】

まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ１５２）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では「９９９９」、「９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃにそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、後述するタイマ割込処理のＳ２０７（図６１７参照）の処理と同一の方法によって実行し（Ｓ１５３）、Ｓ１５１の処理へ移行する。

【１０４３３】

ここで、このメイン処理が実行されている間、後述するタイマ割込処理（図６１７参照）が所定時間間隔（本実施形態では２ミリ秒）で起動され実行される。タイマ割込処理では、遊技の状態に応じて異なる処理が実行される。例えば、大当たり中には、可変入賞装置６５の開閉を制御する処理が行われ、スルーゲート６７への球の通過があれば、普通図柄表示装置８３による普通図柄の表示制御が行われる。また、特別図柄表示装置３７での変動表示を開始する場合に実行される大当たり抽選では、高確率状態か低確率状態かによって、取得した大当たり乱数カウンタＣ１と比較する大当たり乱数値の数が異なってくる。よって、１回のタイマ割込処理の実行にかかる時間は、遊技の状態に応じて変化することになる。従って、一のタイマ割込処理が終了してから次のタイマ割込処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく、その時々の遊技の状態に応じて変化する。

【１０４３４】

メイン処理の一処理である上記のＳ１５２，Ｓ１５３の処理は、このタイマ割込処理の残余時間の中で実行されることになる。つまり、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新が繰り返し実行されることになるので、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値、普図当たりカウンタＣ４の初期値）とをランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１についてもランダムに更新することができる。特に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２とをランダムに更新することによって、これらを更新の初期値として使用する大当たり乱数カウンタＣ１及び普図当たりカウンタＣ４の更新に、ランダム性を持たせることができる。

【１０４３５】

Ｓ１５１の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１５１：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図６３６において後述するＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１５４以降の電源遮断時の処理が実行される。

【１０４３６】

Ｓ１５４の処理では、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１５４）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１５５）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１５６）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１５７）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【１０４３７】

なお、Ｓ１５１の処理は、タイマ割込処理（図６１７参照）の残余時間内に行われるＳ１５２とＳ１５３の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。これにより、主制御装置１１０のメイン処理において、タイマ割込処理による各種設定が終了し、また、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新が終わったタイミングで、電源断の発生情報を確認している。よって、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ１５１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ１５１の処理から開始することができる。

【１０４３８】

従って、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（Ｓ１０１）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１５１の処理から開始することができる。その結果、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。

【１０４３９】

次に、図６１７を参照して、第３１実施形態に係るパチンコ機１０の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理について説明する。図６１７は、第３１実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【１０４４０】

このタイマ割込処理では、まず、外部出力処理を実行する（Ｓ２０１）。タイマ割込処理やメイン処理（図６１６参照）では、各種処理に基づいて、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３、ホールコンピュータ（図示せず）等へ送信すべきコマンド又は信号等を生成し、コマンドが生成された場合はＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦記憶し、信号が生成された場合は該信号に対応する装置（例えば、ホールコンピュータとパチンコ機１０とを接続するための外部出力端子板（図示せず）等）に信号を出力する。Ｓ２０１の外部出力処理では、上記コマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信するとともに、上記信号を各種装置へ出力する。

【１０４４１】

Ｓ２０１の処理の後は、次に、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ２０２）、次いで、各特別図柄の当たり時における処理を実行する当たり処理を実行する（Ｓ２０３）。この当たり処理（Ｓ２０３）については、図６２４において後述する。

【１０４４２】

Ｓ２０３の後は、次に、切替装置として普通電役ユニット７２の駆動制御処理を実行する普通電役制御処理を実行する（Ｓ２０４）。簡単に説明すると、球がスルーゲート６７を通過したことを条件に普通図柄表示装置８３にて普通図柄の可変表示が実施され、普通図柄の可変表示の結果、普通図柄の当たり図柄（例えば、「○」図柄）が現出して当たり状態となると、普通電役ユニット７２を所定時間開放状態とする一方、普通図柄のハズレ図柄（例えば、「×」図柄）が現出した場合は、普通電役ユニット７２の閉鎖状態を維持する。この普通電役制御処理については、図６３３を参照して後述する。

【１０４４３】

Ｓ２０４の処理の後は、次いで、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ２０５）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチ２０８の状態を読み込むと共に、当該スイッチ２０８の状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。また、入賞検知情報に基づいて払出制御装置１１１に対して送信すべき獲得球数に対応する賞球コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ２０１）によって、所定の賞球コマンドが払出制御装置１１１に向けて送信される。

【１０４４４】

次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ２０６）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第３１実施形態では、「９９９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第３１実施形態では、「９９」）に達した際、「０」にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。

【１０４４５】

次いで、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、普図当たりカウンタＣ４及び小当たり種別カウンタＣＫの更新を実行する（Ｓ２０７）。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、普図当たりカウンタＣ４及び小当たり種別カウンタＣＫをそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（第３１実施形態では、それぞれ、「９９９９」，「９９」，「９９」，「９」，「９９」，「９９」）に達した際、それぞれ「０」にクリアする。また、大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１又は第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値を当該大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込み、その初期値を大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たりカウンタＣ４に設定する。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４，ＣＫの更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ２０３ｃ領域に格納する。

【１０４４６】

次に、第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ２０８）。なお、この始動入賞処理（Ｓ２０８）の詳細は、図６１８を参照して後述する。

【１０４４７】

次いで、スルーゲート６７への球の通過有無を判断するゲート通過処理を実行する（Ｓ２０９）。このゲート通過処理（Ｓ２０９）においてスルーゲート６７を球が通過したと判別された場合に、普図当たりカウンタＣ４の値がカウンタ用バッファ２０３ｃから取得され、その普図当たりカウンタＣ４の値が普図保留球格納エリア２０３ｈ（図５９３参照）に格納されるとともに普通図柄保留ランプ８４に普通図柄の可変表示の保留数が表示等される。なお、このゲート通過処理（Ｓ２０９）の詳細は、図６１９を参照して後述する。

【１０４４８】

ゲート通過処理（Ｓ２０９）を実行した後は、上記始動入賞処理（Ｓ２０８）の処理内容に基づいて特別図柄表示装置３７による特別図柄の動的表示を行うための処理や第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特図変動処理を実行する（Ｓ２１０）。なお、特図変動処理（Ｓ２１０）の詳細は、図６２０を参照して後述する。

【１０４４９】

次いで、上記ゲート通過処理（Ｓ２０９）の処理内容に基づいて、普通図柄の当否判別を行うとともに、該判別結果に基づく普通図柄の可変表示を普通図柄表示装置８３において行うための設定処理である普図変動処理を実行する（Ｓ２１１）。この普図変動処理（Ｓ２１１）では、上述した遊技状態に応じて、普通図柄の当たり確率が、高確率（例えば、９９／１００）か低確率（当たりなし）のいずれかで行われる。そして、当否結果に基づいて普通図柄の可変表示を行うとともに、該当否結果に応じた表示結果を普通図柄表示装置８３に表示する。なお、普図変動処理（Ｓ２１１）の詳細は、図６３２を参照して後述する。

【１０４５０】

普図変動処理（Ｓ２１１）を実行した後は、発射制御処理を実行し（Ｓ２１２）、ベース値処理を実行して（Ｓ２１３）、さらに、定期的に実行すべきその他の処理を実行して

（Ｓ２１４）、このタイマ割込処理を終了する。
【１０４５１】
なお、発射制御処理（Ｓ２１２）は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。そして、球の発射がオンである場合、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信するために、その球発射信号の情報を、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用リングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ２０１）によって、球発射信号が払出制御装置１１１を介して発射制御装置１１２へ送信される。
【１０４５２】
また、ベース値処理（Ｓ２１３）では、まず、リアルタイムベース値を算出（計測）するとともに、総アウト個数が６００００個となった場合に、該リアルタイムベース値データを前回リアルタイムベース値データへシフトする等の処理を実行する。次いで、前回、ベース値処理を実行してから５秒経過したか否かを判別し、前回、ベース値処理を実行してから５秒経過している場合にベース表示装置４０１にベース値を表示する処理を実行する。
【１０４５３】
また、本実施形態では、定期的に実行する処理をタイマ割込処理（図６１７参照）で実行し、メイン処理において、タイマ割込処理の残余時間に各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新を実行する場合について説明したが、タイマ割込処理にて実行していた処理の一部または全部を、メイン処理の中で所定時間（例えば、２ミリ秒）毎に実行するように構成してもよい。例えば、本実施形態においてタイマ割込処理にて実行していた賞球計数信号，払出異常信号読み込み処理（Ｓ２０２）、当たり処理（Ｓ２０３）、普通電役制御処理（Ｓ２０４）及びスイッチ読み込み処理（Ｓ２０５）の一部または全部を、タイマ割込処理ではなく、メイン処理の中で２ミリ秒毎に実行するように構成してもよい。
【１０４５４】
この場合、メイン処理の中で所定時間（２ミリ秒）経過したか否かを判断するステップを設け、所定時間経過したと判断された場合のみ、所定時間毎に実行する処理を実行し、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間の経過の有無にかかわらず実行するようにしてもよい。これにより、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間毎に実行する処理の残余時間に実行されることになるが、所定時間毎に実行する処理は、遊技の状態に応じてその実行にかかる時間が変化するため、このように構成した場合であっても、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１をランダムに更新することができる。
【１０４５５】
次に、図６１８のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図６１７参照）の一処理である始動入賞処理（Ｓ２０８）を説明する。図６１８は、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を示すフローチャートである。
【１０４５６】
始動入賞処理（Ｓ２０８）は、第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの球の入賞の有無を判断し、入賞があった場合は、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を入賞した始動口６４，７１ａ又は７１ｂに対応する第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに格納する（保留する）処理を実行する。また、保留する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置１１３へ送信するための処理を実行する。
【１０４５７】
ＭＰＵ２０１は、この始動入賞処理（Ｓ２０８）において、まず、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ３０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図６１７のＳ２０５参照）において読み込んだ、第１始動口６４への入球（入賞）を検出する第１始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第１始動口６４への入

球を３回のタイマ割込処理（図６１７参照）で検出する。
【１０４５８】
　Ｓ３０１の判別の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態Ａ」か否か、即ち、左打ち遊技が奨励されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ３０２）。判別の結果、「通常遊技状態Ａ」でなければ（Ｓ３０２：Ｎｏ）、奨励される右打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）左打ち遊技によって発射された球が第１始動口６４に入賞したということなので、音声出力装置２２６（図５９２参照）から警報音を出力するとともに、第３図柄表示装置８１において「右打ちしてください」という文字表示を表示する等の左打ちエラー処理を実行し（Ｓ３０４）、処理をＳ３０５へ移行する。
【１０４５９】
　このように構成することで、左打ち遊技が奨励されていない「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において第１始動口スイッチ（図示せず）で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行い、左打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に左打ち遊技の実行を敬遠させ（右打ち遊技を促し）、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。
【１０４６０】
　なお、Ｓ３０２の処理において、遊技状態が「通常遊技状態Ａ」であると判断された場合は（Ｓ３０２：Ｙｅｓ）、次いで、第２特別図柄の動的表示が実行中か否かを判別し（Ｓ３０３）、第２特別図柄の動的表示が実行中であれば（Ｓ３０３：Ｙｅｓ）、奨励される右打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）左打ち遊技によって発射された球が第１始動口６４に入賞したということなので、左打ちエラー処理を実行し（Ｓ３０４）、処理をＳ３０５へ移行する。
【１０４６１】
　一方、Ｓ３０３の判別の結果、第２特別図柄の動的表示が実行中でなければ（Ｓ３０３：Ｎｏ）、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、Ｓ３０４の処理をスキップし、Ｓ３０４の左打ちエラー処理を行わず、処理をＳ３０５へ移行する。
【１０４６２】
　Ｓ３０１の処理の結果、球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、次いで、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が上限値（第３１実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ３０５）。そして、第１始動口６４への入賞があっても作動保留球数Ｎ１＜４でなければ（Ｓ３０５：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了し、タイマ割込処理（図６１７参照）へ戻る。
【１０４６３】
　一方、作動保留球数Ｎ１＜４であれば（Ｓ３０５：Ｙｅｓ）、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１加算する（Ｓ３０６）。そして、今回、第１特別図柄に対応する第１始動口６４への入賞であるので、第１保留球格納エリア２０３ｄを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１の格納先として設定し（Ｓ３０７）、処理をＳ３１２へ移行する。
【１０４６４】
　Ｓ３０１の処理において、球が第１始動口６４へ入賞していないと判別された場合（Ｓ３０１：Ｎｏ）、次いで、球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ３０８）。ここでは、第１始動口６４と同様、スイッチ読み込み処理（図６１７のＳ２０５参照）において読み込んだ、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入球（入賞）を検出する下側第２始動口スイッチ７１ａ２又は上側第２始動口スイッチ７１ｂ２の出力信号に基づいて、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入球を３回のタイマ割込処理（図６１７参照）で検出する。
【１０４６５】

球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０８：Ｙｅｓ）、処理をＳ３０９へ移行する。

【１０４６６】

なお、Ｓ３０８の処理において、第２始動口７１に球が入賞したと判別された場合に（Ｓ３０８：Ｙｅｓ）、遊技状態が「通常遊技状態Ａ」か否かを判定し、遊技状態が「通常遊技状態Ａ」であると判別された場合、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、通常時右打ちエラー処理を行うように構成してもよい。

【１０４６７】

球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ３０８：Ｙｅｓ）、次いで、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が上限値（第３１実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ３０８）。そして、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞がないか（Ｓ３０８：Ｎｏ）、或いは、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞があっても作動保留球数Ｎ２＜４でなければ（Ｓ３０９：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了して、タイマ割込処理（図６１７参照）へ戻る。

【１０４６８】

一方、作動保留球数Ｎ２＜４であれば（Ｓ３０９：Ｙｅｓ）、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１加算する（Ｓ３１０）。そして、今回、第２特別図柄に対応する下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞であるので、第２保留球格納エリア２０３ｅを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの格納先として設定し（Ｓ３１１）、処理をＳ３１２へ移行する。

【１０４６９】

また、Ｓ３０１及びＳ３０８の処理において、第１始動口６４及び下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｂに同時に球が入賞した場合は、第１始動口６４への球の入賞処理を優先的に実行し、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの球の入賞処理を待機し、次のタイマ割込処理（図６１７参照）における始動入賞処理（Ｓ２０８）において、該待機した下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの球の入賞処理を実行するように構成してもよい。

【１０４７０】

Ｓ３１２の処理では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図５９４参照）から読み出し、各保留球格納エリアに格納する。つまり、Ｓ３０７で格納先として設定された第１保留球格納エリア２０３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち、第１保留球数カウンタ２０３ａで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｄ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｄ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｄ３、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｄ４に各々保留（格納）する（Ｓ３１２）。

【１０４７１】

具体的には、例えば、第１始動口６４への入賞に基づくＳ３０７の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄが格納先として設定され、また、Ｓ３０６の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「１」であれば、第１保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。また、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば第１保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「３」であれば第１保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であれば第１保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。

【１０４７２】

同様に、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞に基づくＳ３１１の処理において第２保留球格納エリア２０３ｅが格納先として設定され、また、Ｓ３１０の

処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「１」であれば、第２保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値が保留される。また、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「２」であれば第２保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「３」であれば第２保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値が「４」であれば第２保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値が保留される。

【１０４７３】

次に、Ｓ３０６の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３０７の処理により第１保留球格納エリア２０３ｄに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を含む第１保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第１保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３１３）。また、Ｓ３１０の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ３１１の処理により第２保留球格納エリア２０３ｅに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値を含む第２保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該第２保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ３１２）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図６１７のＳ２０１参照）によって、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。Ｓ３１３の処理を終えると、この始動入賞処理（Ｓ２０８）を終了し、タイマ割込処理（図６１７参照）に戻る。

【１０４７４】

なお、Ｓ３１３の処理において第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドに含める各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値は、Ｓ３１２の処理によりカウンタ用バッファ２０３ｃから読み出した値そのものを用いてもよいし、Ｓ３１２の処理において第１保留球格納エリア２０３ｄ又は第２保留球格納エリア２０３ｅに格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。

【１０４７５】

次に、図６１９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図６１７参照）の一処理であるゲート通過処理（Ｓ２０９）を説明する。図６１９は、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を示すフローチャートである。ゲート通過処理（Ｓ２０９）は、スルーゲート６７への球の通過（入球）の有無を判断し、球が通過（入球）した場合は、普図当たりカウンタＣ４の値を普図保留球格納エリア２０３ｈに格納する（保留する）処理を実行する。

【１０４７６】

このゲート通過処理（Ｓ２０９）では、まず、球がスルーゲート６７を通過したか否かを判別する（Ｓ４０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図６１７のＳ２０５参照）において読み込んだスルーゲート６７への球の通過（入球）を検出するスルーゲートスイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、スルーゲート６７への通過（入球）を３回のタイマ割込処理（図６１７参照）にわたって検出する。

【１０４７７】

Ｓ４０１の処理において、スルーゲート６７を球が通過していない場合は（Ｓ４０１：Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了して、タイマ割込処理（図６１７参照）へ戻る。一方、球がスルーゲート６７を通過（入球）したと判別されると（Ｓ４０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態Ａ」であるか否か、即ち、左打ち遊技の球の発射が奨励されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ４０２）。判別の結果、「通常遊技状態Ａ」であれば（Ｓ４０２：Ｙｅｓ）、次いで、第２特別図柄の動的表示が実行中か否かを判別する（Ｓ４０３）。判別の結果、第２特別図柄の動的表示が実行中でない場合は

（Ｓ４０３：Ｎｏ）、「通常遊技状態Ａ」において奨励される左打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）右打ち遊技によって発射された球がスルーゲート６７を通過したということなので、音声出力装置２２６（図５９２参照）から警報音を出力するとともに、第３図柄表示装置８１において「左打ちに戻してね」という文字表示を表示する等の通常時右打ちエラー処理を実行し（Ｓ４０４）、処理をＳ４０５へ移行する。

【１０４７８】

このように構成することで、右打ち遊技が推奨されていない「通常遊技状態Ａ」においてスルーゲート６７で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行うことで、右打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に右打ち遊技の実行を敬遠させ、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【１０４７９】

なお、Ｓ４０２の処理において、遊技状態が「通常遊技状態Ａ」でなければ（Ｓ４０２：Ｎｏ）、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」であるので、Ｓ４０４の右打ちエラー処理を行わず、Ｓ４０３及びＳ４０４の処理をスキップして、処理をＳ４０５へ移行する。

【１０４８０】

また、Ｓ４０３の処理において、第２特別図柄の動的表示が実行中であると判別された場合（Ｓ４０３：Ｙｅｓ）、この場合も、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」であるので、Ｓ４０４の右打ちエラー処理を行わず、Ｓ４０４の処理をスキップして、処理をＳ４０５へ移行する。

【１０４８１】

Ｓ４０５の処理では、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄の可変表示の作動保留球数ＨＮ）が上限値（第３１実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ４０５）。そして、スルーゲート６７への通過（入球）があっても作動保留球数ＨＮ＜４でなければ（Ｓ４０５：Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了して、タイマ割込処理（図６１７参照）へ戻る。

【１０４８２】

一方、作動保留球数ＨＮ＜４であれば（Ｓ４０５：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）を１加算する（Ｓ４０６）。そして、普図当たりカウンタＣ４の値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図５９４参照）から読み出し、読み出したデータを、普図保留球格納エリア２０３ｈに設けられた普図保留第１～第４エリアのうち、普図保留球数カウンタ２０３ｇで示される値に対応するエリアに格納する（Ｓ４０７）。

【１０４８３】

具体的には、例えば、Ｓ４０６の処理による加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「１」であれば、普図保留第１エリアに普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。また、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「２」であれば普図保留第２エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「３」であれば普図保留第３エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「４」であれば普図保留第４エリアに、普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。Ｓ４０７の処理の終了後は、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了し、タイマ割込処理（図６１７参照）に戻る。

【１０４８４】

なお、第３１実施形態では、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信しないように構成されているが、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信して、普通図柄の可変表示に関する保留図柄等に関する演出（報知）を行うように構成してもよい。この場合に、普図当たりカウンタＣ４の値を普図保留球数コマンドに含めて送信することで、音声ランプ制御装置１１３で普通図柄に関する所謂先読み処理を実行可能に構成し、普通図柄に関する演出のバリエーションを設けるように構成してもよい。

【１０４８５】

次に、図６２０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図６１７参照）の一処理である特図変動処理（Ｓ２１０）について説明する。図６２０は、この特図変動処理（Ｓ２１０）を示すフローチャートである。

【１０４８６】

この特図変動処理（Ｓ２１０）は、第１特別図柄および第２特別図柄に関する特別図柄表示装置３７における動的表示や、第３図柄表示装置８１にて遊技状態に応じて行う変動演出に関する制御を行うものである。

【１０４８７】

ＭＰＵ２０１は、この特図変動処理（Ｓ２１０）において、まず、今現在、第１特別図柄又は第２特別図柄のいずれか一方が大当たり中であるか否かを判別する（Ｓ５０１）。大当たり中としては、大当たりの際に第３図柄表示装置８１及び特別図柄表示装置３７で表示される大当たり遊技の最中と、大当たり遊技開始前（即ち、大当たりオープニング）の所定時間の最中と、大当たり遊技終了後（即ち、大当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ５０１における判別の結果、いずれかの特別図柄の大当たり中であれば（Ｓ５０１：Ｙｅｓ）、そのまま特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図６１７参照）に戻る。

【１０４８８】

Ｓ５０１の処理において、大当たり中でないと判別された場合は（Ｓ５０１：Ｎｏ）、次に、今現在、第２特別図柄が小当たり中であるか否かを判別する（Ｓ５５１）。小当たり中としては、小当たりの際に第３図柄表示装置８１及び特別図柄表示装置３７で表示される小当たり遊技の最中と、小当たり遊技開始前（即ち、小当たりオープニング）の所定時間の最中と、小当たり遊技終了後（即ち、小当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ５５１における判別の結果、第２特別図柄の小当たり中であれば（Ｓ５５１：Ｙｅｓ）、そのまま特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図６１７参照）に戻る。

【１０４８９】

Ｓ５５１の処理において、小当たり中でないと判別された場合は（Ｓ５５１：Ｎｏ）、次に、特別図柄表示装置３７において第１特別図柄（特図１）又は第２特別図柄（特図２）が動的表示中であるか否かを判別し（Ｓ５０２）、特別図柄表示装置３７において第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示中でなければ（Ｓ５０２：Ｎｏ）、次いで、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する（Ｓ５０３）。その結果、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ５０３：Ｎｏ）、特図変動処理（Ｓ２１０）を終了し、タイマ割込処理（図６１７参照）に戻る。これにより、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示（変動演出）における停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置３７（第３図柄表示装置８１）に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【１０４９０】

一方、Ｓ５０３の処理の結果、動的表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ５０３：Ｙｅｓ）、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５０４）。その結果、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」でなければ（Ｓ５０４：Ｙｅｓ）、第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１減算する（Ｓ５０５）。これは、後述する進行制御としての変動開始処理（Ｓ５１０）によって、保留されていた第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、第２特別図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【１０４９１】

次いで、第２保留球格納エリア２０３ｅに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ５０

６）。このデータシフト処理（Ｓ５０６）は、第２保留球格納エリア２０３ｅの第２保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２０３ｆへ向けて順にシフトさせる処理であって、第２保留第１エリア→保留球実行エリア２０３ｆ、第２保留第２エリア→第２保留第１エリア、第２保留第３エリア→第２保留第２エリア、第２保留第４エリア→第２保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【１０４９２】

一方、Ｓ５０４の処理において、第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」であると判別されると（Ｓ５０４：Ｎｏ）、次に、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５０７）。その結果、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」でなければ（Ｓ５０７：Ｙｅｓ）、第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１減算する（Ｓ５０８）。これは、後述する進行制御としての変動開始処理（Ｓ５１０）によって、保留されていた第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、保留球数が１つ減少するためである。

【１０４９３】

次いで、第１保留球格納エリア２０３ｄに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ５０９）。このデータシフト処理（Ｓ５０９）は、第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２０３ｆへ向けて順にシフトさせる処理であって、第１保留第１エリア→保留球実行エリア２０３ｆ、第１保留第２エリア→第１保留第１エリア、第１保留第３エリア→第１保留第２エリア、第１保留第４エリア→第１保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【１０４９４】

Ｓ５０６又はＳ５０９のデータシフト処理の後は、データシフト処理により保留球実行エリア２０３ｆに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１に対する進行制御としての変動開始処理を実行し（Ｓ５１０）、タイマ割込処理（図６１７参照）に戻る。

【１０４９５】

ここで、図６２１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（Ｓ２１０）の一処理である進行制御としての変動開始処理（Ｓ５１０）について説明する。図６２１は、この変動開始処理（Ｓ５１０）を示したフローチャートである。

【１０４９６】

この変動開始処理（Ｓ５１０）では、上述したように、各特別図柄の動的表示を行うか否かや、各特別図柄の動的表示を行う場合における該動的表示の設定処理等を行う。

【１０４９７】

この変動開始処理（Ｓ５１０）では、まず、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ５１０１）。

【１０４９８】

第３１実施形態のパチンコ機１０では、大当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル２０２ａを参照して、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値とその時々の遊技状態（モード）との関係に基づいて判別される。上述した通り、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、大当たり確率が設定値「１」で３３／１００００、設定値「３」で３５／１００００となるように大当たり乱数値が規定されている。

【１０４９９】

Ｓ５１０１の処理では、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される大当たり乱数値と

を比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。Ｓ５１０１の処理の結果、大当たりであると判別された場合（Ｓ５１０１：Ｙｅｓ）、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、各特別図柄に対応する大当たり種別テーブル２０２ｂ（図５９６参照）とに基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５１０２）。

【１０５００】

この処理では、大当たり種別テーブル２０２ｂによって、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「通常遊技状態Ａ」へ移行する大当たり種別「通常Ａ」か、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「時間短縮状態」へ移行する大当たり種別「時短Ａ」か、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「通常遊技状態」（第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」）へ移行する大当たり種別「通常Ｂ」か、が判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３７における大当たり時の表示態様（特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様）が設定される。

【１０５０１】

具体的には、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータか第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータかを保留球実行エリア２０３ｆのシフト元バッファ（図示せず）に記憶しておき、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１（図５９６（ａ）参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。また、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２（図５９６（ｂ）参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。

【１０５０２】

次に、大当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０３）、Ｓ５１０９の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、大当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｅ（図６０１及び図６０２参照）を選択する。

【１０５０３】

そして、Ｓ５１０３の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｆにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【１０５０４】

Ｓ５１０１の処理において、大当たりではないと判別された場合には（Ｓ５１０１：Ｎｏ）、続いて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて小当たりか否かを判別する小当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ５１０４）。

【１０５０５】

第３１実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりか否かは、全確率設定値で同一となるように設定されている。具体的には、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、小当たり確率が全設定で９９６５／１００００となるよ

うに小当たり乱数値が規定されている。

【１０５０６】

Ｓ５１０４の処理では、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される小当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、第２特別図柄の小当たりであると判別する。Ｓ５１０４の処理の結果、小当たりであると判別された場合（Ｓ５１０４：Ｙｅｓ）、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値と、小当たり種別テーブル２０２ｃ（図５９７参照）とに基づいて、小当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５１０５）。

【１０５０７】

この処理では、小当たり種別テーブル２０２ｃによって、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値に対応付けられた小当たり種別、即ち、大当たり状態が発生しない「小当たりＡ」か、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり後に「通常遊技状態」（第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」）へ移行する「通常Ｃ」か、が判別される。そして、判別された小当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３７における小当たり時の表示態様（特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様）が設定される。

【１０５０８】

具体的には、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが、第１保留球格納エリア２０３ｄからシフトされたデータか第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータかを保留球実行エリア２０３ｆのシフト元バッファ（図示せず）に記憶しておき、保留球実行エリア２０３ｆに格納されているデータが第２保留球格納エリア２０３ｅからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている小当たり種別カウンタＣＫの値と、特図２小当たり種別テーブル２０２ｃ（図５９７参照）とに基づいて小当たり種別が決定される。

【１０５０９】

次に、小当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０６）、Ｓ５１０９の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、小当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この小当たり時の変動パターンの決定では、まず、その小当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２０２ｅ（図６０１及び図６０２参照）を選択する。

【１０５１０】

そして、Ｓ５１０６の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル２０２ｆにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【１０５１１】

一方、Ｓ５１０４の処理において、小当たりでないと判別された場合（Ｓ５１０４：Ｎｏ）、各特別図柄の動的表示の結果はハズレであるので、ハズレ時の表示態様を設定する（Ｓ５１０７）。Ｓ５１０７の処理では、特別図柄表示装置３７の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値と第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値と現在の遊技状態とに基づいて、第３図柄表示装置８１において表示させる演出態様として、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様、「特殊変動１」演出態様又は「特殊変動２」演出態様のいずれかを設定する。第３１実施形態では、パチンコ機１０の遊技状態

に応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタＣ３の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル２０２ｅが設定されている。

【１０５１２】

次に、各遊技状態におけるハズレ時の変動パターンを決定し（Ｓ５１０８）、Ｓ５１０９の処理へ移行する。

【１０５１３】

Ｓ５１０８の処理では、特別図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、Ｓ５１０７の処理において決定されたハズレ時の表示態様（演出態様）毎に設けられた停止パターンテーブル２０２ｅにおいて、保留球実行エリア２０３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【１０５１４】

Ｓ５１０９の処理では、Ｓ５１０３、Ｓ５１０６又はＳ５１０８の処理によって決定された変動パターンに応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置１１４へ通知する変動パターンコマンドを設定する（Ｓ５１０９）。

【１０５１５】

具体的には、例えば、第１特別図柄の動的表示において大当たり抽選に当選し、該大当たりが大当たり種別「時短Ａ」であって、さらに、「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第１特別図柄・大当たり・「時短Ａ」・「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド。以下、第１特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図１変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。また、第２特別図柄の動的表示において大当たり抽選及び小当たり抽選にハズレて、さらに、「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第２特別図柄・ハズレ・「６０秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図２変動パターンコマンド。以下、第２特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図２変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。

【１０５１６】

このように、変動演出が同じ変動時間であっても、変動パターンコマンドに変動演出の当否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置１１３は、当否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細な変動演出の変動パターンを決定することができる。

【１０５１７】

次いで、Ｓ５１０２、Ｓ５１０５又はＳ５１０７の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４へ通知するための停止種別コマンドを設定し（Ｓ５１１０）、この変動開始処理（Ｓ５１０）を終了して特図変動処理（図６２０）へ戻る。

【１０５１８】

図６２０に戻って、説明を続ける。Ｓ５０７の処理において、第１保留球数カウンタ２０３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」であると判別されると（Ｓ５０７：Ｎｏ）、第３図柄表示装置８１においてデモ演出が行われている状態であるか否か、即ち、デモ中であるか否かを判別する（Ｓ５１１）。この判別処理では、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４にデモコマンドを送信した後、第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値（作動保留球数Ｎ１又は作動保留球数Ｎ２）のいずれかの値が「０」より大きいと判断されるまでの間をデモ中として判別する。

【１０５１９】

そして、デモ中ではないと判別された場合は（Ｓ５１１：Ｎｏ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信すべきデモコマンドを設定して（Ｓ５１２）、タイマ割込処理（図６１７参

照）に戻る。一方、デモ中であると判別された場合は（Ｓ５１１：Ｙｅｓ）、そのままタイマ割込処理（図６１７参照）に戻る。Ｓ５１２の処理で設定されたデモコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図６１７のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１０５２０】

音声ランプ制御装置１１３は、デモコマンドを受信すると、表示用デモコマンドを表示制御装置１１４へ送信し、表示制御装置１１４は、表示用デモコマンドの受信に基づいて、第３図柄表示装置８１にデモ演出を表示するように制御を行う。

【１０５２１】

ここで、デモコマンドが設定されるのは、上述したように、変動停止後、所定時間が経過したときに保留球が１つも存在しない場合である。よって、変動停止後、所定時間経過しても変動演出が開始されない場合は、第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示される。

【１０５２２】

なお、Ｓ５１１の処理においてデモ中ではない（Ｓ５１１：Ｎｏ）と判断された場合に、さらに、変動停止後、前記所定時間よりも長い第２の所定時間が経過したか否かを判断する処理を実行し、変動停止後、第２の所定時間が経過したことをもってＳ５１２の処理を実行してデモコマンドを設定するようにしてもよい。これにより、変動停止後、保留球が１つも存在しない場合に、すぐにデモ演出を開始することなく、比較的長い時間、その停止した変動演出の停止図柄を遊技者に見せることができる。

【１０５２３】

Ｓ５０２の処理において、特別図柄表示装置３７の表示態様が動的表示中であると判別されると（Ｓ５０２：Ｙｅｓ）、実行中の第１特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否か、又は、実行中の第２特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、判別結果に応じて第１特別図柄の動的表示または第２特別図柄の動的表示を停止させる変動停止処理（Ｓ５１３）を行い、この特図変動処理（Ｓ２１０）を終了して、タイマ割込処理（図６１７参照）に戻る。

【１０５２４】

ここで、図６２２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（図６２０参照）の一処理である変動停止処理（Ｓ５１３）について説明する。図６２２は、この変動停止処理（Ｓ５１３）を示すフローチャートである。

【１０５２５】

この変動停止処理（Ｓ５１３）では、各特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、変動時間が経過している場合は、各停止種別に応じた停止結果を特別図柄表示装置３７に表示するとともに、各確定コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。また、「時短機能」が有効な遊技状態である場合、即ち、「時間短縮状態」であり、かつ、時短終了フラグ２０３ｊがオン（即ち、時短終了条件が成立している状態）でない場合は、該特別図柄の動的表示の変動回数の計数結果に応じて「時短機能」の時短終了条件が成立したか否かを判別し、「時短機能」の時短終了条件が成立した場合は、時短終了フラグ２０３ｊをオンに設定する処理等を行う。

【１０５２６】

変動停止処理（Ｓ５１３）では、まず、実行中の特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過したか否かを判別する（Ｓ５２０１）。特別図柄表示装置３７における特別図柄の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタＣＳ１等により選択された変動パターンに応じて決められており（特図１変動パターンコマンド又は特図２変動パターンコマンドに応じて決められており）、この特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していなければ（Ｓ５２０１：Ｎｏ）、実行中の特別図柄に応じた特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示を更新して（Ｓ５２０２）、この変動停止処理を終了して、特図変動処理（図６２０参照）に戻る。

【１０５２７】

第３１実施形態では、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおいて、第１特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、上方ＬＥＤ群３７ｂ１が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定され、第２特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、下方ＬＥＤ群３７ｂ２が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定される。

【１０５２８】

一方、Ｓ５２０１の処理において、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおける特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していれば（Ｓ５２０１：Ｙｅｓ）、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂに対して、特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した表示態様を停止させる（Ｓ５２０３）。停止図柄は、変動開始処理（図６２１参照）のＳ５１０２、Ｓ５１０５又はＳ５１０７の処理によって予め設定される。

【１０５２９】

第３１実施形態では、各特別図柄の動的表示の判定結果がハズレである場合には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１又は下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで上方ＬＥＤ群３７ｂ１又は下方ＬＥＤ群３７ｂ２が点灯表示される。

【１０５３０】

Ｓ５２０３の処理で各特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した特別図柄表示装置３７の表示態様が設定されると、第３図柄表示装置８１における各特別図柄の変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置３７における特別ＬＥＤ群３７ｂの表示と同調して確定表示させるために、確定コマンドを設定して（Ｓ５２０４）、処理をＳ５２０５へ移行する。第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるための確定コマンド（即ち、特図１確定コマンド。以下、第１特別図柄に関する確定コマンドを、「特図１確定コマンド」と称する場合がある。）を設定し、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第２特別図柄の変動演出を確定させるための確定コマンド（即ち、特図２確定コマンド。以下、第２特別図柄に関する確定コマンドを、「特図２確定コマンド」と称する場合がある。）を設定する。

【１０５３１】

音声ランプ制御装置１１３は、この特図１確定コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１で実行されている第１特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置１１４に対して表示用特図１確定コマンドを送信し、特図２確定コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１で実行されている第２特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置１１４に対して表示用特図２確定コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、表示用特図１確定コマンド又は表示用特図２確定コマンドを受信することによって、第３図柄表示装置８１における第１特別図柄又は第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。

【１０５３２】

Ｓ５２０５の処理では、「時間短縮状態」であるか否かを判別し、「時間短縮状態」であると判別された場合（Ｓ５２０５：Ｙｅｓ）、次いで、時短終了フラグ２０３ｊがオンされているか否かを判別する（Ｓ５２０６）。判別の結果、時短終了フラグ２０３ｊがオンされていない、即ち、時短終了フラグ２０３ｊがオフであれば（Ｓ５２０６：Ｎｏ）、時短終了条件が成立している状態ではないため、「時間短縮状態」における時短終了条件が成立したか否かの判別処理を実行する時短計数処理を実行し（Ｓ５２０７）、その後、この変動停止処理（Ｓ５１３）を終了して特図変動処理（図６２０）に戻る。

【１０５３３】

また、Ｓ５２０５の判別の結果、「時間短縮状態」でないと判別された場合（Ｓ５２０５：Ｎｏ）、時短終了条件の判別処理を行わないため、Ｓ５２０６及びＳ５２０７の処理をスキップして、この変動停止処理（Ｓ５１３）を終了して特図変動処理（図６２０）に戻る。さらに、Ｓ５２０６の判別の結果、時短終了フラグ２０３ｊがオンされていれば（

Ｓ５２０６：Ｙｅｓ）、既に時短終了条件が成立した状態であるため、この場合も時短終了条件の判別処理を行わず、Ｓ５２０７の処理をスキップして、この変動停止処理（Ｓ５１３）を終了して特図変動処理（図６２０）に戻る。

【１０５３４】

ここで、図６２３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図６２２参照）の一処理である時短回数処理（Ｓ５２０７）について説明する。図６２３は、この時短回数処理（Ｓ５２０７）を示すフローチャートである。

【１０５３５】

この時短計数処理（Ｓ５２０７）では、「時短機能」が有効に設定されている場合に、「時短機能」の終了条件である特別図柄の動的表示の実行回数（例えば、第１特別図柄の変動回数、及び、第２特別図柄の変動回数）を計数し、該計数結果が時短終了条件を満たしたか否かを判別して、判別結果に応じて時短終了フラグ２０３ｊをオンに設定する。

【１０５３６】

この時短計数処理（Ｓ５２０７）では、まず、停止した特別図柄の動的表示の種類を判別する（Ｓ５３０１）。判別の結果、第１特別図柄の動的表示が停止したタイミングであれば（Ｓ５３０１：「特図１」）、第１特別図柄の動的表示が１回実行されたということなので、特図１時短カウンタ２０３ｍの値から１減算して（Ｓ５３０２）、次いで、減算した特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３０３）。判別の結果、特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、続いて、合計時短カウンタ２０３ｏの値から１減算して（Ｓ５３０４）、次いで、減算した合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３０５）。判別の結果、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０５：Ｙｅｓ）、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３１０の処理をスキップして、この時短計数処理（Ｓ５２０７）を終了して、変動停止処理（図６２２参照）に戻る。

【１０５３７】

一方、Ｓ５３０３の処理において、特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３０３：Ｎｏ）、即ち、特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、処理をＳ５３１０へ移行する。また、Ｓ５３０５の処理において、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３０５：Ｎｏ）、即ち、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、この場合も処理をＳ５３１０へ移行する。

【１０５３８】

また、Ｓ５３０１の処理において、第２特別図柄の動的表示が停止したタイミングであると判別された場合は（Ｓ５３０１：「特図２」）、第２特別図柄の動的表示が１回実行されたということなので、特図２時短カウンタ２０３ｎの値から１減算して（Ｓ５３０６）、次いで、減算した特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３０７）。判別の結果、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０７：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、続いて、合計時短カウンタ２０３ｏの値から１減算して（Ｓ５３０８）、次いで、減算した合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５３０９）。判別の結果、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ５３０９：Ｙｅｓ）、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、Ｓ５３１０の処理をスキップして、この時短計数処理（Ｓ５２０７）を終了して、変動停止処理（図６２２参照）に戻る。

【１０５３９】

一方、Ｓ５３０７の処理において、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３０７：Ｎｏ）、即ち、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」以下である場合は、第２特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、処理をＳ５３１０へ移行する。また、Ｓ５３０９の処理において、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５３０９：Ｎｏ）、即ち、合計時短カウンタ２０３ｏの値が「０」以下である場合は、第１特別図柄および第２特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、この場合も処理をＳ５３１０へ移行する。

【１０５４０】

Ｓ５３１０の処理では、時短終了条件が成立した状態にすべく、時短終了フラグ２０３ｊをオンに設定し（Ｓ５３１０）、この時短回数処理（Ｓ５２０７）を終了して、変動停止処理（図６２２参照）に戻る。

【１０５４１】

なお、上述したように、「時短機能」が無効化されるのは、状態変化制御としての時短フラグ２０３ｋがオフにされた場合であるため、時短計数処理（Ｓ５２０７）内の処理においては「通常遊技状態」に移行し得ないように構成されている。また、時短フラグ２０３ｋがオフに設定されるのは、主に、普通電役終了処理（図６３５参照）において、普通電役ユニット７２のエンディング時間が経過しており、時短終了フラグ２０３ｊがオンに設定されている場合となる。

【１０５４２】

このため、例えば、「時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示が実行されて時短終了条件が成立し、時短終了フラグ２０３ｊがオンされた場合であっても、即座に時短フラグ２０３ｋはオフされず、普通電役ユニット７２のエンディング時間が経過するまでは「時間短縮状態」を維持することになる。

【１０５４３】

一方、遊技状態が「時間短縮状態」であっても、普通電役ユニット７２がエンディング状態である場合、普通図柄の可変表示は実行されないため、普通電役ユニット７２が再度開放され得ないように構成されている。

【１０５４４】

このように構成することで、普通電役ユニット７２がエンディング状態となっている期間において、時短終了条件が成立した状態で「時間短縮状態」を維持させ、普通電役ユニット７２の開放を不可又は困難としつつ、該「時間短縮状態」において各特別図柄の動的表示を実行することができる。即ち、「時短機能」が有効状態である「時間短縮状態」と、「時短機能」が無効状態である「時間短縮状態」と、の２の遊技状態で特別図柄の動的表示を実行することができる。

【１０５４５】

次に、図６２４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図６１７参照）の一処理である当たり処理（Ｓ２０３）について説明する。図６２４は、この当たり処理（Ｓ２０３）を示したフローチャートである。

【１０５４６】

この当たり処理（Ｓ２０３）は、各特別図柄の大当たりが発生する場合に、大当たりの種類に応じて可変入賞装置６５（大入賞口）の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。そして、大当たり状態（遊技）である場合において、可変入賞装置６５を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（Ｓ６１８）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（Ｓ６２０）を実行する。

【１０５４７】

また、この当たり処理（Ｓ２０３）は、第２特別図柄の小当たりが発生する場合に、小当たりに応じて小入賞口ユニット７３の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、小入賞口ユニット７３の開放時間を設定する。そして、小当たり状態（遊技）である場合にお

いて、小入賞口ユニット７３を開放又は閉鎖するための小当たり開閉制御処理（Ｓ６１４）を実行し、小当たり状態が終了するタイミングで、小当たり状態の終了を設定する小当たり終了処理（Ｓ６１６）を実行する。

【１０５４８】

さらに、この当たり処理（Ｓ２０３）は、小当たり遊技中に開放され得る特定領域７３ｄを球が通過した場合に、該通過に伴って発生する大当たりの種類に応じて可変入賞装置６５の開放回数（ラウンド数）を設定するとともに、可変入賞装置６５の開放時間を設定する。そして、特定領域７３ｄへの通過に基づく大当たり状態（遊技）である場合において、特別図柄で大当たりした場合と同様、可変入賞装置６５を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（Ｓ６１８）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（Ｓ６２０）を実行する。

【１０５４９】

当たり処理（Ｓ２０３）では、まず、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ６０１）。判別の結果、大当たりに当選していれば（Ｓ６０１：Ｙｅｓ）、大当たり遊技を行うために、まず、特図１時短カウンタ２０３ｍ、特図２時短カウンタ２０３ｎ及び合計時短カウンタ２０３ｏの値を「０」クリアする（Ｓ６０２）。次いで、大当たり種別又は小当たり種別に応じたラウンド数をＲＡＭ２０３に設けられたラウンドカウンタ（図示せず）にセットする（Ｓ６０３）。そして、大当たりが開始されることを示す大当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、大当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６０４）、次いで、該大当たり種別に応じたオープニング時間（例えば、「３０秒」又は「０．０５秒」）を設定して（Ｓ６０５）、処理をＳ６１３へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図６１７のＳ２０１参照）によって、大当たり種別又は小当たり種別に応じた大当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１０５５０】

なお、上述したラウンドカウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該ラウンドカウンタの値を確認して、ラウンドカウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、大当たり遊技に応じて可変入賞装置６５を開放制御しつつ、該ラウンドカウンタの値を１減算する。そして、ラウンドカウンタの値が「０」になった場合に、実行中の大当たりを終了するように構成されている。

【１０５５１】

Ｓ６０１の処理において、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ６０１：Ｎｏ）、次いで、小入賞口ユニット７３内の特定領域７３ｄを球が通過したことに基づいて大当たりフラグ２０３ｐがオンされているか否かを判別する（Ｓ６０６）。判別の結果、大当たりフラグ２０３ｐがオンされていれば（Ｓ６０６：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３内の特定領域７３ｄを球が通過したということなので、まず、大当たりフラグ２０３ｐをオフに設定し（Ｓ６０７）、処理をＳ６０２へ移行して、特別図柄で大当たりにした場合と同様の処理を行う。この場合、小当たり種別に応じたラウンド数をラウンドカウンタに設定する処理（Ｓ６０３）等を行う。

【１０５５２】

このように構成することで、特別図柄の動的表示において大当たりに当選する以外にも、小当たりに当選して、該小当たり遊技中に特定領域７３ｄに球を通過させることで、特別図柄の動的表示と同等の大当たり遊技を行うことができる。よって、大当たり遊技が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。一方、該小当たり遊技中に特定領域７３ｄに球を通過させなければ、大当たりフラグ２０３ｐはオフのままとなり、大当たり遊技は実行されず、該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。よって、小当たり遊技における遊技方法のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【１０５５３】
　Ｓ６０６の処理において、大当たりフラグ２０３ｐがオンされていないと判別された場合は（Ｓ６０６：Ｎｏ）、次いで、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ６０８）。判別の結果、小当たりに当選していれば（Ｓ６０８：Ｙｅｓ）、小当たり遊技を行うために、小当たり種別に応じた小入賞口ユニット７３の開放回数をＲＡＭ２０３に設けられた開放カウンタ（図示せず）にセットする（Ｓ６０９）。
【１０５５４】
　そして、小当たりが開始されることを示す小当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、小当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６１０）、次いで、該小当たりのオープニング時間（例えば、「５秒」や「０．０５秒」）を設定する（Ｓ６１１）。そして、入賞カウンタ（図示せず）に「１０」をセットし（Ｓ６１２）、処理をＳ６１３へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図６１７のＳ２０１参照）によって、小当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。
【１０５５５】
　なお、上述した小当たり遊技時の開放カウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該開放カウンタの値を確認して、開放カウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、小当たり遊技に応じて小入賞口ユニット７３を開放制御しつつ、該開放カウンタの値を１減算する。そして、開放カウンタの値が「０」になった場合に、実行中の小当たりを終了するように構成されている。
【１０５５６】
　また、上述した小当たり遊技時の入賞カウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。ＭＰＵ２０１は、該入賞カウンタの値を確認して、入賞カウンタに値が設定されている場合（即ち、「１」以上）は、小当たり遊技に応じて小入賞口ユニット７３を開放制御しつつ、小入賞口スイッチ７３ｃにより球が検知されるごとに入賞カウンタの値を１減算する。そして、入賞カウンタの値が「０」になった場合に、実行中の小当たり遊技の１のラウンドを終了するように構成されている。
【１０５５７】
　Ｓ６１３の処理では、小当たり中か否かを判別する（Ｓ６１３）。判別の結果、小当たり中であると判別された場合は（Ｓ６１３：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中における切替装置としての小入賞口ユニット７３の開閉制御を実行する小当たり開閉制御処理を実行する（Ｓ６１４）。
【１０５５８】
　ここで、図６２５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である小当たり開閉制御処理（Ｓ６１４）について説明する。図６２５は、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１４）を示したフローチャートである。
【１０５５９】
　この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１４）では、当たり処理（Ｓ２０３）で設定された小入賞口ユニット７３の開放回数（即ち、開放カウンタ）に基づいて、小入賞口ユニット７３の開閉制御を実行する。
【１０５６０】
　この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１４）では、まず、開放カウンタ（図示せず）の値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６００１）。判別の結果、開放カウンタが「０」より大きい値でない場合、即ち、開放カウンタの値が「０」以下である場合は（Ｓ６００１：Ｎｏ）、小当たり遊技中における小入賞口ユニット７３の開放回数が残存していないため、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１４）を終了して、当たり処理（図６２４参照）に戻る。
【１０５６１】
　一方、Ｓ６００１の判別の結果、開放カウンタの値が「０」より大きい値である場合は

（Ｓ６００１：Ｙｅｓ）、次いで、当たり処理（Ｓ２０３）のＳ６１１で設定されたオープニング時間、又は、小当たり開放テーブル２０２ｈに基づいて設定されるインターバル時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６００２）。判別の結果、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（Ｓ６００２：Ｎｏ）、小入賞口ユニット７３の開放タイミングではないため、Ｓ６００３～Ｓ６００５の処理をスキップして、処理をＳ６００６へ移行する。

【１０５６２】

一方、Ｓ６００２の処理において、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（Ｓ６００２：Ｙｅｓ）、小入賞口ユニット７３の開放タイミングなので、まず、小入賞口ユニット７３の開放設定を行う（Ｓ６００３）。そして、小入賞口ユニット７３における１の開放時間を設定し（Ｓ６００４）、次いで、小入賞口ユニット７３が開放されたことを示す小入賞口開放コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６００５）、処理をＳ６００６へ移行する。

【１０５６３】

Ｓ６００６の処理では、小当たり時において小入賞口ユニット７３が開放中であるか否かを判別する（Ｓ６００６）。判別の結果、小当たり時において小入賞口ユニット７３が開放中でなければ（Ｓ６００６：Ｎｏ）、小当たり時おいて小入賞口ユニット７３が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、Ｓ６００７及びＳ６００８の処理をスキップして、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１４）を終了し、当たり処理（図６２４参照）に戻る。一方、Ｓ６００６の処理において、小当たり時において小入賞口ユニット７３が開放中であると判別された場合は（Ｓ６００６：Ｙｅｓ）、まず、特定領域７３ｄの開閉制御を実行する特定領域装置開閉制御処理を行う（Ｓ６００７）。

【１０５６４】

ここで、図６２６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり開閉制御処理（Ｓ６１６）の一処理である特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）について説明する。図６２６は、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）を示したフローチャートである。

【１０５６５】

この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）では、小当たり遊技中における特定領域７３ｄの開閉制御を行う。

【１０５６６】

この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）では、まず、特定領域７３ｄが開放中か否か、即ち、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされているか否かを判別する（Ｓ６１０１）。判別の結果、特定領域７３ｄが開放されていない場合、即ち、特定領域ソレノイド７３ｆがオフされている場合は（Ｓ６１０１：Ｎｏ）、次いで、特定領域７３ｄの開放条件が成立しているか否か、即ち、小入賞口ユニット７３が開放しているか否かを判別する（Ｓ６１０２）。判別の結果、特定領域７３ｄの開放条件が成立している場合、即ち、小入賞口ユニット７３が開放したタイミングで（Ｓ６１０２：Ｙｅｓ）、特定領域ソレノイド７３ｆをオフからオンに設定して、特定領域７３ｄの開放設定を行い（Ｓ６１０３）、処理をＳ６１０４へ移行する。

【１０５６７】

なお、Ｓ６１０１の処理において、特定領域７３ｄが開放されていると判別された場合、即ち、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされている場合は（Ｓ６１０１：Ｙｅｓ）、Ｓ６１０２及びＳ６１０３の処理をスキップして、処理をＳ６１０４へ移行する。また、Ｓ６１０２の処理において、特定領域７３ｄの開放条件が成立していない場合は（Ｓ６１０２：Ｎｏ）、Ｓ６１０３～Ｓ６１０５の処理をスキップして、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）を終了し、小当たり開閉制御処理（図６２５参照）に戻る。

【１０５６８】

Ｓ６１０４の処理では、特定領域７３ｄの閉鎖条件が成立しているか否か、即ち、特定

領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合や特定領域７３ｄの開放時間（例えば、特定領域７３ｄの開放から「３０秒」）が経過した場合に（Ｓ６１０４：Ｙｅｓ）、特定領域７３ｄの閉鎖条件が成立したと判断して、特定領域７３ｄを閉鎖するために、特定領域ソレノイド７３ｆをオンからオフに設定して、特定領域７３ｄの閉鎖設定を行い（Ｓ６１０５）、この特定領域装置開閉制御処理（Ｓ６００７）を終了して、小当たり開閉制御処理（図６２５参照）に戻る。

【１０５６９】

このように、小当たり遊技中に所定条件の成立に基づいて特定領域７３ｄの開閉制御処理を行い、小当たり遊技中に特定領域７３ｄを開放させて球が通過させ得ることで、小当たり遊技に基づく大当たり遊技を発生させることが可能となる。また、小当たり遊技中に特定領域７３ｄを球が通過しなければ、大当たり遊技を発生させずに該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。

【１０５７０】

図６２５に戻って、説明を続ける。Ｓ６００７の特定領域装置開閉制御処理の後は、次いで、開放中の小入賞口ユニット７３の閉鎖条件を判別するべく、小入賞口開放中処理を行い（Ｓ６００８）、この小当たり開閉制御処理（Ｓ６１４）を終了し、当たり処理（図６２４参照）に戻る。

【１０５７１】

ここで、図６２７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり開閉制御処理（Ｓ６１４）の一処理である小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）について説明する。図６２７は、この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を示したフローチャートである。

【１０５７２】

この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）では、小当たり遊技中において開放中の小入賞口ユニット７３の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。

【１０５７３】

この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）では、まず、上述した小当たり開閉制御処理（Ｓ６１４）のＳ６００４において設定された小入賞口ユニット７３の１の開放時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６２０１）。判別の結果、小入賞口ユニット７３の１の開放時間が経過したタイミングでなければ（Ｓ６２０１：Ｎｏ）、次いで、小入賞口スイッチ７３ｃがオンされたか否か、即ち、小入賞口ユニット７３内へ球が入賞したか否かを判断する（Ｓ６２０２）。

【１０５７４】

Ｓ６２０２の処理において、小入賞口スイッチ７３ｃによって球が検出され小入賞口ユニット７３内へ球が入賞していれば（Ｓ６２０２：Ｙｅｓ）、入賞カウンタの値を１減算して（Ｓ６２０３）、次いで、１減算した入賞カウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６２０４）。入賞カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６２０４：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下である場合は、小入賞口ユニット７３に球が１０個以上入賞して小当たり遊技の終了条件（小入賞口ユニット７３の閉鎖条件）が成立しているので、小入賞口ユニット７３を閉鎖させるために、処理をＳ６２０５へ移行する。

【１０５７５】

Ｓ６２０５からの小入賞口ユニット７３の閉鎖処理では、まず、小入賞口ユニット７３の閉鎖設定を行い（Ｓ６２０５）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して小入賞口ユニット７３が閉鎖されたことを示す小入賞口閉鎖コマンドを設定して（Ｓ６２０６）、処理をＳ６２０７へ移行する。なお、Ｓ６２０６の処理で設定された小入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図６１７のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１０５７６】

次いで、Ｓ６２０７の処理では、小当たり遊技の終了条件が成立したことから、開放カウンタの値を「０」クリアし（Ｓ６２０７）、この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図６２５参照）に戻る。

【１０５７７】

Ｓ６２０２の処理において、小入賞口スイッチ７３ｃがオンされていないと判別された場合は（Ｓ６２０２：Ｎｏ）、次いで、特定領域スイッチ７３ｇがオンされたか否かを判別する（Ｓ６２０８）。判別の結果、特定領域スイッチ７３ｇがオンされていれば（Ｓ６２０８：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中の特定領域７３ｄの開放中に球が特定領域７３ｄを通過したということなので、小当たり遊技後に大当たり遊技を発生させるため、大当たりフラグ２０３ｐをオンに設定して（Ｓ６２０９）、この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図６２５参照）に戻る。一方、Ｓ６２０８の処理において、特定領域スイッチ７３ｇがオンされていないと判断された場合は（Ｓ６２０８：Ｎｏ）、Ｓ６２０９の処理をスキップして、この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図６２５参照）に戻る。

【１０５７８】

これにより、小当たり遊技中において、特定領域７３ｄが開放されているタイミングで球が特定領域７３ｄを通過することに基づいて、小当たり遊技後に大当たり遊技を発生させることができ、大当たり遊技が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。一方、該小当たり遊技中に特定領域７３ｄに球を通過させなければ、大当たりフラグ２０３ｐはオフのままとなり、大当たり遊技は実行されず、該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。よって、小当たり遊技における遊技方法のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【１０５７９】

Ｓ６２０１の処理において、小入賞口ユニット７３の１の開放時間が経過したタイミングと判断された場合は（Ｓ６２０１：Ｙｅｓ）、小入賞口ユニット７３の１の開放における閉鎖条件が成立し、その開放における小入賞口ユニット７３の閉鎖タイミングであるため、小入賞口ユニット７３を閉鎖させるために、処理をＳ６２１０へ移行する。

【１０５８０】

Ｓ６２１０の処理では、開放中の小入賞口ユニット７３を閉鎖せるため、小入賞口ソレノイド７３ｂをオンからオフにして、小入賞口ユニット７３の閉鎖を設定し（Ｓ６２１０）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して小入賞口ユニット７３の１の開放の終了を示す小入賞口閉鎖コマンドを設定する（Ｓ６２１１）。Ｓ６２１１の処理で設定された小入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図６１７のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１０５８１】

音声ランプ制御装置１１３は、小入賞口閉鎖コマンドを受信すると、小入賞口ユニット７３が閉鎖された旨の演出を実行する。なお、小当たり遊技における小入賞口ユニット７３の開閉は、それぞれ短時間（開放「０．１秒」、閉鎖「１．２秒」）であるため、音声ランプ制御装置１１３は、小入賞口閉鎖コマンドを受信した場合であっても、小入賞口ユニット７３の１の開閉に伴う演出を実行しないように構成してもよい。

【１０５８２】

Ｓ６２１１の処理の後は、小入賞口ユニット７３の１の開放が終了したということなので、開放カウンタの値を１減算し（Ｓ６２１２）、この小入賞口開放中処理（Ｓ６００８）を終了して、小当たり開閉制御処理（図６２５参照）に戻る。これにより、小当たり遊技中において、１のラウンド中に開放カウンタの値に設定された開放回数分、小入賞口ユニット７３を開放させることができる。

【１０５８３】

図６２４の当たり処理（Ｓ２０３）に戻って、説明を続ける。Ｓ６１４の小当たり開閉制御処理（図６２５参照）の終了後は、次いで、開放カウンタの値が「０」より大きい値

であるか否かを判別する（Ｓ６１５）。判別の結果、開放カウンタが「０」より大きい値であれば（Ｓ６１５：Ｙｅｓ）、小当たりを継続するため、小当たりの終了設定処理であるＳ６１６の処理をスキップして、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【１０５８４】

一方、Ｓ６１５の処理において、開放カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６１５：Ｎｏ）、即ち、開放カウンタの値が「０」以下である場合は、この小当たりにおける小入賞口ユニット７３の開放動作がすべて終了しているので、小当たり状態を終了させるために、小当たり終了処理を行い（Ｓ６１６）、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【１０５８５】

ここで、図６２８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である小当たり終了処理（Ｓ６１６）について説明する。図６２８は、この小当たり終了処理（Ｓ６１６）を示したフローチャートである。

【１０５８６】

この小当たり終了処理（Ｓ６１６）では、まず、入賞カウンタの値を「０」クリアし（Ｓ６３０１）、次いで、特定領域７３ｄが開放されている場合は、特定領域７３ｄの閉鎖処理を設定する（Ｓ６３０２）。そして、小当たりの終了時の各種処理を実行する小当たり終了設定処理を行い（Ｓ６３０３）、この小当たり終了処理（Ｓ６１６）を終了して、当たり処理（図６２４参照）に戻る。

【１０５８７】

図６２４に戻って、説明を続ける。Ｓ６１３の処理において、小当たり遊技中ではないと判別された場合は（Ｓ６１３：Ｎｏ）、次いで、大当たり中か否かを判別する（Ｓ６１７）。判別の結果、大当たり中であると判別された場合は（Ｓ６１７：Ｙｅｓ）、切替装置として可変入賞装置６５の開閉制御を実行する大当たり開閉制御処理を実行する（Ｓ６１８）。

【１０５８８】

ここで、図６２９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり開閉制御処理（Ｓ６１８）について説明する。図６２９は、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１８）を示したフローチャートである。

【１０５８９】

この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１８）では、当たり処理（Ｓ２０３）で設定された可変入賞装置６５の開放回数に基づいて、可変入賞装置６５の開閉制御を実行する。

【１０５９０】

この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１８）では、まず、当たり処理（Ｓ２０３）のＳ６０５で設定されたオープニング時間、又は、後述する大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）のＳ６５１０（図６３０参照）で設定されたインターバル時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６４０１）。判別の結果、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（Ｓ６４０１：Ｎｏ）、可変入賞装置６５の開放タイミングではないため、該可変入賞装置６５を閉鎖し続けるため、Ｓ６４０２～Ｓ６４０５の処理をスキップして、処理をＳ６４０６へ移行する。

【１０５９１】

一方、Ｓ６４０１の処理において、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（Ｓ６４０１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の開放タイミングなので、可変入賞装置６５の開放設定を行い（Ｓ６４０２）、次いで、入賞カウンタ（図示せず）に「１０」をセットする（Ｓ６４０３）。そして、大当たり時おける可変入賞装置６５の最大開放時間（第３１実施形態では、「３０秒」）を設定して（Ｓ６４０４）、可変入賞装置６５が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６４０５）、処理をＳ６４０６に移行する。この大入賞口開放コマンドを受信した音声ランプ制御装置１１３は、可変入賞装置６５が開放された旨を第３図柄表示装置８１において実行し、開放されている

可変入賞装置６５へ球を入賞させることを遊技者に促すように構成されている。
【１０５９２】
　Ｓ６４０６の処理では、可変入賞装置６５が開放中であるか否かを判別する（Ｓ６４０６）。判別の結果、可変入賞装置６５が開放中でなければ（Ｓ６４０６：Ｎｏ）、可変入賞装置６５が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、Ｓ６４０７の処理をスキップして、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１８）を終了し、当たり処理（図６２４参照）に戻る。一方、Ｓ６４０６の処理において、可変入賞装置６５が開放中であると判別された場合は（Ｓ６４０６：Ｙｅｓ）、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件を判別するべく、大入賞口開放中処理を行い（Ｓ６４０７）、この大当たり開閉制御処理（Ｓ６１８）を終了し、当たり処理（図６２４参照）に戻る。
【１０５９３】
　ここで、図６３０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり開閉制御処理（Ｓ６１８）の一処理である大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）について説明する。図６３０は、この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）を示したフローチャートである。
【１０５９４】
　この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）では、開放中の可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。
【１０５９５】
　この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）では、まず、上述した大当たり開閉制御処理（Ｓ６１８）のＳ６４０４において設定された可変入賞装置６５の開放時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６５０１）。判別の結果、可変入賞装置６５の開放時間が経過したタイミングであれば（Ｓ６５０１：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立し、そのラウンドにおける可変入賞装置６５の閉鎖タイミングであるため、入賞カウンタの値を「０」クリアして（Ｓ６５０２）、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６５０６へ移行する。Ｓ６５０６からの可変入賞装置６５の閉鎖処理については、後述する。
【１０５９６】
　一方、Ｓ６５０１の処理において、可変入賞装置６５の開放時間が経過したタイミングでなければ（Ｓ６５０１：Ｎｏ）、次いで、大入賞口スイッチ６５ｃがオンされたか否か、即ち、可変入賞装置６５へ球が入賞したか否かを判断する（Ｓ６５０３）。
【１０５９７】
　Ｓ６５０３の処理において、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出されていないと判別された場合は（Ｓ６５０３：Ｎｏ）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）を終了して、大当たり開閉制御処理（図６２９参照）に戻る。一方、大入賞口スイッチ６５ｃによって球が検出され可変入賞装置６５へ球が入賞していれば（Ｓ６５０３：Ｙｅｓ）、入賞カウンタの値を１減算して（Ｓ６５０４）、次いで、入賞カウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６５０５）。入賞カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６５０５：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下である場合は、可変入賞装置６５に球が１０個以上入賞して可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立しているので、可変入賞装置６５を閉鎖させるために、処理をＳ６５０６へ移行する。
【１０５９８】
　一方、Ｓ６５０５の処理において、入賞カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ６５０５：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立しておらず、可変入賞装置６５の開放を継続するために、Ｓ６５０６～Ｓ６５１０の処理をスキップして、この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）を終了する。この大入賞口開放中処理（Ｓ６４０７）の終了後は、大当たり開閉制御処理（図６２９参照）へ戻る。
【１０５９９】
　Ｓ６５０６からの可変入賞装置６５の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置６５の閉鎖設定を行い（Ｓ６５０６）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して可変入賞装置６５が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して（Ｓ６５０７）、処理をＳ６５

０８へ移行する。なお、Ｓ６５０７の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図６１７のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１０６００】

次いで、Ｓ６５０８の処理では、可変入賞装置６５の１のラウンドが消化されたことから、ラウンドカウンタの値を１減算し（Ｓ６５０８）、次に、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６５０９）。ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値である場合（Ｓ６５０９：Ｙｅｓ）、該大当たりにおけるラウンド回数（可変入賞装置６５の残り開放回数）が残存している状態であるので、次の可変入賞装置６５を開放させるまでのインターバル時間（例えば、「１秒」）を設定し（Ｓ６５１０）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了し、大当たり開閉制御処理（図６２９参照）に戻る。

【１０６０１】

一方、Ｓ６５０９の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６５０９：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了したので、大当たり状態を終了させるために、インターバル時間を設定せず（即ち、Ｓ６５１０をスキップして）、この大入賞口開放中処理（Ｓ６００７）を終了して、大当たり開閉制御処理（図６２９参照）に戻る。

【１０６０２】

図６２４の当たり処理（Ｓ２０３）に戻って、説明を続ける。Ｓ６１８の大当たり開閉制御処理（図６２９参照）の終了後は、次いで、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６１９）。判別の結果、ラウンドカウンタが「０」より大きい値であれば（Ｓ６１９：Ｙｅｓ）、大当たり状態を継続するため、大当たりの終了設定処理であるＳ６２０の処理をスキップして、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【１０６０３】

一方、Ｓ６１９の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６１９：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了しているので、大当たり状態を終了させるために、大当たり終了処理を行い（Ｓ６２０）、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了する。

【１０６０４】

ここで、図６３１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される当たり処理（Ｓ２０３）の一処理である大当たり終了処理（Ｓ６２０）について説明する。図６３１は、この大当たり終了処理（Ｓ６１０）を示したフローチャートである。

【１０６０５】

この大当たり終了処理（Ｓ６２０）では、当選した大当たり種別（小当たり種別に基づく大当たり）に基づいて、各時短カウンタの値の設定等を行う。

【１０６０６】

この大当たり終了処理（Ｓ６２０）では、まず、当選した大当たりが大当たり種別「時短Ａ」であるか否かを判別し（Ｓ６６０１）、当選した大当たりが大当たり種別「時短Ａ」であれば（Ｓ６６０１：Ｙｅｓ）、「時短機能」を発動させるために、状態変化制御としての時短フラグ２０３ｋをオンに設定する（Ｓ６６０２）。次いで、時短終了条件テーブル２０２ｍに応じた時短作動回数を特図１時短カウンタ２０３ｍ、特図２時短カウンタ２０３ｎ及び合計時短カウンタ２０３ｏにそれぞれセットし（Ｓ６６０３）、処理をＳ６６０４に移行する。

【１０６０７】

Ｓ６６０４の処理では、時短終了フラグ２０３ｊがオンされているか否かを判別し（Ｓ６６０４）、時短終了フラグ２０３ｊがオンされていれば（Ｓ６６０４：Ｙｅｓ）、時短

終了条件が成立している状態となっているため、該時短終了条件の成立状態を解除すべく、時短終了フラグ２０３ｊをオフに設定し（Ｓ６６０５）、処理をＳ６６０６に移行する。
【１０６０８】
　また、Ｓ６６０４の処理において、時短終了フラグ２０３ｊがオンされていないと判別された場合（Ｓ６６０４：Ｎｏ）、時短終了条件は成立していないため、Ｓ６６０５の処理をスキップして、Ｓ６６０６に移行する。
【１０６０９】
　なお、Ｓ６６０４の処理において、時短終了フラグ２０３ｊがオンされていると判別される状態（Ｓ６６０４：Ｙｅｓ）は、時短終了条件が成立している状態において大当たり種別「時短Ａ」に当選しており、パチンコ機１０の遊技仕様通りの遊技では成立し得ないイレギュラーなケースの処理となる。
【１０６１０】
　一方、Ｓ６６０１の判別の結果、当選した大当たりが大当たり種別「時短Ａ」でなければ（Ｓ６６０１：Ｎｏ）、当選した大当たりは「時短機能」が付加される大当たりではないため、Ｓ６６０２～Ｓ６６０５の処理をスキップして、Ｓ６６０６に移行する。
【１０６１１】
　Ｓ６６０６の処理では、音声ランプ制御装置１１３に対して大当たりのエンディング演出の開始を示すエンディングコマンドを設定する（Ｓ６６０６）。Ｓ６６０６の処理で設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図６１７のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、進行制御として大当たりのエンディング演出を実行する。
【１０６１２】
　Ｓ６６０６の処理の終了後は、遊技状態に応じてエンディング時間（例えば、「１０秒」）を設定し（Ｓ６６０７）、大当たり終了設定処理を実行して（Ｓ６６０８）、この大当たり終了処理（Ｓ６２０）を終了して、当たり処理（図６２４参照）に戻る。
【１０６１３】
　次に、図６３２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図６１７参照）の一処理である普図変動処理（Ｓ２１１）について説明する。図６３２は、この普図変動処理（Ｓ２１１）を示したフローチャートである。
【１０６１４】
　この普図変動処理（Ｓ２１１）は、スルーゲート６７への球の通過に起因して、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を制御するものである。
【１０６１５】
　この普図変動処理（Ｓ２１１）では、まず、今現在、普通電役ユニット７２が開放中（作動中）、オープニング中、インターバル中、エンディング中のいずれかの状態であるか否か、即ち、普通図柄の当たり中であるか否かを判別する（Ｓ７０１）。判別の結果、普通電役ユニット７２が開放中（作動中）、オープニング中、インターバル中、エンディング中のいずれかの状態であれば（Ｓ７０１：Ｙｅｓ）、普通図柄の当たり中であるので、そのまま普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図６１７参照）へ戻る。
【１０６１６】
　このように構成することで、普通電役ユニット７２がエンディング中（第３１実施形態では「２００秒」）である場合に普通図柄の可変表示を実行不可とすることができ、「時間短縮状態」中であっても、該普通電役ユニット７２がエンディング中であれば普通電役ユニット７２が開放動作を実行し得ないようにすることができる。
【１０６１７】
　一方、普通電役ユニット７２が開放中（作動中）、オープニング中、インターバル中、エンディング中のいずれの状態でもなければ（Ｓ７０１：Ｎｏ）、普通図柄の当たり中ではないため、次いで、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中であるか

否かを判別する（Ｓ７０２）。判別の結果、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中でなければ（Ｓ７０２：Ｎｏ）、次いで、普通図柄表示装置８３における可変表示が停止後、所定時間（例えば、「１秒」）経過したか否かを判別する（Ｓ７０３）。その結果、可変表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ７０３：Ｎｏ）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図６１７参照）に戻る。これにより、可変表示における停止図柄が所定時間だけ普通図柄表示装置８３に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【１０６１８】

一方、Ｓ７０３の処理の結果、可変表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ７０３：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄に関する可変表示の作動保留球数ＨＮ）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ７０４）。

【１０６１９】

Ｓ７０４の処理の結果、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きくなければ（Ｓ７０４：Ｎｏ）、実行すべき普通図柄の可変表示の保留球数が存在しないということなので、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図６１７参照）に戻る。一方、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きい値であれば（Ｓ７０４：Ｙｅｓ）、保留されていた普通図柄に関する可変表示の実行開始タイミングであると判断し、まず、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）を１減算する（Ｓ７０５）。これは、後述する処理（Ｓ７０６～Ｓ７１２）によって、保留されていた普通図柄に関する可変表示のうち１の可変表示の実行が開始されることに伴って、普通図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【１０６２０】

次いで、普図保留球格納エリア２０３ｈに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ７０６）。このデータシフト処理は、普図保留球格納エリア２０３ｈの普図保留第１～第４エリアに格納されているデータを普図保留球実行エリア２０３ｉへ向けて順にシフトさせる処理であって、普図保留第１エリア→普図保留球実行エリア２０３ｉ、普図保留第２エリア→普図保留第１エリア、普図保留第３エリア→普図保留第２エリア、普図保留第４エリア→普図保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【１０６２１】

Ｓ７０６のデータシフト処理の後は、データシフト処理により普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されたデータ（即ち、普図当たりカウンタＣ４の値）に基づいて、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を実行するために、まず、時短フラグ２０３ｋがオンされているか否かを判別する（Ｓ７０７）。判別の結果、時短フラグ２０３ｋがオンされていない場合は（Ｓ７０７：Ｎｏ）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「１秒」に設定し（Ｓ７０８）、処理をＳ７０９に移行する。

【１０６２２】

Ｓ７０９の処理では、普図当たり乱数テーブル２０２ｉにおける低確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定して（Ｓ７０９）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図６１７参照）に戻る。

【１０６２３】

一方、時短フラグ２０３ｋがオンされていると判別された場合（Ｓ７０７：Ｙｅｓ）、「時短機能」が有効な「時間短縮状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「０．１秒」に設定して（Ｓ７１０）、処理をＳ７１１に移行する。

【１０６２４】

Ｓ７１１の処理では、普図当たり乱数テーブル２０２ｉにおける高確率状態用のグルー

プを参照して、普図保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定して（Ｓ７１１）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図６１７参照）に戻る。

【１０６２５】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、遊技者が右打ちした場合に、スルーゲート６７を球が通過したとき、普通電役ユニット７２が開放し易いか否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役ユニット７２が開放し易い状況（即ち、普通図柄の高確率状態）であって普通電役ユニット７２へ流入し易い状況か、普通電役ユニット７２が開放し得ない状況（即ち、普通図柄の低確率状態）であって、小入賞口ユニット７３側へ流下していく状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を創出することができる。

【１０６２６】

Ｓ７０２の処理において、普通図柄表示装置８３の表示態様が可変表示中であると判別されると（Ｓ７０２：Ｙｅｓ）、可変表示時間が経過したか否かを判別する（Ｓ７１２）。普通図柄表示装置８３の可変表示時間は、Ｓ７０８又はＳ７１０の処理により遊技状態に応じて決定されており、この可変表示時間が経過していなければ（Ｓ７１２：Ｎｏ）、普通図柄表示装置８３の表示を更新して（Ｓ７１３）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図６１７参照）に戻る。

【１０６２７】

一方、普通図柄表示装置８３における可変表示の可変表示時間が経過していれば（Ｓ７１２：Ｙｅｓ）、普通図柄表示装置８３に対して、Ｓ７０９又はＳ７１１によって予め設定された停止図柄に対応した表示態様を設定し（Ｓ７１４）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図６１７参照）に戻る。

【１０６２８】

これにより、球がスルーゲート６７を通過した場合に、この普図変動処理（Ｓ２１１）に基づいて普通図柄表示装置８３における可変表示が設定され、該普通図柄表示装置８３において可変表示が開始されてから可変表示時間が経過するまでは、「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる。そして、可変表示結果が当たりである場合には「○」の図柄を点灯する一方、ハズレである場合には「×」の図柄を点灯させる。

【１０６２９】

次に、図６３３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図６１７参照）の一処理である切替手段としての普通電役制御処理（Ｓ２０４）について説明する。図６３３は、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を示したフローチャートである。

【１０６３０】

この普通電役制御処理（Ｓ２０４）は、普通図柄の当たりが発生する場合に、遊技状態に応じて普通電役ユニット７２の開閉駆動制御を実行する。即ち、遊技状態に応じて普通電役ユニット７２の開放時間を設定すると共に、設定された時間に基づいて該普通電役ユニット７２を開放駆動し、設定した最大入賞個数が入球した場合、又は、設定した開放時間が経過した場合に、開放中の普通電役ユニット７２を閉鎖させる制御を実行する。

【１０６３１】

この普通電役制御処理（Ｓ２０４）では、まず、普通電役ユニット７２が開放中か否かを判別する（Ｓ８０１）。判別の結果、普通電役ユニット７２が開放中でないと判別された場合（Ｓ８０１：Ｎｏ）、次に、普通図柄の可変表示が終了したか否かを判別する（Ｓ８０２）。

【１０６３２】

Ｓ８０２における判別の結果、普通図柄の可変表示が終了していなければ（Ｓ８０２：Ｎｏ）、Ｓ８０３～Ｓ８０７及びＳ８１３の処理をスキップしてＳ８１９に移行する。一

方、普通図柄の可変表示が終了していれば（Ｓ８０２：Ｙｅｓ）、次いで、該可変表示において当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ８０３）。

【１０６３】

Ｓ８０３における判別の結果、可変表示において当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ８０３：Ｎｏ）、Ｓ８０４～Ｓ８０７及びＳ８１３の処理をスキップしてＳ８１９に移行する。一方、可変表示において当たりに当選していると判別された場合は（Ｓ８０３：Ｙｅｓ）、当選した当たりに関する制御を実行するために、まず、時短フラグ２０３ｋがオンされているか否かを判別する（Ｓ８０４）。

【１０６４】

Ｓ８０４における判別の結果、時短フラグ２０３ｋがオンされていないと判別された場合は（Ｓ８０４：Ｎｏ）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、普通電役開放テーブル２０２ｋの規定内容に基づいて普通電役ユニット７２の開放を行わず、Ｓ８０５～Ｓ８０７及びＳ８１３の処理をスキップしてＳ８１９に移行する。

【１０６５】

一方、Ｓ８０４の処理において、時短フラグ２０３ｋがオンされていると判別された場合は（Ｓ８０４：Ｙｅｓ）、「時短機能」が有効な「時間短縮状態」であると判断し、普通電役開放テーブル２０２ｋの規定内容に基づいて当たり状態における普通電役ユニット７２の開放（没入）時間を「１秒」に設定し（Ｓ８０５）、該当たりに基づく普通電役ユニット７２の開放回数を５回行うために、電役カウンタ（図示せず）の値に「５」をセットし（Ｓ８０６）、入賞カウンタ（図示せず）に「２」をセットして（Ｓ８０７）、処理をＳ８１３へ移行する。

【１０６６】

また、Ｓ８０１の処理において、普通電役ユニット７２が開放中であると判別された場合（Ｓ８０１：Ｙｅｓ）、次いで、Ｓ８０５において設定された普通電役ユニット７２の１回の開放時間が経過しているかを判別する（Ｓ８０８）。判別の結果、設定された普通電役ユニット７２の１回の開放時間が経過していると判別された場合は（Ｓ８０８：Ｙｅｓ）、まず、普通電役ユニット７２の閉鎖処理を行い（Ｓ８０９）、Ｓ８０６の処理で設定された電役カウンタの値から「１」を減算する（Ｓ８１０）。

【１０６７】

そして、減算された電役カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ８１１）。判別の結果、電役カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ８１１：Ｙｅｓ）、該当たりに基づく普通電役ユニット７２の開放回数が残存しているため、インターバル時間（例えば、「１秒」）を設定し（Ｓ８１２）、処理をＳ８１３に移行する。一方、電役カウンタの値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ８１１：Ｎｏ）、即ち、電役カウンタの値が「０」以下である場合は、該当たりに基づく普通電役ユニット７２の開放がすべて終了したということなので、普通電役ユニット７２の再開放を行わず、処理をＳ８１８に移行する。

【１０６８】

Ｓ８１３の処理では、普通電役ユニット７２の開放処理を行い（Ｓ８１３）、閉鎖状態であった普通電役ユニット７２を開放状態に駆動し、処理をＳ８１９に移行する。

【１０６９】

また、Ｓ８０８の処理において、普通電役ユニット７２の１回の開放時間が経過していないと判別された場合は（Ｓ８０８：Ｎｏ）、次いで、普通電役スイッチ７２ｂによって入球を検知したか否かを判別し（Ｓ８１４）、普通電役スイッチ７２ｂによって入球を検知していなければ（Ｓ８１４：Ｎｏ）、Ｓ８１５～Ｓ８１８の処理をスキップして、処理をＳ８１９に移行する。

【１０６４０】

一方、Ｓ８１４の判別の結果、普通電役スイッチ７２ｂによって入球を検知した場合（Ｓ８１４：Ｙｅｓ）、普通電役ユニット７２に１の遊技球が入球しているため、Ｓ８０７の処理で設定された入賞カウンタ（図示せず）の値から「１」を減算する（Ｓ８１５）。

【１０６４１】
そして、減算された入賞カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ８１６）、入賞カウンタの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ８１６：Ｙｅｓ）、普通電役ユニット７２への入球数が所定値（即ち、「２」）に達していないため、Ｓ８１７及びＳ８１８の処理をスキップして、処理をＳ８１９に移行する。
【１０６４２】
Ｓ８１６の処理において、入賞カウンタの値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ８１６：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下であれば、普通電役ユニット７２への入球数が所定値（即ち、「２」）に達しているため、普通電役ユニット７２の閉鎖処理を行い（Ｓ８１７）、処理をＳ８１８に移行する。
【１０６４３】
Ｓ８１８の処理では、普通電役ユニット７２のエンディング時間（例えば、「２００秒」）を設定し、処理をＳ８１９に移行する。
【１０６４４】
次いで、Ｓ８１９の処理において、普通電役ユニット７２内の入球口切換弁７５の駆動制御を行うべく、入球口切換弁制御処理を実行し（Ｓ８１９）、処理をＳ８２０に移行する。
【１０６４５】
ここで、図６３４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される普通電役制御処理（Ｓ２０４）の一処理である入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）について説明する。図６３４は、この入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）を示したフローチャートである。
【１０６４６】
この入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）では、主に、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ又は第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへの入球を判別して入球口切換弁７５の駆動制御を行う。
【１０６４７】
この入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）では、まず、入球口切換弁７５が第１位置、即ち、第２非電動役物始動口７７の鉛直方向上方に位置しているか否かを判別し（Ｓ８２１）、入球口切換弁７５が第１位置である場合（Ｓ８２１：Ｙｅｓ）、次いで、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａがオンされているか否かを判別する（Ｓ８２２）。
【１０６４８】
Ｓ８２２の判別の結果、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａがオンされていれば（Ｓ８２２：Ｙｅｓ）、第１非電動役物始動口７６に球が入球しているため、入球口切換弁ソレノイド７５ｃを駆動して入球口切換弁７５を第２位置、即ち、第１非電動役物始動口７６の鉛直方向上方へ可動させ（Ｓ８２３）、この入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）を終了して、普通電役制御処理（図６３３）に戻る。
【１０６４９】
一方、Ｓ８２２の処理において、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａがオンされていなければ（Ｓ８２２：Ｎｏ）、第１非電動役物始動口７６に球が入球していないため、Ｓ８２３の処理をスキップしてこの入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）を終了して、普通電役制御処理（図６３３）に戻る。
【１０６５０】
Ｓ８２１の処理において、入球口切換弁７５が第１位置ではないと判別された場合（Ｓ８２１：Ｎｏ）、入球口切換弁７５は第２位置にあると判断し、次いで、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａがオンされているか否かを判別する（Ｓ８２４）。
【１０６５１】
Ｓ８２４の判別の結果、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａがオンされていれば（Ｓ８２４：Ｙｅｓ）、第２非電動役物始動口７７に球が入球しているため、処理をＳ８２６に移行する。

【１０６５２】
一方、Ｓ８２４の処理において、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａがオンされていなければ（Ｓ８２４：Ｎｏ）、第２非電動役物始動口７７に球が入球していないため、次いで、普通電役ユニット７２の開放動作終了から５秒が経過したか否かを判別し（Ｓ８２５）、普通電役ユニット７２の開放動作終了から５秒が経過していれば（Ｓ８２５：Ｙｅｓ）、処理をＳ８２６に移行する。
【１０６５３】
一方、Ｓ８２５の処理において、普通電役ユニット７２の開放動作終了から５秒が経過していなければ（Ｓ８２５：Ｎｏ）、Ｓ８２６の処理をスキップして、この入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）を終了して、普通電役制御処理（図６３３）に戻る。
【１０６５４】
Ｓ８２６の処理では、入球口切換弁ソレノイド７５ｃの駆動を停止して入球口切換弁７５を第１位置へ可動させ（Ｓ８２６）、この入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）を終了して、普通電役制御処理（図６３３）に戻る。
【１０６５５】
このように構成することで、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ及び第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへの入球に基づいて入球口切換弁７５を可動させることができる。また、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、該普通電役ユニット７２内に２の球が入球しなかった場合、又は、該普通電役ユニット７２内に入球した２の球のいずれかが第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に入球しなかった場合、であっても、該普通電役ユニット７２の開放動作終了後に入球口切換弁７５の位置を第１位置にすることができ、次回の普通電役ユニット７２の開放時において、該普通電役ユニット７２内に入球した球を正常に処理することができる。
【１０６５６】
図６３３の普通電役制御処理（Ｓ２０４）に戻って、説明を続ける。Ｓ８１９の入球口切換弁制御処理が終わると、次いで、普通電役ユニット７２がエンディング中であるか否かを判別し（Ｓ８２０）、普通電役ユニット７２がエンディング中でなければ（Ｓ８２０：Ｎｏ）、Ｓ８２１の処理をスキップして、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図６１７参照）に戻る。
【１０６５７】
一方、Ｓ８２１の処理において、普通電役ユニット７２がエンディング中であると判別された場合（Ｓ８２０：Ｙｅｓ）、普通電役終了処理を実行し（Ｓ８２１）、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図６１７参照）に戻る。
【１０６５８】
ここで、図６３５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される普通電役制御処理（Ｓ２０４）の一処理である普通電役終了処理（Ｓ８２１）について説明する。図６３５は、この普通電役終了処理（Ｓ８２１）を示したフローチャートである。
【１０６５９】
この普通電役終了処理（Ｓ８２１）では、普通電役ユニット７２のエンディング時間の経過有無及び時短終了フラグ２０３ｊの判別を行い、判別結果によって時短フラグ２０３ｋをオフに設定して「時短機能」を無効化する。
【１０６６０】
この普通電役終了処理（Ｓ８２１）では、まず、普通電役ユニット７２のエンディング時間（第３１実施形態では、「２００秒」）が経過したか否かを判別し（Ｓ８３１）、普通電役ユニット７２のエンディング時間が経過していなければ（Ｓ８３１：Ｎｏ）、Ｓ８３２～Ｓ８３４の処理をスキップして、この普通電役終了処理（Ｓ８２１）を終了し、普通電役制御処理（Ｓ２０４）に戻る。
【１０６６１】
一方、Ｓ８３１の処理において、普通電役ユニット７２のエンディング時間が経過していると判別された場合（Ｓ８３１：Ｙｅｓ）、次いで、時短終了フラグ２０３ｊがオンさ

れているか否かを判別し（Ｓ８３２）、時短終了フラグ２０３ｊがオンされていなければ（Ｓ８３２：Ｎｏ）、時短終了条件が成立していないため、Ｓ８３３及びＳ８３４の処理をスキップして、この普通電役終了処理（Ｓ８２１）を終了し、普通電役制御処理（Ｓ２０４）に戻る。

【１０６６２】

Ｓ８３２の判別の結果、時短終了フラグ２０３ｊがオンされていれば（Ｓ８３２：Ｙｅｓ）、時短終了条件が成立している状態であるため、時短終了フラグ２０３ｊをオフに設定し（Ｓ８３３）、時短フラグ２０３ｋをオフに設定して「時短機能」を無効化し、この普通電役終了処理（Ｓ８２１）を終了し、普通電役制御処理（Ｓ２０４）に戻る。

【１０６６３】

このように構成することで、時短終了条件が成立しており、かつ、普通電役ユニット７２のエンディング時間が経過した場合に「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行させることができる。

【１０６６４】

その結果、普通電役ユニット７２がエンディング状態となっている期間においては「時間短縮状態」を維持させ、該エンディング期間における普通図柄の可変表示の実行を不可とし、遊技仕様通りに遊技を行った場合に、１の「時間短縮状態」への移行契機に対して、普通電役ユニット７２が複数回開放動作を実行し得ないようにすることができる。

【１０６６５】

次いで、図６３６を参照して、停電等の発生した場合に主制御装置１１０において実行されるＮＭＩ割込処理について説明する。図６３６は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。

【１０６６６】

このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。ＮＭＩ端子に停電信号ＳＧ１が入力されたＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ９０１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。

【１０６６７】

なお、上記のＮＭＩ割込処理は、払出制御装置１１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２１３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から払出制御装置１１１内のＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子に出力され、ＭＰＵ２１１は実行中の制御を中断して、ＮＭＩ割込処理を開始するのである。

【１０６６８】

次に、図６３７から図６４２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理（図６３７参照）と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理（図６３８参照）とがある。

【１０６６９】

まず、図６３７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図６３７は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

【１０６７０】

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ１００１）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降

下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ１１１６の電源断処理（図６３８参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ１００２）。図６３８を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信すると、Ｓ１１１６の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ１１１６の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

【１０６７１】

電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ１００２：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ１００３）。

【１０６７２】

ＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定の領域には、Ｓ１００６の処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｓ１００３：Ｎｏ）、Ｓ１００８へ移行する。

【１０６７３】

なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、Ｓ１００４へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｓ１００３：Ｎｏ）、Ｓ１００８へ移行する。

【１０６７４】

電源断処理中フラグがオンであれば（Ｓ１００２：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ１１１６の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をＳ１００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。

【１０６７５】

Ｓ１００４の処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックする（Ｓ１００４）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込み及び確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「０ＡＡｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域が「０」クリアされる。

【１０６７６】

ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ１００５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込

んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定する（Ｓ１００６）。この特定領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（Ｓ１００５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ１００７）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭ２２３の異常は、表示ランプ３４により報知される。なお、音声出力装置２２６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【１０６７】

Ｓ１００８の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ１００８）。電源断フラグはＳ１１１６の電源断処理の実行時にオンされる（図６３８のＳ１１１５参照）。つまり、電源断フラグは、Ｓ１１１６の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ１００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１１１６の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ１００８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭ２２３の作業エリアをクリアし（Ｓ１００９）、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１０１０）、割込み許可を設定して（Ｓ１０１１）、処理をＳ１０１２へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

【１０６８】

一方、電源断フラグがオフされた状態でＳ１００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにＳ１００４からＳ１００６の処理を経由してＳ１００８の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（Ｓ１００８：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の作業領域のクリア処理であるＳ１００９をスキップして、処理をＳ１０１０へ移行し、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１０１０）、割込み許可を設定して（Ｓ１０１１）、処理をＳ１０１２へ移行する。

【１０６９】

なお、Ｓ１００９のクリア処理をスキップするのは、Ｓ１００４からＳ１００６の処理を経由してＳ１００８の処理へ至った場合には、Ｓ１００４の処理によって、既にＲＡＭ２２３のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、ＲＡＭ２２３の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置１１３の制御を継続できるからである。

【１０６８０】

Ｓ１０１２の処理では、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１０１２）、該設定値コマンドを受信するまでＳ１０１２の処理を繰り返し実行して待機する（Ｓ１０１２：Ｎｏ）。そして、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信した場合に（Ｓ１０１２：Ｙｅｓ）、該設定値コマンドが示す確率設定値を設定値メモリ（図示せず）に格納し（Ｓ１０１３）、メイン処理（図６３８参照）へ移行する。

【１０６８１】

このように、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理において、主制御装置１１０の立ち上げ処理（図６１４参照）の終盤で生成される設定値コマンドを受信するまでメイン処理（図６３８参照）への移行を待機することで、主制御装置１１０で設定された確率設定値を音声ランプ制御装置１１３側で確実に把握し、該確率設定値に基づいてメイン処理以降の処理を実行できる。また、主制御装置１１０から設定値コマンドを受信しない場合、主制御装置１１０の立ち上げ処理の終盤まで到達しておらず、主制御装置１１０の立ち上げ処理が正常に終了していないので、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理も正常に終了させず、メイン処理へ移行させない。このように構成することで、音声ランプ制御

装置１１３側で主制御装置１１０の立ち上げ処理が正常に実行されたか否かを把握することが可能となるとともに、主制御装置１１０が正常に立ち上がっていない状態における音声ランプ制御装置１１３の暴走を未然に防止できる。

【１０６８２】

次に、図６３８を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図６３８は、このメイン処理を示したフローチャートである。

【１０６８３】

メイン処理が実行されると、まず、前回Ｓ１１０１の処理が実行されてから「１ミリ秒」以上が経過したか否かが判別され（Ｓ１１０１）、「１ミリ秒」以上経過していなければ（Ｓ１１０１：Ｎｏ）、Ｓ１１０２～Ｓ１１０９の処理を行わずにＳ１１１０の処理へ移行する。Ｓ１１０１の処理で、「１ミリ秒」経過したか否かを判別するのは、Ｓ１１０２～Ｓ１１０９が短い周期（「１ミリ秒」以内）で処理する必要がないものであるのに対して、Ｓ１１１０の変動演出処理やＳ１１１１のコマンド判定処理は、短い周期で実行する方が好ましい処理であるからである。Ｓ１１１１の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ１１１０の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【１０６８４】

Ｓ１１０１の処理において、前回Ｓ１１０１の処理が実行されてから「１ミリ秒」以上経過していると判断される場合は（Ｓ１１０１：Ｙｅｓ）、Ｓ１１０２の処理へ移行する。なお、Ｓ１１０１の処理が、図６３７に示す立ち上げ処理の後初めて実行された場合は、そのままＳ１１０２の処理へ移行する。

【１０６８５】

Ｓ１１０２の処理では、Ｓ１１０３～Ｓ１１１２の処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｓ１１０２）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ１１０７の処理で編集されるランプの点灯態様になるように各ランプの出力を設定し（Ｓ１１０３）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ１１０４）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば、「３０秒」）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ１１０５の処理へ移行する。

【１０６８６】

次いで、Ｓ１１０５の処理では、後述するＳ１１１１のコマンド判定処理によって設定される大当たりに関する演出を実行する当たり演出処理を行い（Ｓ１１０５）、Ｓ１１０６の処理へ移行する。なお、第３１実施形態では、第１特別図柄及び第２特別図柄による大当たり及び小当たりに関する可変入賞装置６５又は小入賞口ユニット７３の開放中に所定の演出（例えば、可変入賞装置６５又は小入賞口ユニット７３が開放されたことを示す演出や右打ち報知演出）を実行するように構成されている。

【１０６８７】

次いで、Ｓ１１０６の処理では、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ１１０６）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２の有効期間において、該枠ボタン２２が押されたか否かの入力を監視し、上記有効期間に枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。

【１０６８８】

枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ１１０６）が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し（Ｓ１１０７）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ１１０８）。ランプ編集処

理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。

【１０６８９】

Ｓ１１０８の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し（Ｓ１１０９）、Ｓ１１１０の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動演出に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ１１０７のランプ編集処理が実行され、また、Ｓ１１０８の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動演出に要する時間と同期した時間で実行される。

【１０６９０】

Ｓ１１１０の処理では、第３図柄表示装置８１において変動演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンド、又は、特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドに基づいて第１特別図柄又は第２特別図柄に対応する変動演出処理を実行し（Ｓ１１１０）、処理をＳ１１１１へ移行する。この変動演出処理（Ｓ１１１０）の詳細については、図６４２を参照して後述する。

【１０６９１】

Ｓ１１１１の処理では、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行い（Ｓ１１１１）、Ｓ１１１２の処理へ移行する。このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）の詳細については、図６３９を参照して後述する。

【１０６９２】

Ｓ１１１２では、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた各種カウンタを更新するカウンタ更新処理を実行する（Ｓ１１１２）。例えば、変動演出の詳細な変動パターンを決定するカウンタの更新や、「保留変化予告」を抽選する保留変化カウンタ（図示せず）の更新が、このカウンタ更新処理の中で行われる。該カウンタの更新は、所定の範囲（本実施形態では、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（「９９」）に達した後「０」に戻すことによって行われる。

【１０６９３】

Ｓ１１１２の処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１１１３）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ１１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１１１３：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ１１１５）、電源断処理を実行する（Ｓ１１１６）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ１１１７）、その後、処理を無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【１０６９４】

一方、Ｓ１１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１１１３：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ１１１４）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ１１１４：Ｎｏ）、Ｓ１１０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ１１１４：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

【１０６９５】

ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼び、パチンコ機１０の修復などを

頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。

【１０６９６】

次に、図６３９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）について説明する。図６３９は、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を示したフローチャートである。

【１０６９７】

このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図６３８参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０又は表示制御装置１１４から受信したコマンドを判定する。

【１０６９８】

コマンド判定処理（Ｓ１１１１）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域に、主制御装置１１０からのコマンドを受信しているか否かを判別する（Ｓ１２０１）。判別の結果、主制御装置１１０からコマンドを受信していれば（Ｓ１２０１：Ｙｅｓ）、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置１１０より第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド、特図１停止種別コマンド又は特図１確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２０２）。そして、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０２：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図１コマンド処理を行い（Ｓ１２０３）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図６３８参照）に戻る。

【１０６９９】

ここで、図６４０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）について説明する。図６４０は、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を示したフローチャートである。

【１０７００】

この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、主制御装置１１０から送信された第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。

【１０７０１】

特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、まず、主制御装置１１０より特図１変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２３１）。判別の結果、特図１変動パターンコマンドを受信していれば（Ｓ１２３１：Ｙｅｓ）、受信した特図１変動パターンコマンドに含まれる第１特別図柄の変動パターン種別を抽出する（Ｓ１２３２）。

【１０７０２】

ここで抽出された第１特別図柄の変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動演出処理（図６４２参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図１変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図６３９参照）に戻る。

【１０７０３】

一方、特図１変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２３１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２３３）。そして、特図１停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２３３：Ｙｅｓ）、該特図１停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１２３４）。

【１０７０４】

ここで抽出された第１特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動演出処理（図６４２参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図１停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第１特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定して（Ｓ１２３５）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３

）を終了して、コマンド判定処理（図６３９参照）に戻る。
【１０７０５】
なお、特図１停止種別コマンドは、第１特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図１変動パターンコマンドを送信後、その特図１変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第１特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１２３５の処理によって特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図６４５参照）において、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図１変動パターンコマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第１特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図１停止種別コマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、１の第１特別図柄の変動演出において、第１保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図１変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第１保留球数コマンドに基づく停止種別と特図１停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。
【１０７０６】
Ｓ１２３３の処理の結果、特図１停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２３３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２３６）。特図１確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図１確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２３６：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図１確定コマンドを設定し（Ｓ１２３７）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図６３９参照）に戻る。
【１０７０７】
表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用特図１確定コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図１確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。
【１０７０８】
Ｓ１２３６の処理の結果、特図１確定コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２３６：Ｎｏ）、その他の第１特別図柄の変動演出に関する処理を行い（Ｓ１２３８）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図６３９参照）に戻る。
【１０７０９】
図６３９に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０２の処理において、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０２：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図２変動パターンコマンド、特図２停止種別コマンド又は特図２確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２０４）。そして、第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０４：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図２コマンド処理を行い（Ｓ１２０５）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図６３８参照）に戻る。
【１０７１０】

ここで、図６４１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）について説明する。図６４１は、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を示したフローチャートである。

【１０７１１】

この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、主制御装置１１０から送信された第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。

【１０７１２】

特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）では、まず、主制御装置１１０より特図２変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５１）。判別の結果、特図２変動パターンコマンドを受信していれば（Ｓ１２５１：Ｙｅｓ）、受信した特図２変動パターンコマンドに含まれる第２特別図柄の変動パターン種別を抽出する（Ｓ１２５２）。

【１０７１３】

ここで抽出された第２特別図柄の変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動演出処理（図６４２参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第２特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図２変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図６３９参照）に戻る。

【１０７１４】

一方、特図２変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５３）。そして、特図２停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２５３：Ｙｅｓ）、該特図２停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１２５４）。

【１０７１５】

ここで抽出された第２特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動演出処理（図６４２参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第２特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図２停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第２特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図２変動開始フラグ２２３ｂをオンに設定して（Ｓ１２５５）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図６３９参照）に戻る。

【１０７１６】

なお、特図２停止種別コマンドは、第２特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図２変動パターンコマンドを送信後、その特図２変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第２特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１２５５の処理によって特図２変動開始フラグ２２３ｂをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図６４２参照）において、先に第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第２特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図２変動パターンコマンドより抽出した第２特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第２保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第２特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図２停止種別コマンドより抽出した第２特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、１の第２特別図柄の変動演出において、第２保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図２変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第２保留球数コマンドに基づく停止種別と特図２停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【１０７１７】

Ｓ１２５３の処理の結果、特図２停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２５６）。特図２確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第２

特別図柄の変動演出が実行されている場合は該第２特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図２確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２５６：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第２特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図２確定コマンドを設定し（Ｓ１２５７）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図６３９参照）に戻る。

【１０７１８】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用特図２確定コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第２特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図２確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【１０７１９】

Ｓ１２５６の処理の結果、特図２確定コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２５６：Ｎｏ）、その他の第２特別図柄の変動演出に関する処理を行い（Ｓ１２５８）、この特図２コマンド処理（Ｓ１２０５）を終了して、コマンド判定処理（図６３９参照）に戻る。

【１０７２０】

図６３９に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０４の処理において、第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０４：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第１保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２０６）。そして、第１保留球数コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０６：Ｙｅｓ）、第１保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａ（図５９３参照）の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（Ｓ１２０７）。そして、同じく第１保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値を、Ｓ１２０７で更新されたサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が示す第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１～第４エリアに格納する（Ｓ１２０８）。そして、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第１保留球数コマンドを設定して（Ｓ１２０９）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図６３８参照）に戻る。

【１０７２１】

ここで、第１保留球数コマンドは、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ１２０７の処理によって、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値が主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を修正し、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。

【１０７２２】

また、音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第１特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【１０７２３】

Ｓ１２０６の処理の結果、第１保留球数コマンドを受信していないと判別された場合（

Ｓ１２０６：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第２保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２１０）。そして、第２保留球数コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２１０：Ｙｅｓ）、第２保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂ（図５９３参照）の値（即ち、主制御装置１１０に保留された第２特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄに格納する（Ｓ１２１１）。そして、同じく第２保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣＫの各値を、Ｓ１２１１で更新されたサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が示す第２保留情報格納エリア２２３ｆの第２保留情報格納第１～第４エリアに格納する（Ｓ１２１２）。そして、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第２保留球数コマンドを設定して（Ｓ１２１３）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図６３８参照）に戻る。

【１０７２４】

ここで、第２保留球数コマンドは、球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ１２１１の処理によって、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値が主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３のサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を修正し、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に合わせることができる。

【１０７２５】

また、音声ランプ制御装置１１３は、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ，ＣＫを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第２特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【１０７２６】

Ｓ１２１０の処理の結果、第２保留球数コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２１０：Ｎｏ）、次いで、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ１２１６）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図６３８参照）に戻る。ここで、受信したその他のコマンドが、音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行う。例えば、主制御装置１１０より受信したデモコマンドは、このＳ１２１６の処理によって、表示用デモコマンドとして設定され、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ１１０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。

【１０７２７】

次に、図６４２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）について説明する。図６４２は、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を示したフローチャートである。

【１０７２８】

この変動演出処理（Ｓ１１１０）は、メイン処理（図６３８参照）の中で実行され、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍ（図５９１参照）において第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出を実行させるための各種処理を実行する。具体的には、第１特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を行うように構成される。また、第２特

別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を行うように構成される。

【１０７２９】

変動演出処理（Ｓ１１１０）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた特図１変動開始フラグ２２３ａがオンか否かを判別する（Ｓ１３０１）。判別の結果、特図１変動開始フラグ２２３ａがオンであると判別された場合（Ｓ１３０１：Ｙｅｓ）、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドをともに受信しているので、第１特別図柄の変動演出を開始すべく、特図１変動開始フラグ２２３ａをオフし（Ｓ１３０２）、次いで、第１保留情報格納エリア２２３ｅに設けられた第１保留情報格納第１エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし（Ｓ１３０３）、さらに、第１保留情報格納エリア２２３ｅに設けられた第１保留情報格納第２～第４エリアに含まれるデータを第１保留情報格納第１～第３エリアへシフトして（Ｓ１３０４）、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算し（Ｓ１３０５）、処理をＳ１３０６へ移行する。

【１０７３０】

つまり、この場合は、保留された第１特別図柄の変動演出が１つ減り、時間的に１番目に保留された第１特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された変動演出に対応する第１保留情報第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、実行中の第１特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｇ１～２２３ｇ４に移動させる。また、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させ、第１保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を、第１保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｅ１～２２３ｅ４に移動させる。

【１０７３１】

これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになり、第１保留情報格納エリア２２３ｅの第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第１保留球格納エリア２０３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１と同じ値が格納されることになる。

【１０７３２】

Ｓ１３０６の処理では、Ｓ１３０５の処理で減算したサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃの値に基づいて表示用第１保留球数コマンドを設定して（Ｓ１３０６）、処理をＳ１３０７へ移行する。

【１０７３３】

ここで設定された表示用第１保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図６３８のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用第１保留球数コマンドによって示される第１特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示制御を行う。

【１０７３４】

次いで、Ｓ１３０７の処理では、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３０７）、処理をＳ１３０８へ移行する。

【１０７３５】

ここで設定された表示用特図１変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図６３８のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特図１変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに第１特別図柄に対応する第３図柄の変動表示が行われるように、その第１特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【１０７３６】

次いで、Ｓ１３０８の処理において、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値に基づいて、今から実行する第１特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第１特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図１停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３０８）、処理をＳ１３１７に移行する。

【１０７３７】

ここで設定された表示用特図１停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図６３８のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、Ｓ１３０７の処理により設定された表示用特図１変動パターンコマンドによって実行される第１特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図１停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【１０７３８】

Ｓ１３０１の処理において、特図１変動開始フラグ２２３ａがオンでないと判別された場合（Ｓ１３０１：Ｎｏ）、次いで、ＲＡＭ２２３に設けられた特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンか否かを判別する（Ｓ１３０９）。判別の結果、特図２変動開始フラグ２２３ｂがオンであると判別された場合（Ｓ１３０９：Ｙｅｓ）、特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドをともに受信しているので、第２特別図柄の変動演出を開始すべく、特図２変動開始フラグ２２３ｂをオフし（Ｓ１３１０）、次いで、第２保留情報格納エリア２２３ｆに設けられた第２保留情報格納第１エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア２２３ｇへシフトし（Ｓ１３１１）、さらに、第２保留情報格納エリア２２３ｆに設けられた第２保留情報格納第２～第４エリアに含まれるデータを第１保留情報格納第１～第３エリアへシフトして（Ｓ１３１２）、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を１減算し（Ｓ１３１３）、処理をＳ１３１４へ移行する。

【１０７３９】

つまり、この場合は、保留された第２特別図柄の変動演出が１つ減り、時間的に１番目に保留された第２特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その１番目に保留された変動演出に対応する第２保留情報第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、実行中の第２特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア２２３ｇの各格納エリア２２３ｈ１～２２３ｈ５に移動させる。また、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第２保留情報格納第１エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第２保留情報格納第２エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させ、第２保留情報格納第４エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値を、第２保留情報格納第３エリアの各格納エリア２２３ｆ１～２２３ｆ５に移動させる。

【１０７４０】

これにより、実行情報格納エリア２２３ｇには、主制御装置１１０の保留球実行エリア２０３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫと同じ値が格納されることになり、第２保留情報格納エリア２２３ｆの第１保留情報格納第１～第４エリアには、それぞれ、主制御装置１１０の第２保留球格納エリア２０３ｅの第１保留第１～第４エリアに

格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫと同じ値が格納されることになる。
【１０７４１】
　Ｓ１３１４の処理では、Ｓ１３１３の処理で減算したサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値に基づいて表示用第２保留球数コマンドを設定して（Ｓ１３１４）、処理をＳ１３１５へ移行する。
【１０７４２】
　ここで設定された表示用第２保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図６３８のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用第２保留球数コマンドによって示される第２特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示制御を行う。
【１０７４３】
　次いで、Ｓ１３１５の処理では、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図２変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３１５）、処理をＳ１３１６へ移行する。
【１０７４４】
　ここで設定された表示用特図２変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図６３８のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用特図２変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに第２特別図柄に対応する第３図柄の変動表示が行われるように、その第２特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。
【１０７４５】
　次いで、Ｓ１３１６の処理において、実行情報格納エリア２２３ｇに記憶される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＫの値に基づいて、今から実行する第２特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて第２特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図２停止種別コマンドを設定し（Ｓ１３１６）、処理をＳ１３１７に移行する。
【１０７４６】
　ここで設定された表示用特図２停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図６３８のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、Ｓ１３１７の処理により設定された表示用特図２変動パターンコマンドによって実行される第２特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図２停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。
【１０７４７】
　Ｓ１３１７の処理では、可動役物２３の可動タイミングであるか否かを判別し（Ｓ１３１７）、可動役物２３の可動タイミングでなければ（Ｓ１３１７：Ｎｏ）、Ｓ１３１８の処理をスキップして、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図６３８参照）に戻る。
【１０７４８】
　一方、Ｓ１３１７の処理において、可動役物２３の可動タイミングであると判別された場合（Ｓ１３１７：Ｙｅｓ）、可動役物２３を可動させる役物可動コマンドおよび表示用役物可動エフェクトコマンドを設定して（Ｓ１３１８）、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図６３８参照）に戻る。
【１０７４９】
　ここで設定された役物可動コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リン

グバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図６３８のＳ１１０２参照）により可動役物２３に対して送信される。可動役物２３では、この役物可動コマンドによって示される可動役物２３を駆動させる駆動モータの駆動パターンによって該可動役物２３を可動させるように駆動制御を開始する（図６４３（ｄ）参照）。

【１０７５０】

また、ここで設定された表示用役物可動エフェクトコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図６３８のＳ１１０２参照）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用役物可動エフェクトコマンドによって示される表示制御パターンで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに可動役物２３のエフェクト効果の表示が行われるように表示制御を開始する（図６４３（ｄ）参照）。

【１０７５１】

次に、図６４３～図６５０を参照して、第３１実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図６４３～図６５０は、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の動的表示が大当たりに当選してから「連荘」状態を消化するまでの一連の流れを、第３図柄表示装置８１における演出の推移で示した図である。

【１０７５２】

より詳細には、図６４３（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の動的表示が大当たりに当選し、大当たりラウンドの５Ｒ目において、「チャレンジバトル」演出が開始された状態を示した図であり、図６４３（ｂ）は、図６４３（ａ）の状態から、大当たりラウンドが６Ｒ目に進行し、「チャレンジバトル」演出が実行中となっている状態を示した図であり、図６４３（ｃ）は、図６４３（ｂ）の状態から、大当たりラウンドが７Ｒ目に進行し、「チャレンジバトル」演出が引き続き実行中となっており、該「チャレンジバトル」演出中のルーレット演出が実行されている状態を示した図であり、図６４３（ｄ）は、図６４３（ｃ）の状態から、引き続き７Ｒ目の大当たりラウンドが実行中であって、ルーレット演出におけるボタン押下により「×」の選択肢が選択された状態を示した図である。

【１０７５３】

また、図６４４（ａ）は、図６４３（ｄ）の状態から、大当たりラウンドが８Ｒ目に進行し、ルーレット演出において「×」の選択肢が選択されたことにより「チャレンジバトル」演出が失敗結果となった状態を示した図であり、図６４４（ｂ）は、図６４３（ｂ）の状態から、大当たりラウンドが７Ｒ目に進行し、「チャレンジバトル」演出が引き続き実行中となっており、該「チャレンジバトル」演出中のルーレット演出が実行されている状態を示した図であり、図６４４（ｃ）は、図６４４（ｂ）の状態から、引き続き７Ｒ目の大当たりラウンドが実行中であって、ルーレット演出におけるボタン押下により「中技」の選択肢が選択された状態を示した図であり、図６４４（ｄ）は、図６４４（ｃ）の状態から、引き続き７Ｒ目の大当たりラウンドが実行中であって、ボタン押下によって「チャレンジバトル」演出の結果表示が可能となっている状態を示した図である。

【１０７５４】

また、図６４５（ａ）は、図６４４（ｄ）の状態から、大当たりラウンドが８Ｒ目に進行し、可動役物２３が可動して「チャレンジバトル」演出が成功結果となった状態を示した図であり、図６４５（ｂ）は、図６４５（ａ）の状態から、大当たりラウンドが９Ｒ目に進行し、「チャレンジバトル」演出の成功を報知している状態を示した図であり、図６４５（ｃ）は、図６４５（ｂ）の状態から、大当たりラウンドが１０Ｒ目に進行し、「連荘」状態の継続示唆演出が実行されている状態を示した図であり、図６４５（ｄ）は、図６４５（ｃ）の状態から、大当たりラウンドが終了してエンディングが実行中となっている状態を示した図である。

【１０７５５】

さらに、図６４６（ａ）は、図６４５（ｄ）の状態から、大当たりエンディングが終了して「時間短縮状態」に移行し、第２特別図柄の動的表示が実行中となっている状態を示

した図であり、図６４６（ｂ）は、図６４６（ａ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の保留球の貯留が成功し、さらに、実行中となっていた第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示した図であり、図６４６（ｃ）は、図６４６（ｂ）の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域７３ｄを球が通過して第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たりへと移行する状態を示した図であり、図６４６（ｄ）は、図６４６（ｃ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たり状態へと移行して２Ｒ目が実行中となっている状態を示した図である。

【１０７５６】

また、図６４７（ａ）は、図６４６（ｄ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たりが１０Ｒ目に進行した状態を示した図であり、図６４７（ｂ）は、図６４７（ａ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たりが終了してエンディングが実行中となっている状態を示した図であり、図６４７（ｃ）は、図６４７（ｂ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たりのエンディングが終了し、第２特別図柄の動的表示の残保留が実行されて小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示した図であり、図６４７（ｄ）は、図６４７（ｃ）の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域７３ｄを球が通過して第２特別図柄の小当たり当選に基づく２回目の大当たりへと移行する状態を示した図である。

【１０７５７】

さらに、図６４８（ａ）は、図６４７（ｄ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく２回目の大当たり状態へと移行して２Ｒ目が実行中となっている状態を示した図であり、図６４８（ｂ）は、図６４８（ａ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく２回目の大当たりが１０Ｒ目に進行した状態を示した図であり、図６４８（ｃ）は、図６４８（ｂ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく２回目の大当たりが終了してエンディングが実行中となっている状態を示した図であり、図６４８（ｄ）は、図６４８（ｃ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく２回目の大当たりのエンディングが終了し、第２特別図柄の動的表示の残保留が実行されて小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示した図である。

【１０７５８】

また、図６４９（ａ）は、図６４８（ｄ）の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域７３ｄを球が通過して第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たりへと移行する状態を示した図であり、図６４９（ｂ）は、図６４９（ａ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たり状態へと移行して２Ｒ目が実行中となっている状態を示した図であり、図６４９（ｃ）は、図６４９（ｂ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たりが１０Ｒ目に進行した状態を示した図であり、図６４９（ｄ）は、図６４９（ｃ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たりが終了してエンディングが実行中となっている状態を示した図である。

【１０７５９】

さらに、図６５０（ａ）は、図６４９（ｄ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たりのエンディングが終了し、第２特別図柄の動的表示の残保留が実行されて小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示した図であり、図６５０（ｂ）は、図６５０（ａ）の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域７３ｄを球が通過して第２特別図柄の小当たり当選に基づく４回目の大当たりへと移行する状態を示した図であり、図６５０（ｃ）は、図６５０（ｂ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく４回目の大当たり状態へと移行して２Ｒ目が実行中となっている状態を示した図であり、図６５０（ｄ）は、図６５０（ｃ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく４回目の大当たりが１０Ｒ目に進行した状態を示した図である。

【１０７６０】

図６４３（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の動的表示が大当たりに当選し、大当たりラウンドの５Ｒ目において、「チャレンジバトル」演出が開始された状態を示している。図６４３（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの

左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「５Ｒ」と表示されており、５Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。

【１０７６１】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、大当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「チャレンジバトル」と表示されており、これから行われる演出において、「時間短縮状態」に突入するか否かを報知する演出が実行されることを示している。

【１０７６２】

さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には、メインキャラクタ図柄８１ｃと、敵キャラクタ図柄８１ｄとが対峙しており、これから２のキャラクタによる対決が開始されることを示唆している。

【１０７６３】

即ち、この「チャレンジバトル」演出は、第１特別図柄の動的表示が当選した大当たり種別が、実行中の大当たり遊技後に「通常遊技状態」に移行する大当たり種別「通常Ａ」、又は、実行中の大当たり遊技後に「時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短Ａ」、のいずれの大当たり種別に当選したのかを報知する演出となっている。

【１０７６４】

次いで、図６４３（ｂ）は、図６４３（ａ）の状態から、大当たりラウンドが６Ｒ目に進行し、「チャレンジバトル」演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「６Ｒ」と表示されており、６Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、メインキャラクタ図柄８１ｃと、敵キャラクタ図柄８１ｄとがお互いに剣を振りかざして突進している状態を示しており、２のキャラクタによる対決が開始されたことを示唆している。

【１０７６５】

次いで、図６４３（ｃ）は、図６４３（ｂ）の状態から、大当たりラウンドが７Ｒ目に進行し、「チャレンジバトル」演出が引き続き実行中となっており、該「チャレンジバトル」演出中のルーレット演出が実行されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「７Ｒ」と表示されており、７Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。

【１０７６６】

また、主表示領域Ｄｍの上部分には遊技内容メッセージ８１ｂに「必殺技選択」と表示されており、該遊技内容メッセージ８１ｂの下部にはルーレット演出選択欄８１ｉが、主表示領域Ｄｍの右上部分には押しボタン図柄８１ｅが表示されている。そして、ルーレット演出選択欄８１ｉのうち、上段選択欄８１ｉ１には「大技」、中段選択欄８１ｉ２には「中技」、下段選択欄８１ｉ３には「×」が表示されており、遊技者が枠ボタン２２を操作することによって、ルーレット演出選択欄８１ｉのうちのいずれかの選択肢が選択され得ることを示唆している。

【１０７６７】

次いで、図６４３（ｄ）は、図６４３（ｃ）の状態から、引き続き７Ｒ目の大当たりラウンドが実行中であって、ルーレット演出におけるボタン押下により「×」の選択肢が選択された状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「７Ｒ」と表示されており、引き続き７Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。また、ルーレット演出選択欄８１ｉのうちの下段選択欄８１ｉ３が選択された状態となっており、遊技者の枠ボタン２２の操作によってルーレット演出選択欄８１ｉのうちの下段選択欄８１ｉ３が選択されたことを示唆している。

【１０７６８】

次いで、図６４４（ａ）は、図６４３（ｄ）の状態から、大当たりラウンドが８Ｒ目に進行し、ルーレット演出において「×」の選択肢が選択されたことにより「チャレンジバ

トル」演出が失敗結果となった状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「８Ｒ」と表示されており、８Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。また、主表示領域Ｄｍの右部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「残念」の文字が、主表示領域Ｄｍの左部分には、メインキャラクタ図柄８１ｃの落胆している様子が、それぞれ表示されており、図６４３（ｄ）のルーレット演出において「×」の選択肢が選択されたことにより「チャレンジバトル」演出が失敗結果となったことを示唆している。

【１０７６９】

次いで、図６４４（ｂ）は、図６４３（ｂ）の状態から、大当たりラウンドが７Ｒ目に進行し、「チャレンジバトル」演出が引き続き実行中となっており、該「チャレンジバトル」演出中のルーレット演出が実行されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「７Ｒ」と表示されており、７Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。

【１０７７０】

また、主表示領域Ｄｍの上部分には遊技内容メッセージ８１ｂに「必殺技選択」と表示されており、該遊技内容メッセージ８１ｂの下部にはルーレット演出選択欄８１ｉが、主表示領域Ｄｍの右上部分には押しボタン図柄８１ｅが表示されている。そして、ルーレット演出選択欄８１ｉのうち、上段選択欄８１ｉ１には「大技」、中段選択欄８１ｉ２には「中技」、下段選択欄８１ｉ３には「小技」が表示されており、遊技者が枠ボタン２２を操作することによって、ルーレット演出選択欄８１ｉのうちのいずれかの選択肢が選択され得ることを示唆している。

【１０７７１】

次いで、図６４４（ｃ）は、図６４４（ｂ）の状態から、引き続き７Ｒ目の大当たりラウンドが実行中であって、ルーレット演出におけるボタン押下により「中技」の選択肢が選択された状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「７Ｒ」と表示されており、引き続き７Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。また、ルーレット演出選択欄８１ｉのうちの中段選択欄８１ｉ２が選択された状態となっており、遊技者の枠ボタン２２の操作によってルーレット演出選択欄８１ｉのうちの中段選択欄８１ｉ２が選択されたことを示唆している。

【１０７７２】

次いで、図６４４（ｄ）は、図６４４（ｃ）の状態から、引き続き７Ｒ目の大当たりラウンドが実行中であって、ボタン押下によって「チャレンジバトル」演出の結果表示が可能となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「７Ｒ」と表示されており、７Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。主表示領域Ｄｍの中央部分には、メインキャラクタ図柄８１ｃと、敵キャラクタ図柄８１ｄとが剣を交えており、対決の決着が着く状態であることを示唆している。

【１０７７３】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分には押しボタン図柄８１ｅが表示されており、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「押せ」と表示されており、遊技者に枠ボタン２２の操作を示唆している。

【１０７７４】

次いで、図６４５（ａ）は、図６４４（ｄ）の状態から、大当たりラウンドが８Ｒ目に進行し、可動役物２３が可動して「チャレンジバトル」演出が成功結果となった状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「８Ｒ」と表示されており、８Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。また、可動役物２３が可動して第３図柄表示装置８１の前面に傾倒しており、さらに、主表示領域Ｄｍの中央部分には役物用エフェクト８１ｆが表示されており、遊技者が枠ボタン２２を押下したことによって可動役物２３が可動し、「チャレンジバトル」演出が成功結果となった状態を示している。

【１０７７５】
次いで、図６４５（ｂ）は、図６４５（ａ）の状態から、大当たりラウンドが９Ｒ目に進行し、「チャレンジバトル」演出の成功を報知している状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「９Ｒ」と表示されており、９Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。主表示領域Ｄｍの右上部分には遊技内容メッセージ８１ｂに「勝利」と表示されており、また、主表示領域Ｄｍの中央部分には敵キャラクタ図柄８１ｄが倒れており、メインキャラクタ図柄８１ｃの勝ち誇った様子が表示されており、「チャレンジバトル」演出において成功結果となったことを報知している。
【１０７７６】
次いで、図６４５（ｃ）は、図６４５（ｂ）の状態から、大当たりラウンドが１０Ｒ目に進行し、「連荘」状態の継続示唆演出が実行されている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「１０Ｒ」と表示されており、１０Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「連続ボーナスチャンス獲得」と表示されており、実行中の大当たり終了後に「連荘」状態が継続可能であることを示唆している。さらに、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇに「右打ち継続」と表示されており、遊技者に対して、実行中の大当たり終了後にも右打ち遊技を継続することを示唆している。
【１０７７７】
次いで、図６４５（ｄ）は、図６４５（ｃ）の状態から、大当たりラウンドが終了してエンディングが実行中となっている状態を示している。上述しように、「通常遊技状態Ａ」において大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たりエンディング時間は「０．０５秒」となるように構成されており（図６０５参照）、非常に短時間であるため、主表示領域Ｄｍの上部分には遊技内容メッセージ８１ｂに「連続ボーナスチャンス獲得」の表示が、また、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇに「右打ち継続」の文字が引き続き表示された状態となっている。
【１０７７８】
次いで、図６４６（ａ）は、図６４５（ｄ）の状態から、大当たりエンディングが終了して「時間短縮状態」に移行し、第２特別図柄の動的表示が実行中となっている状態を示している。図６４６（ａ）では、図６４５（ｄ）の状態から右打ち遊技を継続したことによってスルーゲート６７に入球し、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放され、さらに、該普通電役ユニット７２内に球が入球して第１非電動役物始動口７６に入球したことによって第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４内に入球した球が下側第２始動口７１ａに入球したことによって第２特別図柄の動的表示が実行中となっている状態である。
【１０７７９】
このスルーゲート６７への入球から、第２特別図柄の動的表示が実行を開始するまでの一連の動作は、右打ち遊技を継続することで非常に短時間で実行されるため（図６０７参照）、主表示領域Ｄｍの上部分には遊技内容メッセージ８１ｂに「連続ボーナスチャンス獲得」の表示が、また、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。
【１０７８０】
また、主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール図柄８１ｈが表示されており、第２特別図柄の動的表示が実行中であることを示している。また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用保留数表示８７ａ及び特図２用保留数表示８８ａにはともに「０」が表示されており、第１特別図柄及び第２特別図柄の動的表示の保留球がいずれも「０個」であることを示している。
【１０７８１】
次いで、図６４６（ｂ）は、図６４６（ａ）の状態から、第２特別図柄の動的表示の保

留球の貯留が成功し、さらに、実行中となっていた第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示している。主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール図柄８１ｈに「７７７」が表示されており、図６４５（ａ）において実行中となっていた第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示している。よって、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図２用変動領域８８ｂには青の四角図柄が表示されており、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選したことを示している。

【１０７８２】

また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図２用保留数表示８８ａには「３」が表示されており、第２特別図柄の動的表示の保留球が「３個」であることを示している。上述したように、第３１実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示は高確率（即ち、９９６５／１００００）で小当たりに当選するように構成されているため、第２特別図柄の動的表示の保留球「３個」は、高確率で小当たりに当選することになる。

【１０７８３】

このため、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「ボーナス×４獲得」と表示されており、図６４６（ｂ）において小当たりに当選した保留と、貯留されている「３個」の第２特別図柄の動的表示の保留球と、を合わせて、合計「４回」の小当たりに高確率で当選し得る状態であることを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【１０７８４】

次いで、図６４６（ｃ）は、図６４６（ｂ）の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域７３ｄを球が通過して第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たりへと移行する状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「Ｖ入賞」と表示されており、図６４６（ｂ）において当選した小当たりに基づいて小入賞口ユニット７３が開放され、右打ち遊技で発射した球が特定領域７３ｄに入球したことによって大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定されて大当たり状態へと移行することを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【１０７８５】

次いで、図６４６（ｄ）は、図６４６（ｃ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たり状態へと移行して２Ｒ目が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「２Ｒ」と表示されており、小当たり遊技から大当たり遊技へと移行し、２Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「ボーナス残り４回」と表示されており、現在実行中の大当たりと、第２特別図柄の動的表示の保留球「３個」と、を合わせて、残り「４回」の大当たりが実行可能であることを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【１０７８６】

次いで、図６４７（ａ）は、図６４６（ｄ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たりが１０Ｒ目に進行した状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「１０Ｒ」と表示されており、第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たりの１０Ｒ目が実行中となっていることを示している。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「ボーナス残り４回」の表示が、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【１０７８７】

次いで、図６４７（ｂ）は、図６４７（ａ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たりが終了してエンディングが実行中となっている状態を示している。上述しように、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において小当たり種別「通常Ｃ」に当選した場合の大当たりエンディング時間は「０．０５秒」となるように構成さ

れており（図６０５参照）、非常に短時間であるため、主表示領域Ｄｍの上部分には遊技内容メッセージ８１ｂに「ボーナス残り４回」の表示が、また、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【１０７８８】

次いで、図６４７（ｃ）は、図６４７（ｂ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく１回目の大当たりのエンディングが終了し、第２特別図柄の動的表示の残保留が実行されて小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示している。上述したように、第３１実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２の１の開放動作終了後に「２００秒」のエンディング時間が実行されるように構成されているため、図６４７（ｃ）の遊技状態は「時間短縮状態」であるものの、普通図柄の可変表示は実行され得ず、普通図柄の可変表示が当たりに当選し得ないため普通電役ユニット７２が開放され得ない。

【１０７８９】

このため、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５が開放され得ず、第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に入球し得ないため、第２特別図柄の動的表示の保留球は増加し得ない。よって、図６４７（ｂ）の大当たりエンディング終了後は普通電役ユニット７２が開放し得ない「時間短縮状態」であるため、図６４６（ｂ）において貯留されていた第２特別図柄の動的表示の「３個」の保留球のうちの「１個」が実行される。従って、主表示領域Ｄｍの特図２用保留数表示８８ａには「２」が表示されており、第２特別図柄の動的表示の保留球が「１個」減少して「２個」となったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「ボーナス　残り３回」と表示されている。

【１０７９０】

また、主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール図柄８１ｈに「７７７」が表示されており、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示している。よって、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図２用変動領域８８ｂには青の四角図柄が表示されており、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【１０７９１】

次いで、図６４７（ｄ）は、図６４７（ｃ）の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域７３ｄを球が通過して第２特別図柄の小当たり当選に基づく２回目の大当たりへと移行する状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「Ｖ入賞」と表示されており、図６４７（ｃ）において当選した小当たりに基づいて小入賞口ユニット７３が開放され、右打ち遊技で発射した球が特定領域７３ｄに入球したことによって大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定されて大当たり状態へと移行することを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【１０７９２】

次いで、図６４８（ａ）は、図６４７（ｄ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく２回目の大当たり状態へと移行して２Ｒ目が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「２Ｒ」と表示されており、小当たり遊技から大当たり遊技へと移行し、２Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「ボーナス残り３回」と表示されており、現在実行中の大当たりと、第２特別図柄の動的表示の保留球「２個」と、を合わせて、残り「３回」の大当たりが実行可能であることを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【１０７９３】

次いで、図６４８（ｂ）は、図６４８（ａ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく２回目の大当たりが１０Ｒ目に進行した状態を示している。主表示領域Ｄｍの左

上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「１０Ｒ」と表示されており、第２特別図柄の小当たり当選に基づく２回目の大当たりの１０Ｒ目が実行中となっていることを示している。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「ボーナス残り３回」の表示が、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【１０７９４】

次いで、図６４８（ｃ）は、図６４８（ｂ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく２回目の大当たりが終了してエンディングが実行中となっている状態を示している。上述しように、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において小当たり種別「通常Ｃ」に当選した場合の大当たりエンディング時間は「０．０５秒」となるように構成されており（図６０５参照）、非常に短時間であるため、主表示領域Ｄｍの上部分には遊技内容メッセージ８１ｂに「ボーナス残り３回」の表示が、また、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【１０７９５】

次いで、図６４８（ｄ）は、図６４８（ｃ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく２回目の大当たりのエンディングが終了し、第２特別図柄の動的表示の残保留が実行されて小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示している。上述したように、第３１実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２の１の開放動作終了後に「２００秒」のエンディング時間が実行されるように構成されているため、図６４８（ｄ）においては、普通電役ユニット７２が開放され得ない「時間短縮状態」が継続しているか、又は、普通電役ユニット７２のエンディング時間が終了して「通常遊技状態Ｂ」に移行しているか、のいずれかの遊技状態となっている。

【１０７９６】

そして、いずれの遊技状態であっても普通電役ユニット７２は開放し得ない状態であるため、第２特別図柄の動的表示の保留球は増加し得ない。よって、図６４７（ｃ）において、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」となっていたうちの「１個」が実行される。従って、主表示領域Ｄｍの特図２用保留数表示８８ａには「１」が表示されており、第２特別図柄の動的表示の保留球が「１個」減少して「１個」となったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「ボーナス　残り２回」と表示されている。

【１０７９７】

また、主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール図柄８１ｈに「７７７」が表示されており、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示している。よって、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図２用変動領域８８ｂには青の四角図柄が表示されており、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【１０７９８】

次いで、図６４９（ａ）は、図６４８（ｄ）の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域７３ｄを球が通過して第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たりへと移行する状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「Ｖ入賞」と表示されており、図６４８（ｄ）において当選した小当たりに基づいて小入賞口ユニット７３が開放され、右打ち遊技で発射した球が特定領域７３ｄに入球したことによって大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定されて大当たり状態へと移行することを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【１０７９９】

次いで、図６４９（ｂ）は、図６４９（ａ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たり状態へと移行して２Ｒ目が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「２Ｒ」と表示されて

おり、小当たり遊技から大当たり遊技へと移行し、２Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「ボーナス残り２回」と表示されており、現在実行中の大当たりと、第２特別図柄の動的表示の保留球「１個」と、を合わせて、残り「２回」の大当たりが実行可能であることを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【１０８００】

次いで、図６４９（ｃ）は、図６４９（ｂ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たりが１０Ｒ目に進行した状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「１０Ｒ」と表示されており、第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たりの１０Ｒ目が実行中となっていることを示している。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「ボーナス残り２回」の表示が、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【１０８０１】

次いで、図６４９（ｄ）は、図６４９（ｃ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たりが終了してエンディングが実行中となっている状態を示している。上述しように、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において小当たり種別「通常Ｃ」に当選した場合の大当たりエンディング時間は「０．０５秒」となるように構成されており（図６０５参照）、非常に短時間であるため、主表示領域Ｄｍの上部分には遊技内容メッセージ８１ｂに「ボーナス残り２回」の表示が、また、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【１０８０２】

次いで、図６５０（ａ）は、図６４９（ｄ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく３回目の大当たりのエンディングが終了し、第２特別図柄の動的表示の残保留が実行されて小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示している。上述したように、第３１実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２の１の開放動作終了後に「２００秒」のエンディング時間が実行されるように構成されているため、図６５０（ａ）においては、遊技仕様通りに右打ち遊技を継続している場合、「通常遊技状態Ｂ」に移行した状態となっている。

【１０８０３】

このため、普通電役ユニット７２は開放し得ない状態であり、第２特別図柄の動的表示の保留球は増加し得ない。よって図６４８（ｄ）において、第２特別図柄の動的表示の保留球が「１個」となっていたうちの「１個」が実行される。従って、主表示領域Ｄｍの特図２用保留数表示８８ａには「０」が表示されており、第２特別図柄の動的表示の保留球が「１個」減少して「０個」となったことを示している。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「ボーナス　ラスト」と表示されている。

【１０８０４】

また、主表示領域Ｄｍの右下部分には、特図２ミニリール図柄８１ｈに「７７７」が表示されており、第２特別図柄の動的表示が小当たり種別「通常Ｃ」に当選した状態を示している。よって、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図２用変動領域８８ｂには青の四角図柄が表示されており、第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【１０８０５】

次いで、図６５０（ｂ）は、図６５０（ａ）の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域７３ｄを球が通過して第２特別図柄の小当たり当選に基づく４回目の大当たりへと移行する状態を示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「Ｖ入賞」と表示されており、図６５０（ａ）において当選した小当たりに基づいて小入賞口ユニット７３が開放され、右打ち遊技で発射した球が特定領域７３ｄに入球したこと

によって大当たりフラグ２０３ｐがオンに設定されて大当たり状態へと移行することを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【１０８０６】

次いで、図６５０（ｃ）は、図６５０（ｂ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく４回目の大当たり状態へと移行して２Ｒ目が実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「２Ｒ」と表示されており、小当たり遊技から大当たり遊技へと移行し、２Ｒ目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「ボーナス　ラスト」と表示されており、現在実行中の大当たりで「連荘」状態が終了することを示唆している。また、主表示領域Ｄｍの右部分には、右打ち示唆メッセージ８１ｇが引き続き表示された状態となっている。

【１０８０７】

次いで、図６５０（ｄ）は、図６５０（ｃ）の状態から、第２特別図柄の小当たり当選に基づく４回目の大当たりが１０Ｒ目に進行した状態を示している。主表示領域Ｄｍの左上部分に、大当たりラウンド表示８１ａに「１０Ｒ」と表示されており、第２特別図柄の小当たり当選に基づく４回目の大当たりの１０Ｒ目が実行中となっていることを示している。また、主表示領域Ｄｍの上部分には、遊技内容メッセージ８１ｂに「連続ボーナス　終了」の文字が表示されており、当該ラウンドが終了すると、「連荘」状態が終了することを示唆している。

【１０８０８】

以上、説明したように、第３１実施形態のパチンコ機１０では、右打ち遊技によって発射した球が入球可能となる位置に普通電役ユニット７２を配設し、該普通電役ユニット７２内に入球した球が入球可能な第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７を配設する。また、普通電役ユニット７２内に入球した球の流下方向を振り分ける入球口切換弁７５を配設し、該普通電役ユニット７２に入球した１球目の球を第１非電動役物始動口７６に、２球目の球を第２非電動役物始動口７７に入球可能となるように構成する。

【１０８０９】

さらに、右打ち遊技によって発射した球が入球可能な位置に第１非電動役物ユニット５４を配設し、該第１非電動役物ユニット５４内に入球した球が入球可能な下側第２始動口７１ａを配設する。そして、普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６に球が入球することで、第１非電動役物ユニット５４が開放可能となるように構成する。

【１０８１０】

また、右打ち遊技によって発射した球が入球可能な位置に第２非電動役物ユニット５５を配設し、該第２非電動役物ユニット５５内に入球した球が入球可能な上側第２始動口７１ｂを配設する。そして、普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７に球が入球することで、第２非電動役物ユニット５５が開放可能となるように構成する。

【１０８１１】

さらに、普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６に入球することで開放可能となる第１非電動役物ユニット５４よりも、普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７に入球することで開放可能となる第２非電動役物ユニット５５を、垂直方向の上方側に配設する。

【１０８１２】

このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、最短で第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５に入球させることができる。その結果、「時間短縮状態」に移行した場合に、第３図柄表示装置８１において、右打ち遊技を示唆するだけで、容易に、かつ、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができ、遊技者は「時間短縮状態」における遊技仕様についての詳細を把握していなくても、右打ち遊技を実行するだけで容易に「連荘」を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０８１３】
　また、第３１実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」における普通図柄の可変表示の実行時間を「０．１秒」、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の変動時間も短く（即ち、「５秒」又は「１秒」）構成し、「時間短縮状態」において大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）に当選した場合の大当たりオープニング時間及びエンディング時間を「０．０５秒」となるように構成する。
【１０８１４】
　このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、普通電役ユニット７２に２の球を入球させ、下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７１ｂに球を入球させることができ、即座に大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出することができる。さらに、該大当たりの実行後においても、貯留した第２特別図柄の動的表示の保留球を実行することで、即座に次の大当たりを導出することができる。
【１０８１５】
その結果、「時間短縮状態」に移行した場合に、第３図柄表示装置８１において右打ち遊技を示唆するだけで遊技仕様通りに第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができ、遊技者は「時間短縮状態」における遊技仕様についての詳細を把握していなくても、右打ち遊技を実行するだけで容易に「連荘」を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１０８１６】
　さらに、第３１実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２における１の開放動作終了時のエンディング時間を「２００秒」に構成する。また、普通電役ユニット７２のエンディング時間の終了時であって、かつ、時短終了条件が成立している場合に時短フラグ２０３ｋをオフに設定して「時短機能」を終了させるように構成する。
【１０８１７】
　このように構成することで、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通図柄の可変表示が当たりに当選する回数を「１回」とすることができ、普通電役ユニット７２の開放動作を「１回」とすることができる。その結果、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、右打ち遊技で発射した球が下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７１ｂに入球して貯留される第２特別図柄の動的表示の保留球の数を「４個」とすることができ、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入球個数が「４個」以上となって、仕様想定以上に第２特別図柄の動的表示が小当たりに当選することを抑制することができる。
【１０８１８】
　また、第３１実施形態のパチンコ機１０では、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、最も設定値の高い「３」における乱数の値を大当たり及び小当たりのみで設定し、ハズレとなる乱数の値が存在しないように設定し、設定値「３」のみにおいて、第２特別図柄の動的表示でハズレが抽出され得ず、その他の設定値（第３１実施形態では、設定値「１」及び「２」）では、ハズレが抽出され得るように構成する。
【１０８１９】
　このように構成することで、最も高い設定値（即ち、設定値「３」）以外の設定値（即ち、設定値「１」又は「２」）である場合のみにおいてハズレが現出し得るため、遊技者は、第２特別図柄の動的表示においてハズレが現出したのを確認した場合、現在の設定値が最も高い設定値（即ち、設定値「３」）ではなく、設定値「１」又は「２」であることを確定することができる。
　＜第３２実施形態＞
　次いで、図６５１を参照して、本発明を適用した第３２実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第３２実施形態のパチンコ機１０について、第３１実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第３２実施形態のパチンコ機１０の説明において、第３１実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第３１

実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【１０８２０】

第３１実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域において、上方側に可動役物２３が配設されており、その下方に第２非電動役物ユニット５５が、さらに、該第２非電動役物ユニット５５の下方に第１非電動役物ユニット５４が配設されている。

【１０８２１】

このように構成することで、右打ち遊技を実行する「時間短縮状態」において、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることが可能であるものの、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設領域と、可動役物２３の配設領域及び可動領域とが、それぞれ領域を専有しており、可動役物２３は従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較すると十分な大きさとは言い難く、遊技盤１３の右側領域における各配設物の構成及び配設位置について、さらなる向上が求められる。

【１０８２２】

具体的には、例えば、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設位置を変更することで、より大きな可動役物２３を配設し、遊技盤１３右側の限られた領域をより効率的に使用することのできる遊技機を提供することを目的としている。

【１０８２３】

本目的を達成するために、第３２実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、当該遊技機を正面視した状態において、前記第３可動体の配設位置を、前記第２可動体の配設位置よりも遊技球の流下方向における上流側に設けた。

【１０８２４】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての進入部を備え、所定条件としての前提条件を備え、第１可動体としての動作体を備え、第２可動体としての作用物を備え、所定の動作としての規定動作を備え、第１入球部としての作用口を備え、第１検出部としての検知部を備え、第３可動体としての実動体を備え、特定の動作としての指定動作を備え、第２入球部としての流入口を備え、第２検出部としての感知部を備え、誘導手段としての案内装置を備え、第１状態としての所定態様を備え、第２状態としての特定態様を備え、切替手段としての切替装置を備える。

【１０８２５】

なお、例えば、遊技球を流入させる流入部として、本実施形態では普通電役ユニット７２への入球部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口等でもよい。

【１０８２６】
　また、例えば、特定の動作として、本実施形態では、第２非電動役物ユニット５５の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。
【１０８２７】
　さらに、例えば、特定の動作を実行可能な第３可動体として、本実施形態では第２非電動役物ユニット５５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。
【１０８２８】
　また、例えば、誘導手段の状態を切り替える切替手段として、本実施形態では入球口切換弁７５の駆動制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける駆動制御や、球が流入することにより流路が切り替わる駆動制御、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な駆動制御、球が特定の入球口へ入球可能とする駆動制御、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な駆動制御などが挙げられる。
【１０８２９】
　さらに、例えば、所定の動作として、本実施形態では、第１非電動役物ユニット５４の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の

実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１０８３０】

また、例えば、所定条件として、本実施形態では普通図柄の可変表示の当たり当選を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１０８３１】

なお、例えば、遊技球の入球を検出するための第１検出部又は第２検出部として、本実施形態では第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ又は第２非電動役物始動口スイッチ７７ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与することとなるスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチなどが挙げられる。

【１０８３２】

さらに、例えば、所定選択要素より遊技者にとって有利な特定選択要素として、本実施形態では小当たりを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与可能となる要素、有利な遊技状態に移行可能となる要素、変動演出における１演出の結果が失敗と判断し得ない要素、遊技者

にとって有益な情報を付与可能な要素などが挙げられる。
【１０８３３】
　また、例えば、選択要素を選択可能な所定一覧として、本実施形態では大当たり乱数テーブル２０２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果を抽出し得る一覧、普通図柄の可変表示の抽選結果を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の終了条件として抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の停止パターンを抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の実行期間を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の継続回数を抽出し得る一覧、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素を抽出し得る一覧などが挙げられる。
【１０８３４】
　さらに、例えば、遊技球が入球する第２入球部として、本実施形態では第２非電動役物始動口７７を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。
【１０８３５】
　また、例えば、所定の動作を実行可能な第２可動体として、本実施形態では第１非電動役物ユニット５４を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。
【１０８３６】
　さらに、例えば、流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体として、本実施形態では普通電役開閉板７２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置への入球を可能とする開閉板や、小入賞口への入球を可能とする開閉板、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける振分手段や、球が流入することにより流路が切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、遊技者の操作によって遊技球が流入可能となる振分手段、或いは、遊技者の操作によって遊技球が発射可能となる発射駆動源などが挙げられる。
【１０８３７】
　また、例えば、遊技球が入球する第１入球部として、本実施形態では第１非電動役物始動口７６を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選する

ことで入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【１０８３８】

さらに、例えば、所定一覧から抽出手段によって抽出され得る選択要素として、本実施形態では大当たり、小当たり又はハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果として抽出され得る要素、普通図柄の可変表示の抽選結果として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果として抽出され得る要素、特定の遊技状態の終了条件として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の停止パターンとして抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の実行期間として抽出され得る要素、特定の遊技状態の継続回数として抽出され得る要素、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素などが挙げられる。

【１０８３９】

また、例えば、遊技球を所定流路に誘導する誘導手段として、本実施形態では入球口切換弁７５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける構造物や、球が流入することにより流路が切り替わる構造物、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な構造物、球が特定の入球口へ入球可能とする構造物、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な構造物などが挙げられる。

【１０８４０】

さらに、例えば、第１状態又は第２状態として、本実施形態では入球口切換弁７５の初期状態又は入球口切換弁７５の駆動状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入前における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入直後における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入前の状態、遊技機の電源投入後の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動前の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動後の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の実行中における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の停止時における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、普通図柄の可変表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、遊技球が特定の入球口に入球することに基づいて可動体が可動した状態、複数の可動体が、上記のいずれかの状態にある場合などが挙げられる。

【１０８４１】

また、例えば、所定一覧の中から１の選択要素を抽出可能な抽出手段として、本実施形態では大当たり乱数の抽出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たり乱数カウンタの抽出処理、大当たり種別カウンタの抽出処理、小当たり種別カウンタの抽出処理、停止パターン選択カウンタの抽出処理、変動種別カウンタの抽出処理、普図当たりカウンタの抽出処理、転落乱数カウンタの抽出処理、変動演出を決定するための抽選カウンタの抽出処理などが挙げられる。

【１０８４２】

さらに、例えば、遊技を進行する進行手段として、本実施形態では変動開始処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行を進行する手段、普通図柄の可変表示の実行を進行する手段、特別図柄の動的表示の変動演出を進行する手段、遊技者による遊技を実行可能に進行する手段などが挙げられる。

【１０８４３】
　また、例えば、通常遊技状態より遊技者に有利な有利遊技状態として、本実施形態では「時間短縮状態」を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態などが挙げられる。
【１０８４４】
　さらに、例えば、遊技状態を変更可能な遊技状態変更手段として、本実施形態では時短フラグ２０３ｋを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、普通電役の開放時間を変更可能なフラグなどが挙げられる。
【１０８４５】
　また、例えば、所定の遊技価値が得られないことに関する所定選択要素として、本実施形態ではハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与し得ない要素、変動演出における１演出の結果が失敗となる要素などが挙げられる。
【１０８４６】
　さらに、例えば、複数種類の設定一覧から１の設定一覧を設定可能な設定手段として、本実施形態では設定変更処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、複数種類の抽選テーブルから１の抽選テーブルを選択する機能、複数種類の選択一覧から１の選択一覧を選択する機能などが挙げられる。
【１０８４７】
　また、例えば、遊技者による所定操作として、本実施形態では遊技球の発射を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。
【１０８４８】
　ここで、図６５１を参照して、第３２実施形態における遊技盤１３の具体的構成について説明する。まず、図６５１に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット７３、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７１ｂ、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ球が入球可能となる普通電役ユニット７２、開放状態となることで下側第２始動口７１ａへ球が入球可能となる第１非電動役物ユニット５４、開放状態となることで上側第２始動口７１ｂへ球が入球可能となる第２非電動役物ユニット５５、可動役物２３、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。
【１０８４９】
　一般入賞口６３、第１始動口６４、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、第１非電動役物ユニット５４、第２非電動役物ユニット５５、スルーゲート６７、普通電役ユニット７２、可動役物２３、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図５８３参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。
【１０８５０】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図５８３参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【１０８５１】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図５９２参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図６５１の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図６５１の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第３２実施形態では、左打ち遊技において、第１始動口６４又は一般入賞口６３へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｂ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２又はスルーゲート６７に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｂ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２又はスルーゲート６７へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４又は一般入賞口６３に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【１０８５２】

また、内レール６１の右下側の先端部と外レール６２の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材７０がベース板６０に打ち込んで固定されている。

【１０８５３】

遊技領域の正面視左側下部（図６５１の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が、ベース板６０に固定されて配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図５９２参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。

【１０８５４】

第３２実施形態のパチンコ機１０では、遊技者がこの特別図柄表示装置３７を確認することで、各特別図柄の動的表示の実行状態や各特別図柄の動的表示の保留球数などを判別できるように構成されているため、作用物としての特別図柄表示装置３７は、遊技球や第３図柄表示装置８１、可動役物２３等によって遮蔽され得ないように、遊技盤１３における球の流下方向最下段にあたる位置であり、かつ、視認性を確保するために、遊技盤１３の最前面となる位置に配設されている。

【１０８５５】

状態ＬＥＤ群３７ａは、後述する第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウンドを、単に「Ｒ」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態ＬＥＤ群３７ａの点灯状態により示される。なお、状態ＬＥＤ群３７ａは、それぞれのＬＥＤ

の発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【１０８５６】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置６５を開閉する大入賞口開閉板６５ａが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第３２実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉板６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板６５ａの開放中に球が１０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【１０８５７】

特別ＬＥＤ群３７ｂは、６個のＬＥＤで構成された上方ＬＥＤ群３７ｂ１と、同じく６個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３７ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。上方ＬＥＤ群３７ｂ１は、第１始動口６４への球の入球に基づいて実行される第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２は、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの球の入球に基づいて実行される第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。

【１０８５８】

具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第３２実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第３２実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【１０８５９】

また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第３２実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第３２実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【１０８６０】

いずれのＬＥＤ群３７ｂ１，３７ｂ２においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示され、判定結果が小当たりである場合には、該小当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示される。各ＬＥＤ群の停止パターンの詳細については、後述する。

【１０８６１】

本パチンコ機１０では、第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口６４，７１ａ又は７１ｂに応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。また、第２特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、小入賞口ユニット７３及び後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図５９２参照）を開閉駆動する。そして、小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域ソレノイド７３ｆの開放に伴って後述する特定領域スイッチ７３ｇ（図５９２参照）によって球が検知された場合には、第２特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。

【１０８６２】

第３２実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ａ」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウン

ド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図５９６（ａ）参照）。また、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｂ」と称する場合がある）」が用意されている（図５９６（ｂ）参照）。

【１０８６３】

また、第３２実施形態において判定される小当たり種別としては、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞に基づいて、小入賞口ユニット７３が１回開放する「１ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たりＡ」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット７３が１回、可変入賞装置６５が９回、それぞれ開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｃ」と称する場合がある）」が用意されている（図５９７参照）。

【１０８６４】

ここで、「通常遊技状態」とは、「時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率及び小当たり確率が一定確率であって、かつ、普通図柄の当たり確率が「時間短縮状態」の時より低い状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「時間短縮状態」と大当たり確率及び小当たり確率が同等である一方、「時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態である。

【１０８６５】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【１０８６６】

なお、第３２実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第１特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態Ａ」と、右打ち遊技が禁止されておらず、「時間短縮状態」の終了後の第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している「通常遊技状態Ｂ」と、が発生可能に構成されている（図５９９参照）。

【１０８６７】

「通常遊技状態Ａ」は、ＲＡＭクリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点において第２特別図柄の保留球数が残存していない場合、大当たり種別「通常Ａ」への当選後又は、「通常遊技状態Ｂ」の終了後に移行される遊技状態であり、上述したように、右打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第１始動口６４へ球を入賞させる遊技を行うことが可能に構成されている（図５９９参照）。

【１０８６８】

「通常遊技状態Ｂ」（以下、「通常遊技状態Ａ」と「通常遊技状態Ｂ」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態であり、該第２特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで継続される。なお、第３２実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示が第１特別図柄の動的表示より優先的に実行される（所謂、特図２優先変動）ように構成されている。

【１０８６９】

また、この「通常遊技状態Ｂ」は、上述したように、右打ち遊技が禁止されておらず、右打ち遊技によってスルーゲート６７によって球が検知された場合であっても、上記警報音および警報表示が実行されないように構成されている。そして、この「通常遊技状態Ｂ

」において、残存しているすべての第２特別図柄の動的表示の保留球が実行された後に、「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【１０８７０】

次いで、「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなることを「時短機能」と称する場合がある）。この「時間短縮状態」は、遊技盤１３の正面視右側下部に設けられた普通電役ユニット７２が開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ入球し易い状態となる。

【１０８７１】

即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役ユニット７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を普通電役ユニット７２へ入賞させ易く、また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が、作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球することに基づいて開放される第１非電動役物ユニット５４、又は、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球することに基づいて開放される第２非電動役物ユニット５５、の、２の非電動役物に入球させ易くなるように構成されている。

【１０８７２】

また、詳細は後述するが、第３２実施形態のパチンコ機１０では、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５への遊技球の入球に基づいて第２特別図柄の動的表示が実行されると、高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出可能となるように構成されている。さらに、第２特別図柄の動的表示が実行を開始してから、大当たりが導出されるまでの期間も短時間となるように構成されている。

【１０８７３】

このため、「時間短縮状態」においては、後述する第３図柄表示装置８１で行われる右打ち示唆（例えば、図６４５（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）に従って右打ち遊技を行うことにより、第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留し、複数回の大当たりを容易に導出可能となるように構成されている。なお、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の詳細については図５８６及び図５８７において、「時間短縮状態」における第３図柄表示装置８１での演出内容については図６４３～図６５０において、それぞれ後述する。

【１０８７４】

第３２実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図６１０の時短終了条件テーブル２０２ｍで後述）が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立後であって、普通電役ユニット７２のエンディング時間の終了後は、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第２特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態Ｂ」に移行し、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第２特別図柄の動的表示が実行中でなければ「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【１０８７５】

なお、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第１始動口６４への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」

又は「通常遊技状態Ｂ」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【１０８７６】

また、第３２実施形態のパチンコ機１０では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。

【１０８７７】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第３２実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「通常遊技状態Ａ」へと移行するように構成されている。

【１０８７８】

次いで、大当たり種別「時短Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第３２実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【１０８７９】

次いで、大当たり種別「通常Ｂ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第３２実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ｂ」が選択され得て、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【１０８８０】

次に、小当たり種別について説明する。第３２実施形態のパチンコ機１０において選択され得る小当たり種別「通常Ｃ」とは、最大合計ラウンド数が１０ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図５９２参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図５９２参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たり及び大当たり終了後には、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【１０８８１】

なお、詳細は後述するが、第２特別図柄の動的表示は、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、大当たりに当選することとなる乱数値よりも、小当たりに当選することとなる乱数値の方が選択され易く設定されており、該第２特別図柄の動的表示が実行された場合に小当たりに当選し易いように構成されている（図５９５にて後述）。

【１０８８２】

一方、この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たりに当選した場合であっても、１ラウンド目の小当たり遊技中に特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知されなかった場合、２ラ

ウンド目から１０ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている（以下、この現象を、小当たり種別「小当たりＡ」と称する場合がある）。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の終了後には、大当たり遊技が実行されていないことから、該小当たり種別「小当たりＡ」当選時の遊技状態に戻るように構成されている。

【１０８８３】

なお、第３２実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ７３ｇの有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド７３ｂがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域７３ｄへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ７３ｇの無効状態で該特定領域スイッチ７３ｇを球が通過した場合、何らかの異常（例えば、不正行為等）の発生により特定領域７３ｄを球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。また、大当たり遊技の実行中に可変入賞装置６５に入賞した場合に、払い出される賞球数の累計を第３図柄表示装置８１において表示するように構成してもよい。

【１０８８４】

ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「通常Ａ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「時短Ａ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「通常Ａ」又は「時短Ａ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【１０８８５】

また、第２特別図柄用の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、小当たり種別「通常Ｃ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「通常Ｂ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。

【１０８８６】

特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ３７ｃは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ３７ｃや第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。

【１０８８７】

なお、第３２実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態が「通常遊技状態Ｂ」である場合、即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合、「時短機能」が付加されていない遊技状態となるが、第３図柄表示装置８１では、右打ち報知演出を継続する報知演出を実行するように構成されている。

【１０８８８】

具体的には、上述したように、第２特別図柄の動的表示が実行された場合、高確率で小当たり又は大当たりに当選するように構成されている（図５９５（ｂ）参照）。また、「

通常遊技状態Ｂ」における第２特別図柄の動的表示の変動時間は、抽選結果によらず、非常に短くなるように構成されている（即ち、「１秒」（図６００～図６０４参照））。

【１０８８９】

よって、大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」に移行する場合（即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合）、右打ち遊技が推奨される大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」へ移行後、約「１秒」で第２特別図柄の動的表示の実行が終了し、再度右打ち遊技が推奨される小当たり状態又は大当たり状態へと移行する。このため、「通常遊技状態Ｂ」における滞在期間が非常に短期間であり、該「通常遊技状態Ｂ」への移行前及び移行後の遊技状態が右打ち遊技が推奨される遊技状態であるため、第３図柄表示装置８１では、「通常遊技状態Ｂ」においても右打ち報知演出を継続するように構成されている（図６４５（ｄ）～図６４６（ｃ）参照）。

【１０８９０】

遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより１個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３が配設されている。

【１０８９１】

また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１始動口６４への入球又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｂへの入球（以下、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｂへの球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第３図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、スルーゲート６７の球の通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能なＬＥＤで構成される第２図柄表示装置８３（以下、第２図柄表示装置８３に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置８３」と称する場合がある）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。

【１０８９２】

第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、ベース板６０や、後述する可動役物２３よりも正面視奥行き方向に配設されている。そして、後述する表示制御装置１１４（図５９２参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図５９１参照）が表示される。

【１０８９３】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図５９１参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変的に表示されるようになっている。第３２実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【１０８９４】

第３２実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第２特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図２優先変動）可能に構成されている。即ち、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示の実行中に、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに始動入賞した場合に、先に入賞していた第１特別図柄の動的表示より、後に入賞した第２特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【１０８９５】

ここで、図５９１を参照して、第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。図５９１は、第３図柄表示装置８１の表示画面を説明するための図面であり、図５９１（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図５９１（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。

【１０８９６】

第３図柄は、「０」から「９」の数字を付した１０種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、木箱よりなる後方図柄の上に「０」から「９」の数字を付して構成され、そのうち奇数番号（「１」，「３」，「５」，「７」，「９」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯に大きな数字が付加されている。これに対し、偶数番号（「０」，「２」，「４」，「６」，「８」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯にかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄が付加されており、付属図柄の右下側に偶数の数字が緑色で小さく、且つ、付属図柄の前側に表示されるように付加されている。

【１０８９７】

また、第３２実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図５９２参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態Ａ」において、大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合は、主に、「０」，「２」，「４」，「６」，「８」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり後に「通常遊技状態Ａ」に移行する大当たり種別「通常Ａ」に対して、該「通常遊技状態Ａ」よりも有利な遊技状態である「時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合は、主に、「１」，「３」，「５」，「７」，「９」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。

【１０８９８】

さらに、第３２実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の「リーチ表示」変動演出の実行時点においては、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合であっても、「２」や「８」の数字を付した同一の主図柄で「リーチ表示」の変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ない、即ち、大当たり種別「通常Ａ」に当選しているのか、大当たり種別「時短Ａ」に当選しているのかが遊技者には判別し得ないように構成し、大当たり中における昇格演出を行って大当たり種別「時短Ａ」に当選したことを報知することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１０８９９】

図５９１（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、大きくは上下方向に３分割され、下側の２／３が第３図柄を変動演出する主表示領域Ｄｍと保留球数などを表示するコクピット表示領域Ｄｂとで構成され、それ以外の上側の１／３が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Ｄｓとなっている。

【１０９００】

主表示領域Ｄｍは、左・中・右の３つの表示領域Ｄｍ１～Ｄｍ３に区分けされており、その表示領域Ｄｍ１に左図柄列Ｚ１が表示され、表示領域Ｄｍ２に中図柄列Ｚ２が表示され、表示領域Ｄｍ３に右図柄列Ｚ３が表示される。

【１０９０１】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、数字の昇順（または降順）に主図柄が配列され、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動演出が行われる。なお、各図柄列Ｚ１～Ｚ３において、数字の配列をそれぞれ異ならせるように構成してもよい。例えば、左図柄列Ｚ１においては主図柄の数字が降順に現れるように配列する一方、中図柄列Ｚ２及び右図柄列Ｚ３においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列してもよい。

【１０９０２】

また、主表示領域Ｄｍには、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に上・中・下の３段に第３図柄が表示される。この主表示領域Ｄｍの中段部が有効ラインＬ１として設定されており、各遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄に対応する変動演出に際して、左図柄列Ｚ１→右図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に、有効ラインＬ１上に第３図柄が停止表示される。その第３図柄の停止時に有効ラインＬ１上に大当たり図柄の組合せ（同一の主図柄の組合せ）で揃えば、遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄の大当たりとして大当たり動画が表示される。

【１０９０３】

副表示領域Ｄｓは、主表示領域Ｄｍよりも上方に横長に設けられており、更に左右方向に３つの小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３に等区分されている。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３は、それぞれ、キャラクタや予告演出画像を表示する領域である。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３のそれぞれに表示される画像によって、主表示領域Ｄｍにて行われる変動表示の結果として大当たりとなる期待感を遊技者に与えている。

【１０９０４】

コクピット表示領域Ｄｂは、各遊技状態ごとに設定されている特別図柄に対応する第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｂに入球された球のうち変動表示（変動演出）が未実行である球（保留球）の数である保留球数を表示する領域である。

【１０９０５】

副表示領域Ｄｓの右の小領域Ｄｓ３には、第１特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図１用第４図柄表示領域８７と、第２特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図２用第４図柄表示領域８８と、主表示用右打ち指示８９とが表示可能に構成されている。

【１０９０６】

特図１用第４図柄表示領域８７は、第１特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図１用保留数表示８７ａと、第１特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図１用変動領域８７ｂとで構成されている。

【１０９０７】

特図１用保留数表示８７ａは、第１特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄で表示可能に構成されている。具体的には、特図１用保留数表示８７ａが「０」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「１」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「２」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「３」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「４」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。

【１０９０８】

即ち、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第１特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態Ａ」において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ１の保留球数の内容と一致するように表示される。

【１０９０９】

特図１用変動領域８７ｂは、第１特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第１特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄の表示色が、白→赤→橙→黄→緑→水色→青→紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白→赤→・・・と第１特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第１特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が該動的表

示の抽選結果と対応する表示色で表示される。
【１０９１０】
より詳細には、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示内容に対応するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態Ａ」において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。
【１０９１１】
特図２用第４図柄表示領域８８は、第２特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図２用保留数表示８８ａと、第２特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図２用変動領域８８ｂとで構成されている。
【１０９１２】
特図２用保留数表示８８ａは、第２特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄を表示可能に構成されている。具体的には、特図２用保留数表示８８ａが「０」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「１」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「２」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「３」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「４」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。
【１０９１３】
即ち、特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第２特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第２特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態Ｂ」において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ２の保留球数の内容と一致するように表示される。
【１０９１４】
特図２用変動領域８８ｂは、第２特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、特図１用変動領域８７ｂと同様、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第２特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄の表示色が、白→赤→橙→黄→緑→水色→青→紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白→赤→・・・と第２特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第２特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。
【１０９１５】
より詳細には、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示し、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が青で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示が小当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の表示内容に対応するように表示されるとともに、第２特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態Ｂ」において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。
【１０９１６】
主表示用右打ち指示８９は、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃと常に同期して表示を行うものであり、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当た

り遊技中若しくは大当たり遊技中において、常に第３図柄表示装置８１に表示されている。
【１０９１７】
　また、主表示用右打ち指示８９は、遊技者に打ち方を示唆する重要な表示情報であるため、第３図柄表示装置８１において遊技中に実行されるその他の表示内容（例えば、主表示領域Ｄｍの中央部分に表示される各図柄列の第３図柄やスーパーリーチ演出など）よりも優先され、最前面（最手前レイヤ）に表示されるように構成されている。
【１０９１８】
　第３図柄表示装置８１の実際の表示画面では、図５９１（ｂ）に示すように、例えば、「通常遊技状態Ａ」では、主表示領域Ｄｍに第３図柄の主図柄が合計３個表示される。副表示領域Ｄｓにおいては、左の小領域Ｄｓ１、右の小領域Ｄｓ３に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域Ｄｓ２では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。
【１０９１９】
　第３２実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第１始動口６４へ入球した場合、又は、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大４回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置３７により示されると共に、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａ若しくは特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａにおいても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域Ｄｂの保留図柄表示領域Ｄｂ１の第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいても示される。
【１０９２０】
　第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄには、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球１球（保留球数１回）につき１つの保留図柄（通常の表示態様では「○」図柄（白丸図柄））がそれぞれ表示され、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに表示された保留図柄の表示数に応じて、遊技状態に応じて表示設定（優先表示）されている第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の保留球数が表示される。
【１０９２１】
　即ち、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいて、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに１つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が１回であることを示し、第１・第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ，Ｄｂ１ｂにそれぞれ１つずつ計２つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が２回であることを示し、第１～第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｃにそれぞれ１つずつ計３つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が３回であることを示し、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにそれぞれ１つずつ計４つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が４回であることを示す。また、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに保留図柄が表示されていない場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が０回であって保留されている変動演出が存在しないことを示す。
【１０９２２】
　なお、第３２実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の第２抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第２特別図柄の

抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第１特別図柄の変動演出と第２特別図柄の変動演出とを第３図柄表示装置８１において同時に表示可能に構成してもよい。

【１０９２３】

コクピット表示領域Ｄｂの中央部分には、主表示領域Ｄｍで変動演出が実行されていることを示す実行図柄が表示される実行図柄表示領域Ｄｂ０が設けられている。この実行図柄表示領域Ｄｂ０は、コクピット表示領域Ｄｂの中央部分、即ち、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａの右側に設けられ、保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに表示される各保留図柄より大きい実行図柄が表示されるように構成されている。また、この実行図柄表示領域Ｄｂ０は、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が移動（シフト）して実行図柄として表示される。

【１０９２４】

実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示される実行図柄は、主表示領域Ｄｍで実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の保留図柄が４つ存在する状況において、第１特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示されていた実行図柄が消去された場合、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域Ｄｂ０における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂに表示されていた保留図柄が、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃに表示されていた保留図柄が、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ｄに表示されていた保留図柄が、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。

【１０９２５】

なお、第３２実施形態においては、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｂへの入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、それぞれ３回以下、又は、それぞれ５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、コクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置８１に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット８０に、保留球数を示す保留ランプを第１特別図柄および第２特別図柄の最大保留数分の４つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【１０９２６】

また、第３図柄表示装置８１において後述する「ノーマルリーチ」演出態様や、「スーパーリーチ」演出態様を実行する場合、大当たり（即ち、各図柄列の第３図柄が揃った状態）を示唆するだけでなく、該「ノーマルリーチ」演出態様や、該「スーパーリーチ」演出態様よりも期待度の高い演出態様への発展を示唆するように構成してもよい。

【１０９２７】

例えば、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコンと、「スペシャルリーチ」演出態様への発展を示唆する「スペシャル」アイコンと、大当たりを示唆する「大当たり」アイコンと、ハズレを示唆する「ハズレ」アイコンと、を用意し、いずれのアイコンが停止するのかを、ルーレット演出などで遊技者の枠ボタン２２の操作によって結果報知するように構成してもよい。

【１０９２８】

このように構成することで、実行中の特別図柄の変動演出がハズレの結果となる場合であっても、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコン等を停止させることで、遊技者に成功の結果となる演出を体感させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【１０９２９】

さらに、上述のように複数のアイコン等によっていずれが停止するのかを演出する場合、アイコン等の組み合わせを複数用意することで、該当の演出への興趣を高めることができる。

【１０９３０】

例えば、ルーレット演出において、４つのアイコンのうち、１つのアイコンを選択するように構成する場合、基本となるアイコンの組み合わせとして、「スーパー」アイコン、「スペシャル」アイコン、「大当たり」アイコン、「ハズレ」アイコンの４つで構成しておき、「ノーマルリーチ」演出態様から「スーパーリーチ」演出態様に発展する変動パターンであれば、「スーパー」アイコンが複数個存在している組み合わせを表示することで、遊技者に対して「スーパーリーチ」演出態様への発展の期待度が高いことを示唆することができる。

【１０９３１】

また、基本となるアイコンの組み合わせのうち、ルーレット演出としての失敗演出となり得るアイコンを「ハズレ」アイコンの１つのみとし、その他の３のアイコンをルーレット演出としての成功結果となり得るアイコンで構成することで、ルーレット演出が成功結果になり易い演出であることを示唆することができる。

【１０９３２】

さらに、大当たりが確定する演出として、例えば「大当たり確定リーチ」を用意しておき、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様の実行中におけるルーレット演出のアイコンの１つとして「大当たり確定リーチ」アイコンを表示するように構成してもよい。このように構成することで、該ルーレット演出で表示されたアイコンの中に「大当たり確定リーチ」アイコンが存在していることで、該「大当たり確定リーチ」アイコンが選択されれば大当たりが確定するため、遊技者の期待度を効果的に高めることができる。

【１０９３３】

また、アイコンの組み合わせとして、４つのアイコンに「ハズレ」の選択肢が存在しない組み合わせにすることで、演出結果として「ハズレ」を選択し得ないため、必ずいずれかの成功結果が選択され得るように構成することができる。さらに、４つのアイコンすべてが同じアイコンとなる組み合わせを用意しておけば、例えば、４つのアイコンすべてが「スペシャル」アイコンであれば、「ハズレ」を選択し得ないため、大当たり期待度の高い「スペシャルリーチ」演出態様への発展を確定させることができ、同じように、４つのアイコンすべてが「大当たり確定リーチ」アイコンとすれば、「大当たり確定リーチ」への発展を確定させ、さらに該演出への発展後に大当たりも確定することになり、より興趣を高めることができる。また、これらの期待度の高い組み合わせは、「確率変動状態」等に現出するように構成すると、より効果的となる。

【１０９３４】

図６５１に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側には、可動役物２３が設けられている。可動役物２３は剣の形状を模しており、初期状態（図６５１において実線で表示された可動役物２３）においては、第３図柄表示装置８１の右側に、鉛直方向に縦長に配設されている（以下、可動役物２３が初期状態に配設されている位置を「初期位置」と称する場合がある）。そして、可動役物２３の下部であり、かつ、奥行き方向に配設されている役物駆動モータ（図示せず）が駆動されることにより、該可動役物２３の役物回転軸２３ａを軸として、可動役物２３が第３図柄表示装置８１に向かって（即ち、反時計周りに）約８０度傾斜するように可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する（以下、可動役物２３が可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側

に現出する位置を「可動位置」（図６５１において点線で表示された可動役物２３）と称する場合がある）。

【１０９３５】

この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１において実行される、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり演出中に実行される「チャレンジバトル」演出において可動可能となるように構成されており（図６４５（ａ）参照）、該可動役物２３が可動することで、該「チャレンジバトル」演出が成功結果となることを示唆するように構成されている。

【１０９３６】

その他、可動役物２３は、特別図柄の変動演出中に可動することで、大当たり又は小当たりへの当選期待度が高いことを示唆したり、同じく特別図柄の変動演出中に可動することで、第３図柄表示装置８１に表示している第３図柄や保留表示の内容を変化させたり、第３図柄表示装置８１において、特別図柄の変動演出や大当たり演出、小当たり演出などが実行されていないデモ演出中に可動させることで、遊技機を選定中の遊技者に対してアピールする演出を行ったりするように構成してもよい。

【１０９３７】

この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺と同程度の長さで構成されている。また、可動役物２３の可動領域を考慮し、該可動役物２３に近接する領域には遊技球の流下領域を配設しないように構成されている。よって、可動役物２３付近の遊技球の流下領域は、該可動役物２３が初期位置に配設されている状態の右側側方において、遊技球１球が通過可能となる程度の流下領域となるように構成されている。

【１０９３８】

ここで、第３１実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域において、上方側に可動役物２３が配設されており、その下方に第２非電動役物ユニット５５が、さらに、該第２非電動役物ユニット５５の下方に第１非電動役物ユニット５４が配設されていた（図５８５参照）。このため、可動役物２３は第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設領域を避けるように配設されており、該可動役物２３の長さは第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺の半分程度の長さで構成されており、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較しても十分な大きさとは言い難いものとなっている。

【１０９３９】

一方、第３２実施形態のパチンコ機１０では、第１非電動役物ユニット５４を球の流下方向のより下流側に配設することで、遊技盤１３の右側上方における可動役物２３の可動領域を広く確保することが可能となった。

【１０９４０】

このように構成することで、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技盤１３右側の限られた領域をより効率的に使用することができる。

【１０９４１】

次いで、可変表示装置ユニット８０の正面視下方であって、第１始動口６４の下方には、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が設けられている。この第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第３２実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。

【１０９４２】

ここで、図５８６を参照して、作用物としての第１非電動役物ユニット５４の構成およ

び駆動態様、球の流下態様について説明する。図５８６（ａ）は、第１非電動役物ユニット５４を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図５８６（ｂ）は、第１非電動役物ユニット５４が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図５８６（ｃ）は、第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【１０９４３】

図５８６（ａ）に示すように、第１非電動役物ユニット５４は、第１非電開閉板５４ａと、下側第２始動口通路７１ａ１と、下側第２始動口スイッチ７１ａ２と、によって構成されている。上述したように、第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物である。

【１０９４４】

第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、規定動作として、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが正面視右方向へと約４５度傾倒して開放される（図５８６（ｃ）参照）。そして、規定動作として第１非電開閉板５４ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が下側第２始動口７１ａに入球可能となる。また、第１非電動役物ユニット５４内に２の球が入球することで、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。

【１０９４５】

下側第２始動口通路７１ａ１は、開放状態の第１非電開閉板５４ａ上を転動してきた遊技球を下側第２始動口スイッチ７１ａ２側へと転動させるための通路であり、正面視右側から左側へと鉛直下方向へ傾斜している。そして、該下側第２始動口通路７１ａ１の左側に下側第２始動口スイッチ７１ａ２が配設されており、該下側第２始動口スイッチ７１ａ２を遊技球が通過することで第２特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって入球が検知されると、１個の球が賞球として払い出される。

【１０９４６】

次いで、図５８６（ｂ）を参照して、第１非電動役物ユニット５４の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第１非電動役物ユニット５４が閉鎖状態である場合、第１非電開閉板５４ａは鉛直方向上方を向いた状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第１非電動役物ユニット５４内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【１０９４７】

このため、右打ち遊技で発射された球が、第１非電動役物ユニット５４の上流側に配設されている可変入賞装置６５を通過して下流側へと流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第１非電開閉板５４ａによって流下方向が変化することなく、アウト口６６側へと流下していく。

【１０９４８】

一方、図５８６（ｃ）に示すように、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合、第１非電開閉板５４ａが正面視右方向へと約４５度傾倒した状態となる。この場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第１非電開閉板５４ａ上を転動して正面視左側方向へと流下していき、下側第２始動口通路７１ａ１上を転動し、第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって入球を検知され、第１非電動役物ユニット５４から排出される。

【１０９４９】

また、上述したように、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第３２実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されて図５８６（ｂ）の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第１非電動役物ユニット５４内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【１０９５０】
図６５１に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、第１非電動役物ユニット５４の球の流下方向上流側には、実動体としての第２非電動役物ユニット５５が設けられている。実動体としての第２非電動役物ユニット５５は、第１非電動役物ユニット５４と同様に電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５を構成する第２非電開閉板５５ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、該第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５内に所定数の遊技球（第３２実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５ａが閉鎖されるように構成されている。
【１０９５１】
ここで、図５８７を参照して、実動体としての第２非電動役物ユニット５５の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図５８７（ａ）は、第２非電動役物ユニット５５を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図５８７（ｂ）は、第２非電動役物ユニット５５が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図５８７（ｃ）は、第２非電動役物ユニット５５が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。
【１０９５２】
図５８７（ａ）に示すように、第２非電動役物ユニット５５は、第２非電開閉板５５ａと、上側第２始動口通路７１ｂ１と、上側第２始動口スイッチ７１ｂ２と、によって構成されている。上述したように、第２非電動役物ユニット５５は電気的に駆動制御されない役物である。
【１０９５３】
第２非電動役物ユニット５５を構成する第２非電開閉板５５ａは、後述する普通電役ユニット７２内の流入口としての第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、指定動作として、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５ａが正面視右方向へと約４５度傾倒して開放される（図５８７（ｃ）参照）。そして、指定動作として第２非電開閉板５５ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が上側第２始動口７１ｂに入球可能となる。また、第２非電動役物ユニット５５内に２の球が入球することで、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５ａが閉鎖されるように構成されている。
【１０９５４】
上側第２始動口通路７１ｂ１は、開放状態の第２非電開閉板５５ａ上を転動してきた遊技球を上側第２始動口スイッチ７１ｂ２側へと転動させるための通路であり、正面視右側から左側へと鉛直下方向へ傾斜している。そして、上側第２始動口通路７１ｂ１の左側に上側第２始動口スイッチ７１ｂ２が配設されており、該上側第２始動口スイッチ７１ｂ２を遊技球が通過することで第２特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、上側第２始動口スイッチ７１ｂ２によって入球が検知されると、１個の球が賞球として払い出される。
【１０９５５】
次いで、図５８７（ｂ）を参照して、第２非電動役物ユニット５５の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第２非電動役物ユニット５５が閉鎖状態である場合、第２非電開閉板５５ａは鉛直方向上方を向いた状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第２非電動役物ユニット５５内への入球が不可又は困難となるように構成されている。
【１０９５６】
このため、右打ち遊技で発射された球が流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第２非電開閉板５５ａによって流下方向が変化することなく、普通電役ユニット７２側へと流下していく。

【１０９５７】
一方、図５８７（ｃ）に示すように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５が開放状態である場合、第２非電開閉板５５ａが正面視右方向へと約４５度傾倒した状態となる。この場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第２非電開閉板５５ａ上を転動して正面視左側方向へと流下していき、上側第２始動口通路７１ｂ１上を転動し、第２特別図柄の抽選契機となる上側第２始動口スイッチ７１ｂ２によって入球を検知され、第２非電動役物ユニット５５から排出される。
【１０９５８】
また、上述したように、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５内に所定数の遊技球（第３２実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５ａが閉鎖されて図５８７（ｂ）の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第２非電動役物ユニット５５内への入球が不可又は困難となるように構成されている。
【１０９５９】
なお、詳細は後述するが、第３２実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」において、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の球が第１非電動役物ユニット５４を開放することとなる作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、２球目の球が第２非電動役物ユニット５５を開放することとなる流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球し易いように構成されている。
【１０９６０】
よって、「時間短縮状態」において第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５が開放する場合、最初に規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放され易く、その後、指定動作として第２非電動役物ユニット５５が開放され易いように構成されている。
【１０９６１】
このため、右打ち遊技で発射された球が第２非電動役物ユニット５５内の上側第２始動口７１ｂに誘導され得る状況である場合、作用物としての第１非電動役物ユニット５４には２の遊技球が入球済みとなっている可能性が高く、その後に発射される遊技球は第２非電動役物ユニット５５に入球することが遊技者にとって最も有利な状況となる。従って、第２非電動役物ユニット５５を第１非電動役物ユニット５４よりも球の流下方向上流側に配設することで、指定動作として第２非電動役物ユニット５５の開放時に発射された球を最短で該第２非電動役物ユニット５５に入球させることができる。
【１０９６２】
このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、効率的に第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５に球を入球させることができ、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができる。
【１０９６３】
その結果、大当たり遊技が終了して「時間短縮状態」に移行し、第３図柄表示装置８１において右打ち遊技を示唆した場合に（図６４７（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）、遊技者が遊技方法に戸惑うことなく第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留することができ、円滑に「連荘状態」を遊技することができる。
【１０９６４】
図６５１に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側であって、第１非電動役物ユニット５４の正面視下側には、スルーゲート６７が設けられている。このスルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ６７ａ（図５９２参照）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【１０９６５】
スルーゲート６７の正面視下側には、普通電役ユニット７２が配設されている。詳細は後述するが、普通電役ユニット７２内には第１特別図柄及び第２特別図柄の始動口は存在せず、上述した第１非電動役物ユニット５４の始動口である第１非電動役物始動口７６、及び、第２非電動役物ユニット５５の始動口である第２非電動役物始動口７７が配設されている。即ち、第３２実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球することで、それぞれの球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球し、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５を開放させるように構成されている。
【１０９６６】
ここで、第３２実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球が「４個」貯留可能となるように構成されている。
【１０９６７】
詳細に説明すると、第３２実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通電役ユニット７２は１の開放動作のみ実行可能となるように構成されている。さらに該普通電役ユニット７２は、１の開放動作における最大入球個数が「２個」に設定されている（図６１１参照）。
【１０９６８】
従って、「時間短縮状態」に移行後、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球すると、作用口としての第１非電動役物始動口７６及び流入口としての第２非電動役物始動口７７へと入球する（図５８８～図５９０にて後述）。そして、普通電役ユニット７２に２の球が入球することで、該普通電役ユニット７２は開放動作を終了する。
【１０９６９】
また、上述したように、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されると、該第１非電動役物ユニット５４内に２の遊技球が入球可能となり、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。
【１０９７０】
さらに、上述したように、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５が開放されると、該第２非電動役物ユニット５５内に２の遊技球が入球可能となり、上側第２始動口スイッチ７１ｂ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。
【１０９７１】
このように構成することで、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球を「４個」貯留させることができる。
【１０９７２】
ここで、図５８８～図５９０を参照して、普通電役ユニット７２の構成、駆動態様および球の流下態様について説明する。図５８８は、普通電役ユニット７２を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図５８９及び図５９０は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。
【１０９７３】
図５８８に示すように、普通電役ユニット７２は、主に、普通電役開閉板７２ａ、普通電役スイッチ７２ｂ、普電内経路７２ｍ、切替弁落下点７２ｎ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７によって構成されている。また、入球口切換弁７５は左側傾斜部７５ａ及び右側傾斜部７５ｂによって構成されている。
【１０９７４】
動作体としての普通電役開閉板７２ａは、普通図柄の可変表示結果に応じて普通電役ソ

レノイド７２ｊ（図５９２参照）によって開放状態又は閉鎖状態に駆動制御される。普通電役ユニット７２が開放状態となる場合、動作体としての普通電役開閉板７２ａは、正面視左方向へと約６０度傾倒して開放される（図５８９（ａ）参照）。この普通電役開閉板７２ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が進入部としての普通電役ユニット７２に入球可能となる。

【１０９７５】

また、第３２実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」では、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ないように構成することで（図６１１（ａ）参照）、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態となり得ないようにし、「時間短縮状態」より普通電役ユニット７２へ入賞し難いように構成する。一方、「時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、９９／１００）（図６１１（ａ）参照）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」より当たりに当選し易くすることで、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態とし易くし、進入部としての普通電役ユニット７２へ容易に入賞し得るように構成する。

【１０９７６】

なお、「時間短縮状態」のように、普通図柄の当たり確率を「通常遊技状態」から変更する代わりに、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、普通電役開閉板７２ａが開放される時間や、１回の普通図柄の当たりで普通電役開閉板７２ａが開放される回数を変更するものとしても良い。具体的には、「時間短縮状態」において、普通電役開閉板７２ａが開放される時間を「通常遊技状態」よりも長くしたり、１回の当たりで普通電役開閉板７２ａが開放される回数を「通常遊技状態」よりも多くしたりしてもよい。また、「時間短縮状態」において、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役開閉板７２ａの開放時間の長時間化と、普通電役開閉板７２ａの開放回数の多回数化との少なくとも２つを同時に行うようにしてもよい。

【１０９７７】

普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第３２実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に普通電役ユニット７２が所定時間又は最大入賞個数（第３２実施形態では「２個」）に達するまで作動状態となり、所定図柄以外（第３２実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役ユニット７２が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【１０９７８】

スルーゲート６７の保留球数は最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第２図柄保留ランプ８４（以下、第２図柄保留ランプ８４に関し、説明の便宜上、「普通図柄保留ランプ８４」と称する場合がある）においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ８４は、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の正面視下方右側に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ８４の点灯された数により、保留数を表示する。

【１０９７９】

なお、普通図柄の可変表示は、第３２実施形態のように、普通図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置３７又は第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ８４の点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７の通過は、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。

【１０９８０】

前提条件として普通図柄の可変表示で当たりに当選し、普通電役開閉板７２ａが開放状態となり、進入部としての普通電役ユニット７２内に流入した球は、該普通電役ユニット７２内に設けられた普通電役スイッチ７２ｂ（図５９２参照）によって検知されることで、１個の球が賞球として払い出されるように構成されている。また、普通電役ユニット７２は、前提条件として普通図柄の可変表示で当たりが導出された場合の１の開放動作における最大入賞個数が「２個」に設定されており（図６１１（ｃ）参照）、普通電役スイッチ７２ｂによって「２個」の入賞が検知されると、普通電役開閉板７２ａは閉鎖状態となり、普通電役ユニット７２の１の開放動作を終了するように構成されている。また、普通電役スイッチ７２ｂは普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設されており、普通電役ユニット７２に入球した球を即座に検知可能となるように構成されている。

【１０９８１】

ここで、仮に、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞が発生した場合を想定する。上述したように、第３２実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」へ移行した場合、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるように構成されているが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において最大入賞個数を超える入賞が発生した場合、第２特別図柄の動的表示が４回以上実行可能となってしまう可能性があり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【１０９８２】

詳細に説明すると、「時間短縮状態」において、普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２に遊技球が入球すると、１球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易く、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球が２個貯留され、第１非電動役物ユニット５４は閉鎖する。

【１０９８３】

また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されることで、案内装置としての入球口切換弁７５が可動し、普通電役ユニット７２に入球した２球目の球は第２非電動役物始動口７７へと誘導され易くなる。そして、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって指定動作として第２非電動役物ユニット５５が開放され、該第２非電動役物ユニット５５に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、第２非電動役物ユニット５５は閉鎖する。

【１０９８４】

さらに、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した２球目の球が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されることで、案内装置としての入球口切換弁７５が再度可動して普通電役ユニット７２の開放開始時の状態に戻るため、次に普通電役ユニット７２に入球した３球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易い状態となる。

【１０９８５】

ここで、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４内の下側第２始動口７１ａに遊技球が入球すると、第２特別図柄の動的表示は即座に実行を開始する。よって、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されて該第１非電動役物ユニット５４内に２の球が入球すると、１球目の入球によって第２特別図柄の動的表示が即座に実行され、２球目の入球によって第２特別図柄の動的表示の保留球が１個貯留された状態となり得る。さらに、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２球目の球によって、指定動作として第２非電動役物ユニット５５が開放されて該第２非電動役物ユニット５５内に２の球が入球すると、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、合計で３個貯

留された状態となる。
【１０９８６】
従って、この状態で進入部としての普通電役ユニット７２に３球目の球が入球すると、該３球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が再度開放され、該第１非電動役物ユニット５４内に遊技球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球は、保留球数の最大値である４個となる。
【１０９８７】
即ち、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、進入部としての普通電役ユニット７２に２の球が入球した場合は、作用物としての第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、実動体としての第２非電動役物ユニット５５への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、該普通電役ユニット７２に３の球が入球した場合は、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、第２非電動役物ユニット５５への２の入球と、さらに、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が少なくとも５回実行可能となる。
【１０９８８】
詳細は後述するが、第３２実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示は高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を導出可能となるように構成されているため（図５９５（ｂ）参照）、第２特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加してしまうと、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。
【１０９８９】
従って、普通電役スイッチ７２ｂを普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設することにより、普通電役ユニット７２の１の開放動作における最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞を抑制することができ、遊技仕様の想定以上の出玉を抑制することができる。なお、詳細は後述するが、第３２実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」における普通電役ユニット７２の開放動作は１度のみとなるように構成されている。
【１０９９０】
普電内経路７２ｍは、鉛直方向に縦長に形成されており、該普電内経路７２ｍの幅は１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、進入部としての普通電役ユニット７２内に複数の球が連続して入球した場合であっても、該複数の球が平行して入球口切換弁７５側に流下していくことはなく、１球ずつ順に流下していく。
【１０９９１】
切替弁落下点７２ｎは、普電内経路７２ｍを通過した球が到達する普通電役ユニット７２内の経路の一部であり、後述する入球口切換弁７５に向けて球が流下していく直前の地点である。この切替弁落下点７２ｎは、普電内経路７２ｍと同様に、１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、切替弁落下点７２ｎを通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。よって、切替弁落下点７２ｎから流下した球は、案内装置としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部に位置している場合には、左側傾斜部７５ａと接触し（図５８９（ｃ）参照）、入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部に位置している場合には、右側傾斜部７５ｂと接触する（図５９０（ａ）参照）ように構成されている。
【１０９９２】
案内装置としての入球口切換弁７５は、切替弁落下点７２ｎを通過した遊技球を、後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に誘導するための振り分け弁である。この入球口切換弁７５は切替装置として主制御装置１１０によって電気的に制

御されており、所定態様である初期状態においては第２非電動役物始動口７７の上部に位置している（以下、第２非電動役物始動口７７の上部を「第１位置」と称する場合がある）。

【１０９９３】

また、詳細は後述するが、並列して配設されている第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの中心位置から左右対称となる位置に配設されている。さらに、上述したように、切替弁落下点７２ｎを通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。このため、案内装置としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置にある場合、切替弁落下点７２ｎから流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａに接触し、該球が左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動して第１非電動役物始動口７６へと誘導される（図５８９（ｃ）参照）。そして、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図５９２参照）がオンされて、案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって第１非電動役物始動口７６の上部（以下、第１非電動役物始動口７６の上部を「第２位置」と称する場合がある）に移動するように構成されている。

【１０９９４】

また、案内装置としての入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置にある場合、入球口切換弁７５から流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂに接触し、該球が右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動して第２非電動役物始動口７７へと誘導される（図５９０（ａ）参照）。そして、感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球が検知された場合、又は、普通電役ユニット７２の開放動作終了から５秒が経過した場合、のいずれかの場合に入球口切換弁ソレノイド７５ｃがオフされて、案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に戻るように構成されている。

【１０９９５】

作用口としての第１非電動役物始動口７６は、該第１非電動役物始動口７６に遊技球が入球することで第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａを開放する始動口であり、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第１非電動役物始動口７６は切替弁落下点７２ｎの中心位置から正面視左側に配設されている。

【１０９９６】

さらに、上述したように、作用物としての第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。なお、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【１０９９７】

流入口としての第２非電動役物始動口７７は、該第２非電動役物始動口７７に遊技球が入球することで第２非電動役物ユニット５５の第２非電開閉板５５ａを開放する始動口であり、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第２非電動役物始動口７７は切替弁落下点７２ｎの中心位置から正面視右側に配設されている。

【１０９９８】

さらに、上述したように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５を

構成する第２非電開閉板５５ａは、第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、流入口としての第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５ａが開放されるように構成されている。なお、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【１０９９９】

第３２実施形態のパチンコ機１０では、普電内経路７２ｍ、切替弁落下点７２ｎ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７の構成により、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の遊技球を第１非電動役物始動口７６へ、２球目の遊技球を第２非電動役物始動口７７へ、それぞれ入球可能となるように構成されている。

【１１０００】

次いで、図５８９及び図５９０を参照して、普通電役ユニット７２内に入球した遊技球の流下態様について説明する。図５８９及び図５９０は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。

【１１００１】

より詳細には、図５８９（ａ）は、１球目の球Ａ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図５８９（ｂ）は、図５８９（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ａ１が普電内経路７２ｍに進入した状態を示した図であり、図５８９（ｃ）は、図５８９（ｂ）の状態から、１球目の球Ａ１が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ａ２が普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図５８９（ｄ）は、図５８９（ｃ）の状態から、１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ａ２が普電内経路７２ｍに進入した状態を示した図であり、図５９０（ａ）は、図５８９（ｄ）の状態から、２球目の球Ａ２が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示した図であり、図５９０（ｂ）は、図５９０（ａ）の状態から、２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。

【１１００２】

図５８９（ａ）は、１球目の球Ａ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。図５８９（ａ）は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート６７を通過して普通図柄スイッチ６７ａに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて普通電役開閉板７２ａが開放され、該普通電役開閉板７２ａ上を右打ち遊技で発射された１の球Ａ１が転動している状態である。

【１１００３】

よって、図５８９（ａ）の状態では、普通電役スイッチ７２ｂによって入球は検知されていない状態である。また、案内装置としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置で静止した状態となっている。

【１１００４】

次いで、図５８９（ｂ）は、図５８９（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ａ１が普電内経路７２ｍに進入した状態を示している。

【１１００５】

次いで、図５８９（ｃ）は、図５８９（ｂ）の状態から、１球目の球Ａ１が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ａ２が普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。切替弁落下点７２ｎを通過した１球目の球Ａ１は、該切替弁落下点７２ｎの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。図５８９（ｃ）の状態では、遊技球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ

７６ａによって検知されていないため、案内装置としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置、即ち、第２非電動役物始動口７７の鉛直方向上側に位置している。

【１１００６】

また、上述したように、切替弁落下点７２ｎは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、切替弁落下点７２ｎから流下してきた１球目の球Ａ１は、案内装置としての入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａと接触し、該左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動しながら第１非電動役物始動口スイッチ７６ａへと進入していく。一方、２球目の球Ａ２は、普通電役ユニット７２に入球する状態となっている。

【１１００７】

次いで、図５８９（ｄ）は、図５８９（ｃ）の状態から、１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ａ２が普電内経路７２ｍに進入した状態を示している。１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図５９２参照）が駆動し、案内装置としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動している。また、１球目の球Ａ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球したことによって、該遊技球の自重によって第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａが開放された状態となる（図５８６（ｃ）参照）。さらに、普通電役ユニット７２内に入球した２球目の球Ａ２は普電内経路７２ｍに進入した状態となっている。

【１１００８】

次いで、図５９０（ａ）は、図５８９（ｄ）の状態から、２球目の球Ａ２が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示している。切替弁落下点７２ｎを通過した２球目の球Ａ２は、該切替弁落下点７２ｎの下方へと流下して案内装置としての入球口切換弁７５と接触する。このとき、案内装置としての入球口切換弁７５は第２位置である第１非電動役物始動口７６の鉛直方向上側に位置している。

【１１００９】

また、上述したように、切替弁落下点７２ｎは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、切替弁落下点７２ｎから流下してきた２球目の球Ａ２は、案内装置としての入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触し、該右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動しながら第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへと進入していく。

【１１０１０】

次いで、図５９０（ｂ）は、図５９０（ａ）の状態から、２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に移動した状態を示している。２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図５９２参照）が駆動し、案内装置としての入球口切換弁７５が、切替装置によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している。

【１１０１１】

また、２球目の球Ａ２が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球したことによって、該遊技球の自重によって第２非電動役物ユニット５５の第２非電開閉板５５ａが開放された状態となる（図５８７（ｃ）参照）。

【１１０１２】

このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２の球を

、１球目は作用口としての第１非電動役物始動口７６に、２球目は流入口としての第２非電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。

【１１０１３】

図６５１に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図５９２参照）で第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【１１０１４】

普通電役ユニット７２の球の流下方向下流側であって、該普通電役ユニット７２の正面視左側には小入賞口ユニット７３が配設されている。この小入賞口ユニット７３には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された小入賞口開閉板７３ａと、該小入賞口開閉板７３ａを開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド７３ｂ（図５９２参照）と、小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃと、特定領域７３ｄと、小入賞口ユニット７３内に流入した球を排出するための排出口７３ｈと、が設けられている。また、特定領域７３ｄは、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された特定領域開閉板７３ｅと、該特定領域開閉板７３ｅを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド７３ｆ（図５９２参照）と、特定領域７３ｄを通過する球を検知可能な特定領域スイッチ７３ｇとで構成される。

【１１０１５】

小入賞口開閉板７３ａは、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板７３ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球が突出状態の小入賞口開閉板７３ａ上を転動し、可変入賞装置６５側へと流下していくように構成されている。そして、第２特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板７３ａが小入賞口ソレノイド７３ｂ（図５９２参照）によって遊技盤１３盤面内へと没入駆動され、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球は小入賞口ユニット７３内に流入可能な状態となる。

【１１０１６】

小入賞口ユニット７３内に流入した球は、該小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃによって検知された後、同じく小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域７３ｄ側へと流下する。また、小入賞口スイッチ７３ｃによって球が検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【１１０１７】

第３２実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３の開放回数が１０回に設定され、開放時間が「０．１秒」に設定され、小入賞口ユニット７３が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「１．２秒」に設定される（後述する図６０６参照）。即ち、第２特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット７３の開放時間の合計時間が「１．０秒」に設定される。なお、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３への最大入賞個数は「１０個」に設定される（図６０６参照）。

【１１０１８】

小入賞口ユニット７３内であって、小入賞口スイッチ７３ｃの下流側には、特定領域開閉板７３ｅが配設されている。特定領域開閉板７３ｅは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板７３ｅは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域７３ｄの上流側（小入賞口スイッチ７３ｃ側）から流下する球を特定領域開閉板７３ｅの上面を転動させて小入賞口ユニット７３内の排出口７３ｈ側（特定領域開閉板７３ｅの正面視右側）へと流下させることで、小入賞口ユニット７３内に流入した球の特定領域７３ｄへの流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第３２実施形態では、小入賞口ユニット７３の開放時）に基づいて、特定領域開閉板７３ｅが特定領域ソレノイド７３ｆ（図５９２参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、特定領域７３ｄ内（特定領域スイッチ７３ｇ側）に球が流入可能な状態となる。

【１１０１９】

特定領域７３ｄ内に流入した球は、該特定領域７３ｄ内に設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第３２実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合、第１特別図柄又は第２特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、１種２種混合機）。特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタＣＫ（図５９７参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ７３ｇによる賞球の払い出しは無いように構成されている。

【１１０２０】

小入賞口ユニット７３の球の流下方向下流側であって、該小入賞口ユニット７３の正面視左側には可変入賞装置６５が配設されている。この可変入賞装置６５には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板６５ａが設けられている。

【１１０２１】

大入賞口開閉板６５ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板６５ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置６５の上流側（可変入賞装置６５の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板６５ａの上面を転動させて可変入賞装置６５の下流側（可変入賞装置６５の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第１特別図柄又は第２特別図柄において大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板６５ａが大入賞口ソレノイド６５ｂ（図５９２参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、可変入賞装置６５内に球が流入可能な状態となる。

【１１０２２】

可変入賞装置６５内に流入した球は、該可変入賞装置６５内に設けられた大入賞口スイッチ６５ｃによって検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【１１０２３】

普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５の正面視上方には壁部７９が配設されている。この壁部７９は、遊技盤１３から水平方向に板状に形成されており、第２非電動役物ユニット５５を構成する第２非電開閉板５５ａの下部（回転軸部）から第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａの上方まで、円弧状に連続して形成されている。

【１１０２４】

また、壁部７９の左側先端部は、第１始動口６４の下方まで達しているため、左打ち遊技で発射した球が第１始動口６４に入球せずに該第１始動口６４の左右から流下した場合、該球は壁部７９上を左下方向へと転動し、該壁部７９上を転動しきって後述するアウト

口６６へと入球する。よって、壁部７９により、左打ち遊技で発射した球は、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５へは入球不可又は困難となるように構成されている。

【１１０２５】

さらに、右打ち遊技で発射した球が、例えば、スルーゲート６７及び普通電役ユニット７２を通過し、閉鎖状態の小入賞口開閉板７３ａと勢いよく接触して飛び跳ねた場合、該球は壁部７９の下側の面と接触して小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上に落下し、小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上を転動して第１非電動役物ユニット５４方向へと流下していく。よって、壁部７９により、右打ち遊技で発射した球は、第１始動口６４、又は、遊技盤１３の正面視左下側に配設された一般入賞口６３へは入球不可又は困難となるように構成されている。

【１１０２６】

次いで、第３図柄表示装置８１の左側下方には風車が配設されている。風車は、主に、軸部と羽根部とで構成されている。羽根部には中心軸線方向に貫通する貫通孔が形成されており、軸部が羽根部の貫通孔に挿通され、該軸部が遊技盤１３に植設されることにより、風車の羽根部が回転自在となるように構成されている。また、羽根部は３の羽根によって構成されており、該３の羽根は、軸部の中心から外径方向に向かって延びる形で等間隔に（即ち、それぞれの羽根が１２０度の角度で）形成されている。

【１１０２７】

よって、遊技領域に発射された遊技球が流下し、風車上方に配設された寄り釘領域を通過し、風車と衝突する場合、羽根部が静止している状態において寄り釘から遊技球が流下すると、羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に遊技球を引導可能となる。

【１１０２８】

また、寄り釘から遊技球が連続して流入する場合、１球目の遊技球が羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に１球目の遊技球を引導可能とし、さらに、羽根部が回転している状態において、２球目の遊技球が羽根部の他面と衝突することにより、風車左側領域に遊技球を引導可能に構成されている

【１１０２９】

さらに、羽根部が回転する場合、いずれの方向（即ち、時計回り又は反時計回り）にも回転可能に構成されているため、遊技球が羽根部と衝突した場合の流下方向は左右いずれの方向にも引導可能となる。

【１１０３０】

遊技盤１３の下側における右方向の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図５８３参照）を通じて視認することができる。

【１１０３１】

さらに、遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。いずれの入賞口（入球口）６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３にも入球しなかった球はアウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３に入賞した球も、アウト口６６を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機１０外へと排出される。

【１１０３２】

以上、説明したように、第３２実施形態のパチンコ機１０では、右打ち遊技によって発射した球が入球可能となる位置に普通電役ユニット７２を配設し、該普通電役ユニット７２内に入球した球が入球可能な第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７を配設する。また、普通電役ユニット７２内に入球した球の流下方向を振り分ける入球口切換弁７５を配設し、該普通電役ユニット７２に入球した１球目の球を第１非電動役物始

動口７６に、２球目の球を第２非電動役物始動口７７に入球可能となるように構成する。
【１１０３３】
さらに、右打ち遊技によって発射した球が入球可能な位置に第１非電動役物ユニット５４を配設し、該第１非電動役物ユニット５４内に入球した球が入球可能な下側第２始動口７１ａを配設する。そして、普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６に球が入球することで、第１非電動役物ユニット５４が開放可能となるように構成する。
【１１０３４】
また、右打ち遊技によって発射した球が入球可能な位置であって、球の流下方向最下流側に第２非電動役物ユニット５５を配設し、該第２非電動役物ユニット５５内に入球した球が入球可能な上側第２始動口７１ｂを配設する。そして、普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７に球が入球することで、第２非電動役物ユニット５５が開放可能となるように構成する。
【１１０３５】
さらに、「時間短縮状態」における普通図柄の可変表示の実行時間を「０．１秒」、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の変動時間も短く（即ち、「５秒」又は「１秒」）構成し、「時間短縮状態」において大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）に当選した場合の大当たりオープニング時間及びエンディング時間を「０．０５秒」となるように構成する。
【１１０３６】
このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、普通電役ユニット７２に２の球を入球させ、下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７１ｂに球を入球させることができ、即座に大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出することができる。さらに、該大当たりの実行後においても、貯留した第２特別図柄の動的表示の保留球を実行することで、即座に次の大当たりを導出することができる。
【１１０３７】
その結果、「時間短縮状態」に移行した場合に、第３図柄表示装置８１において右打ち遊技を示唆するだけで遊技仕様通りに第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができ、遊技者は「時間短縮状態」における遊技仕様についての詳細を把握していなくても、右打ち遊技を実行するだけで容易に「連荘」を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１１０３８】
また、第３２実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６に入球することで開放可能となる第１非電動役物ユニット５４よりも、普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７に入球することで開放可能となる第２非電動役物ユニット５５を、球の流下方向上方側に配設する。
【１１０３９】
このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、最短で第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５に入球させることができる。その結果、「時間短縮状態」に移行した場合に、第３図柄表示装置８１において、右打ち遊技を示唆するだけで、容易に、かつ、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができ、遊技者は「時間短縮状態」における遊技仕様についての詳細を把握していなくても、右打ち遊技を実行するだけで容易に「連荘」を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１１０４０】
その他、第３２実施形態におけるパチンコ機１０は、第３１実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。
＜第３３実施形態＞
次いで、図６５２～図６５５を参照して、本発明を適用した第３３実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第３３実施形態のパチンコ機１０について、第３１実施

形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第３３実施形態のパチンコ機１０の説明において、第３１実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第３１実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【１１０４１】

第３１実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域において、上方側に可動役物２３が配設されており、その下方に第２非電動役物ユニット５５が、さらに、該第２非電動役物ユニット５５の下方に第１非電動役物ユニット５４が配設されている。

【１１０４２】

このように構成することで、右打ち遊技を実行する「時間短縮状態」において、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることが可能であるものの、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設領域と、可動役物２３の配設領域及び可動領域とが、それぞれ領域を専有しており、可動役物２３は従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較すると十分な大きさとは言い難く、遊技盤１３の右側領域における各配設物の構成及び配設位置について、さらなる向上が求められる。

【１１０４３】

具体的には、例えば、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５の構成を変更することで、より大きな可動役物２３を配設し、遊技盤１３右側の限られた領域をより効率的に使用することのできる遊技機を提供することを目的としている。

【１１０４４】

本目的を達成するために、第３３実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、前記第２可動体と、前記第３可動体とは、前記遊技機を正面視した状態において、奥行方向にずれた位置関係に配置される。

【１１０４５】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての進入部を備え、所定条件としての前提条件を備え、第１可動体としての動作体を備え、第２可動体としての作用物を備え、所定の動作としての規定動作を備え、第１入球部としての作用口を備え、第１検出部としての検知部を備え、第３可動体としての実動体を備え、特定の動作としての指定動作を備え、第２入球部としての流入口を備え、第２検出部としての感知部を備え、誘導手段としての案内装置を備え、第１状態としての所定態様を備え、第２状態としての特定態様を備え、切替手段としての切替装置を備える。

【１１０４６】

なお、例えば、遊技球を流入させる流入部として、本実施形態では普通電役ユニット７２への入球部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンド

ルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口等でもよい。

【１１０４７】

また、例えば、特定の動作として、本実施形態では、第２非電動役物ユニット５５の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１１０４８】

さらに、例えば、特定の動作を実行可能な第３可動体として、本実施形態では第２非電動役物ユニット５５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【１１０４９】

また、例えば、誘導手段の状態を切り替える切替手段として、本実施形態では入球口切換弁７５の駆動制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける駆動制御や、球が流入することにより流路が切り替わる駆動制御、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な駆動制御、球が特定の入球口へ入球可能とする駆動制御、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な駆動制御などが挙げられる。

【１１０５０】

さらに、例えば、所定の動作として、本実施形態では、第１非電動役物ユニット５４の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該

当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１１０５１】

また、例えば、所定条件として、本実施形態では普通図柄の可変表示の当たり当選を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１１０５２】

なお、例えば、遊技球の入球を検出するための第１検出部又は第２検出部として、本実施形態では第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ又は第２非電動役物始動口スイッチ７７ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与することとなるスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチなどが挙げられる。

【１１０５３】

さらに、例えば、所定選択要素より遊技者にとって有利な特定選択要素として、本実施形態では小当たりを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構

成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与可能となる要素、有利な遊技状態に移行可能となる要素、変動演出における１演出の結果が失敗と判断し得ない要素、遊技者にとって有益な情報を付与可能な要素などが挙げられる。

【１１０５４】

また、例えば、選択要素を選択可能な所定一覧として、本実施形態では大当たり乱数テーブル２０２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果を抽出し得る一覧、普通図柄の可変表示の抽選結果を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の終了条件として抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の停止パターンを抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の実行期間を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の継続回数を抽出し得る一覧、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素を抽出し得る一覧などが挙げられる。

【１１０５５】

さらに、例えば、遊技球が入球する第２入球部として、本実施形態では第２非電動役物始動口７７を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【１１０５６】

また、例えば、所定の動作を実行可能な第２可動体として、本実施形態では第１非電動役物ユニット５４を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【１１０５７】

さらに、例えば、流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体として、本実施形態では普通電役開閉板７２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置への入球を可能とする開閉板や、小入賞口への入球を可能とする開閉板、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける振分手段や、球が流入することにより流路が切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、遊技者の操作によって遊技球が流入可能となる振分手段、或いは、遊技者の操作によって遊技球が発射可能となる発射駆動源などが挙げられる。

【１１０５８】

また、例えば、遊技球が入球する第１入球部として、本実施形態では第１非電動役物始動口７６を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当た

りが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選することで入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【１１０５９】

さらに、例えば、所定一覧から抽出手段によって抽出され得る選択要素として、本実施形態では大当たり、小当たり又はハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果として抽出され得る要素、普通図柄の可変表示の抽選結果として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果として抽出され得る要素、特定の遊技状態の終了条件として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の停止パターンとして抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の実行期間として抽出され得る要素、特定の遊技状態の継続回数として抽出され得る要素、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素などが挙げられる。

【１１０６０】

また、例えば、遊技球を所定流路に誘導する誘導手段として、本実施形態では入球口切換弁７５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける構造物や、球が流入することにより流路が切り替わる構造物、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な構造物、球が特定の入球口へ入球可能とする構造物、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な構造物などが挙げられる。

【１１０６１】

さらに、例えば、第１状態又は第２状態として、本実施形態では入球口切換弁７５の初期状態又は入球口切換弁７５の駆動状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入前における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入直後における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入前の状態、遊技機の電源投入後の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動前の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動後の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の実行中における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の停止時における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、普通図柄の可変表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、遊技球が特定の入球口に入球することに基づいて可動体が可動した状態、複数の可動体が、上記のいずれかの状態にある場合などが挙げられる。

【１１０６２】

また、例えば、所定一覧の中から１の選択要素を抽出可能な抽出手段として、本実施形態では大当たり乱数の抽出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たり乱数カウンタの抽出処理、大当たり種別カウンタの抽出処理、小当たり種別カウンタの抽出処理、停止パターン選択カウンタの抽出処理、変動種別カウンタの抽出処理、普図当たりカウンタの抽出処理、転落乱数カウンタの抽出処理、変動演出を決定するための抽選カウンタの抽出処理などが挙げられる。

【１１０６３】

さらに、例えば、遊技を進行する進行手段として、本実施形態では変動開始処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行を進行する手段、普通図柄の可変表示の実行を進行する手

段、特別図柄の動的表示の変動演出を進行する手段、遊技者による遊技を実行可能に進行する手段などが挙げられる。

【１１０６４】

また、例えば、通常遊技状態より遊技者に有利な有利遊技状態として、本実施形態では「時間短縮状態」を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態などが挙げられる。

【１１０６５】

さらに、例えば、遊技状態を変更可能な遊技状態変更手段として、本実施形態では時短フラグ２０３ｋを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、普通電役の開放時間を変更可能なフラグなどが挙げられる。

【１１０６６】

また、例えば、所定の遊技価値が得られないことに関する所定選択要素として、本実施形態ではハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与し得ない要素、変動演出における１演出の結果が失敗となる要素などが挙げられる。

【１１０６７】

さらに、例えば、複数種類の設定一覧から１の設定一覧を設定可能な設定手段として、本実施形態では設定変更処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、複数種類の抽選テーブルから１の抽選テーブルを選択する機能、複数種類の選択一覧から１の選択一覧を選択する機能などが挙げられる。

【１１０６８】

また、例えば、遊技者による所定操作として、本実施形態では遊技球の発射を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。

【１１０６９】

ここで、図６５２を参照して、第３３実施形態の遊技盤１３の具体的構成について説明する。まず、図６５２に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａ、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット７３、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７１ｃ、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ球が入球可能となる普通電役ユニット７２、開放状態となることで下側第２始動口７１ａへ球が入球可能となる第１非電動役物ユニット５４、開放状態となることで上側第２始動口７１ｃへ球が入球可能となる第２非電動役物ユニット５５１、可動役物２３、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。

【１１０７０】

一般入賞口６３、右側一般入賞口６３ａ、第１始動口６４、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、第１非電動役物ユニット５４、第２非電動役物ユニット５５１、スルーゲート６７、普通電役ユニット７２、可動役物２３、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木

ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図５８３参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図６５２～図５９０を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【１１０７１】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図５８３参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【１１０７２】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図５９２参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図６５２の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図６５２の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第３３実施形態では、左打ち遊技において、第１始動口６４又は一般入賞口６３へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｃ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａに球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｃ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａへ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４又は一般入賞口６３に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【１１０７３】

また、内レール６１の右下側の先端部と外レール６２の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材７０がベース板６０に打ち込んで固定されている。

【１１０７４】

遊技領域の正面視左側下部（図６５２の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が、ベース板６０に固定されて配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図５９２参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。

【１１０７５】

第３３実施形態のパチンコ機１０では、遊技者がこの特別図柄表示装置３７を確認することで、各特別図柄の動的表示の実行状態や各特別図柄の動的表示の保留球数などを判別できるように構成されているため、作用物としての特別図柄表示装置３７は、遊技球や第３図柄表示装置８１、可動役物２３等によって遮蔽され得ないように、遊技盤１３の最下段にあたる位置であり、かつ、視認性を確保するために、ベース板６０よりも手前であって、遊技盤１３の最前面となる位置に配設されている。

【１１０７６】

状態ＬＥＤ群３７ａは、後述する第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２

始動口７１ｃに入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウンドを、単に「Ｒ」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態ＬＥＤ群３７ａの点灯状態により示される。なお、状態ＬＥＤ群３７ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【１１０７７】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置６５を開閉する大入賞口開閉板６５ａが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第３３実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉板６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板６５ａの開放中に球が１０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【１１０７８】

特別ＬＥＤ群３７ｂは、６個のＬＥＤで構成された上方ＬＥＤ群３７ｂ１と、同じく６個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３７ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。上方ＬＥＤ群３７ｂ１は、第１始動口６４への球の入球に基づいて実行される第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２は、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｃへの球の入球に基づいて実行される第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。

【１１０７９】

具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第３３実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第３３実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【１１０８０】

また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｃへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第３３実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第３３実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【１１０８１】

いずれのＬＥＤ群３７ｂ１，３７ｂ２においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示され、判定結果が小当たりである場合には、該小当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示される。各ＬＥＤ群の停止パターンの詳細については、後述する。

【１１０８２】

本パチンコ機１０では、第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｃへの入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口６４，７１ａ又は７１ｂに応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。また、第２特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、小入賞口ユニット７３及び後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図５９２参照）を開閉駆動する。そして、小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域ソレノイド７３ｆの開放に伴って後述する特定領域スイッチ７３ｇ（図５９２参照）によって球が検知された場合には、第２特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。

【１１０８３】
　第３３実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ａ」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図５９６（ａ）参照）。また、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｃへの入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｂ」と称する場合がある）」が用意されている（図５９６（ｂ）参照）。
【１１０８４】
　また、第３３実施形態において判定される小当たり種別としては、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｃへの入賞に基づいて、小入賞口ユニット７３が１回開放する「１ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たりＡ」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット７３が１回、可変入賞装置６５が９回、それぞれ開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｃ」と称する場合がある）」が用意されている（図５９７参照）。
【１１０８５】
　ここで、「通常遊技状態」とは、「時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率及び小当たり確率が一定確率であって、かつ、普通図柄の当たり確率が「時間短縮状態」の時より低い状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「時間短縮状態」と大当たり確率及び小当たり確率が同等である一方、「時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態である。
【１１０８６】
　詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。
【１１０８７】
　なお、第３３実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第１特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態Ａ」と、右打ち遊技が禁止されておらず、「時間短縮状態」の終了後の第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している「通常遊技状態Ｂ」と、が発生可能に構成されている（図５９９参照）。
【１１０８８】
　「通常遊技状態Ａ」は、ＲＡＭクリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点において第２特別図柄の保留球数が残存していない場合、大当たり種別「通常Ａ」への当選後又は、「通常遊技状態Ｂ」の終了後に移行される遊技状態であり、上述したように、右打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第１始動口６４へ球を入賞させる遊技を行うことが可能に構成されている（図５９９参照）。
【１１０８９】
　「通常遊技状態Ｂ」（以下、「通常遊技状態Ａ」と「通常遊技状態Ｂ」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態であり、該第２特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで継続される。なお、第３３実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示が第１特別図柄の動的表示より優先的に実行される（所謂、特図２優先変動）ように構成されている。

【１１０９０】
　また、この「通常遊技状態Ｂ」は、上述したように、右打ち遊技が禁止されておらず、右打ち遊技によってスルーゲート６７によって球が検知された場合であっても、上記警報音および警報表示が実行されないように構成されている。そして、この「通常遊技状態Ｂ」において、残存しているすべての第２特別図柄の動的表示の保留球が実行された後に、「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。
【１１０９１】
　次いで、「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなることを「時短機能」と称する場合がある）。この「時間短縮状態」は、遊技盤１３の正面視右側下部に設けられた普通電役ユニット７２が開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ入球し易い状態となる。
【１１０９２】
　即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役ユニット７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を普通電役ユニット７２へ入賞させ易く、また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が、作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球することに基づいて開放される第１非電動役物ユニット５４、又は、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球することに基づいて開放される第２非電動役物ユニット５５１、の、２の非電動役物に入球させ易くなるように構成されている。
【１１０９３】
　また、詳細は後述するが、第３３実施形態のパチンコ機１０では、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５１への遊技球の入球に基づいて第２特別図柄の動的表示が実行されると、高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出可能となるように構成されている。さらに、第２特別図柄の動的表示が実行を開始してから、大当たりが導出されるまでの期間も短時間となるように構成されている。
【１１０９４】
　このため、「時間短縮状態」においては、後述する第３図柄表示装置８１で行われる右打ち示唆（例えば、図６４５（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）に従って右打ち遊技を行うことにより、第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留し、複数回の大当たりを容易に導出可能となるように構成されている。なお、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５１の詳細については図６５３～図６５５において、「時間短縮状態」における第３図柄表示装置８１での演出内容については図６４３～図６５０において、それぞれ後述する。
【１１０９５】
　第３３実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図６１０の時短終了条件テーブル２０２ｍで後述）が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立後であって、普通電役ユニット７２のエンディング時間の終了後は、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第２特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態Ｂ」に移行し、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第２特別図柄の動的表示が実行中でなければ「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。
【１１０９６】
　なお、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、左打ち遊技により球が発射

されたことが検知された場合（例えば、第１始動口６４への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【１１０９７】

また、第３３実施形態のパチンコ機１０では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。

【１１０９８】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第３３実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「通常遊技状態Ａ」へと移行するように構成されている。

【１１０９９】

次いで、大当たり種別「時短Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第３３実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【１１１００】

次いで、大当たり種別「通常Ｂ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第３３実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ｂ」が選択され得て、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【１１１０１】

次に、小当たり種別について説明する。第３３実施形態のパチンコ機１０において選択され得る小当たり種別「通常Ｃ」とは、最大合計ラウンド数が１０ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図５９２参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図５９２参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たり及び大当たり終了後には、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【１１１０２】

なお、詳細は後述するが、第２特別図柄の動的表示は、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、大当たりに当選することとなる乱数値よりも、小当たりに当選することとなる乱数値の方が選択され易く設定されており、該第２特別図柄の動的表示が実行さ

れた場合に小当たりに当選し易いように構成されている（図５９５にて後述）。
【１１１０３】
一方、この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たりに当選した場合であっても、１ラウンド目の小当たり遊技中に特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知されなかった場合、２ラウンド目から１０ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている（以下、この現象を、小当たり種別「小当たりＡ」と称する場合がある）。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の終了後には、大当たり遊技が実行されていないことから、該小当たり種別「小当たりＡ」当選時の遊技状態に戻るように構成されている。
【１１１０４】
なお、第３３実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ７３ｇの有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド７３ｂがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域７３ｄへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ７３ｇの無効状態で該特定領域スイッチ７３ｇを球が通過した場合、何らかの異常（例えば、不正行為等）の発生により特定領域７３ｄを球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。また、大当たり遊技の実行中に可変入賞装置６５に入賞した場合に、払い出される賞球数の累計を第３図柄表示装置８１において表示するように構成してもよい。
【１１１０５】
ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「通常Ａ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「時短Ａ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「通常Ａ」又は「時短Ａ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。
【１１１０６】
また、第２特別図柄用の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、小当たり種別「通常Ｃ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「通常Ｂ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。
【１１１０７】
特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ３７ｃは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ３７ｃや第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。
【１１１０８】
なお、第３３実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態が「通常遊技状態Ｂ」である場合、即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合、「時短機能」が付加されていない遊技状態となるが、第３図柄表示装置８１では、右打ち報知演出を継続する報

知演出を実行するように構成されている。
【１１１０９】
　具体的には、上述したように、第２特別図柄の動的表示が実行された場合、高確率で小当たり又は大当たりに当選するように構成されている（図５９５（ｂ）参照）。また、「通常遊技状態Ｂ」における第２特別図柄の動的表示の変動時間は、抽選結果によらず、非常に短くなるように構成されている（即ち、「１秒」（図６００～図６０４参照））。
【１１１１０】
　よって、大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」に移行する場合（即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合）、右打ち遊技が推奨される大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」へ移行後、約「１秒」で第２特別図柄の動的表示の実行が終了し、再度右打ち遊技が推奨される小当たり状態又は大当たり状態へと移行する。このため、「通常遊技状態Ｂ」における滞在期間が非常に短期間であり、該「通常遊技状態Ｂ」への移行前及び移行後の遊技状態が右打ち遊技が推奨される遊技状態であるため、第３図柄表示装置８１では、「通常遊技状態Ｂ」においても右打ち報知演出を継続するように構成されている（図６４５（ｄ）～図６４６（ｃ）参照）。
【１１１１１】
　遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより１個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａが配設されている。右側一般入賞口６３ａは、後述する可変入賞装置６５の、球の流下方向下流側に配設されており、右打ち遊技の実行時に第２非電動役物ユニット５５１、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合に入賞し得るように構成されている。
【１１１１２】
　このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、盤面右側領域の入り口を通過して第２非電動役物ユニット５５１、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５１、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働を向上させることができる。
【１１１１３】
　また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１始動口６４への入球又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｃへの入球（以下、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｃへの球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第３図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、スルーゲート６７の球の通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能なＬＥＤで構成される第２図柄表示装置８３（以下、第２図柄表示装置８３に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置８３」と称する場合がある）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。
【１１１１４】
　第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、ベース板６０や、後述する可動役物２３よりも正面視奥行き方向に配設されている。そして、後述する表示制御装置１１４（図５９２参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図５９１参照）が表示される。

【１１１１５】
各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図５９１参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変的に表示されるようになっている。第３３実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。
【１１１１６】
第３３実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第２特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図２優先変動）可能に構成されている。即ち、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示の実行中に、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｃに始動入賞した場合に、先に入賞していた第１特別図柄の動的表示より、後に入賞した第２特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。
【１１１１７】
ここで、図５９１を参照して、第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。図５９１は、第３図柄表示装置８１の表示画面を説明するための図面であり、図５９１（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図５９１（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。
【１１１１８】
第３図柄は、「０」から「９」の数字を付した１０種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、木箱よりなる後方図柄の上に「０」から「９」の数字を付して構成され、そのうち奇数番号（「１」，「３」，「５」，「７」，「９」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯に大きな数字が付加されている。これに対し、偶数番号（「０」，「２」，「４」，「６」，「８」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯にかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄が付加されており、付属図柄の右下側に偶数の数字が緑色で小さく、且つ、付属図柄の前側に表示されるように付加されている。
【１１１１９】
また、第３３実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図５９２参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態Ａ」において、大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合は、主に、「０」，「２」，「４」，「６」，「８」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり後に「通常遊技状態Ａ」に移行する大当たり種別「通常Ａ」に対して、該「通常遊技状態Ａ」よりも有利な遊技状態である「時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合は、主に、「１」，「３」，「５」，「７」，「９」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。
【１１１２０】
さらに、第３３実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の「リーチ表示」変動演出の実行時点においては、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合であっても、「２」や「８」の数字を付した同一の主図柄で「リーチ表示」の変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ない、即ち、大当たり種別「通常Ａ」に当選しているのか、大当たり種別「時短Ａ」に当選しているのかが遊技者には判別し得ないように構成し、大当たり中における昇格演出を行って大当たり種別「時短Ａ」に当選したことを報知することで、

遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１１１２１】
図５９１（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、大きくは上下方向に３分割され、下側の２／３が第３図柄を変動演出する主表示領域Ｄｍと保留球数などを表示するコクピット表示領域Ｄｂとで構成され、それ以外の上側の１／３が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Ｄｓとなっている。
【１１１２２】
主表示領域Ｄｍは、左・中・右の３つの表示領域Ｄｍ１～Ｄｍ３に区分けされており、その表示領域Ｄｍ１に左図柄列Ｚ１が表示され、表示領域Ｄｍ２に中図柄列Ｚ２が表示され、表示領域Ｄｍ３に右図柄列Ｚ３が表示される。
【１１１２３】
各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、数字の昇順（または降順）に主図柄が配列され、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動演出が行われる。なお、各図柄列Ｚ１～Ｚ３において、数字の配列をそれぞれ異ならせるように構成してもよい。例えば、左図柄列Ｚ１においては主図柄の数字が降順に現れるように配列する一方、中図柄列Ｚ２及び右図柄列Ｚ３においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列してもよい。
【１１１２４】
また、主表示領域Ｄｍには、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に上・中・下の３段に第３図柄が表示される。この主表示領域Ｄｍの中段部が有効ラインＬ１として設定されており、各遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄に対応する変動演出に際して、左図柄列Ｚ１→右図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に、有効ラインＬ１上に第３図柄が停止表示される。その第３図柄の停止時に有効ラインＬ１上に大当たり図柄の組合せ（同一の主図柄の組合せ）で揃えば、遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄の大当たりとして大当たり動画が表示される。
【１１１２５】
副表示領域Ｄｓは、主表示領域Ｄｍよりも上方に横長に設けられており、更に左右方向に３つの小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３に等区分されている。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３は、それぞれ、キャラクタや予告演出画像を表示する領域である。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３のそれぞれに表示される画像によって、主表示領域Ｄｍにて行われる変動表示の結果として大当たりとなる期待感を遊技者に与えている。
【１１１２６】
コクピット表示領域Ｄｂは、各遊技状態ごとに設定されている特別図柄に対応する第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｃに入球された球のうち変動表示（変動演出）が未実行である球（保留球）の数である保留球数を表示する領域である。
【１１１２７】
副表示領域Ｄｓの右の小領域Ｄｓ３には、第１特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図１用第４図柄表示領域８７と、第２特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図２用第４図柄表示領域８８と、主表示用右打ち指示８９とが表示可能に構成されている。
【１１１２８】
特図１用第４図柄表示領域８７は、第１特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図１用保留数表示８７ａと、第１特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図１用変動領域８７ｂとで構成されている。
【１１１２９】
特図１用保留数表示８７ａは、第１特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄で表示可能に構成されている。具体的には、特図１用保留数表示８７ａが「０」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「１」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保

留数が１個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「２」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「３」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「４」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。

【１１１３０】

即ち、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第１特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態Ａ」において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ１の保留球数の内容と一致するように表示される。

【１１１３１】

特図１用変動領域８７ｂは、第１特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第１特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄の表示色が、白→赤→橙→黄→緑→水色→青→紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白→赤→・・・と第１特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第１特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【１１１３２】

より詳細には、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示内容に対応するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態Ａ」において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。

【１１１３３】

特図２用第４図柄表示領域８８は、第２特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図２用保留数表示８８ａと、第２特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図２用変動領域８８ｂとで構成されている。

【１１１３４】

特図２用保留数表示８８ａは、第２特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄を表示可能に構成されている。具体的には、特図２用保留数表示８８ａが「０」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「１」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「２」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「３」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「４」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。

【１１１３５】

即ち、特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第２特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第２特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態Ｂ」において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ２の保留球数の内容と一致するように表示される。

【１１１３６】

特図２用変動領域８８ｂは、第２特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、特図１用変動領域８７ｂと同様、四角図柄の表示色が変化可能に構成されて

いる。具体的には、第２特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄の表示色が、白→赤→橙→黄→緑→水色→青→紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白→赤→・・・と第２特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第２特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【１１１３７】

より詳細には、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示し、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が青で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示が小当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の表示内容に対応するように表示されるとともに、第２特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態Ｂ」において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。

【１１１３８】

主表示用右打ち指示８９は、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃと常に同期して表示を行うものであり、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中において、常に第３図柄表示装置８１に表示されている。

【１１１３９】

また、主表示用右打ち指示８９は、遊技者に打ち方を示唆する重要な表示情報であるため、第３図柄表示装置８１において遊技中に実行されるその他の表示内容（例えば、主表示領域Ｄｍの中央部分に表示される各図柄列の第３図柄やスーパーリーチ演出など）よりも優先され、最前面（最手前レイヤ）に表示されるように構成されている。

【１１１４０】

第３図柄表示装置８１の実際の表示画面では、図５９１（ｂ）に示すように、例えば、「通常遊技状態Ａ」では、主表示領域Ｄｍに第３図柄の主図柄が合計３個表示される。副表示領域Ｄｓにおいては、左の小領域Ｄｓ１、右の小領域Ｄｓ３に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域Ｄｓ２では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

【１１１４１】

第３３実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第１始動口６４へ入球した場合、又は、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｃへ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大４回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置３７により示されると共に、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａ若しくは特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａにおいても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域Ｄｂの保留図柄表示領域Ｄｂ１の第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいても示される。

【１１１４２】

第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄには、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球１球（保留球数１回）につき１つの保留図柄（通常の表示態様では「○」図柄（白丸図柄））がそれぞれ表示され、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに表示された保留図柄の表示数に応じて、遊技状態に応じて表示設定（優先表示）されている第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の保留球

数が表示される。
【１１１４３】
即ち、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいて、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに１つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が１回であることを示し、第１・第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ，Ｄｂ１ｂにそれぞれ１つずつ計２つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が２回であることを示し、第１～第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｃにそれぞれ１つずつ計３つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が３回であることを示し、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにそれぞれ１つずつ計４つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が４回であることを示す。また、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに保留図柄が表示されていない場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が０回であって保留されている変動演出が存在しないことを示す。
【１１１４４】
なお、第３３実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の第２抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第２特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第１特別図柄の変動演出と第２特別図柄の変動演出とを第３図柄表示装置８１において同時に表示可能に構成してもよい。
【１１１４５】
コクピット表示領域Ｄｂの中央部分には、主表示領域Ｄｍで変動演出が実行されていることを示す実行図柄が表示される実行図柄表示領域Ｄｂ０が設けられている。この実行図柄表示領域Ｄｂ０は、コクピット表示領域Ｄｂの中央部分、即ち、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａの右側に設けられ、保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに表示される各保留図柄より大きい実行図柄が表示されるように構成されている。また、この実行図柄表示領域Ｄｂ０は、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が移動（シフト）して実行図柄として表示される。
【１１１４６】
実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示される実行図柄は、主表示領域Ｄｍで実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の保留図柄が４つ存在する状況において、第１特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示されていた実行図柄が消去された場合、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域Ｄｂ０における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂに表示されていた保留図柄が、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃに表示されていた保留図柄が、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ｄに表示されていた保留図柄が、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。
【１１１４７】
なお、第３３実施形態においては、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｃへの入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、それぞれ３回以下、又は、それぞれ５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、コクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の

一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置８１に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット８０に、保留球数を示す保留ランプを第１特別図柄および第２特別図柄の最大保留数分の４つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【１１１４８】

また、第３図柄表示装置８１において後述する「ノーマルリーチ」演出態様や、「スーパーリーチ」演出態様を実行する場合、大当たり（即ち、各図柄列の第３図柄が揃った状態）を示唆するだけでなく、該「ノーマルリーチ」演出態様や、該「スーパーリーチ」演出態様よりも期待度の高い演出態様への発展を示唆するように構成してもよい。

【１１１４９】

例えば、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコンと、「スペシャルリーチ」演出態様への発展を示唆する「スペシャル」アイコンと、大当たりを示唆する「大当たり」アイコンと、ハズレを示唆する「ハズレ」アイコンと、を用意し、いずれのアイコンが停止するのかを、ルーレット演出などで遊技者の枠ボタン２２の操作によって結果報知するように構成してもよい。

【１１１５０】

このように構成することで、実行中の特別図柄の変動演出がハズレの結果となる場合であっても、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコン等を停止させることで、遊技者に成功の結果となる演出を体感させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【１１１５１】

さらに、上述のように複数のアイコン等によっていずれが停止するのかを演出する場合、アイコン等の組み合わせを複数用意することで、該当の演出への興趣を高めることができる。

【１１１５２】

例えば、ルーレット演出において、４つのアイコンのうち、１つのアイコンを選択するように構成する場合、基本となるアイコンの組み合わせとして、「スーパー」アイコン、「スペシャル」アイコン、「大当たり」アイコン、「ハズレ」アイコンの４つで構成しておき、「ノーマルリーチ」演出態様から「スーパーリーチ」演出態様に発展する変動パターンであれば、「スーパー」アイコンが複数個存在している組み合わせを表示することで、遊技者に対して「スーパーリーチ」演出態様への発展の期待度が高いことを示唆することができる。

【１１１５３】

また、基本となるアイコンの組み合わせのうち、ルーレット演出としての失敗演出となり得るアイコンを「ハズレ」アイコンの１つのみとし、その他の３のアイコンをルーレット演出としての成功結果となり得るアイコンで構成することで、ルーレット演出が成功結果になり易い演出であることを示唆することができる。

【１１１５４】

さらに、大当たりが確定する演出として、例えば「大当たり確定リーチ」を用意しておき、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様の実行中におけるルーレット演出のアイコンの１つとして「大当たり確定リーチ」アイコンを表示するように構成してもよい。このように構成することで、該ルーレット演出で表示されたアイコンの中に「大当たり確定リーチ」アイコンが存在していることで、該「大当たり確定リーチ」アイコンが選択されれば大当たりが確定するため、遊技者の期待度を効果的に高めることができる。

【１１１５５】

また、アイコンの組み合わせとして、４つのアイコンに「ハズレ」の選択肢が存在しない組み合わせにすることで、演出結果として「ハズレ」を選択し得ないため、必ずいずれ

かの成功結果が選択され得るように構成することができる。さらに、４つのアイコンすべてが同じアイコンとなる組み合わせを用意しておけば、例えば、４つのアイコンすべてが「スペシャル」アイコンであれば、「ハズレ」を選択し得ないため、大当たり期待度の高い「スペシャルリーチ」演出態様への発展を確定させることができ、同じように、４つのアイコンすべてが「大当たり確定リーチ」アイコンとすれば、「大当たり確定リーチ」への発展を確定させ、さらに該演出への発展後に大当たりも確定することになり、より興趣を高めることができる。また、これらの期待度の高い組み合わせは、「確率変動状態」等に現出するように構成すると、より効果的となる。

【１１１５６】

図６５２に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側には、可動役物２３が設けられている。可動役物２３は剣の形状を模しており、初期状態（図６５２において実線で表示された可動役物２３）においては、第３図柄表示装置８１の右側に、鉛直方向に縦長に配設されている（以下、可動役物２３が初期状態に配設されている位置を「初期位置」と称する場合がある）。そして、可動役物２３の下部であり、かつ、奥行き方向に配設されている役物駆動モータ（図示せず）が駆動されることにより、該可動役物２３の役物回転軸２３ａを軸として、可動役物２３が第３図柄表示装置８１に向かって（即ち、反時計周りに）約８０度傾斜するように可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する（以下、可動役物２３が可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する位置を「可動位置」（図６５２において点線で表示された可動役物２３）と称する場合がある）。

【１１１５７】

この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１において実行される、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり演出中に実行される「チャレンジバトル」演出において可動可能となるように構成されており（図６４５（ａ）参照）、該可動役物２３が可動することで、該「チャレンジバトル」演出が成功結果となることを示唆するように構成されている。

【１１１５８】

その他、可動役物２３は、特別図柄の変動演出中に可動することで、大当たり又は小当たりへの当選期待度が高いことを示唆したり、同じく特別図柄の変動演出中に可動することで、第３図柄表示装置８１に表示している第３図柄や保留表示の内容を変化させたり、第３図柄表示装置８１において、特別図柄の変動演出や大当たり演出、小当たり演出などが実行されていないデモ演出中に可動させることで、遊技機を選定中の遊技者に対してアピールする演出を行ったりするように構成してもよい。

【１１１５９】

この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺と同程度の長さで構成されている。また、可動役物２３の可動領域を考慮し、該可動役物２３に近接する領域には遊技球の流下領域を配設しないように構成されている。よって、可動役物２３付近の遊技球の流下領域は、該可動役物２３が初期位置に配設されている状態の右側側方において、遊技球１球が通過可能となる程度の流下領域となるように構成されている。

【１１１６０】

ここで、第３１実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域において、上方側に可動役物２３が配設されており、その下方に第２非電動役物ユニット５５が、さらに、該第２非電動役物ユニット５５の下方に第１非電動役物ユニット５４が配設されていた（図５８５参照）。このため、可動役物２３は第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設領域を避けるように配設されており、該可動役物２３の長さは第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺の半分程度の長さで構成されており、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較しても十分な大きさとは言い難いものとなっている。

【１１１６１】

一方、詳細は後述するが、第３３実施形態のパチンコ機１０では、第２非電動役物ユニ

ット５５１を、第１非電動役物ユニット５４とは正面視奥行方向にずれた構成にすることにより、遊技盤１３の右側上方における可動役物２３の可動領域を広く確保することが可能となった。

【１１１６２】

このように構成することで、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技盤１３右側の限られた領域をより効率的に使用することができる。

【１１１６３】

次いで、可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、可動役物２３の右下方向には、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が設けられている。この第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第３３実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。

【１１１６４】

ここで、図５８６を参照して、作用物としての第１非電動役物ユニット５４の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図５８６（ａ）は、第１非電動役物ユニット５４を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図５８６（ｂ）は、第１非電動役物ユニット５４が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図５８６（ｃ）は、第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【１１１６５】

図５８６（ａ）に示すように、第１非電動役物ユニット５４は、第１非電開閉板５４ａと、下側第２始動口通路７１ａ１と、下側第２始動口スイッチ７１ａ２と、によって構成されている。上述したように、第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物である。

【１１１６６】

第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、規定動作として、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが正面視右方向へと約４５度傾倒して開放される（図５８６（ｃ）参照）。そして、規定動作として第１非電開閉板５４ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が下側第２始動口７１ａに入球可能となる。また、第１非電動役物ユニット５４内に２の球が入球することで、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。

【１１１６７】

下側第２始動口通路７１ａ１は、開放状態の第１非電開閉板５４ａ上を転動してきた遊技球を下側第２始動口スイッチ７１ａ２側へと転動させるための通路であり、正面視右側から左側へと鉛直下方向へ傾斜している。そして、該下側第２始動口通路７１ａ１の左側に下側第２始動口スイッチ７１ａ２が配設されており、該下側第２始動口スイッチ７１ａ２を遊技球が通過することで第２特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって入球が検知されると、１個の球が賞球として払い出される。

【１１１６８】

次いで、図５８６（ｂ）を参照して、第１非電動役物ユニット５４の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第１非電動役物ユニット５４が閉鎖状態である場合、第

１非電開閉板５４ａは鉛直方向上方を向いた状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第１非電動役物ユニット５４内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【１１１６９】

このため、右打ち遊技で発射された球が、第１非電動役物ユニット５４の上流側に配設されている第２非電動役物ユニット５５１（図６５２参照）を通過して鉛直方向下側へと流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第１非電開閉板５４ａによって流下方向が変化することなく、スルーゲート６７を通過して普通電役ユニット７２側へと流下していく。

【１１１７０】

一方、図５８６（ｃ）に示すように、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合、第１非電開閉板５４ａが正面視右方向へと約４５度傾倒した状態となる。この場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第１非電開閉板５４ａ上を転動して正面視左側方向へと流下していき、下側第２始動口通路７１ａ１上を転動し、第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって入球を検知され、第１非電動役物ユニット５４から排出される。

【１１１７１】

また、上述したように、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第３３実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されて図５８６（ｂ）の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第１非電動役物ユニット５４内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【１１１７２】

次いで、図６５３を参照して、第１非電動役物ユニット５４の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図６５３（ａ）は、第１非電動役物ユニット５４を図６５２の拡大図Ａ（図６５２の下部）に示すとおり、ＬＸＸＩａの方向から見た場合における模式的断面図であり、図６５３（ｂ）は、第１非電動役物ユニット５４を図６５２の拡大図Ａ（図６５２の下部）に示すとおり、ＬＸＸＩａの方向から見た場合において、第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。なお、図６５３（ａ）及び図６５３（ｂ）に示す第３３実施形態の第１非電動役物ユニット５４の構成は、第３１実施形態における第１非電動役物ユニット５４と同様の構成であるが、第３３実施形態においては、後述する第２非電動役物ユニット５５１との相違点を明確にするために詳細を説明する。

【１１１７３】

図６５３（ａ）に示すように、下側第２始動口通路７１ａ１は、第１非電開閉板５４ａから下側第２始動口スイッチ７１ａ２まで、遊技球を転動させるための通路であり、ベース板６０と平行方向、即ち、遊技盤１３を正面視した場合において、奥行き方向（又は手前方向）への曲折部を有しない形状で構成されている。

【１１１７４】

従って、図６５３（ｂ）に示すように、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第１非電開閉板５４ａ上を転動し、遊技盤１３を正面視した場合において、奥行き方向（又は手前方向）に蛇行することなく、ベース板６０と平行に下側第２始動口通路７１ａ１上を転動して左側方向へと流下していき、第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって入球を検知され、第１非電動役物ユニット５４から排出される。

【１１１７５】

このように、第１非電動役物ユニット５４を構成するすべての部位がベース板６０の正面視手前側に配設されているため、同じくベース板６０の正面視手前側に配設される可動役物２３とは、正面視した場合において同一の遊技領域には配設し得ないように構成されている。また、第３１実施形態における第２非電動役物ユニット５５も、第１非電動役物ユニット５４と同様に構成されており、すべての部位がベース板６０の正面視手前側に配設されているため、ベース板６０の正面視手前側に配設される可動役物２３とは、正面視した場合において同一の遊技領域には配設し得ないように構成されている。

【１１１７６】
図６５２に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、作用物としての第１非電動役物ユニット５４の鉛直方向上方側には、実動体としての第２非電動役物ユニット５５１が設けられている。実動体としての第２非電動役物ユニット５５１は、第１非電動役物ユニット５４と同様に電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５１を構成する第２非電開閉板５５１ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、該第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５１ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５１内に所定数の遊技球（第３３実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５１ａが閉鎖されるように構成されている。
【１１１７７】
ここで、図６５４及び図６５５を参照して、実動体としての第２非電動役物ユニット５５１の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図６５４（ａ）は、第２非電動役物ユニット５５１を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図６５４（ｂ）は、第２非電動役物ユニット５５１が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図６５４（ｃ）は、第２非電動役物ユニット５５１が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。
【１１１７８】
また、図６５５（ａ）は、第２非電動役物ユニット５５１を図６５２の拡大図Ａ（図６５２の下部）に示すとおり、ＬＸＸＩＩＩａの方向から見た場合における模式的断面図であり、図６５５（ｂ）は、第２非電動役物ユニット５５１が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。
【１１１７９】
図６５４（ａ）及び図６５５（ａ）に示すように、第２非電動役物ユニット５５１は、第２非電開閉板５５１ａと、上側第２始動口通路７１ｃ１と、上側第２始動口スイッチ７１ｃ２と、上側第２始動口屈曲部７１ｃ３と、によって構成されている。上述したように、第２非電動役物ユニット５５１は電気的に駆動制御されない役物である。
【１１１８０】
第２非電動役物ユニット５５１を構成する第２非電開閉板５５１ａは、後述する普通電役ユニット７２内の流入口としての第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、指定動作として、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５１ａが正面視右方向へと約４５度傾倒して開放される（図６５４（ｃ）参照）。そして、指定動作として第２非電開閉板５５１ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が上側第２始動口７１ｃに入球可能となる。また、第２非電動役物ユニット５５１内に２の球が入球することで、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５１ａが閉鎖されるように構成されている。
【１１１８１】
上側第２始動口屈曲部７１ｃ３は、開放状態の第２非電開閉板５５１ａ上を転動してきた遊技球を、遊技盤１３の正面視奥行き方向へと転動させるための通路である。上側第２始動口屈曲部７１ｃ３は、ベース板６０の手前方向から奥行き方向へと約９０度屈折して形成されており、ベース板６０の手前側を転動する遊技球を、該ベース板６０の奥行き側へと誘導する（図６５５参照）。
【１１１８２】
従って、第２非電動役物ユニット５５１のうち、第２非電開閉板５５１ａと、上側第２始動口屈曲部７１ｃ３は、ベース板６０よりも手前側に配設されており、上側第２始動口通路７１ｃ１及び上側第２始動口スイッチ７１ｃ２は、ベース板６０よりも奥行き側に配設されている（図６５５参照）。
【１１１８３】

上側第２始動口通路７１ｃ１は、上側第２始動口屈曲部７１ｃ３を転動してきた遊技球を上側第２始動口スイッチ７１ｃ２側へと転動させるための通路であり、正面視右側から左側へと鉛直下方向へ傾斜している。そして、上側第２始動口通路７１ｃ１の左側に上側第２始動口スイッチ７１ｃ２が配設されており、検知部としての上側第２始動口スイッチ７１ｃ２を遊技球が通過することで第２特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、上側第２始動口スイッチ７１ｃ２によって入球が検知されると、１個の球が賞球として払い出される。

【１１１８４】

次いで、図６５４（ｂ）を参照して、第２非電動役物ユニット５５１の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第２非電動役物ユニット５５１が閉鎖状態である場合、第２非電開閉板５５１ａは鉛直方向上方を向いた状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第２非電動役物ユニット５５１内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【１１１８５】

このため、右打ち遊技で発射された球が流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第２非電開閉板５５１ａによって流下方向が変化することなく、第１非電動役物ユニット５４側へと流下していく。

【１１１８６】

一方、図６５４（ｃ）及び図６５５（ｂ）に示すように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５１が開放状態である場合、第２非電開閉板５５１ａが正面視右方向へと約４５度傾倒した状態となる。この場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第２非電開閉板５５１ａ上を転動して上側第２始動口屈曲部７１ｃ３側へと流下していく。

【１１１８７】

そして、該球は上側第２始動口屈曲部７１ｃ３に到達すると、該上側第２始動口屈曲部７１ｃ３の形状に沿って、ベース板６０との平行方向から約９０度屈曲して奥行き方向へと転動していく（図６５５（ｂ）参照）。さらに、ベース板６０の奥行き側に到達すると、再度約９０度屈曲し、上側第２始動口通路７１ｃ１上を転動し、第２特別図柄の抽選契機となる上側第２始動口スイッチ７１ｃ２によって入球を検知され、第２非電動役物ユニット５５１から排出される（図６５５（ｂ）参照）。

【１１１８８】

また、上述したように、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５１内に所定数の遊技球（第３３実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５１ａが閉鎖されて図５８７（ｂ）の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第２非電動役物ユニット５５１内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【１１１８９】

ここで、上述したように、第３１実施形態の第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５は、該第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５を構成するすべての部位がベース板６０の正面視手前側に配設されているため、同じくベース板６０の正面視手前側に配設される可動役物２３とは、正面視した場合において同一の遊技領域には配設し得ないように構成されていた。

【１１１９０】

このため、第３１実施形態における可動役物２３は、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設されている領域を避けるように配設する必要があり、第３１実施形態の可動役物２３は、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較すると十分な大きさとは言い難い大きさであった。

【１１１９１】

一方、第３３実施形態では、第２非電動役物ユニット５５１に上側第２始動口屈曲部７

１ｃ３を設け、第１非電動役物ユニット５４と奥行き方向にずれた位置関係に配設することで、遊技盤１３の右側上方における可動役物２３の可動領域を広く確保することが可能となった。

【１１１９２】

このように構成することで、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技の興趣を向上することができる。また、遊技盤１３右側の限られた領域内に、球の流下通路と、各入球口（即ち、第２非電動役物ユニット５５１、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａ）と、可動役物２３と、を効率よく配設することができる。

【１１１９３】

また、詳細は後述するが、第３３実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」において、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の球が第１非電動役物ユニット５４を開放することとなる作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、２球目の球が第２非電動役物ユニット５５１を開放することとなる流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球し易いように構成されている。

【１１１９４】

よって、「時間短縮状態」において第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５１が開放する場合、最初に規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放され易く、その後、指定動作として第２非電動役物ユニット５５１が開放され易いように構成されている。

【１１１９５】

このため、右打ち遊技で発射された球が第２非電動役物ユニット５５１内の上側第２始動口７１ｃに誘導され得る状況である場合、作用物としての第１非電動役物ユニット５４には２の遊技球が入球済みとなっている可能性が高く、その後に発射される遊技球は第２非電動役物ユニット５５１に入球することが遊技者にとって最も有利な状況となる。従って、第２非電動役物ユニット５５１を第１非電動役物ユニット５４よりも球の流下方向上流側に配設することで、指定動作として第２非電動役物ユニット５５１の開放時に発射された球を最短で該第２非電動役物ユニット５５１に入球させることができる。

【１１１９６】

このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、効率的に第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５１に球を入球させることができ、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができる。

【１１１９７】

その結果、大当たり遊技が終了して「時間短縮状態」に移行し、第３図柄表示装置８１において右打ち遊技を示唆した場合に（図６４７（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）、遊技者が遊技方法に戸惑うことなく第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留することができ、円滑に「連荘状態」を遊技することができる。

【１１１９８】

図６５２に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側であって、第１非電動役物ユニット５４の正面視下側には、スルーゲート６７が設けられている。このスルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ６７ａ（図５９２参照）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【１１１９９】

スルーゲート６７の正面視下側には、普通電役ユニット７２が配設されている。詳細は

後述するが、普通電役ユニット７２内には第１特別図柄及び第２特別図柄の始動口は存在せず、上述した第１非電動役物ユニット５４の始動口である第１非電動役物始動口７６、及び、第２非電動役物ユニット５５１の始動口である第２非電動役物始動口７７が配設されている。即ち、第３３実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球することで、それぞれの球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球し、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５１を開放させるように構成されている。

【１１２００】

ここで、第３３実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球が「４個」貯留可能となるように構成されている。

【１１２０１】

詳細に説明すると、第３３実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通電役ユニット７２は１の開放動作のみ実行可能となるように構成されている。さらに該普通電役ユニット７２は、１の開放動作における最大入球個数が「２個」に設定されている（図６１１参照）。

【１１２０２】

従って、「時間短縮状態」に移行後、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球すると、作用口としての第１非電動役物始動口７６及び流入口としての第２非電動役物始動口７７へと入球する（図５８８～図５９０にて後述）。そして、普通電役ユニット７２に２の球が入球することで、該普通電役ユニット７２は開放動作を終了する。

【１１２０３】

また、上述したように、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されると、該第１非電動役物ユニット５４内に２の遊技球が入球可能となり、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【１１２０４】

さらに、上述したように、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５１が開放されると、該第２非電動役物ユニット５５１内に２の遊技球が入球可能となり、上側第２始動口スイッチ７１ｃ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【１１２０５】

このように構成することで、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球を「４個」貯留させることができる。

【１１２０６】

ここで、図５８８～図５９０を参照して、普通電役ユニット７２の構成、駆動態様および球の流下態様について説明する。図５８８は、普通電役ユニット７２を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図５８９及び図５９０は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。

【１１２０７】

図５８８に示すように、普通電役ユニット７２は、主に、普通電役開閉板７２ａ、普通電役スイッチ７２ｂ、普電内経路７２ｍ、切替弁落下点７２ｎ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７によって構成されている。また、入球口切換弁７５は左側傾斜部７５ａ及び右側傾斜部７５ｂによって構成されている。

【１１２０８】

動作体としての普通電役開閉板７２ａは、普通図柄の可変表示結果に応じて普通電役ソレノイド７２ｊ（図５９２参照）によって開放状態又は閉鎖状態に駆動制御される。普通

電役ユニット７２が開放状態となる場合、動作体としての普通電役開閉板７２ａは、正面視左方向へと約６０度傾倒して開放される（図５８９（ａ）参照）。この普通電役開閉板７２ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が進入部としての普通電役ユニット７２に入球可能となる。

【１１２０９】

また、第３３実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」では、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ないように構成することで（図６１１（ａ）参照）、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態となり得ないようにし、「時間短縮状態」より普通電役ユニット７２へ入賞し難いように構成する。一方、「時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、９９／１００）（図６１１（ａ）参照）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」より当たりに当選し易くすることで、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態とし易くし、進入部としての普通電役ユニット７２へ容易に入賞し得るように構成する。

【１１２１０】

なお、「時間短縮状態」のように、普通図柄の当たり確率を「通常遊技状態」から変更する代わりに、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、普通電役開閉板７２ａが開放される時間や、１回の普通図柄の当たりで普通電役開閉板７２ａが開放される回数を変更するものとしても良い。具体的には、「時間短縮状態」において、普通電役開閉板７２ａが開放される時間を「通常遊技状態」よりも長くしたり、１回の当たりで普通電役開閉板７２ａが開放される回数を「通常遊技状態」よりも多くしたりしてもよい。また、「時間短縮状態」において、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役開閉板７２ａの開放時間の長時間化と、普通電役開閉板７２ａの開放回数の多回数化との少なくとも２つを同時に行うようにしてもよい。

【１１２１１】

普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第３３実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に普通電役ユニット７２が所定時間又は最大入賞個数（第３３実施形態では「２個」）に達するまで作動状態となり、所定図柄以外（第３３実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役ユニット７２が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【１１２１２】

スルーゲート６７の保留球数は最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第２図柄保留ランプ８４（以下、第２図柄保留ランプ８４に関し、説明の便宜上、「普通図柄保留ランプ８４」と称する場合がある）においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ８４は、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の正面視下方右側に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ８４の点灯された数により、保留数を表示する。

【１１２１３】

なお、普通図柄の可変表示は、第３３実施形態のように、普通図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置３７又は第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ８４の点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７の通過は、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。

【１１２１４】

前提条件として普通図柄の可変表示で当たりに当選し、普通電役開閉板７２ａが開放状

態となり、進入部としての普通電役ユニット７２内に流入した球は、該普通電役ユニット７２内に設けられた普通電役スイッチ７２ｂ（図５９２参照）によって検知されることで、１個の球が賞球として払い出されるように構成されている。また、普通電役ユニット７２は、前提条件として普通図柄の可変表示で当たりが導出された場合の１の開放動作における最大入賞個数が「２個」に設定されており（図６１１（ｃ）参照）、普通電役スイッチ７２ｂによって「２個」の入賞が検知されると、普通電役開閉板７２ａは閉鎖状態となり、普通電役ユニット７２の１の開放動作を終了するように構成されている。また、普通電役スイッチ７２ｂは普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設されており、普通電役ユニット７２に入球した球を即座に検知可能となるように構成されている。

【１１２１５】

ここで、仮に、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞が発生した場合を想定する。上述したように、第３３実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」へ移行した場合、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるように構成されているが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において最大入賞個数を超える入賞が発生した場合、第２特別図柄の動的表示が４回以上実行可能となってしまう可能性があり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【１１２１６】

詳細に説明すると、「時間短縮状態」において、普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２に遊技球が入球すると、１球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易く、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球が２個貯留され、第１非電動役物ユニット５４は閉鎖する。

【１１２１７】

また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されることで、案内装置としての入球口切換弁７５が可動し、普通電役ユニット７２に入球した２球目の球は第２非電動役物始動口７７へと誘導され易くなる。そして、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって指定動作として第２非電動役物ユニット５５１が開放され、該第２非電動役物ユニット５５１に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、第２非電動役物ユニット５５１は閉鎖する。

【１１２１８】

さらに、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した２球目の球が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されることで、案内装置としての入球口切換弁７５が再度可動して普通電役ユニット７２の開放開始時の状態に戻るため、次に普通電役ユニット７２に入球した３球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易い状態となる。

【１１２１９】

ここで、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４内の下側第２始動口７１ａに遊技球が入球すると、第２特別図柄の動的表示は即座に実行を開始する。よって、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されて該第１非電動役物ユニット５４内に２の球が入球すると、１球目の入球によって第２特別図柄の動的表示が即座に実行され、２球目の入球によって第２特別図柄の動的表示の保留球が１個貯留された状態となり得る。さらに、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２球目の球によって、指定動作として第２非電動役物ユニット５５１が開放されて該第２非電動役物ユニット５５１内に２の球が入球すると、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、合計で３個貯留された状態となる。

【１１２２０】
従って、この状態で進入部としての普通電役ユニット７２に３球目の球が入球すると、該３球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が再度開放され、該第１非電動役物ユニット５４内に遊技球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球は、保留球数の最大値である４個となる。
【１１２２１】
即ち、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、進入部としての普通電役ユニット７２に２の球が入球した場合は、作用物としての第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、実動体としての第２非電動役物ユニット５５１への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、該普通電役ユニット７２に３の球が入球した場合は、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、第２非電動役物ユニット５５１への２の入球と、さらに、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が少なくとも５回実行可能となる。
【１１２２２】
詳細は後述するが、第３３実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示は高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を導出可能となるように構成されているため（図５９５（ｂ）参照）、第２特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加してしまうと、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。
【１１２２３】
従って、普通電役スイッチ７２ｂを普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設することにより、普通電役ユニット７２の１の開放動作における最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞を抑制することができ、遊技仕様の想定以上の出玉を抑制することができる。なお、詳細は後述するが、第３３実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」における普通電役ユニット７２の開放動作は１度のみとなるように構成されている。
【１１２２４】
普電内経路７２ｍは、鉛直方向に縦長に形成されており、該普電内経路７２ｍの幅は１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、進入部としての普通電役ユニット７２内に複数の球が連続して入球した場合であっても、該複数の球が平行して入球口切換弁７５側に流下していくことはなく、１球ずつ順に流下していく。
【１１２２５】
切替弁落下点７２ｎは、普電内経路７２ｍを通過した球が到達する普通電役ユニット７２内の経路の一部であり、後述する入球口切換弁７５に向けて球が流下していく直前の地点である。この切替弁落下点７２ｎは、普電内経路７２ｍと同様に、１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、切替弁落下点７２ｎを通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。よって、切替弁落下点７２ｎから流下した球は、案内装置としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部に位置している場合には、左側傾斜部７５ａと接触し（図５８９（ｃ）参照）、入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部に位置している場合には、右側傾斜部７５ｂと接触する（図５９０（ａ）参照）ように構成されている。
【１１２２６】
案内装置としての入球口切換弁７５は、切替弁落下点７２ｎを通過した遊技球を、後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に誘導するための振り分け弁である。この入球口切換弁７５は切替装置として主制御装置１１０によって電気的に制御されており、所定態様である初期状態においては第２非電動役物始動口７７の上部に位

置している（以下、第２非電動役物始動口７７の上部を「第１位置」と称する場合がある）。

【１１２２７】

また、詳細は後述するが、並列して配設されている第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの中心位置から左右対称となる位置に配設されている。さらに、上述したように、切替弁落下点７２ｎを通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。このため、案内装置としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置にある場合、切替弁落下点７２ｎから流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａに接触し、該球が左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動して第１非電動役物始動口７６へと誘導される（図５８９（ｃ）参照）。そして、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図５９２参照）がオンされて、案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって第１非電動役物始動口７６の上部（以下、第１非電動役物始動口７６の上部を「第２位置」と称する場合がある）に移動するように構成されている。

【１１２２８】

また、案内装置としての入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置にある場合、入球口切換弁７５から流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂに接触し、該球が右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動して第２非電動役物始動口７７へと誘導される（図５９０（ａ）参照）。そして、感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球が検知された場合、又は、普通電役ユニット７２の開放動作終了から５秒が経過した場合、のいずれかの場合に入球口切換弁ソレノイド７５ｃがオフされて、案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に戻るように構成されている。

【１１２２９】

作用口としての第１非電動役物始動口７６は、該第１非電動役物始動口７６に遊技球が入球することで第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａを開放する始動口であり、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第１非電動役物始動口７６は切替弁落下点７２ｎの中心位置から正面視左側に配設されている。

【１１２３０】

さらに、上述したように、作用物としての第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。なお、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【１１２３１】

流入口としての第２非電動役物始動口７７は、該第２非電動役物始動口７７に遊技球が入球することで第２非電動役物ユニット５５１の第２非電開閉板５５１ａを開放する始動口であり、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第２非電動役物始動口７７は切替弁落下点７２ｎの中心位置から正面視右側に配設されている。

【１１２３２】

さらに、上述したように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５１は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５１を構成する第２非電開閉板５５１ａは、第２非電動役物始動口７７と機械的に接続され

ており、流入口としての第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５１ａが開放されるように構成されている。なお、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【１１２３３】

第３３実施形態のパチンコ機１０では、普電内経路７２ｍ、切替弁落下点７２ｎ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７の構成により、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の遊技球を第１非電動役物始動口７６へ、２球目の遊技球を第２非電動役物始動口７７へ、それぞれ入球可能となるように構成されている。

【１１２３４】

次いで、図５８９及び図５９０を参照して、普通電役ユニット７２内に入球した遊技球の流下態様について説明する。図５８９及び図５９０は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。

【１１２３５】

より詳細には、図５８９（ａ）は、１球目の球Ａ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図５８９（ｂ）は、図５８９（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ａ１が普電内経路７２ｍに進入した状態を示した図であり、図５８９（ｃ）は、図５８９（ｂ）の状態から、１球目の球Ａ１が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ａ２が普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図５８９（ｄ）は、図５８９（ｃ）の状態から、１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ａ２が普電内経路７２ｍに進入した状態を示した図であり、図５９０（ａ）は、図５８９（ｄ）の状態から、２球目の球Ａ２が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示した図であり、図５９０（ｂ）は、図５９０（ａ）の状態から、２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。

【１１２３６】

図５８９（ａ）は、１球目の球Ａ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。図５８９（ａ）は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート６７を通過して普通図柄スイッチ６７ａに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて普通電役開閉板７２ａが開放され、該普通電役開閉板７２ａ上を右打ち遊技で発射された１の球Ａ１が転動している状態である。

【１１２３７】

よって、図５８９（ａ）の状態では、普通電役スイッチ７２ｂによって入球は検知されていない状態である。また、案内装置としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置で静止した状態となっている。

【１１２３８】

次いで、図５８９（ｂ）は、図５８９（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ａ１が普電内経路７２ｍに進入した状態を示している。

【１１２３９】

次いで、図５８９（ｃ）は、図５８９（ｂ）の状態から、１球目の球Ａ１が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ａ２が普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。切替弁落下点７２ｎを通過した１球目の球Ａ１は、該切替弁落下点７２ｎの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。図５８９（ｃ）の状態では、遊技球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されていないため、案内装置としての入球口切換弁７５は所定態様で

ある第１位置、即ち、第２非電動役物始動口７７の鉛直方向上側に位置している。
【１１２４０】
　また、上述したように、切替弁落下点７２ｎは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、切替弁落下点７２ｎから流下してきた１球目の球Ａ１は、案内装置としての入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａと接触し、該左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動しながら第１非電動役物始動口スイッチ７６ａへと進入していく。一方、２球目の球Ａ２は、普通電役ユニット７２に入球する状態となっている。
【１１２４１】
　次いで、図５８９（ｄ）は、図５８９（ｃ）の状態から、１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ａ２が普電内経路７２ｍに進入した状態を示している。１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図５９２参照）が駆動し、案内装置としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動している。また、１球目の球Ａ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球したことによって、該遊技球の自重によって第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａが開放された状態となる（図５８６（ｃ）参照）。さらに、普通電役ユニット７２内に入球した２球目の球Ａ２は普電内経路７２ｍに進入した状態となっている。
【１１２４２】
　次いで、図５９０（ａ）は、図５８９（ｄ）の状態から、２球目の球Ａ２が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示している。切替弁落下点７２ｎを通過した２球目の球Ａ２は、該切替弁落下点７２ｎの下方へと流下して案内装置としての入球口切換弁７５と接触する。このとき、案内装置としての入球口切換弁７５は第２位置である第１非電動役物始動口７６の鉛直方向上側に位置している。
【１１２４３】
　また、上述したように、切替弁落下点７２ｎは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、切替弁落下点７２ｎから流下してきた２球目の球Ａ２は、案内装置としての入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触し、該右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動しながら第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへと進入していく。
【１１２４４】
　次いで、図５９０（ｂ）は、図５９０（ａ）の状態から、２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に移動した状態を示している。２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図５９２参照）が駆動し、案内装置としての入球口切換弁７５が、切替装置によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している。
【１１２４５】
　また、２球目の球Ａ２が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球したことによって、該遊技球の自重によって第２非電動役物ユニット５５１の第２非電開閉板５５１ａが開放された状態となる（図５８７（ｃ）参照）。
【１１２４６】
　このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２の球を、１球目は作用口としての第１非電動役物始動口７６に、２球目は流入口としての第２非

電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５１に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。

【１１２４７】

図６５２に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図５９２参照）で第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【１１２４８】

普通電役ユニット７２の球の流下方向下流側であって、該普通電役ユニット７２の正面視左側には小入賞口ユニット７３が配設されている。この小入賞口ユニット７３には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された小入賞口開閉板７３ａと、該小入賞口開閉板７３ａを開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド７３ｂ（図５９２参照）と、小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃと、特定領域７３ｄと、小入賞口ユニット７３内に流入した球を排出するための排出口７３ｈと、が設けられている。また、特定領域７３ｄは、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された特定領域開閉板７３ｅと、該特定領域開閉板７３ｅを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド７３ｆ（図５９２参照）と、特定領域７３ｄを通過する球を検知可能な特定領域スイッチ７３ｇとで構成される。

【１１２４９】

小入賞口開閉板７３ａは、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板７３ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球が突出状態の小入賞口開閉板７３ａ上を転動し、可変入賞装置６５側へと流下していくように構成されている。そして、第２特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板７３ａが小入賞口ソレノイド７３ｂ（図５９２参照）によって遊技盤１３盤面内へと没入駆動され、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球は小入賞口ユニット７３内に流入可能な状態となる。

【１１２５０】

小入賞口ユニット７３内に流入した球は、該小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃによって検知された後、同じく小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域７３ｄ側へと流下する。また、小入賞口スイッチ７３ｃによって球が検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【１１２５１】

第３３実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３の開放回数が１０回に設定され、開放時間が「０．１秒」に設定され、小入賞口ユニット７３が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「１．２秒」に設定される（後述する図６０６参照）。即ち、第２特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット７３の開放時間の合計時間が「１．０秒」に設定される。なお、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３への最大入賞個数は「１０個」に設定される（図６０６参照）。

【１１２５２】

小入賞口ユニット７３内であって、小入賞口スイッチ７３ｃの下流側には、特定領域開

閉板７３ｅが配設されている。特定領域開閉板７３ｅは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板７３ｅは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域７３ｄの上流側（小入賞口スイッチ７３ｃ側）から流下する球を特定領域開閉板７３ｅの上面を転動させて小入賞口ユニット７３内の排出口７３ｈ側（特定領域開閉板７３ｅの正面視右側）へと流下させることで、小入賞口ユニット７３内に流入した球の特定領域７３ｄへの流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第３３実施形態では、小入賞口ユニット７３の開放時）に基づいて、特定領域開閉板７３ｅが特定領域ソレノイド７３ｆ（図５９２参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、特定領域７３ｄ内（特定領域スイッチ７３ｇ側）に球が流入可能な状態となる。

【１１２５３】

特定領域７３ｄ内に流入した球は、該特定領域７３ｄ内に設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第３３実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合、第１特別図柄又は第２特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、１種２種混合機）。特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタＣＫ（図５９７参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ７３ｇによる賞球の払い出しは無いように構成されている。

【１１２５４】

小入賞口ユニット７３の球の流下方向下流側であって、該小入賞口ユニット７３の正面視左側には可変入賞装置６５が配設されている。この可変入賞装置６５には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板６５ａが設けられている。

【１１２５５】

大入賞口開閉板６５ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板６５ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置６５の上流側（可変入賞装置６５の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板６５ａの上面を転動させて可変入賞装置６５の下流側（可変入賞装置６５の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第１特別図柄又は第２特別図柄において大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板６５ａが大入賞口ソレノイド６５ｂ（図５９２参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、可変入賞装置６５内に球が流入可能な状態となる。

【１１２５６】

可変入賞装置６５内に流入した球は、該可変入賞装置６５内に設けられた大入賞口スイッチ６５ｃによって検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【１１２５７】

可変入賞装置６５の球の流下方向下流側であって、該可変入賞装置６５の正面視左側には、球が入球することにより１個の球が賞球として払い出される右側一般入賞口６３ａが配設されている。この右側一般入賞口６３ａは、右打ち遊技で発射した球が入球し得る第２非電動役物ユニット５５１、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５の流下方向下流側に配設されているため、第２非電動役物ユニット５５１、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入球しなかった球が入球し得る。

【１１２５８】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、第２非電動役物ユニット５５１、第１非電動役物ユ

ニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、該右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５１、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【１１２５９】

普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａの正面視上方には壁部７９が配設されている。この壁部７９は、遊技盤１３から水平方向に板状に形成されており、第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａの下部（回転軸部）から右側一般入賞口６３ａの上方まで、円弧状に連続して形成されている。

【１１２６０】

また、壁部７９の左側先端部は、第１始動口６４の下方まで達しているため、左打ち遊技で発射した球が第１始動口６４に入球せずに該第１始動口６４の左右から流下した場合、該球は壁部７９上を左下方向へと転動し、該壁部７９上を転動しきって後述するアウト口６６へと入球する。よって、壁部７９により、左打ち遊技で発射した球は、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａへは入球不可又は困難となるように構成されている。

【１１２６１】

さらに、右打ち遊技で発射した球が、例えば、スルーゲート６７及び普通電役ユニット７２を通過し、閉鎖状態の小入賞口開閉板７３ａと勢いよく接触して飛び跳ねた場合、該球は壁部７９の下側の面と接触して小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上に落下し、小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上を転動して右側一般入賞口６３ａ方向へと流下していく。よって、壁部７９により、右打ち遊技で発射した球は、第１始動口６４、又は、遊技盤１３の正面視左下側に配設された一般入賞口６３へは入球不可又は困難となるように構成されている。

【１１２６２】

次いで、第３図柄表示装置８１の左側下方には風車が配設されている。風車は、主に、軸部と羽根部とで構成されている。羽根部には中心軸線方向に貫通する貫通孔が形成されており、軸部が羽根部の貫通孔に挿通され、該軸部が遊技盤１３に植設されることにより、風車の羽根部が回転自在となるように構成されている。また、羽根部は３の羽根によって構成されており、該３の羽根は、軸部の中心から外径方向に向かって延びる形で等間隔に（即ち、それぞれの羽根が１２０度の角度で）形成されている。

【１１２６３】

よって、遊技領域に発射された遊技球が流下し、風車上方に配設された寄り釘領域を通過し、風車と衝突する場合、羽根部が静止している状態において寄り釘から遊技球が流下すると、羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に遊技球を引導可能となる。

【１１２６４】

また、寄り釘から遊技球が連続して流入する場合、１球目の遊技球が羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に１球目の遊技球を引導可能とし、さらに、羽根部が回転している状態において、２球目の遊技球が羽根部の他面と衝突することにより、風車左側領域に遊技球を引導可能に構成されている

【１１２６５】

さらに、羽根部が回転する場合、いずれの方向（即ち、時計回り又は反時計回り）にも回転可能に構成されているため、遊技球が羽根部と衝突した場合の流下方向は左右いずれの方向にも引導可能となる。

【１１２６６】

遊技盤１３の下側における右方向の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼

着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図５８３参照）を通じて視認することができる。

【１１２６７】

さらに、遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。いずれの入賞口（入球口）６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３にも入球しなかった球はアウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３に入賞した球も、アウト口６６を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機１０外へと排出される。

【１１２６８】

以上、説明したように、第３３実施形態のパチンコ機１０では、右打ち遊技によって発射した球が入球可能となる位置に普通電役ユニット７２を配設し、該普通電役ユニット７２内に入球した球が入球可能な第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７を配設する。また、普通電役ユニット７２内に入球した球の流下方向を振り分ける入球口切換弁７５を配設し、該普通電役ユニット７２に入球した１球目の球を第１非電動役物始動口７６に、２球目の球を第２非電動役物始動口７７に入球可能となるように構成する。

【１１２６９】

さらに、右打ち遊技によって発射した球が入球可能な位置に第１非電動役物ユニット５４を配設し、該第１非電動役物ユニット５４内に入球した球が入球可能な下側第２始動口７１ａを配設する。そして、普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６に球が入球することで、第１非電動役物ユニット５４が開放可能となるように構成する。

【１１２７０】

また、右打ち遊技によって発射した球が入球可能な位置であって、第１非電動役物ユニット５４と奥行き方向にずれて構成された第２非電動役物ユニット５５１を配設し、該第２非電動役物ユニット５５１内に入球した球が入球可能な上側第２始動口７１ｃを配設する。そして、普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７に球が入球することで、第２非電動役物ユニット５５１が開放可能となるように構成する。

【１１２７１】

さらに、「時間短縮状態」における普通図柄の可変表示の実行時間を「０．１秒」、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の変動時間も短く（即ち、「５秒」又は「１秒」）構成し、「時間短縮状態」において大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）に当選した場合の大当たりオープニング時間及びエンディング時間を「０．０５秒」となるように構成する。

【１１２７２】

このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、普通電役ユニット７２に２の球を入球させ、下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７１ｃに球を入球させることができ、即座に大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出することができる。さらに、該大当たりの実行後においても、貯留した第２特別図柄の動的表示の保留球を実行することで、即座に次の大当たりを導出することができる。

【１１２７３】

その結果、「時間短縮状態」に移行した場合に、第３図柄表示装置８１において右打ち遊技を示唆するだけで遊技仕様通りに第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができ、遊技者は「時間短縮状態」における遊技仕様についての詳細を把握していなくても、右打ち遊技を実行するだけで容易に「連荘」を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１１２７４】

また、第３３実施形態のパチンコ機１０では、第２非電動役物ユニット５５１を、第１非電動役物ユニット５４とは奥行き方向にずれた形状となるように構成する。

【１１２７５】
このように構成することで、遊技盤１３右側の限られた領域内に、球の流下通路と、各入球口（即ち、第２非電動役物ユニット５５１、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａ）と、可動役物２３と、を効率よく配設することができる。また、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技の興趣を向上することができる。
【１１２７６】
その他、第３３実施形態におけるパチンコ機１０は、第３１実施形態及び第３２実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。
＜第３４実施形態＞
次いで、図６５６及び図６５７を参照して、本発明を適用した第３４実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第３４実施形態のパチンコ機１０について、第３１実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第３４実施形態のパチンコ機１０の説明において、第３１実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第３１実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。
【１１２７７】
第３１実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域において、上方側に可動役物２３が配設されており、その下方に第２非電動役物ユニット５５が、さらに、該第２非電動役物ユニット５５の下方に第１非電動役物ユニット５４が配設されている。
【１１２７８】
このように構成することで、右打ち遊技を実行する「時間短縮状態」において、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることが可能であるものの、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設領域と、可動役物２３の配設領域及び可動領域とが、それぞれ領域を専有しており、可動役物２３は従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較すると十分な大きさとは言い難く、遊技盤１３の右側領域における各配設物の構成及び配設位置について、さらなる向上が求められる。
【１１２７９】
具体的には、例えば、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５の構成を変更することで、より大きな可動役物２３を配設し、遊技盤１３右側の限られた領域をより効率的に使用することのできる遊技機を提供することを目的としている。
【１１２８０】
本目的を達成するために、第３４実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、前記第２可動体の前記所定の動作と、前記第３可動体の前記特定の動作とは、異なる動作の態様である。
【１１２８１】
本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての進入部を備え、所定条件としての前提条件を備え、第１可動体としての動作体を備え、第２可動体としての作用物を備え、所定の動作としての規定動作を備え、第１入球部としての作用口を備え、第１検出

部としての検知部を備え、第３可動体としての実動体を備え、特定の動作としての指定動作を備え、第２入球部としての流入口を備え、第２検出部としての感知部を備え、誘導手段としての案内装置を備え、第１状態としての所定態様を備え、第２状態としての特定態様を備え、切替手段としての切替装置を備える。

【１１２８２】

なお、例えば、遊技球を流入させる流入部として、本実施形態では普通電役ユニット７２への入球部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口等でもよい。

【１１２８３】

また、例えば、特定の動作として、本実施形態では、第２非電動役物ユニット５５の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１１２８４】

さらに、例えば、特定の動作を実行可能な第３可動体として、本実施形態では第２非電動役物ユニット５５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【１１２８５】

また、例えば、誘導手段の状態を切り替える切替手段として、本実施形態では入球口切換弁７５の駆動制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な

構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける駆動制御や、球が流入することにより流路が切り替わる駆動制御、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な駆動制御、球が特定の入球口へ入球可能とする駆動制御、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な駆動制御などが挙げられる。

【１１２８６】

さらに、例えば、所定の動作として、本実施形態では、第１非電動役物ユニット５４の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１１２８７】

また、例えば、所定条件として、本実施形態では普通図柄の可変表示の当たり当選を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１１２８８】

なお、例えば、遊技球の入球を検出するための第１検出部又は第２検出部として、本実

施形態では第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ又は第２非電動役物始動口スイッチ７７ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与することとなるスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチなどが挙げられる。

【１１２８９】

さらに、例えば、所定選択要素より遊技者にとって有利な特定選択要素として、本実施形態では小当たりを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与可能となる要素、有利な遊技状態に移行可能となる要素、変動演出における１演出の結果が失敗と判断し得ない要素、遊技者にとって有益な情報を付与可能な要素などが挙げられる。

【１１２９０】

また、例えば、選択要素を選択可能な所定一覧として、本実施形態では大当たり乱数テーブル２０２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果を抽出し得る一覧、普通図柄の可変表示の抽選結果を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の終了条件として抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の停止パターンを抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の実行期間を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の継続回数を抽出し得る一覧、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素を抽出し得る一覧などが挙げられる。

【１１２９１】

さらに、例えば、遊技球が入球する第２入球部として、本実施形態では第２非電動役物始動口７７を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【１１２９２】

また、例えば、所定の動作を実行可能な第２可動体として、本実施形態では第１非電動役物ユニット５４を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【１１２９３】

さらに、例えば、流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体として、本実

施形態では普通電役開閉板７２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置への入球を可能とする開閉板や、小入賞口への入球を可能とする開閉板、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける振分手段や、球が流入することにより流路が切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、遊技者の操作によって遊技球が流入可能となる振分手段、或いは、遊技者の操作によって遊技球が発射可能となる発射駆動源などが挙げられる。

【１１２９４】

また、例えば、遊技球が入球する第１入球部として、本実施形態では第１非電動役物始動口７６を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選することで入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【１１２９５】

さらに、例えば、所定一覧から抽出手段によって抽出され得る選択要素として、本実施形態では大当たり、小当たり又はハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果として抽出され得る要素、普通図柄の可変表示の抽選結果として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果として抽出され得る要素、特定の遊技状態の終了条件として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の停止パターンとして抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の実行期間として抽出され得る要素、特定の遊技状態の継続回数として抽出され得る要素、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素などが挙げられる。

【１１２９６】

また、例えば、遊技球を所定流路に誘導する誘導手段として、本実施形態では入球口切換弁７５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける構造物や、球が流入することにより流路が切り替わる構造物、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な構造物、球が特定の入球口へ入球可能とする構造物、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な構造物などが挙げられる。

【１１２９７】

さらに、例えば、第１状態又は第２状態として、本実施形態では入球口切換弁７５の初期状態又は入球口切換弁７５の駆動状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入前における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入直後における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入前の状態、遊技機の電源投入後の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動前の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動後の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の実行中における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の停止時における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、普通図柄の可変表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、遊技球が特定

の入球口に入球することに基づいて可動体が可動した状態、複数の可動体が、上記のいずれかの状態にある場合などが挙げられる。

【１１２９８】

また、例えば、所定一覧の中から１の選択要素を抽出可能な抽出手段として、本実施形態では大当たり乱数の抽出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たり乱数カウンタの抽出処理、大当たり種別カウンタの抽出処理、小当たり種別カウンタの抽出処理、停止パターン選択カウンタの抽出処理、変動種別カウンタの抽出処理、普図当たりカウンタの抽出処理、転落乱数カウンタの抽出処理、変動演出を決定するための抽選カウンタの抽出処理などが挙げられる。

【１１２９９】

さらに、例えば、遊技を進行する進行手段として、本実施形態では変動開始処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行を進行する手段、普通図柄の可変表示の実行を進行する手段、特別図柄の動的表示の変動演出を進行する手段、遊技者による遊技を実行可能に進行する手段などが挙げられる。

【１１３００】

また、例えば、通常遊技状態より遊技者に有利な有利遊技状態として、本実施形態では「時間短縮状態」を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態などが挙げられる。

【１１３０１】

さらに、例えば、遊技状態を変更可能な遊技状態変更手段として、本実施形態では時短フラグ２０３ｋを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、普通電役の開放時間を変更可能なフラグなどが挙げられる。

【１１３０２】

また、例えば、所定の遊技価値が得られないことに関する所定選択要素として、本実施形態ではハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与し得ない要素、変動演出における１演出の結果が失敗となる要素などが挙げられる。

【１１３０３】

さらに、例えば、複数種類の設定一覧から１の設定一覧を設定可能な設定手段として、本実施形態では設定変更処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、複数種類の抽選テーブルから１の抽選テーブルを選択する機能、複数種類の選択一覧から１の選択一覧を選択する機能などが挙げられる。

【１１３０４】

また、例えば、遊技者による所定操作として、本実施形態では遊技球の発射を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。

【１１３０５】

ここで、図６５６を参照して、第３４実施形態の遊技盤１３の具体的構成について説明する。まず、図６５６に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａ、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット７３、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽

選契機となる下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７１ｄ、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ球が入球可能となる普通電役ユニット７２、開放状態となることで下側第２始動口７１ａへ球が入球可能となる第１非電動役物ユニット５４、開放状態となることで上側第２始動口７１ｄへ球が入球可能となる第２非電動役物ユニット５５２、可動役物２３、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。

【１１３０６】

一般入賞口６３、右側一般入賞口６３ａ、第１始動口６４、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、第１非電動役物ユニット５４、第２非電動役物ユニット５５２、スルーゲート６７、普通電役ユニット７２、可動役物２３、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図５８３参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図６５６～図５９０を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【１１３０７】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図５８３参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【１１３０８】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図５９２参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図６５６の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図６５６の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第３４実施形態では、左打ち遊技において、第１始動口６４又は一般入賞口６３へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｄ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａに球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｄ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａへ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４又は一般入賞口６３に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【１１３０９】

また、内レール６１の右下側の先端部と外レール６２の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材７０がベース板６０に打ち込んで固定されている。

【１１３１０】

遊技領域の正面視左側下部（図６５６の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設

けられた特別図柄表示装置３７が、ベース板６０に固定されて配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図５９２参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。

【１１３１１】

第３４実施形態のパチンコ機１０では、遊技者がこの特別図柄表示装置３７を確認することで、各特別図柄の動的表示の実行状態や各特別図柄の動的表示の保留球数などを判別できるように構成されているため、作用物としての特別図柄表示装置３７は、遊技球や第３図柄表示装置８１、可動役物２３等によって遮蔽され得ないように、遊技盤１３の最下段にあたる位置であり、かつ、視認性を確保するために、ベース板６０よりも手前であって、遊技盤１３の最前面となる位置に配設されている。

【１１３１２】

状態ＬＥＤ群３７ａは、後述する第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄに入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウンドを、単に「Ｒ」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態ＬＥＤ群３７ａの点灯状態により示される。なお、状態ＬＥＤ群３７ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【１１３１３】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置６５を開閉する大入賞口開閉板６５ａが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第３４実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉板６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板６５ａの開放中に球が１０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【１１３１４】

特別ＬＥＤ群３７ｂは、６個のＬＥＤで構成された上方ＬＥＤ群３７ｂ１と、同じく６個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３７ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。上方ＬＥＤ群３７ｂ１は、第１始動口６４への球の入球に基づいて実行される第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２は、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの球の入球に基づいて実行される第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。

【１１３１５】

具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第３４実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第３４実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【１１３１６】

また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第３４実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第３４実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【１１３１７】

いずれのＬＥＤ群３７ｂ１，３７ｂ２においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示され、判定結果が小当た

りである場合には、該小当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示される。各ＬＥＤ群の停止パターンの詳細については、後述する。

【１１３１８】

本パチンコ機１０では、第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口６４，７１ａ又は７１ｂに応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。また、第２特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、小入賞口ユニット７３及び後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図５９２参照）を開閉駆動する。そして、小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域ソレノイド７３ｆの開放に伴って後述する特定領域スイッチ７３ｇ（図５９２参照）によって球が検知された場合には、第２特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。

【１１３１９】

第３４実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ａ」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図５９６（ａ）参照）。また、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｂ」と称する場合がある）」が用意されている（図５９６（ｂ）参照）。

【１１３２０】

また、第３４実施形態において判定される小当たり種別としては、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて、小入賞口ユニット７３が１回開放する「１ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たりＡ」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット７３が１回、可変入賞装置６５が９回、それぞれ開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｃ」と称する場合がある）」が用意されている（図５９７参照）。

【１１３２１】

ここで、「通常遊技状態」とは、「時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率及び小当たり確率が一定確率であって、かつ、普通図柄の当たり確率が「時間短縮状態」の時より低い状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「時間短縮状態」と大当たり確率及び小当たり確率が同等である一方、「時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態である。

【１１３２２】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【１１３２３】

なお、第３４実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第１特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態Ａ」と、右打ち遊技が禁止されておらず、「時間短縮状態」の終了後の第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している「通常遊技状態Ｂ」と、が発生可能に構成されている（図５９９参照）。

【１１３２４】
「通常遊技状態Ａ」は、ＲＡＭクリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点において第２特別図柄の保留球数が残存していない場合、大当たり種別「通常Ａ」への当選後又は、「通常遊技状態Ｂ」の終了後に移行される遊技状態であり、上述したように、右打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第１始動口６４へ球を入賞させる遊技を行うことが可能に構成されている（図５９９参照）。
【１１３２５】
「通常遊技状態Ｂ」（以下、「通常遊技状態Ａ」と「通常遊技状態Ｂ」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態であり、該第２特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで継続される。なお、第３４実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示が第１特別図柄の動的表示より優先的に実行される（所謂、特図２優先変動）ように構成されている。
【１１３２６】
また、この「通常遊技状態Ｂ」は、上述したように、右打ち遊技が禁止されておらず、右打ち遊技によってスルーゲート６７によって球が検知された場合であっても、上記警報音および警報表示が実行されないように構成されている。そして、この「通常遊技状態Ｂ」において、残存しているすべての第２特別図柄の動的表示の保留球が実行された後に、「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。
【１１３２７】
次いで、「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなることを「時短機能」と称する場合がある）。この「時間短縮状態」は、遊技盤１３の正面視右側下部に設けられた普通電役ユニット７２が開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ入球し易い状態となる。
【１１３２８】
即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役ユニット７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を普通電役ユニット７２へ入賞させ易く、また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が、作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球することに基づいて開放される第１非電動役物ユニット５４、又は、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球することに基づいて開放される第２非電動役物ユニット５５２、の、２の非電動役物に入球させ易くなるように構成されている。
【１１３２９】
また、詳細は後述するが、第３４実施形態のパチンコ機１０では、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５２への遊技球の入球に基づいて第２特別図柄の動的表示が実行されると、高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出可能となるように構成されている。さらに、第２特別図柄の動的表示が実行を開始してから、大当たりが導出されるまでの期間も短時間となるように構成されている。
【１１３３０】
このため、「時間短縮状態」においては、後述する第３図柄表示装置８１で行われる右打ち示唆（例えば、図６４５（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）に従って右打ち遊技を行うことにより、第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留し、複数回の大当たりを容易に導出可能となるように構成されている。なお、第１非電動役物ユニット５４及び第

２非電動役物ユニット５５２の詳細については図５８６及び図５８７において、「時間短縮状態」における第３図柄表示装置８１での演出内容については図６４３～図６５０において、それぞれ後述する。

【１１３３１】

第３４実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図６１０の時短終了条件テーブル２０２ｍで後述）が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立後であって、普通電役ユニット７２のエンディング時間の終了後は、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第２特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態Ｂ」に移行し、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第２特別図柄の動的表示が実行中でなければ「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【１１３３２】

なお、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第１始動口６４への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【１１３３３】

また、第３４実施形態のパチンコ機１０では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。

【１１３３４】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第３４実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「通常遊技状態Ａ」へと移行するように構成されている。

【１１３３５】

次いで、大当たり種別「時短Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第３４実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【１１３３６】

次いで、大当たり種別「通常Ｂ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第３４実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ｂ」が選択され得て、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【１１３３７】

次に、小当たり種別について説明する。第３４実施形態のパチンコ機１０において選択され得る小当たり種別「通常Ｃ」とは、最大合計ラウンド数が１０ラウンドの小当たり及

び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図５９２参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図５９２参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たり及び大当たり終了後には、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【１１３３８】

なお、詳細は後述するが、第２特別図柄の動的表示は、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、大当たりに当選することとなる乱数値よりも、小当たりに当選することとなる乱数値の方が選択され易く設定されており、該第２特別図柄の動的表示が実行された場合に小当たりに当選し易いように構成されている（図５９５にて後述）。

【１１３３９】

一方、この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たりに当選した場合であっても、１ラウンド目の小当たり遊技中に特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知されなかった場合、２ラウンド目から１０ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている（以下、この現象を、小当たり種別「小当たりＡ」と称する場合がある）。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の終了後には、大当たり遊技が実行されていないことから、該小当たり種別「小当たりＡ」当選時の遊技状態に戻るように構成されている。

【１１３４０】

なお、第３４実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ７３ｇの有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド７３ｂがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域７３ｄへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ７３ｇの無効状態で該特定領域スイッチ７３ｇを球が通過した場合、何らかの異常（例えば、不正行為等）の発生により特定領域７３ｄを球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。また、大当たり遊技の実行中に可変入賞装置６５に入賞した場合に、払い出される賞球数の累計を第３図柄表示装置８１において表示するように構成してもよい。

【１１３４１】

ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「通常Ａ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「時短Ａ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「通常Ａ」又は「時短Ａ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【１１３４２】

また、第２特別図柄用の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、小当たり種別「通常Ｃ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「通常Ｂ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表

示パターンが設けられている。
【１１３４３】
特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ３７ｃは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ３７ｃや第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。
【１１３４４】
なお、第３４実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態が「通常遊技状態Ｂ」である場合、即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合、「時短機能」が付加されていない遊技状態となるが、第３図柄表示装置８１では、右打ち報知演出を継続する報知演出を実行するように構成されている。
【１１３４５】
具体的には、上述したように、第２特別図柄の動的表示が実行された場合、高確率で小当たり又は大当たりに当選するように構成されている（図５９５（ｂ）参照）。また、「通常遊技状態Ｂ」における第２特別図柄の動的表示の変動時間は、抽選結果によらず、非常に短くなるように構成されている（即ち、「１秒」（図６００～図６０４参照））。
【１１３４６】
よって、大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」に移行する場合（即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合）、右打ち遊技が推奨される大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」へ移行後、約「１秒」で第２特別図柄の動的表示の実行が終了し、再度右打ち遊技が推奨される小当たり状態又は大当たり状態へと移行する。このため、「通常遊技状態Ｂ」における滞在期間が非常に短期間であり、該「通常遊技状態Ｂ」への移行前及び移行後の遊技状態が右打ち遊技が推奨される遊技状態であるため、第３図柄表示装置８１では、「通常遊技状態Ｂ」においても右打ち報知演出を継続するように構成されている（図６４５（ｄ）～図６４６（ｃ）参照）。
【１１３４７】
遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより１個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａが配設されている。右側一般入賞口６３ａは、後述する可変入賞装置６５の、球の流下方向下流側に配設されており、右打ち遊技の実行時に第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合に入賞し得るように構成されている。
【１１３４８】
このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、盤面右側領域の入り口を通過して第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働を向上させることができる。
【１１３４９】
また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１始動口６４への入球又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄへの入球（以下、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄへの球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、

特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第３図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、スルーゲート６７の球の通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能なＬＥＤで構成される第２図柄表示装置８３（以下、第２図柄表示装置８３に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置８３」と称する場合がある）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。

【１１３５０】

第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、ベース板６０や、後述する可動役物２３よりも正面視奥行き方向に配設されている。即ち、特別図柄表示装置３７がＬＥＤ群の表示状態によって各特別図柄の動的表示の抽選結果や遊技状態を報知するのに対し、第３図柄表示装置８１は、液晶ディスプレイでの表示内容によって各特別図柄の動的表示の抽選結果や遊技状態の報知を行う。そして、後述する表示制御装置１１４（図５９２参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図５９１参照）が表示される。

【１１３５１】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図５９１参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変的に表示されるようになっている。第３４実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【１１３５２】

第３４実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第２特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図２優先変動）可能に構成されている。即ち、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示の実行中に、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄに始動入賞した場合に、先に入賞していた第１特別図柄の動的表示より、後に入賞した第２特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【１１３５３】

ここで、図５９１を参照して、第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。図５９１は、第３図柄表示装置８１の表示画面を説明するための図面であり、図５９１（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図５９１（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。

【１１３５４】

第３図柄は、「０」から「９」の数字を付した１０種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、木箱よりなる後方図柄の上に「０」から「９」の数字を付して構成され、そのうち奇数番号（「１」，「３」，「５」，「７」，「９」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯に大きな数字が付加されている。これに対し、偶数番号（「０」，「２」，「４」，「６」，「８」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯にかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄が付加されており、付属図柄の右下側に偶数の数字が緑色で小さく、且つ、付属図柄の前側に表示されるように付加されている。

【１１３５５】

また、第３４実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図５９２参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態Ａ」において、大当たり種

別「通常Ａ」に当選した場合は、主に、「０」，「２」，「４」，「６」，「８」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり後に「通常遊技状態Ａ」に移行する大当たり種別「通常Ａ」に対して、該「通常遊技状態Ａ」よりも有利な遊技状態である「時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合は、主に、「１」，「３」，「５」，「７」，「９」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。

【１１３５６】

さらに、第３４実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の「リーチ表示」変動演出の実行時点においては、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合であっても、「２」や「８」の数字を付した同一の主図柄で「リーチ表示」の変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ない、即ち、大当たり種別「通常Ａ」に当選しているのか、大当たり種別「時短Ａ」に当選しているのかが遊技者には判別し得ないように構成し、大当たり中における昇格演出を行って大当たり種別「時短Ａ」に当選したことを報知することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１１３５７】

図５９１（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、大きくは上下方向に３分割され、下側の２／３が第３図柄を変動演出する主表示領域Ｄｍと保留球数などを表示するコクピット表示領域Ｄｂとで構成され、それ以外の上側の１／３が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Ｄｓとなっている。

【１１３５８】

主表示領域Ｄｍは、左・中・右の３つの表示領域Ｄｍ１～Ｄｍ３に区分けされており、その表示領域Ｄｍ１に左図柄列Ｚ１が表示され、表示領域Ｄｍ２に中図柄列Ｚ２が表示され、表示領域Ｄｍ３に右図柄列Ｚ３が表示される。

【１１３５９】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、数字の昇順（または降順）に主図柄が配列され、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動演出が行われる。なお、各図柄列Ｚ１～Ｚ３において、数字の配列をそれぞれ異ならせるように構成してもよい。例えば、左図柄列Ｚ１においては主図柄の数字が降順に現れるように配列する一方、中図柄列Ｚ２及び右図柄列Ｚ３においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列してもよい。

【１１３６０】

また、主表示領域Ｄｍには、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に上・中・下の３段に第３図柄が表示される。この主表示領域Ｄｍの中段部が有効ラインＬ１として設定されており、各遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄に対応する変動演出に際して、左図柄列Ｚ１→右図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に、有効ラインＬ１上に第３図柄が停止表示される。その第３図柄の停止時に有効ラインＬ１上に大当たり図柄の組合せ（同一の主図柄の組合せ）で揃えば、遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄の大当たりとして大当たり動画が表示される。

【１１３６１】

副表示領域Ｄｓは、主表示領域Ｄｍよりも上方に横長に設けられており、更に左右方向に３つの小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３に等区分されている。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３は、それぞれ、キャラクタや予告演出画像を表示する領域である。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３のそれぞれに表示される画像によって、主表示領域Ｄｍにて行われる変動表示の結果として大当たりとなる期待感を遊技者に与えている。

【１１３６２】

コクピット表示領域Ｄｂは、各遊技状態ごとに設定されている特別図柄に対応する第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄに入球された球のうち変動表示（変動演出）が未実行である球（保留球）の数である保留球数を表示する領域

である。
【１１３６３】
副表示領域Ｄｓの右の小領域Ｄｓ３には、第１特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図１用第４図柄表示領域８７と、第２特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図２用第４図柄表示領域８８と、主表示用右打ち指示８９とが表示可能に構成されている。
【１１３６４】
特図１用第４図柄表示領域８７は、第１特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図１用保留数表示８７ａと、第１特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図１用変動領域８７ｂとで構成されている。
【１１３６５】
特図１用保留数表示８７ａは、第１特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄で表示可能に構成されている。具体的には、特図１用保留数表示８７ａが「０」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「１」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「２」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「３」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「４」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。
【１１３６６】
即ち、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第１特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態Ａ」において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ１の保留球数の内容と一致するように表示される。
【１１３６７】
特図１用変動領域８７ｂは、第１特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第１特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄の表示色が、白→赤→橙→黄→緑→水色→青→紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白→赤→・・・と第１特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第１特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。
【１１３６８】
より詳細には、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示内容に対応するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態Ａ」において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。
【１１３６９】
特図２用第４図柄表示領域８８は、第２特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図２用保留数表示８８ａと、第２特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図２用変動領域８８ｂとで構成されている。
【１１３７０】
特図２用保留数表示８８ａは、第２特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄を表示可能に構成されている。具体的には、特図２用保留数表示８８ａが「０」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、

特図２用保留数表示８８ａが「１」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「２」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「３」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「４」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。

【１１３７１】

即ち、特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第２特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第２特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態Ｂ」において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ２の保留球数の内容と一致するように表示される。

【１１３７２】

特図２用変動領域８８ｂは、第２特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、特図１用変動領域８７ｂと同様、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第２特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄の表示色が、白→赤→橙→黄→緑→水色→青→紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白→赤→・・・と第２特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第２特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【１１３７３】

より詳細には、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示し、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が青で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示が小当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の表示内容に対応するように表示されるとともに、第２特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態Ｂ」において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。

【１１３７４】

主表示用右打ち指示８９は、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃと常に同期して表示を行うものであり、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中において、常に第３図柄表示装置８１に表示されている。

【１１３７５】

また、主表示用右打ち指示８９は、遊技者に打ち方を示唆する重要な表示情報であるため、第３図柄表示装置８１において遊技中に実行されるその他の表示内容（例えば、主表示領域Ｄｍの中央部分に表示される各図柄列の第３図柄やスーパーリーチ演出など）よりも優先され、最前面（最手前レイヤ）に表示されるように構成されている。

【１１３７６】

第３図柄表示装置８１の実際の表示画面では、図５９１（ｂ）に示すように、例えば、「通常遊技状態Ａ」では、主表示領域Ｄｍに第３図柄の主図柄が合計３個表示される。副表示領域Ｄｓにおいては、左の小領域Ｄｓ１、右の小領域Ｄｓ３に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域Ｄｓ２では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

【１１３７７】

第３４実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７

）にて第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第１始動口６４へ入球した場合、又は、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大４回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置３７により示されると共に、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａ若しくは特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａにおいても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域Ｄｂの保留図柄表示領域Ｄｂ１の第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいても示される。

【１１３７８】

第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄには、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球１球（保留球数１回）につき１つの保留図柄（通常の表示態様では「○」図柄（白丸図柄））がそれぞれ表示され、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに表示された保留図柄の表示数に応じて、遊技状態に応じて表示設定（優先表示）されている第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の保留球数が表示される。

【１１３７９】

即ち、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいて、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに１つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が１回であることを示し、第１・第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ，Ｄｂ１ｂにそれぞれ１つずつ計２つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が２回であることを示し、第１～第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｃにそれぞれ１つずつ計３つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が３回であることを示し、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにそれぞれ１つずつ計４つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が４回であることを示す。また、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに保留図柄が表示されていない場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が０回であって保留されている変動演出が存在しないことを示す。

【１１３８０】

なお、第３４実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の第２抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第２特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第１特別図柄の変動演出と第２特別図柄の変動演出とを第３図柄表示装置８１において同時に表示可能に構成してもよい。

【１１３８１】

コクピット表示領域Ｄｂの中央部分には、主表示領域Ｄｍで変動演出が実行されていることを示す実行図柄が表示される実行図柄表示領域Ｄｂ０が設けられている。この実行図柄表示領域Ｄｂ０は、コクピット表示領域Ｄｂの中央部分、即ち、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａの右側に設けられ、保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに表示される各保留図柄より大きい実行図柄が表示されるように構成されている。また、この実行図柄表示領域Ｄｂ０は、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が移動（シフト）して実行図柄として表示される。

【１１３８２】

実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示される実行図柄は、主表示領域Ｄｍで実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態Ａ」

において第１特別図柄の保留図柄が４つ存在する状況において、第１特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示されていた実行図柄が消去された場合、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域Ｄｂ０における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂに表示されていた保留図柄が、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃに表示されていた保留図柄が、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ｄに表示されていた保留図柄が、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。

【１１３８３】

なお、第３４実施形態においては、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄへの入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、それぞれ３回以下、又は、それぞれ５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、コクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置８１に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット８０に、保留球数を示す保留ランプを第１特別図柄および第２特別図柄の最大保留数分の４つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【１１３８４】

また、第３図柄表示装置８１において後述する「ノーマルリーチ」演出態様や、「スーパーリーチ」演出態様を実行する場合、大当たり（即ち、各図柄列の第３図柄が揃った状態）を示唆するだけでなく、該「ノーマルリーチ」演出態様や、該「スーパーリーチ」演出態様よりも期待度の高い演出態様への発展を示唆するように構成してもよい。

【１１３８５】

例えば、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコンと、「スペシャルリーチ」演出態様への発展を示唆する「スペシャル」アイコンと、大当たりを示唆する「大当たり」アイコンと、ハズレを示唆する「ハズレ」アイコンと、を用意し、いずれのアイコンが停止するのかを、ルーレット演出などで遊技者の枠ボタン２２の操作によって結果報知するように構成してもよい。

【１１３８６】

このように構成することで、実行中の特別図柄の変動演出がハズレの結果となる場合であっても、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコン等を停止させることで、遊技者に成功の結果となる演出を体感させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【１１３８７】

さらに、上述のように複数のアイコン等によっていずれが停止するのかを演出する場合、アイコン等の組み合わせを複数用意することで、該当の演出への興趣を高めることができる。

【１１３８８】

例えば、ルーレット演出において、４つのアイコンのうち、１つのアイコンを選択するように構成する場合、基本となるアイコンの組み合わせとして、「スーパー」アイコン、「スペシャル」アイコン、「大当たり」アイコン、「ハズレ」アイコンの４つで構成しておき、「ノーマルリーチ」演出態様から「スーパーリーチ」演出態様に発展する変動パターンであれば、「スーパー」アイコンが複数個存在している組み合わせを表示することで、遊技者に対して「スーパーリーチ」演出態様への発展の期待度が高いことを示唆することができる。

【１１３８９】

また、基本となるアイコンの組み合わせのうち、ルーレット演出としての失敗演出となり得るアイコンを「ハズレ」アイコンの１つのみとし、その他の３のアイコンをルーレット演出としての成功結果となり得るアイコンで構成することで、ルーレット演出が成功結果になり易い演出であることを示唆することができる。

【１１３９０】

さらに、大当たりが確定する演出として、例えば「大当たり確定リーチ」を用意しておき、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様の実行中におけるルーレット演出のアイコンの１つとして「大当たり確定リーチ」アイコンを表示するように構成してもよい。このように構成することで、該ルーレット演出で表示されたアイコンの中に「大当たり確定リーチ」アイコンが存在していることで、該「大当たり確定リーチ」アイコンが選択されれば大当たりが確定するため、遊技者の期待度を効果的に高めることができる。

【１１３９１】

また、アイコンの組み合わせとして、４つのアイコンに「ハズレ」の選択肢が存在しない組み合わせにすることで、演出結果として「ハズレ」を選択し得ないため、必ずいずれかの成功結果が選択され得るように構成することができる。さらに、４つのアイコンすべてが同じアイコンとなる組み合わせを用意しておけば、例えば、４つのアイコンすべてが「スペシャル」アイコンであれば、「ハズレ」を選択し得ないため、大当たり期待度の高い「スペシャルリーチ」演出態様への発展を確定させることができ、同じように、４つのアイコンすべてが「大当たり確定リーチ」アイコンとすれば、「大当たり確定リーチ」への発展を確定させ、さらに該演出への発展後に大当たりも確定することになり、より興趣を高めることができる。また、これらの期待度の高い組み合わせは、「確率変動状態」等に現出するように構成すると、より効果的となる。

【１１３９２】

図６５６に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側には、可動役物２３が設けられている。可動役物２３は剣の形状を模しており、初期状態（図６５６において実線で表示された可動役物２３）においては、第３図柄表示装置８１の右側に、鉛直方向に縦長に配設されている（以下、可動役物２３が初期状態に配設されている位置を「初期位置」と称する場合がある）。そして、可動役物２３の下部であり、かつ、奥行き方向に配設されている役物駆動モータ（図示せず）が駆動されることにより、該可動役物２３の役物回転軸２３ａを軸として、可動役物２３が第３図柄表示装置８１に向かって（即ち、反時計周りに）約８０度傾斜するように可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する（以下、可動役物２３が可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する位置を「可動位置」（図６５６において点線で表示された可動役物２３）と称する場合がある）。

【１１３９３】

この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１において実行される、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり演出中に実行される「チャレンジバトル」演出において可動可能となるように構成されており（図６４５（ａ）参照）、該可動役物２３が可動することで、該「チャレンジバトル」演出が成功結果となることを示唆するように構成されている。

【１１３９４】

その他、可動役物２３は、特別図柄の変動演出中に可動することで、大当たり又は小当たりへの当選期待度が高いことを示唆したり、同じく特別図柄の変動演出中に可動することで、第３図柄表示装置８１に表示している第３図柄や保留表示の内容を変化させたり、第３図柄表示装置８１において、特別図柄の変動演出や大当たり演出、小当たり演出などが実行されていないデモ演出中に可動させることで、遊技機を選定中の遊技者に対してアピールする演出を行ったりするように構成してもよい。

【１１３９５】

この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺と同程度の長さで構成さ

れている。また、可動役物２３の可動領域を考慮し、該可動役物２３に近接する領域には遊技球の流下領域を配設しないように構成されている。よって、可動役物２３付近の遊技球の流下領域は、該可動役物２３が初期位置に配設されている状態の右側側方において、遊技球１球が通過可能となる程度の流下領域となるように構成されている。

【１１３９６】

ここで、第３１実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域において、上方側に可動役物２３が配設されており、その下方に第２非電動役物ユニット５５が、さらに、該第２非電動役物ユニット５５の下方に第１非電動役物ユニット５４が配設されていた（図５８５参照）。このため、可動役物２３は第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設領域を避けるように配設されており、該可動役物２３の長さは第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺の半分程度の長さで構成されており、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較しても十分な大きさとは言い難いものとなっている。

【１１３９７】

一方、詳細は後述するが、第３４実施形態のパチンコ機１０では、第２非電動役物ユニット５５２の動作態様を、第１非電動役物ユニット５４の動作態様と異なる構成にすることにより、遊技盤１３の右側上方における可動役物２３の可動領域を広く確保することが可能となった。

【１１３９８】

このように構成することで、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技盤１３右側の限られた領域をより効率的に使用することができる。

【１１３９９】

次いで、可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、可動役物２３の右下方向には、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が設けられている。この第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第３４実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。

【１１４００】

ここで、図５８６を参照して、作用物としての第１非電動役物ユニット５４の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図５８６（ａ）は、第１非電動役物ユニット５４を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図５８６（ｂ）は、第１非電動役物ユニット５４が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図５８６（ｃ）は、第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【１１４０１】

図５８６（ａ）に示すように、第１非電動役物ユニット５４は、第１非電開閉板５４ａと、下側第２始動口通路７１ａ１と、下側第２始動口スイッチ７１ａ２と、によって構成されている。上述したように、第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物である。

【１１４０２】

第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、規定動作として、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが正面視右方向へと約４５度傾倒して開放される（図５８６（ｃ）参照）。そして、規定動作として第１非電開閉板５４ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が下側第２始動口７１ａに

入球可能となる。また、第１非電動役物ユニット５４内に２の球が入球することで、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。

【１１４０３】

下側第２始動口通路７１ａ１は、開放状態の第１非電開閉板５４ａ上を転動してきた遊技球を下側第２始動口スイッチ７１ａ２側へと転動させるための通路であり、正面視右側から左側へと鉛直下方向へ傾斜している。そして、該下側第２始動口通路７１ａ１の左側に下側第２始動口スイッチ７１ａ２が配設されており、該下側第２始動口スイッチ７１ａ２を遊技球が通過することで第２特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって入球が検知されると、１個の球が賞球として払い出される。

【１１４０４】

次いで、図５８６（ｂ）を参照して、第１非電動役物ユニット５４の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第１非電動役物ユニット５４が閉鎖状態である場合、第１非電開閉板５４ａは鉛直方向上方を向いた状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第１非電動役物ユニット５４内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【１１４０５】

このため、右打ち遊技で発射された球が、第１非電動役物ユニット５４の上流側に配設されている第２非電動役物ユニット５５２（図６５６参照）を通過して鉛直方向下側へと流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第１非電開閉板５４ａによって流下方向が変化することなく、スルーゲート６７を通過して普通電役ユニット７２側へと流下していく。

【１１４０６】

一方、図５８６（ｃ）に示すように、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合、第１非電開閉板５４ａが正面視右方向へと約４５度傾倒した状態となる。この場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第１非電開閉板５４ａ上を転動して正面視左側方向へと流下していき、下側第２始動口通路７１ａ１上を転動し、第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって入球を検知され、第１非電動役物ユニット５４から排出される。

【１１４０７】

また、上述したように、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第３４実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されて図５８６（ｂ）の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第１非電動役物ユニット５４内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【１１４０８】

図６５６に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、作用物としての第１非電動役物ユニット５４の上流側には、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が設けられている。実動体としての第２非電動役物ユニット５５２は、第１非電動役物ユニット５４と同様に電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、該第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５２内に所定数の遊技球（第３４実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが閉鎖されるように構成されている。

【１１４０９】

ここで、図６５７を参照して、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図６５７（ａ）は、第２非電動役物ユニット５５２を図６５６の拡大図Ｂ（図６５６の下部）に示すとおり、ＬＸＸＶａの方向か

ら見た場合における模式的断面図であり、図６５７（ｂ）は、第２非電動役物ユニット５５２が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図６５７（ｃ）は、第２非電動役物ユニット５５２が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【１１４１０】

図６５７（ａ）に示すように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２は、第２非電出没板５５２ａと、上側第２始動口通路７１ｄ１と、上側第２始動口スイッチ７１ｄ２と、によって構成されている。上述したように、第２非電動役物ユニット５５２は電気的に駆動制御されない役物である。

【１１４１１】

実動体としての第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａは、後述する普通電役ユニット７２内の流入口としての第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが遊技盤１３の手前（図６５７（ａ）の左方向）へと水平方向に開放（突出）されるように構成されている（図６５７（ｃ）参照）。この第２非電出没板５５２ａが突出することによって、右打ち遊技で発射された球が上側第２始動口７１ｄに入球可能となる。また、第２非電動役物ユニット５５２内に２の球が入球することで、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが閉鎖（没入）されるように構成されている。

【１１４１２】

上側第２始動口通路７１ｄ１は、第２非電動役物ユニット５５２内に入球した球を遊技盤１３の手前側から奥側（図６５７（ａ）の左側から右側）へと遊技球を転動させるための通路であり、奥側（図６５７（ａ）の右側）へ進むにつれて鉛直下方向へ傾斜している。そして、該上側第２始動口通路７１ｄ１の奥側に上側第２始動口スイッチ７１ｄ２が配設されており、検知部としての上側第２始動口スイッチ７１ｄ２を遊技球が通過することで第２特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、上側第２始動口スイッチ７１ｄ２によって入球が検知されると、１個の球が賞球として払い出される。

【１１４１３】

次いで、図６５７（ｂ）を参照して、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第２非電動役物ユニット５５２が閉鎖状態である場合、第２非電出没板５５２ａは遊技盤１３の奥行き方向（図６５７（ｂ）の右方向）に没入した状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第２非電動役物ユニット５５２内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【１１４１４】

このため、第２非電動役物ユニット５５２が閉鎖状態である場合、右打ち遊技で発射された球は閉鎖状態となっている第２非電出没板５５２ａによって流下方向が変化することなく、第１非電動役物ユニット５４側（図６５６参照）へと流下していく。

【１１４１５】

一方、図６５７（ｃ）に示すように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が開放状態である場合、第２非電出没板５５２ａが遊技盤１３の正面視手前方向（図６５７（ｃ）の左方向）へと突出して開放されるため、右打ち遊技で発射された球は突出状態となっている第２非電出没板５５２ａ上を転動して遊技盤１３の正面視奥行き方向（図６５７（ｃ）の右方向）へと流下していき、上側第２始動口通路７１ｄ１上を転動し、第２特別図柄の抽選契機となる上側第２始動口スイッチ７１ｄ２によって入球を検知され、第２非電動役物ユニット５５２から排出される。

【１１４１６】

また、上述したように、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５２内に所定数の遊技球（第３４実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが閉鎖（没入）されて図６５７（ｂ）の状態となり、右打ち遊技で発射

された球の第２非電動役物ユニット５５２内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【１１４１７】

ここで、上述したように、第３１実施形態の第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５は、該第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５を構成するすべての部位がベース板６０の正面視手前側に配設されているため、同じくベース板６０の正面視手前側に配設される可動役物２３とは、正面視した場合において同一の遊技領域には配設し得ないように構成されていた。

【１１４１８】

このため、第３１実施形態における可動役物２３は、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設されている領域を避けるように配設する必要があり、第３１実施形態の可動役物２３は、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較すると十分な大きさとは言い難い大きさであった。

【１１４１９】

一方、第３４実施形態の第２非電動役物ユニット５５２は、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａ、上側第２始動口通路７１ｄ１及び上側第２始動口スイッチ７１ｄ２が遊技盤１３に対して奥行き方向に構成されており、ベース板６０よりも正面視奥側に配設されている。そして、該第２非電動役物ユニット５５２内に入球した球が遊技盤１３に対して奥行き方向へと転動するように構成されている。

【１１４２０】

このように構成することで、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技の興趣を向上することができる。また、遊技盤１３右側の領域内に、球の流下通路と、各入球口（即ち、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａ）と、可動役物２３と、を効率よく配設することができる。

【１１４２１】

また、詳細は後述するが、第３４実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」において、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の球が第１非電動役物ユニット５４を開放することとなる作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、２球目の球が第２非電動役物ユニット５５２を開放することとなる流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球し易いように構成されている。

【１１４２２】

よって、「時間短縮状態」において第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２が開放する場合、最初に規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放され易く、その後、指定動作として第２非電動役物ユニット５５２が開放され易いように構成されている。

【１１４２３】

このため、右打ち遊技で発射された球が第２非電動役物ユニット５５２内の上側第２始動口７１ｄに誘導され得る状況である場合、作用物としての第１非電動役物ユニット５４には２の遊技球が入球済みとなっている可能性が高く、その後に発射される遊技球は第２非電動役物ユニット５５２に入球することが遊技者にとって最も有利な状況となる。従って、第２非電動役物ユニット５５２を第１非電動役物ユニット５４よりも球の流下方向上流側に配設することで、指定動作として第２非電動役物ユニット５５２の開放時に発射された球を最短で該第２非電動役物ユニット５５２に入球させることができる。

【１１４２４】

このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、効率的に第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に球を入球させることができ、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができる。

【１１４２５】

その結果、大当たり遊技が終了して「時間短縮状態」に移行し、第３図柄表示装置８１において右打ち遊技を示唆した場合に（図６４７（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）、遊技者が遊技方法に戸惑うことなく第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留することができ、円滑に「連荘状態」を遊技することができる。

【１１４２６】

図６５６に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側であって、第１非電動役物ユニット５４の正面視下側には、スルーゲート６７が設けられている。このスルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ６７ａ（図５９２参照）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【１１４２７】

スルーゲート６７の正面視下側には、普通電役ユニット７２が配設されている。詳細は後述するが、普通電役ユニット７２内には第１特別図柄及び第２特別図柄の始動口は存在せず、上述した第１非電動役物ユニット５４の始動口である第１非電動役物始動口７６、及び、第２非電動役物ユニット５５２の始動口である第２非電動役物始動口７７が配設されている。即ち、第３４実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球することで、それぞれの球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球し、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２を開放させるように構成されている。

【１１４２８】

ここで、第３４実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球が「４個」貯留可能となるように構成されている。

【１１４２９】

詳細に説明すると、第３４実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通電役ユニット７２は１の開放動作のみ実行可能となるように構成されている。さらに該普通電役ユニット７２は、１の開放動作における最大入球個数が「２個」に設定されている（図６１１参照）。

【１１４３０】

従って、「時間短縮状態」に移行後、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球すると、作用口としての第１非電動役物始動口７６及び流入口としての第２非電動役物始動口７７へと入球する（図５８８～図５９０にて後述）。そして、普通電役ユニット７２に２の球が入球することで、該普通電役ユニット７２は開放動作を終了する。

【１１４３１】

また、上述したように、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されると、該第１非電動役物ユニット５４内に２の遊技球が入球可能となり、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【１１４３２】

さらに、上述したように、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が開放されると、該第２非電動役物ユニット５５２内に２の遊技球が入球可能となり、上側第２始動口スイッチ７１ｄ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【１１４３３】
　このように構成することで、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球を「４個」貯留させることができる。
【１１４３４】
　ここで、図５８８～図５９０を参照して、普通電役ユニット７２の構成、駆動態様および球の流下態様について説明する。図５８８は、普通電役ユニット７２を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図５８９及び図５９０は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。
【１１４３５】
　図５８８に示すように、普通電役ユニット７２は、主に、普通電役開閉板７２ａ、普通電役スイッチ７２ｂ、普電内経路７２ｍ、切替弁落下点７２ｎ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７によって構成されている。また、入球口切換弁７５は左側傾斜部７５ａ及び右側傾斜部７５ｂによって構成されている。
【１１４３６】
　動作体としての普通電役開閉板７２ａは、普通図柄の可変表示結果に応じて普通電役ソレノイド７２ｊ（図５９２参照）によって開放状態又は閉鎖状態に駆動制御される。普通電役ユニット７２が開放状態となる場合、動作体としての普通電役開閉板７２ａは、正面視左方向へと約６０度傾倒して開放される（図５８９（ａ）参照）。この普通電役開閉板７２ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が進入部としての普通電役ユニット７２に入球可能となる。
【１１４３７】
　また、第３４実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」では、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ないように構成することで（図６１１（ａ）参照）、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態となり得ないようにし、「時間短縮状態」より普通電役ユニット７２へ入賞し難いように構成する。一方、「時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、９９／１００）（図６１１（ａ）参照）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」より当たりに当選し易くすることで、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態とし易くし、進入部としての普通電役ユニット７２へ容易に入賞し得るように構成する。
【１１４３８】
　なお、「時間短縮状態」のように、普通図柄の当たり確率を「通常遊技状態」から変更する代わりに、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、普通電役開閉板７２ａが開放される時間や、１回の普通図柄の当たりで普通電役開閉板７２ａが開放される回数を変更するものとしても良い。具体的には、「時間短縮状態」において、普通電役開閉板７２ａが開放される時間を「通常遊技状態」よりも長くしたり、１回の当たりで普通電役開閉板７２ａが開放される回数を「通常遊技状態」よりも多くしたりしてもよい。また、「時間短縮状態」において、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役開閉板７２ａの開放時間の長時間化と、普通電役開閉板７２ａの開放回数の多回数化との少なくとも２つを同時に行うようにしてもよい。
【１１４３９】
　普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第３４実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に普通電役ユニット７２が所定時間又は最大入賞個数（第３４実施形態では「２個」）に達するまで作動状態となり、所定図柄以外（第３４実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役ユニット７２が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。
【１１４４０】
　スルーゲート６７の保留球数は最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第２図

柄保留ランプ８４（以下、第２図柄保留ランプ８４に関し、説明の便宜上、「普通図柄保留ランプ８４」と称する場合がある）においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ８４は、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の正面視下方右側に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ８４の点灯された数により、保留数を表示する。

【１１４４１】

なお、普通図柄の可変表示は、第３４実施形態のように、普通図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置３７又は第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ８４の点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７の通過は、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。

【１１４４２】

前提条件として普通図柄の可変表示で当たりに当選し、普通電役開閉板７２ａが開放状態となり、進入部としての普通電役ユニット７２内に流入した球は、該普通電役ユニット７２内に設けられた普通電役スイッチ７２ｂ（図５９２参照）によって検知されることで、１個の球が賞球として払い出されるように構成されている。また、普通電役ユニット７２は、前提条件として普通図柄の可変表示で当たりが導出された場合の１の開放動作における最大入賞個数が「２個」に設定されており（図６１１（ｃ）参照）、普通電役スイッチ７２ｂによって「２個」の入賞が検知されると、普通電役開閉板７２ａは閉鎖状態となり、普通電役ユニット７２の１の開放動作を終了するように構成されている。また、普通電役スイッチ７２ｂは普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設されており、普通電役ユニット７２に入球した球を即座に検知可能となるように構成されている。

【１１４４３】

ここで、仮に、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞が発生した場合を想定する。上述したように、第３４実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」へ移行した場合、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるように構成されているが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において最大入賞個数を超える入賞が発生した場合、第２特別図柄の動的表示が４回以上実行可能となってしまう可能性があり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【１１４４４】

詳細に説明すると、「時間短縮状態」において、普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２に遊技球が入球すると、１球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易く、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球が２個貯留され、第１非電動役物ユニット５４は閉鎖する。

【１１４４５】

また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されることで、案内装置としての入球口切換弁７５が可動し、普通電役ユニット７２に入球した２球目の球は第２非電動役物始動口７７へと誘導され易くなる。そして、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって指定動作として第２非電動役物ユニット５５２が開放され、該第２非電動役物ユニット５５２に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、第２非電動役物ユニット５５２は閉鎖する。

【１１４４６】

さらに、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した２球目の球が感知部として

の第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されることで、案内装置としての入球口切換弁７５が再度可動して普通電役ユニット７２の開放開始時の状態に戻るため、次に普通電役ユニット７２に入球した３球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易い状態となる。

【１１４４７】

ここで、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４内の下側第２始動口７１ａに遊技球が入球すると、第２特別図柄の動的表示は即座に実行を開始する。よって、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されて該第１非電動役物ユニット５４内に２の球が入球すると、１球目の入球によって第２特別図柄の動的表示が即座に実行され、２球目の入球によって第２特別図柄の動的表示の保留球が１個貯留された状態となり得る。さらに、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２球目の球によって、指定動作として第２非電動役物ユニット５５２が開放されて該第２非電動役物ユニット５５２内に２の球が入球すると、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、合計で３個貯留された状態となる。

【１１４４８】

従って、この状態で進入部としての普通電役ユニット７２に３球目の球が入球すると、該３球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が再度開放され、該第１非電動役物ユニット５４内に遊技球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球は、保留球数の最大値である４個となる。

【１１４４９】

即ち、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、進入部としての普通電役ユニット７２に２の球が入球した場合は、作用物としての第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、該普通電役ユニット７２に３の球が入球した場合は、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、第２非電動役物ユニット５５２への２の入球と、さらに、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が少なくとも５回実行可能となる。

【１１４５０】

詳細は後述するが、第３４実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示は高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を導出可能となるように構成されているため（図５９５（ｂ）参照）、第２特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加してしまうと、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【１１４５１】

従って、普通電役スイッチ７２ｂを普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設することにより、普通電役ユニット７２の１の開放動作における最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞を抑制することができ、遊技仕様の想定以上の出玉を抑制することができる。なお、詳細は後述するが、第３４実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」における普通電役ユニット７２の開放動作は１度のみとなるように構成されている。

【１１４５２】

普電内経路７２ｍは、鉛直方向に縦長に形成されており、該普電内経路７２ｍの幅は１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、進入部としての普通電役ユニット７２内に複数の球が連続して入球した場合であっても、該複数の球が平行して入球口切換弁７５側に流下していくことはなく、１球ずつ順に流下していく。

【１１４５３】
切替弁落下点７２ｎは、普電内経路７２ｍを通過した球が到達する普通電役ユニット７２内の経路の一部であり、後述する入球口切換弁７５に向けて球が流下していく直前の地点である。この切替弁落下点７２ｎは、普電内経路７２ｍと同様に、１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、切替弁落下点７２ｎを通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。よって、切替弁落下点７２ｎから流下した球は、案内装置としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部に位置している場合には、左側傾斜部７５ａと接触し（図５８９（ｃ）参照）、入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部に位置している場合には、右側傾斜部７５ｂと接触する（図５９０（ａ）参照）ように構成されている。

【１１４５４】
案内装置としての入球口切換弁７５は、切替弁落下点７２ｎを通過した遊技球を、後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に誘導するための振り分け弁である。この入球口切換弁７５は切替装置として主制御装置１１０によって電気的に制御されており、所定態様である初期状態においては第２非電動役物始動口７７の上部に位置している（以下、第２非電動役物始動口７７の上部を「第１位置」と称する場合がある）。

【１１４５５】
また、詳細は後述するが、並列して配設されている第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの中心位置から左右対称となる位置に配設されている。さらに、上述したように、切替弁落下点７２ｎを通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。このため、案内装置としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置にある場合、切替弁落下点７２ｎから流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａに接触し、該球が左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動して第１非電動役物始動口７６へと誘導される（図５８９（ｃ）参照）。そして、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図５９２参照）がオンされて、案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって第１非電動役物始動口７６の上部（以下、第１非電動役物始動口７６の上部を「第２位置」と称する場合がある）に移動するように構成されている。

【１１４５６】
また、案内装置としての入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置にある場合、入球口切換弁７５から流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂに接触し、該球が右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動して第２非電動役物始動口７７へと誘導される（図５９０（ａ）参照）。そして、感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球が検知された場合、又は、普通電役ユニット７２の開放動作終了から５秒が経過した場合、のいずれかの場合に入球口切換弁ソレノイド７５ｃがオフされて、案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に戻るように構成されている。

【１１４５７】
作用口としての第１非電動役物始動口７６は、該第１非電動役物始動口７６に遊技球が入球することで第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａを開放する始動口であり、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第１非電動役物始動口７６は切替弁落下点７２ｎの中心位置から正面視左側に配設されている。

【１１４５８】
さらに、上述したように、作用物としての第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を

構成する第１非電開閉板５４ａは、第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。なお、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【１１４５９】

流入口としての第２非電動役物始動口７７は、該第２非電動役物始動口７７に遊技球が入球することで第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａを開放する始動口であり、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第２非電動役物始動口７７は切替弁落下点７２ｎの中心位置から正面視右側に配設されている。

【１１４６０】

さらに、上述したように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａは、第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、流入口としての第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが開放されるように構成されている。なお、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【１１４６１】

第３４実施形態のパチンコ機１０では、普電内経路７２ｍ、切替弁落下点７２ｎ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７の構成により、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の遊技球を第１非電動役物始動口７６へ、２球目の遊技球を第２非電動役物始動口７７へ、それぞれ入球可能となるように構成されている。

【１１４６２】

次いで、図５８９及び図５９０を参照して、普通電役ユニット７２内に入球した遊技球の流下態様について説明する。図５８９及び図５９０は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。

【１１４６３】

より詳細には、図５８９（ａ）は、１球目の球Ａ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図５８９（ｂ）は、図５８９（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ａ１が普電内経路７２ｍに進入した状態を示した図であり、図５８９（ｃ）は、図５８９（ｂ）の状態から、１球目の球Ａ１が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ａ２が普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図５８９（ｄ）は、図５８９（ｃ）の状態から、１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ａ２が普電内経路７２ｍに進入した状態を示した図であり、図５９０（ａ）は、図５８９（ｄ）の状態から、２球目の球Ａ２が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示した図であり、図５９０（ｂ）は、図５９０（ａ）の状態から、２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。

【１１４６４】

図５８９（ａ）は、１球目の球Ａ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。図５８９（ａ）は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート６７を通過して普通図柄スイッチ６７ａに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて普通電役開閉板７２ａが開放され

、該普通電役開閉板７２ａ上を右打ち遊技で発射された１の球Ａ１が転動している状態である。

【１１４６５】

よって、図５８９（ａ）の状態では、普通電役スイッチ７２ｂによって入球は検知されていない状態である。また、案内装置としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置で静止した状態となっている。

【１１４６６】

次いで、図５８９（ｂ）は、図５８９（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ａ１が普電内経路７２ｍに進入した状態を示している。

【１１４６７】

次いで、図５８９（ｃ）は、図５８９（ｂ）の状態から、１球目の球Ａ１が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ａ２が普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。切替弁落下点７２ｎを通過した１球目の球Ａ１は、該切替弁落下点７２ｎの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。図５８９（ｃ）の状態では、遊技球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されていないため、案内装置としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置、即ち、第２非電動役物始動口７７の鉛直方向上側に位置している。

【１１４６８】

また、上述したように、切替弁落下点７２ｎは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、切替弁落下点７２ｎから流下してきた１球目の球Ａ１は、案内装置としての入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａと接触し、該左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動しながら第１非電動役物始動口スイッチ７６ａへと進入していく。一方、２球目の球Ａ２は、普通電役ユニット７２に入球する状態となっている。

【１１４６９】

次いで、図５８９（ｄ）は、図５８９（ｃ）の状態から、１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ａ２が普電内経路７２ｍに進入した状態を示している。１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図５９２参照）が駆動し、案内装置としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動している。また、１球目の球Ａ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球したことによって、該遊技球の自重によって第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａが開放された状態となる（図５８６（ｃ）参照）。さらに、普通電役ユニット７２内に入球した２球目の球Ａ２は普電内経路７２ｍに進入した状態となっている。

【１１４７０】

次いで、図５９０（ａ）は、図５８９（ｄ）の状態から、２球目の球Ａ２が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示している。切替弁落下点７２ｎを通過した２球目の球Ａ２は、該切替弁落下点７２ｎの下方へと流下して案内装置としての入球口切換弁７５と接触する。このとき、案内装置としての入球口切換弁７５は第２位置である第１非電動役物始動口７６の鉛直方向上側に位置している。

【１１４７１】

また、上述したように、切替弁落下点７２ｎは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、切替弁落下点７２ｎから流下してきた２球目の球Ａ２は、案内装置としての入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触し、該右側傾斜部７５ｂ上

を右側へと転動しながら第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへと進入していく。
【１１４７２】
次いで、図５９０（ｂ）は、図５９０（ａ）の状態から、２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に移動した状態を示している。２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図５９２参照）が駆動し、案内装置としての入球口切換弁７５が、切替装置によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している。
【１１４７３】
また、２球目の球Ａ２が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球したことによって、該遊技球の自重によって第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａが開放された状態となる（図５８７（ｃ）参照）。
【１１４７４】
このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２の球を、１球目は作用口としての第１非電動役物始動口７６に、２球目は流入口としての第２非電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。
【１１４７５】
図６５６に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図５９２参照）で第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。
【１１４７６】
普通電役ユニット７２の球の流下方向下流側であって、該普通電役ユニット７２の正面視左側には小入賞口ユニット７３が配設されている。この小入賞口ユニット７３には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された小入賞口開閉板７３ａと、該小入賞口開閉板７３ａを開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド７３ｂ（図５９２参照）と、小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃと、特定領域７３ｄと、小入賞口ユニット７３内に流入した球を排出するための排出口７３ｈと、が設けられている。また、特定領域７３ｄは、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された特定領域開閉板７３ｅと、該特定領域開閉板７３ｅを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド７３ｆ（図５９２参照）と、特定領域７３ｄを通過する球を検知可能な特定領域スイッチ７３ｇとで構成される。
【１１４７７】
小入賞口開閉板７３ａは、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板７３ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球が突出状態の小入賞口開閉板７３ａ上を転動し、可変入賞装置６５側へと流下していくように構成されている。そして、第２特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板７３ａが小入賞口ソレノイド７３ｂ（図５９２参照）によって遊技盤１３盤面内へと没入駆動され、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する

球は小入賞口ユニット７３内に流入可能な状態となる。
【１１４７８】
小入賞口ユニット７３内に流入した球は、該小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃによって検知された後、同じく小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域７３ｄ側へと流下する。また、小入賞口スイッチ７３ｃによって球が検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。
【１１４７９】
第３４実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３の開放回数が１０回に設定され、開放時間が「０．１秒」に設定され、小入賞口ユニット７３が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「１．２秒」に設定される（後述する図６０６参照）。即ち、第２特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット７３の開放時間の合計時間が「１．０秒」に設定される。なお、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３への最大入賞個数は「１０個」に設定される（図６０６参照）。
【１１４８０】
小入賞口ユニット７３内であって、小入賞口スイッチ７３ｃの下流側には、特定領域開閉板７３ｅが配設されている。特定領域開閉板７３ｅは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板７３ｅは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域７３ｄの上流側（小入賞口スイッチ７３ｃ側）から流下する球を特定領域開閉板７３ｅの上面を転動させて小入賞口ユニット７３内の排出口７３ｈ側（特定領域開閉板７３ｅの正面視右側）へと流下させることで、小入賞口ユニット７３内に流入した球の特定領域７３ｄへの流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第３４実施形態では、小入賞口ユニット７３の開放時）に基づいて、特定領域開閉板７３ｅが特定領域ソレノイド７３ｆ（図５９２参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、特定領域７３ｄ内（特定領域スイッチ７３ｇ側）に球が流入可能な状態となる。
【１１４８１】
特定領域７３ｄ内に流入した球は、該特定領域７３ｄ内に設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第３４実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合、第１特別図柄又は第２特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、１種２種混合機）。特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタＣＫ（図５９７参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ７３ｇによる賞球の払い出しは無いように構成されている。
【１１４８２】
小入賞口ユニット７３の球の流下方向下流側であって、該小入賞口ユニット７３の正面視左側には可変入賞装置６５が配設されている。この可変入賞装置６５には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板６５ａが設けられている。
【１１４８３】
大入賞口開閉板６５ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板６５ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置６５の上流側（可変入賞装置６５の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板６５ａの上面を転動させて可変入賞装置６５の下流側（可変入賞装置６５の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第１特別図柄又は第２特別図柄において大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板６５ａが大入賞口ソレノイド６５ｂ（図５９２参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、可変入賞装置６５

内に球が流入可能な状態となる。
【１１４８４】
　可変入賞装置６５内に流入した球は、該可変入賞装置６５内に設けられた大入賞口スイッチ６５ｃによって検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。
【１１４８５】
　可変入賞装置６５の球の流下方向下流側であって、該可変入賞装置６５の正面視左側には、球が入球することにより１個の球が賞球として払い出される右側一般入賞口６３ａが配設されている。この右側一般入賞口６３ａは、右打ち遊技で発射した球が入球し得る第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５の流下方向下流側に配設されているため、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入球しなかった球が入球し得る。
【１１４８６】
　このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、該右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。
【１１４８７】
　普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａの正面視上方には壁部７９が配設されている。この壁部７９は、遊技盤１３から水平方向に板状に形成されており、第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａの下部（回転軸部）から右側一般入賞口６３ａの上方まで、円弧状に連続して形成されている。
【１１４８８】
　また、壁部７９の左側先端部は、第１始動口６４の下方まで達しているため、左打ち遊技で発射した球が第１始動口６４に入球せずに該第１始動口６４の左右から流下した場合、該球は壁部７９上を左下方向へと転動し、該壁部７９上を転動しきって後述するアウト口６６へと入球する。よって、壁部７９により、左打ち遊技で発射した球は、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａへは入球不可又は困難となるように構成されている。
【１１４８９】
　さらに、右打ち遊技で発射した球が、例えば、スルーゲート６７及び普通電役ユニット７２を通過し、閉鎖状態の小入賞口開閉板７３ａと勢いよく接触して飛び跳ねた場合、該球は壁部７９の下側の面と接触して小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上に落下し、小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上を転動して右側一般入賞口６３ａ方向へと流下していく。よって、壁部７９により、右打ち遊技で発射した球は、第１始動口６４、又は、遊技盤１３の正面視左下側に配設された一般入賞口６３へは入球不可又は困難となるように構成されている。
【１１４９０】
　次いで、第３図柄表示装置８１の左側下方には風車が配設されている。風車は、主に、軸部と羽根部とで構成されている。羽根部には中心軸線方向に貫通する貫通孔が形成されており、軸部が羽根部の貫通孔に挿通され、該軸部が遊技盤１３に植設されることにより、風車の羽根部が回転自在となるように構成されている。また、羽根部は３の羽根によって構成されており、該３の羽根は、軸部の中心から外径方向に向かって延びる形で等間隔に（即ち、それぞれの羽根が１２０度の角度で）形成されている。

【１１４９１】
よって、遊技領域に発射された遊技球が流下し、風車上方に配設された寄り釘領域を通過し、風車と衝突する場合、羽根部が静止している状態において寄り釘から遊技球が流下すると、羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に遊技球を引導可能となる。
【１１４９２】
また、寄り釘から遊技球が連続して流入する場合、１球目の遊技球が羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に１球目の遊技球を引導可能とし、さらに、羽根部が回転している状態において、２球目の遊技球が羽根部の他面と衝突することにより、風車左側領域に遊技球を引導可能に構成されている
【１１４９３】
さらに、羽根部が回転する場合、いずれの方向（即ち、時計回り又は反時計回り）にも回転可能に構成されているため、遊技球が羽根部と衝突した場合の流下方向は左右いずれの方向にも引導可能となる。
【１１４９４】
遊技盤１３の下側における右方向の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図５８３参照）を通じて視認することができる。
【１１４９５】
さらに、遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。いずれの入賞口（入球口）６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３にも入球しなかった球はアウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３に入賞した球も、アウト口６６を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機１０外へと排出される。
【１１４９６】
以上、説明したように、第３４実施形態のパチンコ機１０では、右打ち遊技によって発射した球が入球可能となる位置に普通電役ユニット７２を配設し、該普通電役ユニット７２内に入球した球が入球可能な第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７を配設する。また、普通電役ユニット７２内に入球した球の流下方向を振り分ける入球口切換弁７５を配設し、該普通電役ユニット７２に入球した１球目の球を第１非電動役物始動口７６に、２球目の球を第２非電動役物始動口７７に入球可能となるように構成する。
【１１４９７】
さらに、右打ち遊技によって発射した球が入球可能な位置に第１非電動役物ユニット５４を配設し、該第１非電動役物ユニット５４内に入球した球が入球可能な下側第２始動口７１ａを配設する。そして、普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６に球が入球することで、第１非電動役物ユニット５４が開放可能となるように構成する。
【１１４９８】
また、右打ち遊技によって発射した球が入球可能な位置であって、第１非電動役物ユニット５４と異なる動作態様に構成された第２非電動役物ユニット５５２を配設し、該第２非電動役物ユニット５５２内に入球した球が入球可能な上側第２始動口７１ｄを配設する。そして、普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７に球が入球することで、第２非電動役物ユニット５５２が開放可能となるように構成する。
【１１４９９】
さらに、「時間短縮状態」における普通図柄の可変表示の実行時間を「０．１秒」、「時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示の変動時間も短く（即ち、「５秒」又は「１秒」）構成し、「時間短縮状態」において大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）に当選した場合の大当たりオープニング時間及びエンディング時間を「０．０５秒」となるように構成する。

【１１５００】
　このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、普通電役ユニット７２に２の球を入球させ、下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７１ｄに球を入球させることができ、即座に大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出することができる。さらに、該大当たりの実行後においても、貯留した第２特別図柄の動的表示の保留球を実行することで、即座に次の大当たりを導出することができる。
【１１５０１】
その結果、「時間短縮状態」に移行した場合に、第３図柄表示装置８１において右打ち遊技を示唆するだけで遊技仕様通りに第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができ、遊技者は「時間短縮状態」における遊技仕様についての詳細を把握していなくても、右打ち遊技を実行するだけで容易に「連荘」を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１１５０２】
　また、第３４実施形態のパチンコ機１０では、第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａ、上側第２始動口通路７１ｄ１及び上側第２始動口スイッチ７１ｄ２を遊技盤１３に対して奥行き方向に配設し、ベース板６０よりも正面視奥側に配設する。そして、該第２非電動役物ユニット５５２内に入球した球が遊技盤１３に対して奥行き方向へと転動するように構成する。
【１１５０３】
　このように構成することで、遊技盤１３右側の限られた領域内に、球の流下通路と、各入球口（即ち、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａ）と、可動役物２３と、を効率よく配設することができる。また、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技の興趣を向上することができる。
【１１５０４】
　その他、第３４実施形態におけるパチンコ機１０は、第３１実施形態乃至第３３実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。
　＜第３５実施形態＞
　次いで、図６５８～図６６４を参照して、本発明を適用した第３５実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第３５実施形態のパチンコ機１０について、第３１実施形態及び第３４実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第３５実施形態のパチンコ機１０の説明において、第３１実施形態及び第３４実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第３１実施形態及び第３４実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。
【１１５０５】
　第３１実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に、主に、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７を配設し、該普通電役ユニット７２内に２の球が入球することで、それぞれの球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球し、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５を開放させるように構成されていた。
【１１５０６】
　このように構成することで、右打ち遊技を実行する「時間短縮状態」において、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることが可能であるものの、普通電役ユニット７２内に入球した球がイレギュラーな流下態様となった場合に対する対策が十分とは言い難く、該普通電役ユニット７２内の構成について、さらなる向上が求められる。
【１１５０７】
　具体的には、例えば、普通電役ユニット７２内に２の球が連続して入球した場合に、１球目の球が第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知され、入球口切換弁７

５が第１位置（第２非電動役物始動口７７の上部）から第２位置（第１非電動役物始動口７６の上部）へと移動している最中において、２球目の球が入球口切換弁７５側へと流下していき、該２球目の球が想定通り、第２非電動役物始動口７７に入球し得ない状況になることが考えられる。

【１１５０８】

第３５実施形態のパチンコ機１０は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、普通電役ユニット７２内における不測の事態を考慮し、想定通りに遊技球が入球し得ない場合における対応を可能とした遊技機を提供することを目的としている。

【１１５０９】

より具体的には、例えば、第３５実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内において、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球し得ない場合を想定した球の流下経路及び排出口を設け、想定通りに遊技球が入球し得ない場合における対応を可能とした遊技機を提供することを目的としている。

【１１５１０】

本目的を達成するために、第３５実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、前記流入部から流入した遊技球が前記第１入球部にも前記第２入球部にも入球しなかった場合に入球可能な排出口を備えた。

【１１５１１】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての進入部を備え、所定条件としての前提条件を備え、第１可動体としての動作体を備え、第２可動体としての作用物を備え、所定の動作としての規定動作を備え、第１入球部としての作用口を備え、第１検出部としての検知部を備え、第３可動体としての実動体を備え、特定の動作としての指定動作を備え、第２入球部としての流入口を備え、第２検出部としての感知部を備え、誘導手段としての案内装置を備え、第１状態としての所定態様を備え、第２状態としての特定態様を備え、切替手段としての切替装置を備え、排出口としての放出部を備える。

【１１５１２】

なお、例えば、遊技球を流入させる流入部として、本実施形態では普通電役ユニット７２への入球部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口等でもよい。

【１１５１３】

また、例えば、特定の動作として、本実施形態では、第２非電動役物ユニット５５の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であって

もよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１１５１４】

さらに、例えば、特定の動作を実行可能な第３可動体として、本実施形態では第２非電動役物ユニット５５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【１１５１５】

また、例えば、誘導手段の状態を切り替える切替手段として、本実施形態では入球口切換弁７５の駆動制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける駆動制御や、球が流入することにより流路が切り替わる駆動制御、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な駆動制御、球が特定の入球口へ入球可能とする駆動制御、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な駆動制御などが挙げられる。

【１１５１６】

さらに、例えば、所定の動作として、本実施形態では、第１非電動役物ユニット５４の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の

実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１１５１７】

また、例えば、所定条件として、本実施形態では普通図柄の可変表示の当たり当選を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１１５１８】

なお、例えば、遊技球の入球を検出するための第１検出部又は第２検出部として、本実施形態では第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ又は第２非電動役物始動口スイッチ７７ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与することとなるスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチなどが挙げられる。

【１１５１９】

さらに、例えば、所定選択要素より遊技者にとって有利な特定選択要素として、本実施形態では小当たりを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与可能となる要素、有利な遊技状態に移行可能となる要素、変動演出における１演出の結果が失敗と判断し得ない要素、遊技者にとって有益な情報を付与可能な要素などが挙げられる。

【１１５２０】

また、例えば、選択要素を選択可能な所定一覧として、本実施形態では大当たり乱数テ

ーブル２０２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果を抽出し得る一覧、普通図柄の可変表示の抽選結果を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の終了条件として抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の停止パターンを抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の実行期間を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の継続回数を抽出し得る一覧、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素を抽出し得る一覧などが挙げられる。

【１１５２１】

さらに、例えば、遊技球が入球する第２入球部として、本実施形態では第２非電動役物始動口７７を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【１１５２２】

また、例えば、所定の動作を実行可能な第２可動体として、本実施形態では第１非電動役物ユニット５４を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【１１５２３】

さらに、例えば、流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体として、本実施形態では普通電役開閉板７２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置への入球を可能とする開閉板や、小入賞口への入球を可能とする開閉板、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける振分手段や、球が流入することにより流路が切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、遊技者の操作によって遊技球が流入可能となる振分手段、或いは、遊技者の操作によって遊技球が発射可能となる発射駆動源などが挙げられる。

【１１５２４】

また、例えば、遊技球が入球する第１入球部として、本実施形態では第１非電動役物始動口７６を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選することで入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進

入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【１１５２５】

さらに、例えば、所定一覧から抽出手段によって抽出され得る選択要素として、本実施形態では大当たり、小当たり又はハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果として抽出され得る要素、普通図柄の可変表示の抽選結果として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果として抽出され得る要素、特定の遊技状態の終了条件として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の停止パターンとして抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の実行期間として抽出され得る要素、特定の遊技状態の継続回数として抽出され得る要素、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素などが挙げられる。

【１１５２６】

また、例えば、遊技球を所定流路に誘導する誘導手段として、本実施形態では入球口切換弁７５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける構造物や、球が流入することにより流路が切り替わる構造物、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な構造物、球が特定の入球口へ入球可能とする構造物、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な構造物などが挙げられる。

【１１５２７】

さらに、例えば、第１状態又は第２状態として、本実施形態では入球口切換弁７５の初期状態又は入球口切換弁７５の駆動状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入前における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入直後における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入前の状態、遊技機の電源投入後の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動前の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動後の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の実行中における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の停止時における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、普通図柄の可変表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、遊技球が特定の入球口に入球することに基づいて可動体が可動した状態、複数の可動体が、上記のいずれかの状態にある場合などが挙げられる。

【１１５２８】

また、例えば、所定一覧の中から１の選択要素を抽出可能な抽出手段として、本実施形態では大当たり乱数の抽出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たり乱数カウンタの抽出処理、大当たり種別カウンタの抽出処理、小当たり種別カウンタの抽出処理、停止パターン選択カウンタの抽出処理、変動種別カウンタの抽出処理、普図当たりカウンタの抽出処理、転落乱数カウンタの抽出処理、変動演出を決定するための抽選カウンタの抽出処理などが挙げられる。

【１１５２９】

さらに、例えば、遊技を進行する進行手段として、本実施形態では変動開始処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行を進行する手段、普通図柄の可変表示の実行を進行する手段、特別図柄の動的表示の変動演出を進行する手段、遊技者による遊技を実行可能に進行する手段などが挙げられる。

【１１５３０】

また、例えば、通常遊技状態より遊技者に有利な有利遊技状態として、本実施形態では「時間短縮状態」を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構

成であってもよく、例えば、「時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態などが挙げられる。

【１１５３１】

さらに、例えば、遊技状態を変更可能な遊技状態変更手段として、本実施形態では時短フラグ２０３ｋを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、普通電役の開放時間を変更可能なフラグなどが挙げられる。

【１１５３２】

また、例えば、所定の遊技価値が得られないことに関する所定選択要素として、本実施形態ではハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与し得ない要素、変動演出における１演出の結果が失敗となる要素などが挙げられる。

【１１５３３】

さらに、例えば、複数種類の設定一覧から１の設定一覧を設定可能な設定手段として、本実施形態では設定変更処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、複数種類の抽選テーブルから１の抽選テーブルを選択する機能、複数種類の選択一覧から１の選択一覧を選択する機能などが挙げられる。

【１１５３４】

また、例えば、遊技者による所定操作として、本実施形態では遊技球の発射を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。

【１１５３５】

さらに、例えば、遊技球を排出するための排出口として、本実施形態では普通電役ユニット内排出口７８を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が入球可能な入球領域から遊技機外へ流出させる領域、賞球として払い出された遊技球を遊技機外へ流出させる領域、遊技領域内のいずれかの流入箇所から遊技機外へ流出させる領域などが挙げられる。

【１１５３６】

ここで、図６５８を参照して、第３５実施形態の遊技盤１３の具体的構成について説明する。まず、図６５８に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａ、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット７３、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７１ｄ、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ球が入球可能となる普通電役ユニット７２、開放状態となることで下側第２始動口７１ａへ球が入球可能となる第１非電動役物ユニット５４、開放状態となることで上側第２始動口７１ｄへ球が入球可能となる第２非電動役物ユニット５５２、可動役物２３、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。

【１１５３７】

一般入賞口６３、右側一般入賞口６３ａ、第１始動口６４、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、第１非電動役物ユニット５４、第２非電動役物ユニット５５２、スルーゲート６７、普通電役ユニット７２、可動役物２３、可変表示装置ユニット８０は、ルー

タ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図５８３参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図６５８～図５９０を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【１１５３８】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図５８３参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【１１５３９】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図５９２参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図６５８の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図６５８の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第３５実施形態では、左打ち遊技において、第１始動口６４又は一般入賞口６３へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｄ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａに球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｄ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａへ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４又は一般入賞口６３に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【１１５４０】

また、内レール６１の右下側の先端部と外レール６２の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材７０がベース板６０に打ち込んで固定されている。

【１１５４１】

遊技領域の正面視左側下部（図６５８の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が、ベース板６０に固定されて配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図５９２参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。

【１１５４２】

第３５実施形態のパチンコ機１０では、遊技者がこの特別図柄表示装置３７を確認することで、各特別図柄の動的表示の実行状態や各特別図柄の動的表示の保留球数などを判別できるように構成されているため、作用物としての特別図柄表示装置３７は、遊技球や第３図柄表示装置８１、可動役物２３等によって遮蔽され得ないように、遊技盤１３の最下段にあたる位置であり、かつ、視認性を確保するために、ベース板６０よりも手前であって、遊技盤１３の最前面となる位置に配設されている。

【１１５４３】

状態ＬＥＤ群３７ａは、後述する第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄに入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウンドを、単に「Ｒ」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態ＬＥＤ群３７ａの点灯状態により示される。なお、状態ＬＥＤ群３７ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【１１５４４】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置６５を開閉する大入賞口開閉板６５ａが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第３５実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉板６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板６５ａの開放中に球が１０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【１１５４５】

特別ＬＥＤ群３７ｂは、６個のＬＥＤで構成された上方ＬＥＤ群３７ｂ１と、同じく６個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３７ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。上方ＬＥＤ群３７ｂ１は、第１始動口６４への球の入球に基づいて実行される第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２は、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの球の入球に基づいて実行される第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。

【１１５４６】

具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第３５実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第３５実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【１１５４７】

また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第３５実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第３５実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【１１５４８】

いずれのＬＥＤ群３７ｂ１，３７ｂ２においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示され、判定結果が小当たりである場合には、該小当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示される。各ＬＥＤ群の停止パターンの詳細については、後述する。

【１１５４９】

本パチンコ機１０では、第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口６４，７１ａ又は７１ｂに応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。また、第２特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、小入賞口ユニット７３及び後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図５９２参照）を開閉駆動する。そして、小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域ソレノイド７３ｆの開放に伴って後述する特定領域スイッチ７３ｇ（図５９２参照）によって球が検知された場合には、第２特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じて可変入賞装置６

５を開閉駆動する。
【１１５５０】
　第３５実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ａ」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図５９６（ａ）参照）。また、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｂ」と称する場合がある）」が用意されている（図５９６（ｂ）参照）。
【１１５５１】
　また、第３５実施形態において判定される小当たり種別としては、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて、小入賞口ユニット７３が１回開放する「１ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たりＡ」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット７３が１回、可変入賞装置６５が９回、それぞれ開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｃ」と称する場合がある）」が用意されている（図５９７参照）。
【１１５５２】
　ここで、「通常遊技状態」とは、「時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率及び小当たり確率が一定確率であって、かつ、普通図柄の当たり確率が「時間短縮状態」の時より低い状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「時間短縮状態」と大当たり確率及び小当たり確率が同等である一方、「時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態である。
【１１５５３】
　詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。
【１１５５４】
　なお、第３５実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第１特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態Ａ」と、右打ち遊技が禁止されておらず、「時間短縮状態」の終了後の第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している「通常遊技状態Ｂ」と、が発生可能に構成されている（図５９９参照）。
【１１５５５】
　「通常遊技状態Ａ」は、ＲＡＭクリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点において第２特別図柄の保留球数が残存していない場合、大当たり種別「通常Ａ」への当選後又は、「通常遊技状態Ｂ」の終了後に移行される遊技状態であり、上述したように、右打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第１始動口６４へ球を入賞させる遊技を行うことが可能に構成されている（図５９９参照）。
【１１５５６】
　「通常遊技状態Ｂ」（以下、「通常遊技状態Ａ」と「通常遊技状態Ｂ」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態であり、該第２特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで継続される。なお、第３５実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示が第１特別図柄の動的表示より

優先的に実行される（所謂、特図２優先変動）ように構成されている。
【１１５５７】
　また、この「通常遊技状態Ｂ」は、上述したように、右打ち遊技が禁止されておらず、右打ち遊技によってスルーゲート６７によって球が検知された場合であっても、上記警報音および警報表示が実行されないように構成されている。そして、この「通常遊技状態Ｂ」において、残存しているすべての第２特別図柄の動的表示の保留球が実行された後に、「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。
【１１５５８】
　次いで、「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなることを「時短機能」と称する場合がある）。この「時間短縮状態」は、遊技盤１３の正面視右側下部に設けられた普通電役ユニット７２が開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ入球し易い状態となる。
【１１５５９】
　即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役ユニット７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を普通電役ユニット７２へ入賞させ易く、また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が、作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球することに基づいて開放される第１非電動役物ユニット５４、又は、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球することに基づいて開放される第２非電動役物ユニット５５２、の、２の非電動役物に入球させ易くなるように構成されている。
【１１５６０】
　また、詳細は後述するが、第３５実施形態のパチンコ機１０では、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５２への遊技球の入球に基づいて第２特別図柄の動的表示が実行されると、高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出可能となるように構成されている。さらに、第２特別図柄の動的表示が実行を開始してから、大当たりが導出されるまでの期間も短時間となるように構成されている。
【１１５６１】
　このため、「時間短縮状態」においては、後述する第３図柄表示装置８１で行われる右打ち示唆（例えば、図６４５（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）に従って右打ち遊技を行うことにより、第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留し、複数回の大当たりを容易に導出可能となるように構成されている。なお、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２の詳細については図５８６及び図５８７において、「時間短縮状態」における第３図柄表示装置８１での演出内容については図６４３～図６５０において、それぞれ後述する。
【１１５６２】
　第３５実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図６１０の時短終了条件テーブル２０２ｍで後述）が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立後であって、普通電役ユニット７２のエンディング時間の終了後は、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第２特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態Ｂ」に移行し、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第２特別図柄の動的表示が実行中でなければ「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。
【１１５６３】

なお、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第１始動口６４への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【１１５６４】

また、第３５実施形態のパチンコ機１０では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。

【１１５６５】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第３５実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「通常遊技状態Ａ」へと移行するように構成されている。

【１１５６６】

次いで、大当たり種別「時短Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第３５実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【１１５６７】

次いで、大当たり種別「通常Ｂ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第３５実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ｂ」が選択され得て、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【１１５６８】

次に、小当たり種別について説明する。第３５実施形態のパチンコ機１０において選択され得る小当たり種別「通常Ｃ」とは、最大合計ラウンド数が１０ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図５９２参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図５９２参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たり及び大当たり終了後には、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【１１５６９】

なお、詳細は後述するが、第２特別図柄の動的表示は、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、大当たりに当選することとなる乱数値よりも、小当たりに当選するこ

ととなる乱数値の方が選択され易く設定されており、該第２特別図柄の動的表示が実行された場合に小当たりに当選し易いように構成されている（図５９５にて後述）。

【１１５７０】

一方、この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たりに当選した場合であっても、１ラウンド目の小当たり遊技中に特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知されなかった場合、２ラウンド目から１０ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている（以下、この現象を、小当たり種別「小当たりＡ」と称する場合がある）。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の終了後には、大当たり遊技が実行されていないことから、該小当たり種別「小当たりＡ」当選時の遊技状態に戻るように構成されている。

【１１５７１】

なお、第３５実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ７３ｇの有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド７３ｂがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域７３ｄへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ７３ｇの無効状態で該特定領域スイッチ７３ｇを球が通過した場合、何らかの異常（例えば、不正行為等）の発生により特定領域７３ｄを球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。また、大当たり遊技の実行中に可変入賞装置６５に入賞した場合に、払い出される賞球数の累計を第３図柄表示装置８１において表示するように構成してもよい。

【１１５７２】

ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「通常Ａ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「時短Ａ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「通常Ａ」又は「時短Ａ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【１１５７３】

また、第２特別図柄用の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、小当たり種別「通常Ｃ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「通常Ｂ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。

【１１５７４】

特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ３７ｃは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ３７ｃや第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。

【１１５７５】

なお、第３５実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態が「通常遊技状態Ｂ」である場合、即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合、「時短機能」が付加さ

れていない遊技状態となるが、第３図柄表示装置８１では、右打ち報知演出を継続する報知演出を実行するように構成されている。

【１１５７６】

具体的には、上述したように、第２特別図柄の動的表示が実行された場合、高確率で小当たり又は大当たりに当選するように構成されている（図５９５（ｂ）参照）。また、「通常遊技状態Ｂ」における第２特別図柄の動的表示の変動時間は、抽選結果によらず、非常に短くなるように構成されている（即ち、「１秒」（図６００～図６０４参照））。

【１１５７７】

よって、大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」に移行する場合（即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合）、右打ち遊技が推奨される大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」へ移行後、約「１秒」で第２特別図柄の動的表示の実行が終了し、再度右打ち遊技が推奨される小当たり状態又は大当たり状態へと移行する。このため、「通常遊技状態Ｂ」における滞在期間が非常に短期間であり、該「通常遊技状態Ｂ」への移行前及び移行後の遊技状態が右打ち遊技が推奨される遊技状態であるため、第３図柄表示装置８１では、「通常遊技状態Ｂ」においても右打ち報知演出を継続するように構成されている（図６４５（ｄ）～図６４６（ｃ）参照）。

【１１５７８】

遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより１個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａが配設されている。右側一般入賞口６３ａは、後述する可変入賞装置６５の、球の流下方向下流側に配設されており、右打ち遊技の実行時に第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合に入賞し得るように構成されている。

【１１５７９】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、盤面右側領域の入り口を通過して第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働を向上させることができる。

【１１５８０】

また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１始動口６４への入球又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄへの入球（以下、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄへの球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第３図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、スルーゲート６７の球の通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能なＬＥＤで構成される第２図柄表示装置８３（以下、第２図柄表示装置８３に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置８３」と称する場合がある）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。

【１１５８１】

第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、ベース板６０や、後述する可動役物２３よりも正面視奥行き方向に配設されている。即ち、特別図柄表示装置３７がＬＥＤ群の表示状態によって各特別図柄の動的表示の抽選結果や遊技状態を報知するのに対し、第３図柄表示装置８１は、液晶ディスプレイで

の表示内容によって各特別図柄の動的表示の抽選結果や遊技状態の報知を行う。そして、後述する表示制御装置１１４（図５９２参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図５９１参照）が表示される。

【１１５８２】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図５９１参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変的に表示されるようになっている。第３５実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【１１５８３】

第３５実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第２特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図２優先変動）可能に構成されている。即ち、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示の実行中に、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄに始動入賞した場合に、先に入賞していた第１特別図柄の動的表示より、後に入賞した第２特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【１１５８４】

ここで、図５９１を参照して、第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。図５９１は、第３図柄表示装置８１の表示画面を説明するための図面であり、図５９１（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図５９１（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。

【１１５８５】

第３図柄は、「０」から「９」の数字を付した１０種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、木箱よりなる後方図柄の上に「０」から「９」の数字を付して構成され、そのうち奇数番号（「１」，「３」，「５」，「７」，「９」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯に大きな数字が付加されている。これに対し、偶数番号（「０」，「２」，「４」，「６」，「８」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯にかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄が付加されており、付属図柄の右下側に偶数の数字が緑色で小さく、且つ、付属図柄の前側に表示されるように付加されている。

【１１５８６】

また、第３５実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図５９２参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態Ａ」において、大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合は、主に、「０」，「２」，「４」，「６」，「８」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり後に「通常遊技状態Ａ」に移行する大当たり種別「通常Ａ」に対して、該「通常遊技状態Ａ」よりも有利な遊技状態である「時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合は、主に、「１」，「３」，「５」，「７」，「９」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。

【１１５８７】

さらに、第３５実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の「リーチ表示」変動演出の実行時点においては、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合であっても、「２」や「８」の数字を付した同一の主図柄で「リーチ表示」の変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技

価値の内容が確定し得ない、即ち、大当たり種別「通常Ａ」に当選しているのか、大当たり種別「時短Ａ」に当選しているのかが遊技者には判別し得ないように構成し、大当たり中における昇格演出を行って大当たり種別「時短Ａ」に当選したことを報知することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１１５８８】

図５９１（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、大きくは上下方向に３分割され、下側の２／３が第３図柄を変動演出する主表示領域Ｄｍと保留球数などを表示するコクピット表示領域Ｄｂとで構成され、それ以外の上側の１／３が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Ｄｓとなっている。

【１１５８９】

主表示領域Ｄｍは、左・中・右の３つの表示領域Ｄｍ１～Ｄｍ３に区分けされており、その表示領域Ｄｍ１に左図柄列Ｚ１が表示され、表示領域Ｄｍ２に中図柄列Ｚ２が表示され、表示領域Ｄｍ３に右図柄列Ｚ３が表示される。

【１１５９０】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、数字の昇順（または降順）に主図柄が配列され、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動演出が行われる。なお、各図柄列Ｚ１～Ｚ３において、数字の配列をそれぞれ異ならせるように構成してもよい。例えば、左図柄列Ｚ１においては主図柄の数字が降順に現れるように配列する一方、中図柄列Ｚ２及び右図柄列Ｚ３においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列してもよい。

【１１５９１】

また、主表示領域Ｄｍには、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に上・中・下の３段に第３図柄が表示される。この主表示領域Ｄｍの中段部が有効ラインＬ１として設定されており、各遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄に対応する変動演出に際して、左図柄列Ｚ１→右図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に、有効ラインＬ１上に第３図柄が停止表示される。その第３図柄の停止時に有効ラインＬ１上に大当たり図柄の組合せ（同一の主図柄の組合せ）で揃えば、遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄の大当たりとして大当たり動画が表示される。

【１１５９２】

副表示領域Ｄｓは、主表示領域Ｄｍよりも上方に横長に設けられており、更に左右方向に３つの小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３に等区分されている。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３は、それぞれ、キャラクタや予告演出画像を表示する領域である。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３のそれぞれに表示される画像によって、主表示領域Ｄｍにて行われる変動表示の結果として大当たりとなる期待感を遊技者に与えている。

【１１５９３】

コクピット表示領域Ｄｂは、各遊技状態ごとに設定されている特別図柄に対応する第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄに入球された球のうち変動表示（変動演出）が未実行である球（保留球）の数である保留球数を表示する領域である。

【１１５９４】

副表示領域Ｄｓの右の小領域Ｄｓ３には、第１特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図１用第４図柄表示領域８７と、第２特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図２用第４図柄表示領域８８と、主表示用右打ち指示８９とが表示可能に構成されている。

【１１５９５】

特図１用第４図柄表示領域８７は、第１特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図１用保留数表示８７ａと、第１特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図１用変動領域８７ｂとで構成されている。

【１１５９６】

特図１用保留数表示８７ａは、第１特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範

囲で数字図柄で表示可能に構成されている。具体的には、特図１用保留数表示８７ａが「０」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「１」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「２」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「３」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「４」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。

【１１５９７】

即ち、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第１特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態Ａ」において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ１の保留球数の内容と一致するように表示される。

【１１５９８】

特図１用変動領域８７ｂは、第１特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第１特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄の表示色が、白→赤→橙→黄→緑→水色→青→紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白→赤→・・・と第１特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第１特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【１１５９９】

より詳細には、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示内容に対応するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態Ａ」において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。

【１１６００】

特図２用第４図柄表示領域８８は、第２特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図２用保留数表示８８ａと、第２特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図２用変動領域８８ｂとで構成されている。

【１１６０１】

特図２用保留数表示８８ａは、第２特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄を表示可能に構成されている。具体的には、特図２用保留数表示８８ａが「０」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「１」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「２」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「３」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「４」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。

【１１６０２】

即ち、特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第２特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第２特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態Ｂ」において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ２の保留球数の内容と一致するように表示される。

【１１６０３】
特図２用変動領域８８ｂは、第２特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、特図１用変動領域８７ｂと同様、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第２特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄の表示色が、白→赤→橙→黄→緑→水色→青→紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白→赤→・・・と第２特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第２特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。
【１１６０４】
より詳細には、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示し、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が青で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示が小当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の表示内容に対応するように表示されるとともに、第２特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態Ｂ」において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。
【１１６０５】
主表示用右打ち指示８９は、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃと常に同期して表示を行うものであり、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中において、常に第３図柄表示装置８１に表示されている。
【１１６０６】
また、主表示用右打ち指示８９は、遊技者に打ち方を示唆する重要な表示情報であるため、第３図柄表示装置８１において遊技中に実行されるその他の表示内容（例えば、主表示領域Ｄｍの中央部分に表示される各図柄列の第３図柄やスーパーリーチ演出など）よりも優先され、最前面（最手前レイヤ）に表示されるように構成されている。
【１１６０７】
第３図柄表示装置８１の実際の表示画面では、図５９１（ｂ）に示すように、例えば、「通常遊技状態Ａ」では、主表示領域Ｄｍに第３図柄の主図柄が合計３個表示される。副表示領域Ｄｓにおいては、左の小領域Ｄｓ１、右の小領域Ｄｓ３に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域Ｄｓ２では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。
【１１６０８】
第３５実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第１始動口６４へ入球した場合、又は、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大４回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置３７により示されると共に、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａ若しくは特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａにおいても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域Ｄｂの保留図柄表示領域Ｄｂ１の第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいても示される。
【１１６０９】
第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄには、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球１球（保留球数１回）につき１つの保留図

柄（通常の表示態様では「○」図柄（白丸図柄））がそれぞれ表示され、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに表示された保留図柄の表示数に応じて、遊技状態に応じて表示設定（優先表示）されている第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の保留球数が表示される。

【１１６１０】

即ち、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいて、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに１つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が１回であることを示し、第１・第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ，Ｄｂ１ｂにそれぞれ１つずつ計２つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が２回であることを示し、第１～第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｃにそれぞれ１つずつ計３つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が３回であることを示し、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにそれぞれ１つずつ計４つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が４回であることを示す。また、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに保留図柄が表示されていない場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が０回であって保留されている変動演出が存在しないことを示す。

【１１６１１】

なお、第３５実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の第２抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第２特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第１特別図柄の変動演出と第２特別図柄の変動演出とを第３図柄表示装置８１において同時に表示可能に構成してもよい。

【１１６１２】

コクピット表示領域Ｄｂの中央部分には、主表示領域Ｄｍで変動演出が実行されていることを示す実行図柄が表示される実行図柄表示領域Ｄｂ０が設けられている。この実行図柄表示領域Ｄｂ０は、コクピット表示領域Ｄｂの中央部分、即ち、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａの右側に設けられ、保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに表示される各保留図柄より大きい実行図柄が表示されるように構成されている。また、この実行図柄表示領域Ｄｂ０は、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が移動（シフト）して実行図柄として表示される。

【１１６１３】

実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示される実行図柄は、主表示領域Ｄｍで実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の保留図柄が４つ存在する状況において、第１特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示されていた実行図柄が消去された場合、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域Ｄｂ０における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂに表示されていた保留図柄が、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃに表示されていた保留図柄が、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ｄに表示されていた保留図柄が、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。

【１１６１４】

なお、第３５実施形態においては、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄへの入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大４回まで保

留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、それぞれ３回以下、又は、それぞれ５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、コクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置８１に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット８０に、保留球数を示す保留ランプを第１特別図柄および第２特別図柄の最大保留数分の４つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【１１６１５】

また、第３図柄表示装置８１において後述する「ノーマルリーチ」演出態様や、「スーパーリーチ」演出態様を実行する場合、大当たり（即ち、各図柄列の第３図柄が揃った状態）を示唆するだけでなく、該「ノーマルリーチ」演出態様や、該「スーパーリーチ」演出態様よりも期待度の高い演出態様への発展を示唆するように構成してもよい。

【１１６１６】

例えば、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコンと、「スペシャルリーチ」演出態様への発展を示唆する「スペシャル」アイコンと、大当たりを示唆する「大当たり」アイコンと、ハズレを示唆する「ハズレ」アイコンと、を用意し、いずれのアイコンが停止するのかを、ルーレット演出などで遊技者の枠ボタン２２の操作によって結果報知するように構成してもよい。

【１１６１７】

このように構成することで、実行中の特別図柄の変動演出がハズレの結果となる場合であっても、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコン等を停止させることで、遊技者に成功の結果となる演出を体感させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【１１６１８】

さらに、上述のように複数のアイコン等によっていずれが停止するのかを演出する場合、アイコン等の組み合わせを複数用意することで、該当の演出への興趣を高めることができる。

【１１６１９】

例えば、ルーレット演出において、４つのアイコンのうち、１つのアイコンを選択するように構成する場合、基本となるアイコンの組み合わせとして、「スーパー」アイコン、「スペシャル」アイコン、「大当たり」アイコン、「ハズレ」アイコンの４つで構成しておき、「ノーマルリーチ」演出態様から「スーパーリーチ」演出態様に発展する変動パターンであれば、「スーパー」アイコンが複数個存在している組み合わせを表示することで、遊技者に対して「スーパーリーチ」演出態様への発展の期待度が高いことを示唆することができる。

【１１６２０】

また、基本となるアイコンの組み合わせのうち、ルーレット演出としての失敗演出となり得るアイコンを「ハズレ」アイコンの１つのみとし、その他の３のアイコンをルーレット演出としての成功結果となり得るアイコンで構成することで、ルーレット演出が成功結果になり易い演出であることを示唆することができる。

【１１６２１】

さらに、大当たりが確定する演出として、例えば「大当たり確定リーチ」を用意しておき、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様の実行中におけるルーレット演出のアイコンの１つとして「大当たり確定リーチ」アイコンを表示するように構成してもよい。このように構成することで、該ルーレット演出で表示されたアイコンの中に「大当たり確定リーチ」アイコンが存在していることで、該「大当たり確定リーチ」アイコンが選択されれば大当たりが確定するため、遊技者の期待度を効果的に高めることができる。

【１１６２２】
　また、アイコンの組み合わせとして、４つのアイコンに「ハズレ」の選択肢が存在しない組み合わせにすることで、演出結果として「ハズレ」を選択し得ないため、必ずいずれかの成功結果が選択され得るように構成することができる。さらに、４つのアイコンすべてが同じアイコンとなる組み合わせを用意しておけば、例えば、４つのアイコンすべてが「スペシャル」アイコンであれば、「ハズレ」を選択し得ないため、大当たり期待度の高い「スペシャルリーチ」演出態様への発展を確定させることができ、同じように、４つのアイコンすべてが「大当たり確定リーチ」アイコンとすれば、「大当たり確定リーチ」への発展を確定させ、さらに該演出への発展後に大当たりも確定することになり、より興趣を高めることができる。また、これらの期待度の高い組み合わせは、「確率変動状態」等に現出するように構成すると、より効果的となる。
【１１６２３】
　図６５８に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側には、可動役物２３が設けられている。可動役物２３は剣の形状を模しており、初期状態（図６５８において実線で表示された可動役物２３）においては、第３図柄表示装置８１の右側に、鉛直方向に縦長に配設されている（以下、可動役物２３が初期状態に配設されている位置を「初期位置」と称する場合がある）。そして、可動役物２３の下部であり、かつ、奥行き方向に配設されている役物駆動モータ（図示せず）が駆動されることにより、該可動役物２３の役物回転軸２３ａを軸として、可動役物２３が第３図柄表示装置８１に向かって（即ち、反時計周りに）約８０度傾斜するように可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する（以下、可動役物２３が可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する位置を「可動位置」（図６５８において点線で表示された可動役物２３）と称する場合がある）。
【１１６２４】
　この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１において実行される、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり演出中に実行される「チャレンジバトル」演出において可動可能となるように構成されており（図６４５（ａ）参照）、該可動役物２３が可動することで、該「チャレンジバトル」演出が成功結果となることを示唆するように構成されている。
【１１６２５】
　その他、可動役物２３は、特別図柄の変動演出中に可動することで、大当たり又は小当たりへの当選期待度が高いことを示唆したり、同じく特別図柄の変動演出中に可動することで、第３図柄表示装置８１に表示している第３図柄や保留表示の内容を変化させたり、第３図柄表示装置８１において、特別図柄の変動演出や大当たり演出、小当たり演出などが実行されていないデモ演出中に可動させることで、遊技機を選定中の遊技者に対してアピールする演出を行ったりするように構成してもよい。
【１１６２６】
　この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺と同程度の長さで構成されている。また、可動役物２３の可動領域を考慮し、該可動役物２３に近接する領域には遊技球の流下領域を配設しないように構成されている。よって、可動役物２３付近の遊技球の流下領域は、該可動役物２３が初期位置に配設されている状態の右側側方において、遊技球１球が通過可能となる程度の流下領域となるように構成されている。
【１１６２７】
　ここで、第３１実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域において、上方側に可動役物２３が配設されており、その下方に第２非電動役物ユニット５５が、さらに、該第２非電動役物ユニット５５の下方に第１非電動役物ユニット５４が配設されていた（図５８５参照）。このため、可動役物２３は第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設領域を避けるように配設されており、該可動役物２３の長さは第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺の半分程度の長さで構成されており、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較しても十分な大きさとは言い難いものとなってい

る。
【１１６２８】
一方、詳細は後述するが、第３５実施形態のパチンコ機１０では、第２非電動役物ユニット５５２の動作態様を、第１非電動役物ユニット５４の動作態様と異なる構成にすることにより、遊技盤１３の右側上方における可動役物２３の可動領域を広く確保することが可能となった。
【１１６２９】
このように構成することで、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技盤１３右側の限られた領域をより効率的に使用することができる。
【１１６３０】
次いで、可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、可動役物２３の右下方向には、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が設けられている。この第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第３５実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。
【１１６３１】
ここで、図５８６を参照して、作用物としての第１非電動役物ユニット５４の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図５８６（ａ）は、第１非電動役物ユニット５４を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図５８６（ｂ）は、第１非電動役物ユニット５４が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図５８６（ｃ）は、第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。
【１１６３２】
図５８６（ａ）に示すように、第１非電動役物ユニット５４は、第１非電開閉板５４ａと、下側第２始動口通路７１ａ１と、下側第２始動口スイッチ７１ａ２と、によって構成されている。上述したように、第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物である。
【１１６３３】
第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、規定動作として、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが正面視右方向へと約４５度傾倒して開放される（図５８６（ｃ）参照）。そして、規定動作として第１非電開閉板５４ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が下側第２始動口７１ａに入球可能となる。また、第１非電動役物ユニット５４内に２の球が入球することで、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。
【１１６３４】
下側第２始動口通路７１ａ１は、開放状態の第１非電開閉板５４ａ上を転動してきた遊技球を下側第２始動口スイッチ７１ａ２側へと転動させるための通路であり、正面視右側から左側へと鉛直下方向へ傾斜している。そして、該下側第２始動口通路７１ａ１の左側に下側第２始動口スイッチ７１ａ２が配設されており、該下側第２始動口スイッチ７１ａ２を遊技球が通過することで第２特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって入球が検知されると、１個の球が賞球として払い出される。

【１１６３５】
次いで、図５８６（ｂ）を参照して、第１非電動役物ユニット５４の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第１非電動役物ユニット５４が閉鎖状態である場合、第１非電開閉板５４ａは鉛直方向上方を向いた状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第１非電動役物ユニット５４内への入球が不可又は困難となるように構成されている。
【１１６３６】
このため、右打ち遊技で発射された球が、第１非電動役物ユニット５４の上流側に配設されている第２非電動役物ユニット５５２（図６５８参照）を通過して鉛直方向下側へと流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第１非電開閉板５４ａによって流下方向が変化することなく、スルーゲート６７を通過して普通電役ユニット７２側へと流下していく。
【１１６３７】
一方、図５８６（ｃ）に示すように、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合、第１非電開閉板５４ａが正面視右方向へと約４５度傾倒した状態となる。この場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第１非電開閉板５４ａ上を転動して正面視左側方向へと流下していき、下側第２始動口通路７１ａ１上を転動し、第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって入球を検知され、第１非電動役物ユニット５４から排出される。
【１１６３８】
また、上述したように、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第３５実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されて図５８６（ｂ）の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第１非電動役物ユニット５４内への入球が不可又は困難となるように構成されている。
【１１６３９】
図６５８に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、作用物としての第１非電動役物ユニット５４の上流側には、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が設けられている。実動体としての第２非電動役物ユニット５５２は、第１非電動役物ユニット５４と同様に電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、該第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５２内に所定数の遊技球（第３５実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが閉鎖されるように構成されている。
【１１６４０】
ここで、図６５７を参照して、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図６５７（ａ）は、第２非電動役物ユニット５５２を図６５６の拡大図Ｂ（図６５６の下部）に示すとおり、ＬＸＸＶａの方向から見た場合における模式的断面図であり、図６５７（ｂ）は、第２非電動役物ユニット５５２が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図６５７（ｃ）は、第２非電動役物ユニット５５２が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。
【１１６４１】
図６５７（ａ）に示すように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２は、第２非電出没板５５２ａと、上側第２始動口通路７１ｄ１と、上側第２始動口スイッチ７１ｄ２と、によって構成されている。上述したように、第２非電動役物ユニット５５２は電気的に駆動制御されない役物である。
【１１６４２】
実動体としての第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａは、後述する普通電役ユニット７２内の流入口としての第２非電動役物始動口７７に１の遊技

球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが遊技盤１３の手前（図６５７（ａ）の左方向）へと水平方向に開放（突出）されるように構成されている（図６５７（ｃ）参照）。この第２非電出没板５５２ａが突出することによって、右打ち遊技で発射された球が上側第２始動口７１ｄに入球可能となる。また、第２非電動役物ユニット５５２内に２の球が入球することで、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが閉鎖（没入）されるように構成されている。

【１１６４３】

上側第２始動口通路７１ｄ１は、第２非電動役物ユニット５５２内に入球した球を遊技盤１３の手前側から奥側（図６５７（ａ）の左側から右側）へと遊技球を転動させるための通路であり、奥側（図６５７（ａ）の右側）へ進むにつれて鉛直下方向へ傾斜している。そして、該上側第２始動口通路７１ｄ１の奥側に上側第２始動口スイッチ７１ｄ２が配設されており、該上側第２始動口スイッチ７１ｄ２を遊技球が通過することで第２特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、上側第２始動口スイッチ７１ｄ２によって入球が検知されると、１個の球が賞球として払い出される。

【１１６４４】

次いで、図６５７（ｂ）を参照して、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第２非電動役物ユニット５５２が閉鎖状態である場合、第２非電出没板５５２ａは遊技盤１３の奥行き方向（図６５７（ｂ）の右方向）に没入した状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第２非電動役物ユニット５５２内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【１１６４５】

このため、第２非電動役物ユニット５５２が閉鎖状態である場合、右打ち遊技で発射された球は閉鎖状態となっている第２非電出没板５５２ａによって流下方向が変化することなく、第１非電動役物ユニット５４側（図６５８参照）へと流下していく。

【１１６４６】

一方、図６５７（ｃ）に示すように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が開放状態である場合、第２非電出没板５５２ａが遊技盤１３の正面視手前方向（図６５７（ｃ）の左方向）へと突出して開放されるため、右打ち遊技で発射された球は突出状態となっている第２非電出没板５５２ａ上を転動して遊技盤１３の正面視奥行き方向（図６５７（ｃ）の右方向）へと流下していき、上側第２始動口通路７１ｄ１上を転動し、第２特別図柄の抽選契機となる上側第２始動口スイッチ７１ｄ２によって入球を検知され、第２非電動役物ユニット５５２から排出される。

【１１６４７】

また、上述したように、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５２内に所定数の遊技球（第３５実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが閉鎖（没入）されて図６５７（ｂ）の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第２非電動役物ユニット５５２内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【１１６４８】

ここで、上述したように、第３１実施形態の第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５は、該第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５を構成するすべての部位がベース板６０の正面視手前側に配設されているため、同じくベース板６０の正面視手前側に配設される可動役物２３とは、正面視した場合において同一の遊技領域には配設し得ないように構成されていた。

【１１６４９】

このため、第３１実施形態における可動役物２３は、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設されている領域を避けるように配設する必要があり、第３１実施形態の可動役物２３は、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較す

ると十分な大きさとは言い難い大きさであった。
【１１６５０】
一方、第３５実施形態の第２非電動役物ユニット５５２は、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａ、上側第２始動口通路７１ｄ１及び上側第２始動口スイッチ７１ｄ２が遊技盤１３に対して奥行き方向に構成されており、ベース板６０よりも正面視奥側に配設されている。そして、該第２非電動役物ユニット５５２内に入球した球が遊技盤１３に対して奥行き方向へと転動するように構成されている。
【１１６５１】
このように構成することで、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技の興趣を向上することができる。また、遊技盤１３右側の領域内に、球の流下通路と、各入球口（即ち、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａ）と、可動役物２３と、を効率よく配設することができる。
【１１６５２】
また、詳細は後述するが、第３５実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」において、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の球が第１非電動役物ユニット５４を開放することとなる作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、２球目の球が第２非電動役物ユニット５５２を開放することとなる流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球し易いように構成されている。
【１１６５３】
よって、「時間短縮状態」において第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２が開放する場合、最初に規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放され易く、その後、指定動作として第２非電動役物ユニット５５２が開放され易いように構成されている。
【１１６５４】
このため、右打ち遊技で発射された球が第２非電動役物ユニット５５２内の上側第２始動口７１ｄに誘導され得る状況である場合、作用物としての第１非電動役物ユニット５４には２の遊技球が入球済みとなっている可能性が高く、その後に発射される遊技球は第２非電動役物ユニット５５２に入球することが遊技者にとって最も有利な状況となる。従って、第２非電動役物ユニット５５２を第１非電動役物ユニット５４よりも球の流下方向上流側に配設することで、指定動作として第２非電動役物ユニット５５２の開放時に発射された球を最短で該第２非電動役物ユニット５５２に入球させることができる。
【１１６５５】
このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、効率的に第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に球を入球させることができ、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができる。
【１１６５６】
その結果、大当たり遊技が終了して「時間短縮状態」に移行し、第３図柄表示装置８１において右打ち遊技を示唆した場合に（図６４７（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）、遊技者が遊技方法に戸惑うことなく第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留することができ、円滑に「連荘状態」を遊技することができる。
【１１６５７】
図６５８に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側であって、第１非電動役物ユニット５４の正面視下側には、スルーゲート６７が設けられている。このスルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ６７ａ（図５９２参照）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように

構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【１１６５８】

スルーゲート６７の正面視下側には、普通電役ユニット７２が配設されている。詳細は後述するが、普通電役ユニット７２内には第１特別図柄及び第２特別図柄の始動口は存在せず、上述した第１非電動役物ユニット５４の始動口である第１非電動役物始動口７６、及び、第２非電動役物ユニット５５２の始動口である第２非電動役物始動口７７が配設されている。即ち、第３５実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球することで、それぞれの球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球し、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２を開放させるように構成されている。

【１１６５９】

ここで、第３５実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球が「４個」貯留可能となるように構成されている。

【１１６６０】

詳細に説明すると、第３５実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通電役ユニット７２は１の開放動作のみ実行可能となるように構成されている。さらに該普通電役ユニット７２は、１の開放動作における最大入球個数が「２個」に設定されている（図６１１参照）。

【１１６６１】

従って、「時間短縮状態」に移行後、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球すると、作用口としての第１非電動役物始動口７６及び流入口としての第２非電動役物始動口７７へと入球する（図５８８～図５９０にて後述）。そして、普通電役ユニット７２に２の球が入球することで、該普通電役ユニット７２は開放動作を終了する。

【１１６６２】

また、上述したように、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されると、該第１非電動役物ユニット５４内に２の遊技球が入球可能となり、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【１１６６３】

さらに、上述したように、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が開放されると、該第２非電動役物ユニット５５２内に２の遊技球が入球可能となり、上側第２始動口スイッチ７１ｄ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【１１６６４】

このように構成することで、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球を「４個」貯留させることができる。

【１１６６５】

ここで、図６５９～図６６１を参照して、普通電役ユニット７２の構成、駆動態様および球の流下態様について説明する。図６５９は、普通電役ユニット７２を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図６６０及び図６６１は、普通電役ユニット７２に入球した遊技球が左側排出経路７２ｈ又は右側排出経路７２ｉを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口７８に入球する場合の流下態様を示した図である。

【１１６６６】

なお、第３５実施形態のパチンコ機１０において、普通電役ユニット７２内に入球した２の球が想定通りに流下した場合の流下態様は、第３１実施形態の普通電役ユニット７２

における流下態様（図５８９及び図５９０参照）と同様であり、図６６０及び図６６１は、イレギュラーなケースにおける流下態様である。また、図６６０及び図６６１は、イレギュラーなケースにおける流下態様であるため、普通電役ユニット７２への入球から合流部７２ｇへ到達するまでの流下態様については省略する。

【１１６６７】

図６５９に示すように、普通電役ユニット７２は、主に、普通電役開閉板７２ａ、普通電役スイッチ７２ｂ、普電内経路７２ｍ、切替弁落下点７２ｎ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６、第２非電動役物始動口７７、左側排出経路７２ｈ及び右側排出経路７２ｉによって構成されている。また、入球口切換弁７５は左側傾斜部７５ａ及び右側傾斜部７５ｂによって構成されている。

【１１６６８】

動作体としての普通電役開閉板７２ａは、普通図柄の可変表示結果に応じて普通電役ソレノイド７２ｊ（図５９２参照）によって開放状態又は閉鎖状態に駆動制御される。普通電役ユニット７２が開放状態となる場合、動作体としての普通電役開閉板７２ａは、正面視左方向へと約６０度傾倒して開放される（図５８９（ａ）参照）。この普通電役開閉板７２ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が進入部としての普通電役ユニット７２に入球可能となる。

【１１６６９】

また、第３５実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」では、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ないように構成することで（図６１１（ａ）参照）、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態となり得ないようにし、「時間短縮状態」より普通電役ユニット７２へ入賞し難いように構成する。一方、「時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、９９／１００）（図６１１（ａ）参照）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」より当たりに当選し易くすることで、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態とし易くし、進入部としての普通電役ユニット７２へ容易に入賞し得るように構成する。

【１１６７０】

なお、「時間短縮状態」のように、普通図柄の当たり確率を「通常遊技状態」から変更する代わりに、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、普通電役開閉板７２ａが開放される時間や、１回の普通図柄の当たりで普通電役開閉板７２ａが開放される回数を変更するものとしても良い。具体的には、「時間短縮状態」において、普通電役開閉板７２ａが開放される時間を「通常遊技状態」よりも長くしたり、１回の当たりで普通電役開閉板７２ａが開放される回数を「通常遊技状態」よりも多くしたりしてもよい。また、「時間短縮状態」において、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役開閉板７２ａの開放時間の長時間化と、普通電役開閉板７２ａの開放回数の多回数化との少なくとも２つを同時に行うようにしてもよい。

【１１６７１】

普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第３５実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に普通電役ユニット７２が所定時間又は最大入賞個数（第３５実施形態では「２個」）に達するまで作動状態となり、所定図柄以外（第３５実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役ユニット７２が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【１１６７２】

スルーゲート６７の保留球数は最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第２図柄保留ランプ８４（以下、第２図柄保留ランプ８４に関し、説明の便宜上、「普通図柄保留ランプ８４」と称する場合がある）においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ８４は、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の正面視下方右側に左右対称

に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ８４の点灯された数により、保留数を表示する。

【１１６７３】

なお、普通図柄の可変表示は、第３５実施形態のように、普通図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置３７又は第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ８４の点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７の通過は、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。

【１１６７４】

前提条件として普通図柄の可変表示で当たりに当選し、普通電役開閉板７２ａが開放状態となり、進入部としての普通電役ユニット７２内に流入した球は、該普通電役ユニット７２内に設けられた普通電役スイッチ７２ｂ（図５９２参照）によって検知されることで、１個の球が賞球として払い出されるように構成されている。また、普通電役ユニット７２は、前提条件として普通図柄の可変表示で当たりが導出された場合の１の開放動作における最大入賞個数が「２個」に設定されており（図６１１（ｃ）参照）、普通電役スイッチ７２ｂによって「２個」の入賞が検知されると、普通電役開閉板７２ａは閉鎖状態となり、普通電役ユニット７２の１の開放動作を終了するように構成されている。また、普通電役スイッチ７２ｂは普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設されており、普通電役ユニット７２に入球した球を即座に検知可能となるように構成されている。

【１１６７５】

ここで、仮に、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞が発生した場合を想定する。上述したように、第３５実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」へ移行した場合、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるように構成されているが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において最大入賞個数を超える入賞が発生した場合、第２特別図柄の動的表示が４回以上実行可能となってしまう可能性があり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【１１６７６】

詳細に説明すると、「時間短縮状態」において、普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２に遊技球が入球すると、１球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易く、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球が２個貯留され、第１非電動役物ユニット５４は閉鎖する。

【１１６７７】

また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されることで、案内装置としての入球口切換弁７５が可動し、普通電役ユニット７２に入球した２球目の球は第２非電動役物始動口７７へと誘導され易くなる。そして、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって指定動作として第２非電動役物ユニット５５２が開放され、該第２非電動役物ユニット５５２に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、第２非電動役物ユニット５５２は閉鎖する。

【１１６７８】

さらに、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した２球目の球が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されることで、案内装置としての入球口切換弁７５が再度可動して普通電役ユニット７２の開放開始時の状態に戻るため、次に普通電役ユニット７２に入球した３球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易

い状態となる。
【１１６７９】
ここで、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４内の下側第２始動口７１ａに遊技球が入球すると、第２特別図柄の動的表示は即座に実行を開始する。よって、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されて該第１非電動役物ユニット５４内に２の球が入球すると、１球目の入球によって第２特別図柄の動的表示が即座に実行され、２球目の入球によって第２特別図柄の動的表示の保留球が１個貯留された状態となり得る。さらに、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２球目の球によって、指定動作として第２非電動役物ユニット５５２が開放されて該第２非電動役物ユニット５５２内に２の球が入球すると、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、合計で３個貯留された状態となる。
【１１６８０】
従って、この状態で進入部としての普通電役ユニット７２に３球目の球が入球すると、該３球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が再度開放され、該第１非電動役物ユニット５４内に遊技球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球は、保留球数の最大値である４個となる。
【１１６８１】
即ち、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、進入部としての普通電役ユニット７２に２の球が入球した場合は、作用物としての第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、該普通電役ユニット７２に３の球が入球した場合は、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、第２非電動役物ユニット５５２への２の入球と、さらに、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が少なくとも５回実行可能となる。
【１１６８２】
詳細は後述するが、第３５実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示は高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を導出可能となるように構成されているため（図５９５（ｂ）参照）、第２特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加してしまうと、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。
【１１６８３】
従って、普通電役スイッチ７２ｂを普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設することにより、普通電役ユニット７２の１の開放動作における最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞を抑制することができ、遊技仕様の想定以上の出玉を抑制することができる。なお、詳細は後述するが、第３５実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」における普通電役ユニット７２の開放動作は１度のみとなるように構成されている。
【１１６８４】
普電内経路７２ｍは、鉛直方向に縦長に形成されており、該普電内経路７２ｍの幅は１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、進入部としての普通電役ユニット７２内に複数の球が連続して入球した場合であっても、該複数の球が平行して入球口切換弁７５側に流下していくことはなく、１球ずつ順に流下していく。
【１１６８５】
切替弁落下点７２ｎは、普電内経路７２ｍを通過した球が到達する普通電役ユニット７２内の経路の一部であり、後述する入球口切換弁７５に向けて球が流下していく直前の地

点である。この切替弁落下点７２ｎは、普電内経路７２ｍと同様に、１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、切替弁落下点７２ｎを通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。よって、切替弁落下点７２ｎから流下した球は、案内装置としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部に位置している場合には、左側傾斜部７５ａと接触し（図５８９（ｃ）参照）、入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部に位置している場合には、右側傾斜部７５ｂと接触する（図５９０（ａ）参照）ように構成されている。

【１１６８６】

案内装置としての入球口切換弁７５は、切替弁落下点７２ｎを通過した遊技球を、後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に誘導するための振り分け弁である。この入球口切換弁７５は切替装置として主制御装置１１０によって電気的に制御されており、所定態様である初期状態においては第２非電動役物始動口７７の上部に位置している（以下、第２非電動役物始動口７７の上部を「第１位置」と称する場合がある）。

【１１６８７】

また、詳細は後述するが、並列して配設されている第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの中心位置から左右対称となる位置に配設されている。さらに、上述したように、切替弁落下点７２ｎを通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。このため、案内装置としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置にある場合、切替弁落下点７２ｎから流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａに接触し、該球が左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動して第１非電動役物始動口７６へと誘導される（図５８９（ｃ）参照）。そして、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図５９２参照）がオンされて、案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって第１非電動役物始動口７６の上部（以下、第１非電動役物始動口７６の上部を「第２位置」と称する場合がある）に移動するように構成されている。

【１１６８８】

また、案内装置としての入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置にある場合、入球口切換弁７５から流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂに接触し、該球が右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動して第２非電動役物始動口７７へと誘導される（図５９０（ａ）参照）。そして、感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球が検知された場合、又は、普通電役ユニット７２の開放動作終了から５秒が経過した場合、のいずれかの場合に入球口切換弁ソレノイド７５ｃがオフされて、案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に戻るように構成されている。

【１１６８９】

作用口としての第１非電動役物始動口７６は、該第１非電動役物始動口７６に遊技球が入球することで第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａを開放する始動口であり、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第１非電動役物始動口７６は切替弁落下点７２ｎの中心位置から正面視左側に配設されている。

【１１６９０】

さらに、上述したように、作用物としての第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。なお、作用口として

の第１非電動役物始動口７６への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【１１６９１】

流入口としての第２非電動役物始動口７７は、該第２非電動役物始動口７７に遊技球が入球することで第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａを開放する始動口であり、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第２非電動役物始動口７７は切替弁落下点７２ｎの中心位置から正面視右側に配設されている。

【１１６９２】

さらに、上述したように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａは、第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、流入口としての第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが開放されるように構成されている。なお、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【１１６９３】

第３５実施形態のパチンコ機１０では、普電内経路７２ｍ、切替弁落下点７２ｎ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７の構成により、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の遊技球を第１非電動役物始動口７６へ、２球目の遊技球を第２非電動役物始動口７７へ、それぞれ入球可能となるように構成されている。

【１１６９４】

左側排出経路７２ｈは、作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球する予定の遊技球が該第１非電動役物始動口７６に入球し得なかった場合のイレギュラーケースにおいて通過する経路であり、該遊技球は左側排出経路７２ｈを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口７８へと入球し、感知部としての普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａ（図６６２参照）によって検知され、普通電役ユニット７２から排出される。

【１１６９５】

同様に、右側排出経路７２ｉは、流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球する予定の遊技球が該第２非電動役物始動口７７に入球し得なかった場合のイレギュラーケースにおいて通過する経路であり、該遊技球は右側排出経路７２ｉを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口７８へと入球し、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａ（図６６２参照）によって検知され、普通電役ユニット７２から排出される。

【１１６９６】

次いで、図５８９及び図５９０を参照して、普通電役ユニット７２内に入球した遊技球の流下態様について説明する。図５８９及び図５９０は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が一定以上の間隔を空けて入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。

【１１６９７】

より詳細には、図５８９（ａ）は、１球目の球Ａ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図５８９（ｂ）は、図５８９（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ａ１が普電内経路７２ｍに進入した状態を示した図であり、図５８９（ｃ）は、図５８９（ｂ）の状態から、１球目の球Ａ１が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ａ２が普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図５８９（ｄ）は、図５８９（ｃ）の状態から、１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ａ２が普電内経路７２ｍに進入した状態を示した図であり、図５９０（ａ）は、図５８９（ｄ）の状態から、２球目の球Ａ２が切替弁

落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示した図であり、図５９０（ｂ）は、図５９０（ａ）の状態から、２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。

【１１６９８】

図５８９（ａ）は、１球目の球Ａ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。図５８９（ａ）は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート６７を通過して普通図柄スイッチ６７ａに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて普通電役開閉板７２ａが開放され、該普通電役開閉板７２ａ上を右打ち遊技で発射された１の球Ａ１が転動している状態である。

【１１６９９】

よって、図５８９（ａ）の状態では、普通電役スイッチ７２ｂによって入球は検知されていない状態である。また、案内装置としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置で静止した状態となっている。

【１１７００】

次いで、図５８９（ｂ）は、図５８９（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ａ１が普電内経路７２ｍに進入した状態を示している。

【１１７０１】

次いで、図５８９（ｃ）は、図５８９（ｂ）の状態から、１球目の球Ａ１が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ａ２が普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。切替弁落下点７２ｎを通過した１球目の球Ａ１は、該切替弁落下点７２ｎの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。図５８９（ｃ）の状態では、遊技球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されていないため、案内装置としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置、即ち、第２非電動役物始動口７７の鉛直方向上側に位置している。

【１１７０２】

また、上述したように、切替弁落下点７２ｎは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、切替弁落下点７２ｎから流下してきた１球目の球Ａ１は、案内装置としての入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａと接触し、該左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動しながら第１非電動役物始動口スイッチ７６ａへと進入していく。一方、２球目の球Ａ２は、普通電役ユニット７２に入球する状態となっている。

【１１７０３】

次いで、図５８９（ｄ）は、図５８９（ｃ）の状態から、１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ａ２が普電内経路７２ｍに進入した状態を示している。１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図５９２参照）が駆動し、案内装置としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動している。また、１球目の球Ａ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球したことによって、該遊技球の自重によって第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａが開放された状態となる（図５８６（ｃ）参照）。さらに、普通電役ユニット７２内に入球した２球目の球Ａ２は普電内経路７２ｍに進入した状態となっている。

【１１７０４】

次いで、図５９０（ａ）は、図５８９（ｄ）の状態から、２球目の球Ａ２が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示している。切替弁落下点７２ｎを通過した２球目の球Ａ２は、該切替弁落下点７２ｎの下方へと

流下して案内装置としての入球口切換弁７５と接触する。このとき、案内装置としての入球口切換弁７５は第２位置である第１非電動役物始動口７６の鉛直方向上側に位置している。

【１１７０５】

また、上述したように、切替弁落下点７２ｎは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該切替弁落下点７２ｎの中心点から左右方向に揺動することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、切替弁落下点７２ｎから流下してきた２球目の球Ａ２は、案内装置としての入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触し、該右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動しながら第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへと進入していく。

【１１７０６】

次いで、図５９０（ｂ）は、図５９０（ａ）の状態から、２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内装置としての入球口切換弁７５が切替装置によって所定態様である第１位置に移動した状態を示している。２球目の球Ａ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図５９２参照）が駆動し、案内装置としての入球口切換弁７５が、切替装置によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している。

【１１７０７】

また、２球目の球Ａ２が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球したことによって、該遊技球の自重によって第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａが開放された状態となる（図５８７（ｃ）参照）。

【１１７０８】

このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２の球を、１球目は作用口としての第１非電動役物始動口７６に、２球目は流入口としての第２非電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。

【１１７０９】

次に、図６６０及び図６６１を参照して、普通電役ユニット７２内に入球した遊技球が左側排出経路７２ｈ又は右側排出経路７２ｉを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口７８に入球する場合の流下態様について説明する。

【１１７１０】

図６６０（ａ）は、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｂ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、２球目の球Ｂ２が切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へ流下する状態を示した図であり、図６６０（ｂ）は、図６６０（ａ）の状態から、１球目の球Ｂ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されたことによって案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって所定態様である第１位置から特定態様である第２位置へと移動している途中で、２球目の球Ｂ２が切替弁落下点７２ｎから入球口切換弁７５へと流下した状態を示した図であり、図６６０（ｃ）は、図６６０（ｂ）の状態から、第２位置へと移動しきった入球口切換弁７５上を転動した２球目の球Ｂ２が左側排出経路７２ｈを通過した状態を示した図である。

【１１７１１】

また、図６６１（ａ）は、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｃ１が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球し、２球目の球Ｃ２が切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へ流下する状態を示した図であり、図６６１（ｂ）は、図６６１（ａ）の状態から、１球目の球Ｃ１が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球検知されたことによって案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手

段によって特定態様である第２位置から所定態様である第１位置へと移動している途中で２球目の球Ｃ２が切替弁落下点７２ｎから入球口切換弁７５へと流下した状態を示した図であり、図６６１（ｃ）は、図６６１（ｂ）の状態から、所定態様である第１位置へと移動しきった入球口切換弁７５上を転動した２球目の球Ｃ２が右側排出経路７２ｉを通過した状態を示した図である。

【１１７１２】

なお、上述したように、第３５実施形態のパチンコ機１０では、進入部としての普通電役ユニット７２に２の遊技球が一定以上の間隔を空けて入球した場合、１球目の球を作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球させ、２球目の球を流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球させるように構成されているため、図６６０及び図６６１は、イレギュラーなケースにおける流下態様である。また、図６６０及び図６６１は、イレギュラーなケースにおける流下態様であるため、普通電役ユニット７２への入球から切替弁落下点７２ｎへ到達するまでの流下態様については省略する。

【１１７１３】

まず、図６６０（ａ）は、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｂ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、２球目の球Ｂ２が切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へ流下する状態を示している。図６６０（ａ）において、１球目の球Ｂ１は、正に作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球するタイミングであり、この直後、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球が検知され、入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図５９２参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動することになる。

【１１７１４】

一方、２球目の球Ｂ２は、切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へと流下していく状態となっている。即ち、図６６０のケースでは、１球目の球Ｂ１と２球目の球Ｂ２とが、連続して普通電役ユニット７２内に入球し、該普通電役ユニット７２内を一定以内の間隔で接近した状態で入球口切換弁７５側へと流下していくケースとなっている。

【１１７１５】

次いで、図６６０（ｂ）は、図６６０（ａ）の状態から、１球目の球Ｂ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されたことによって案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって所定態様である第１位置から特定態様である第２位置へと移動している途中で、２球目の球Ｂ２が切替弁落下点７２ｎから入球口切換弁７５へと流下した状態を示している。１球目の球Ｂ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図５９２参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動している最中となっている。

【１１７１６】

一方、２球目の球Ｂ２は、入球口切換弁７５側へと流下して入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａと接触する。２球目の球Ｂ２は左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動するが、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって第１位置から第２位置（図６６０（ｂ）の右側から左側）へと移動している最中であるため、該２球目の球Ｂ２は、入球口切換弁７５によって左側へ押されるように、左側傾斜部７５ａ上を転動していく。その結果、２球目の球Ｂ２が左側傾斜部７５ａ上を転動しきるタイミングでは、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動しきっており、２球目の球Ｂ２は作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球することができず、左側排出経路７２ｈへと進入していく。

【１１７１７】

次いで、図６６０（ｃ）は、図６６０（ｂ）の状態から、第２位置へと移動しきった入球口切換弁７５上を転動した２球目の球Ｂ２が左側排出経路７２ｈを通過した状態を示し

ている。作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球することができなかった２球目の球Ｂ２は、左側排出経路７２ｈを通過し、放出部としての普通電役ユニット内排出口７８に入球する。普通電役ユニット内排出口７８に入球すると、該球は普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａ（図６６２参照）によって検知される。

【１１７１８】

主制御装置１１０は、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａによる普通電役ユニット内排出口７８への入球を検知すると、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した球の少なくとも１の球が第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ入球せず、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５２が開放されないことで、第２特別図柄の動的表示の保留球が遊技仕様通りに貯留なれなかったと判断し、貯留エラーコマンドを設定する（図６６３にて後述）。

【１１７１９】

次いで、図６６１（ａ）は、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｃ１が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球し、２球目の球Ｃ２が切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へ流下する状態を示している。図６６１（ａ）において、１球目の球Ｃ１は、正に流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球するタイミングであり、この直後、感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球が検知され、入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図５９２参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動することになる。

【１１７２０】

一方、２球目の球Ｃ２は、切替弁落下点７２ｎを通過して入球口切換弁７５側へと流下していく状態となっている。即ち、図６６１のケースでは、１球目の球Ｃ１と２球目の球Ｃ２とが、連続して普通電役ユニット７２内に入球し、該普通電役ユニット７２内を一定以内の間隔で接近した状態で入球口切換弁７５側へと流下していくケースとなっている。また、１球目の球Ｃ１が第２非電動役物始動口７７に入球することから、第３５実施形態において想定している通常の入球パターン（図５８９（ｃ）参照）と異なる、イレギュラーなケースとなっている。

【１１７２１】

次いで、図６６１（ｂ）は、図６６１（ａ）の状態から、１球目の球Ｃ１が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球検知されたことによって案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって特定態様である第２位置から所定態様である第１位置へと移動している途中で２球目の球Ｃ２が切替弁落下点７２ｎから入球口切換弁７５へと流下した状態を示している。１球目の球Ｃ１が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図５９２参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している最中となっている。

【１１７２２】

一方、２球目の球Ｃ２は、入球口切換弁７５側へと流下して入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触する。２球目の球Ｃ２は右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動するが、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって特定態様である第２位置から所定態様である第１位置（図６６１（ｂ）の左側から右側）へと移動している最中であるため、該２球目の球Ｃ２は、入球口切換弁７５によって右側へ押されるように、右側傾斜部７５ｂ上を転動していく。その結果、２球目の球Ｃ２が右側傾斜部７５ｂ上を転動しきるタイミングでは、案内手段としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動しきっており、２球目の球Ｃ２は流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球することができず、右側排出経路７２ｉへと進入していく。

【１１７２３】

次いで、図６６１（ｃ）は、図６６１（ｂ）の状態から、所定態様である第１位置へと

移動しきった入球口切換弁７５上を転動した２球目の球Ｃ２が右側排出経路７２ｉを通過した状態を示している。流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球することができなかった２球目の球Ｃ２は、右側排出経路７２ｉを通過し、放出部としての普通電役ユニット内排出口７８に入球する。普通電役ユニット内排出口７８に入球すると、該球は普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａ（図６６２参照）によって検知される。

【１１７２４】

主制御装置１１０は、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａによる普通電役ユニット内排出口７８への入球を検知すると、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した球の少なくとも１の球が第２非電動役物始動口７７又は第１非電動役物始動口７６へ入球せず、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５２が開放されないことで、第２特別図柄の動的表示の保留球が遊技仕様通りに貯留なれなかったと判断し、貯留エラーコマンドを設定する（図６６３にて後述）。

【１１７２５】

ここで、第３１実施形態の普通電役ユニット７２のように、普通電役ユニット７２内に左側排出経路７２ｈ、右側排出経路７２ｉ及び放出部としての普通電役ユニット内排出口７８が配設されていなかった場合、図６６０又は図６６１に示すようなイレギュラーケースが発生して第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に正常に入球しなかった場合、入球口切換弁７５と普通電役ユニット７２の外壁部との間に遊技球が挟まれ、球詰まりを発生してしまい、正常に遊技が継続できなくなるおそれがある。

【１１７２６】

また、普通電役ユニット７２内に２の球が入球したにもかかわらず、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５２が開放されないことで、遊技仕様通りに第２特別図柄の動的表示の保留球が４つ貯留されず、遊技仕様で想定している出玉が払い出されないことにより、遊技者に不信感を与えてしまうおそれがある。

【１１７２７】

しかしながら、第３５実施形態のパチンコ機１０のように左側排出経路７２ｈ、右側排出経路７２ｉ及び放出部としての普通電役ユニット内排出口７８を配設することで、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した２の遊技球のうち、１球でも第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に入球しなかった場合であっても、トラブルを発生することなく正常に処理することができる。

【１１７２８】

また、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａによる入球検知時において、貯留エラーコマンドを設定することで（図６６３にて後述）、何らかのエラーが発生したことを遊技者に対して報知することができ、遊技者の不信感を払拭することができる。

【１１７２９】

図６５８に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図５９２参照）で第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【１１７３０】

普通電役ユニット７２の球の流下方向下流側であって、該普通電役ユニット７２の正面視左側には小入賞口ユニット７３が配設されている。この小入賞口ユニット７３には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された小入賞口開閉板７３ａと、該小入賞口開閉板７３ａを開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド７３ｂ（図５９２参照）と、小入賞口ユニット７

３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃと、特定領域７３ｄと、小入賞口ユニット７３内に流入した球を排出するための放出部としての排出口７３ｈと、が設けられている。また、特定領域７３ｄは、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された特定領域開閉板７３ｅと、該特定領域開閉板７３ｅを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド７３ｆ（図５９２参照）と、特定領域７３ｄを通過する球を検知可能な特定領域スイッチ７３ｇとで構成される。

【１１７３１】

小入賞口開閉板７３ａは、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板７３ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球が突出状態の小入賞口開閉板７３ａ上を転動し、可変入賞装置６５側へと流下していくように構成されている。そして、第２特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板７３ａが小入賞口ソレノイド７３ｂ（図５９２参照）によって遊技盤１３盤面内へと没入駆動され、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球は小入賞口ユニット７３内に流入可能な状態となる。

【１１７３２】

小入賞口ユニット７３内に流入した球は、該小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃによって検知された後、同じく小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域７３ｄ側へと流下する。また、小入賞口スイッチ７３ｃによって球が検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【１１７３３】

第３５実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３の開放回数が１０回に設定され、開放時間が「０．１秒」に設定され、小入賞口ユニット７３が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「１．２秒」に設定される（後述する図６０６参照）。即ち、第２特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット７３の開放時間の合計時間が「１．０秒」に設定される。なお、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３への最大入賞個数は「１０個」に設定される（図６０６参照）。

【１１７３４】

小入賞口ユニット７３内であって、小入賞口スイッチ７３ｃの下流側には、特定領域開閉板７３ｅが配設されている。特定領域開閉板７３ｅは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板７３ｅは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域７３ｄの上流側（小入賞口スイッチ７３ｃ側）から流下する球を特定領域開閉板７３ｅの上面を転動させて小入賞口ユニット７３内の排出口７３ｈ側（特定領域開閉板７３ｅの正面視右側）へと流下させることで、小入賞口ユニット７３内に流入した球の特定領域７３ｄへの流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第３５実施形態では、小入賞口ユニット７３の開放時）に基づいて、特定領域開閉板７３ｅが特定領域ソレノイド７３ｆ（図５９２参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、特定領域７３ｄ内（特定領域スイッチ７３ｇ側）に球が流入可能な状態となる。

【１１７３５】

特定領域７３ｄ内に流入した球は、該特定領域７３ｄ内に設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって検知された後、下流側に設けられた放出部としての排出口（図示せず）側へと流下する。第３５実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合、第１特別図柄又は第２特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、１種２種混合機）。特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタＣＫ（図５９７参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ７３ｇによる賞球の払い出しは無いように構成されている。

【１１７３６】
小入賞口ユニット７３の球の流下方向下流側であって、該小入賞口ユニット７３の正面視左側には可変入賞装置６５が配設されている。この可変入賞装置６５には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板６５ａが設けられている。
【１１７３７】
大入賞口開閉板６５ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板６５ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置６５の上流側（可変入賞装置６５の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板６５ａの上面を転動させて可変入賞装置６５の下流側（可変入賞装置６５の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第１特別図柄又は第２特別図柄において大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板６５ａが大入賞口ソレノイド６５ｂ（図５９２参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、可変入賞装置６５内に球が流入可能な状態となる。
【１１７３８】
可変入賞装置６５内に流入した球は、該可変入賞装置６５内に設けられた大入賞口スイッチ６５ｃによって検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。
【１１７３９】
可変入賞装置６５の球の流下方向下流側であって、該可変入賞装置６５の正面視左側には、球が入球することにより１個の球が賞球として払い出される右側一般入賞口６３ａが配設されている。この右側一般入賞口６３ａは、右打ち遊技で発射した球が入球し得る第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５の流下方向下流側に配設されているため、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入球しなかった球が入球し得る。
【１１７４０】
このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、該右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。
【１１７４１】
普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａの正面視上方には壁部７９が配設されている。この壁部７９は、遊技盤１３から水平方向に板状に形成されており、第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａの下部（回転軸部）から右側一般入賞口６３ａの上方まで、円弧状に連続して形成されている。
【１１７４２】
また、壁部７９の左側先端部は、第１始動口６４の下方まで達しているため、左打ち遊技で発射した球が第１始動口６４に入球せずに該第１始動口６４の左右から流下した場合、該球は壁部７９上を左下方向へと転動し、該壁部７９上を転動しきって後述する放出部としてのアウト口６６へと入球する。よって、壁部７９により、左打ち遊技で発射した球は、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａへは入球不可又は困難となるように構成されている。
【１１７４３】

さらに、右打ち遊技で発射した球が、例えば、スルーゲート６７及び普通電役ユニット７２を通過し、閉鎖状態の小入賞口開閉板７３ａと勢いよく接触して飛び跳ねた場合、該球は壁部７９の下側の面と接触して小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上に落下し、小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上を転動して右側一般入賞口６３ａ方向へと流下していく。よって、壁部７９により、右打ち遊技で発射した球は、第１始動口６４、又は、遊技盤１３の正面視左下側に配設された一般入賞口６３へは入球不可又は困難となるように構成されている。

【１１７４４】

次いで、第３図柄表示装置８１の左側下方には風車が配設されている。風車は、主に、軸部と羽根部とで構成されている。羽根部には中心軸線方向に貫通する貫通孔が形成されており、軸部が羽根部の貫通孔に挿通され、該軸部が遊技盤１３に植設されることにより、風車の羽根部が回転自在となるように構成されている。また、羽根部は３の羽根によって構成されており、該３の羽根は、軸部の中心から外径方向に向かって延びる形で等間隔に（即ち、それぞれの羽根が１２０度の角度で）形成されている。

【１１７４５】

よって、遊技領域に発射された遊技球が流下し、風車上方に配設された寄り釘領域を通過し、風車と衝突する場合、羽根部が静止している状態において寄り釘から遊技球が流下すると、羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に遊技球を引導可能となる。

【１１７４６】

また、寄り釘から遊技球が連続して流入する場合、１球目の遊技球が羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に１球目の遊技球を引導可能とし、さらに、羽根部が回転している状態において、２球目の遊技球が羽根部の他面と衝突することにより、風車左側領域に遊技球を引導可能に構成されている

【１１７４７】

さらに、羽根部が回転する場合、いずれの方向（即ち、時計回り又は反時計回り）にも回転可能に構成されているため、遊技球が羽根部と衝突した場合の流下方向は左右いずれの方向にも引導可能となる。

【１１７４８】

遊技盤１３の下側における右方向の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図５８３参照）を通じて視認することができる。

【１１７４９】

さらに、遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。いずれの入賞口（入球口）６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３にも入球しなかった球はアウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３に入賞した球も、アウト口６６を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機１０外へと排出される。

【１１７５０】

次に、図６６３を参照して、第３５実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される普通電役制御処理（Ｓ２０４）の一処理である入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）について説明する。図６６３は、第３５実施形態の入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）を示したフローチャートである。

【１１７５１】

第３１実施形態の入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）と、第３５実施形態の入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）との異なる点は、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａにおける入球検知の判別処理が追加されている点である。

【１１７５２】

第３５実施形態の入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）では、Ｓ８２２の処理において、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａがオンされていなければ（Ｓ８２２：Ｎｏ）、第１非電動役物始動口７６に球が入球していないため、Ｓ８２３の処理をスキップしてＳ８２７に移行する。

【１１７５３】

また、Ｓ８２５の処理において、普通電役ユニット７２の開放動作終了から５秒が経過していなければ（Ｓ８２５：Ｎｏ）、Ｓ８２６の処理をスキップして、Ｓ８２７に移行する。さらに、Ｓ８２３の処理又はＳ８２６の処理を終えた場合もＳ８２７に移行する。

【１１７５４】

Ｓ８２７の処理では、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａがオンされているか否かを判別し（Ｓ８２７）、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａがオンされていなければ（Ｓ８２７：Ｎｏ）、Ｓ８２８の処理をスキップして、この入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）を終了して、普通電役制御処理（図６３３）に戻る。

【１１７５５】

一方、Ｓ８２７の判別の結果、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａがオンされていれば（Ｓ８２７：Ｙｅｓ）、普通電役ユニット７２内に入球した球が放出部としての普通電役ユニット内排出口７８に入球しており、該普通電役ユニット７２内に入球した球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７のいずれにも入球しなかったことによって第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５２が開放されず、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄに入球しなかったことによって第２特別図柄の動的表示の保留球が正常に貯留されていないため、第２特別図柄の動的表示の保留球の貯留エラーコマンドを設定し（Ｓ８２８）、この入球口切換弁制御処理（Ｓ８１９）を終了して、普通電役制御処理（図６３３）に戻る。

【１１７５６】

Ｓ８２８の処理で設定された貯留エラーコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図６１７のＳ２０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、貯留エラーコマンドを受信すると、貯留エラー報知演出を実行する（図６６４にて後述）。

【１１７５７】

次に、図６６４を参照して、第３５実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）について説明する。図６６４は、第３５実施形態のコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を示したフローチャートである。

【１１７５８】

第３１実施形態のコマンド判定処理（Ｓ１１１１）と、第３５実施形態のコマンド判定処理（Ｓ１１１１）との異なる点は、特図２保留貯留エラーコマンドの受信判別処理が追加されている点である。

【１１７５９】

第３５実施形態のコマンド判定処理（Ｓ１１１１）では、Ｓ１２１０の処理の結果、第２保留球数コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２１０：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図２保留貯留エラーコマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１２１４）、特図２保留貯留エラーコマンドを受信していれば（Ｓ１２１４：Ｙｅｓ）、「時間短縮状態」において第２特別図柄の変動表示の保留球の貯留エラーが発生したことを報知する、表示用第２保留貯留エラーコマンドを設定し（Ｓ１２１５）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図６３８参照）に戻る。

【１１７６０】

一方、Ｓ１２１４の判別の結果、特図２保留貯留エラーコマンドを受信していなければ（Ｓ１２１４：Ｎｏ）、Ｓ１２１６の処理に移行する。

【１１７６１】

以上、説明したように、第３５実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に左側排出経路７２ｈ、右側排出経路７２ｉ及び普通電役ユニット内排出口７８を配設し、普通電役ユニット７２内に入球した球が第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に入球しなかった場合に、左側排出経路７２ｈ又は右側排出経路７２ｉを経由して普通電役ユニット内排出口７８に入球するように構成する。

【１１７６２】

このように構成することで、普通電役ユニット７２内に入球した球が正常に第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に入球しなかった場合であっても、球詰まり等の遊技トラブルを発生することなく、正常に動作を継続させることができる。

【１１７６３】

また、第３５実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａによって入球が検知された場合に、貯留エラーコマンドを設定し、何らかのエラーが発生したことを遊技者に対して報知するように構成する。

【１１７６４】

このように構成することで、遊技仕様通りに賞球の払い出しが行われなかった場合であっても、何らかのエラーが発生したことを遊技者に対して報知することができ、遊技者の不信感を払拭することができる。

【１１７６５】

その他、第３５実施形態におけるパチンコ機１０は、第３１実施形態乃至第３４実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

＜第３６実施形態＞

次いで、図６６５～図６７２を参照して、本発明を適用した第３６実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第３６実施形態のパチンコ機１０について、第３１実施形態及び第３５実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第３６実施形態のパチンコ機１０の説明において、第３１実施形態及び第３５実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第３１実施形態及び第３５実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【１１７６６】

第３１実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に、主に、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７を配設し、該普通電役ユニット７２内に２の球が入球することで、それぞれの球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球し、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５を開放させるように構成されていた。

【１１７６７】

このように構成することで、右打ち遊技を実行する「時間短縮状態」において、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることが可能であるものの、普通電役ユニット７２内に入球した球がイレギュラーな流下態様となった場合に対する対策が十分とは言い難く、該普通電役ユニット７２内の構成について、さらなる向上が求められる。

【１１７６８】

具体的には、例えば、普通電役ユニット７２内に２の球が連続して入球した場合に、１球目の球が第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知され、入球口切換弁７５が第１位置（第２非電動役物始動口７７の上部）から第２位置（第１非電動役物始動口７６の上部）へと移動している最中において、２球目の球が入球口切換弁７５側へと流下していき、該２球目の球が想定通り、第２非電動役物始動口７７に入球し得ない状況になることが考えられる。

【１１７６９】

第３６実施形態のパチンコ機１０は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、普通電役ユニット７２内に入球する２の球が如何様な流下態様であっても、それぞれの球を第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球可能とする遊技機を提供することを目的としている。

【１１７７０】
より具体的には、例えば、第３６実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に経路振分装置７４を配設し、普通電役ユニット７２内に入球した球を該経路振分装置７４によって左右の流路に振り分けることで、それぞれの球を第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球可能とする遊技機を提供することを目的としている。
【１１７７１】
本目的を達成するために、第３６実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、前記流入部から流入した遊技球が前記第２入球部の配設位置まで到達する流路に遊技球の流下速度を減速するための減速手段を設けた。
【１１７７２】
本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての進入部を備え、所定条件としての前提条件を備え、第１可動体としての動作体を備え、第２可動体としての作用物を備え、所定の動作としての規定動作を備え、第１入球部としての作用口を備え、第１検出部としての検知部を備え、第３可動体としての実動体を備え、特定の動作としての指定動作を備え、第２入球部としての流入口を備え、第２検出部としての感知部を備え、誘導手段としての案内装置を備え、第１状態としての所定態様を備え、第２状態としての特定態様を備え、切替手段としての切替装置を備え、減速手段としての抵抗部を備え、振分手段としての抵抗部を備え、第１流路としての進入流路を備え、可動部としての誘導部を備え、軸部としての支持部を備え、所定状態としての規定状態を備え、第１衝突部としての接触部を備え、特定状態としての可動状態を備え、第２衝突部としての当接部を備え、右側流路としての誘導流路を備え、左側流路としての案内流路を備える。
【１１７７３】
なお、例えば、遊技球を流入させる流入部として、本実施形態では普通電役ユニット７２への入球部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口等でもよい。
【１１７７４】
また、例えば、特定の動作として、本実施形態では、第２非電動役物ユニット５５の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特

別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１１７７５】

さらに、例えば、特定の動作を実行可能な第３可動体として、本実施形態では第２非電動役物ユニット５５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【１１７７６】

また、例えば、誘導手段の状態を切り替える切替手段として、本実施形態では入球口切換弁７５の駆動制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける駆動制御や、球が流入することにより流路が切り替わる駆動制御、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な駆動制御、球が特定の入球口へ入球可能とする駆動制御、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な駆動制御などが挙げられる。

【１１７７７】

さらに、例えば、所定の動作として、本実施形態では、第１非電動役物ユニット５４の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、

非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１１７７８】

また、例えば、可動部が回動していない所定状態として、本実施形態では経路振分装置７４が非回動時の状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動部が可動していない状態、可動部が静止している状態、可動部が可動している状態、可動部が動作している状態、可動部が動作可能な状態、可動部が動作不可な状態、可動部が電源投入直後の状態、可動部が電源投入直後の状態から可動した状態などが挙げられる。

【１１７７９】

なお、例えば、遊技球の入球を検出するための第１検出部又は第２検出部として、本実施形態では第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ又は第２非電動役物始動口スイッチ７７ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与することとなるスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチなどが挙げられる。

【１１７８０】

さらに、例えば、所定選択要素より遊技者にとって有利な特定選択要素として、本実施形態では小当たりを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与可能となる要素、有利な遊技状態に移行可能となる要素、変動演出における１演出の結果が失敗と判断し得ない要素、遊技者にとって有益な情報を付与可能な要素などが挙げられる。

【１１７８１】

また、例えば、選択要素を選択可能な所定一覧として、本実施形態では大当たり乱数テーブル２０２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果を抽出し得る一覧、普通図柄の可変表示の抽選結果を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の終了条件として抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の停止パターンを抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の実行期間を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の継続回数を抽出し得る一覧、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素を抽出し得る一覧などが挙げられる。

【１１７８２】

さらに、例えば、遊技球が入球する第２入球部として、本実施形態では第２非電動役物始動口７７を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入

、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【１１７８３】

また、例えば、所定の動作を実行可能な第２可動体として、本実施形態では第１非電動役物ユニット５４を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【１１７８４】

さらに、例えば、遊技球の流下速度を減速するための減速手段として、本実施形態では経路振分装置７４を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、流下してきた球の流路を少なくとも２の流路に振り分ける減速手段や、球が衝突することで流下速度を減速させる減速手段、一定間隔で駆動することで流下してきた球の流下速度を減速させる減速手段、略水平方向に構成され、なだらかな隆起部又は沈降部が存在し、球がその上部において滞留することで流下速度を減速させる減速手段などが挙げられる。

【１１７８５】

また、例えば、所定状態と異なる特定状態として、本実施形態では経路振分装置７４が回動した状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動部が可動していない状態、可動部が静止している状態、可動部が可動している状態、可動部が動作している状態、可動部が動作可能な状態、可動部が動作不可な状態、可動部が電源投入直後の状態、可動部が電源投入直後の状態から可動した状態などが挙げられる。

【１１７８６】

さらに、例えば、遊技球を流下可能な第１流路として、本実施形態では振分前経路７２ｃを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路や、遊技球を発射した場合に通過する流路、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路などが挙げられる。

【１１７８７】

また、例えば、遊技球を所定流路に誘導する誘導手段として、本実施形態では入球口切換弁７５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける構造物や、球が流入することにより流路が切り替わる構造物、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な構造物、球が特定の入球口へ入球可能とする構造物、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な構造物などが挙げられる。

【１１７８８】

さらに、例えば、第１状態又は第２状態として、本実施形態では入球口切換弁７５の初期状態又は入球口切換弁７５の駆動状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入前における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入直後における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入前の状態、遊技機の電源投入後の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動前の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動後の状態、特別図柄の動的表示が実行

されていない待機状態における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の実行中における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の停止時における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、普通図柄の可変表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、遊技球が特定の入球口に入球することに基づいて可動体が可動した状態、複数の可動体が、上記のいずれかの状態にある場合などが挙げられる。

【１１７８９】

また、例えば、所定一覧の中から１の選択要素を抽出可能な抽出手段として、本実施形態では大当たり乱数の抽出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たり乱数カウンタの抽出処理、大当たり種別カウンタの抽出処理、小当たり種別カウンタの抽出処理、停止パターン選択カウンタの抽出処理、変動種別カウンタの抽出処理、普図当たりカウンタの抽出処理、転落乱数カウンタの抽出処理、変動演出を決定するための抽選カウンタの抽出処理などが挙げられる。

【１１７９０】

さらに、例えば、遊技を進行する進行手段として、本実施形態では変動開始処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行を進行する手段、普通図柄の可変表示の実行を進行する手段、特別図柄の動的表示の変動演出を進行する手段、遊技者による遊技を実行可能に進行する手段などが挙げられる。

【１１７９１】

また、例えば、通常遊技状態より遊技者に有利な有利遊技状態として、本実施形態では「時間短縮状態」を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態などが挙げられる。

【１１７９２】

さらに、例えば、遊技状態を変更可能な遊技状態変更手段として、本実施形態では時短フラグ２０３ｋを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、普通電役の開放時間を変更可能なフラグなどが挙げられる。

【１１７９３】

また、例えば、所定の遊技価値が得られないことに関する所定選択要素として、本実施形態ではハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与し得ない要素、変動演出における１演出の結果が失敗となる要素などが挙げられる。

【１１７９４】

さらに、例えば、複数種類の設定一覧から１の設定一覧を設定可能な設定手段として、本実施形態では設定変更処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、複数種類の抽選テーブルから１の抽選テーブルを選択する機能、複数種類の選択一覧から１の選択一覧を選択する機能などが挙げられる。

【１１７９５】

また、例えば、遊技者による所定操作として、本実施形態では遊技球の発射を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。

【１１７９６】

さらに、例えば、流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体として、本実施形態では普通電役開閉板７２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置への入球を可能とする開閉板や

、小入賞口への入球を可能とする開閉板、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける振分手段や、球が流入することにより流路が切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、遊技者の操作によって遊技球が流入可能となる振分手段、或いは、遊技者の操作によって遊技球が発射可能となる発射駆動源などが挙げられる。

【１１７９７】

また、例えば、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段として、本実施形態では経路振分装置７４を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける誘導手段や、球が流入することにより流路が切り替わる誘導手段、球が衝突することで流下方向を変化可能な誘導手段、球が特定の入球口へ入球可能とする誘導手段、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な誘導手段などが挙げられる。

【１１７９８】

さらに、例えば、遊技球が振分手段によって誘導され得る右側流路又は左側流路として、本実施形態では右側経路７２ｄ又は左側経路７２ｅを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路や、遊技球を発射した場合に通過する流路、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路などが挙げられる。

【１１７９９】

また、例えば、遊技球の自重により回動可能な可動部として、本実施形態では経路振分装置７４の外周部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が衝突することにより流路が切り替わる可動部、球が衝突することにより流下速度を変化させる可動部、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能な状態とする可動部などが挙げられる。

【１１８００】

さらに、例えば、可動部を回動可能に軸支する軸部として、本実施形態では回転軸部７４ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動部を軸支する軸部、可動部を支持する軸部などが挙げられる。

【１１８０１】

また、例えば、所定条件として、本実施形態では普通図柄の可変表示の当たり当選を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生

することなどが挙げられる。
【１１８０２】
さらに、例えば、遊技球が衝突し得る第１衝突部及び第２衝突部して、本実施形態では突起部７４ｂ及び外周曲部７４ｄを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が衝突することにより該球の流下方向を変化させる衝突部、球が衝突することにより該球の流下速度を変化させる衝突部、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能な状態とする衝突部、球が衝突することで球を静止させる衝突部などが挙げられる。
【１１８０３】
また、例えば、遊技球が入球する第１入球部として、本実施形態では第１非電動役物始動口７６を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選することで入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。
【１１８０４】
さらに、例えば、所定一覧から抽出手段によって抽出され得る選択要素として、本実施形態では大当たり、小当たり又はハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果として抽出され得る要素、普通図柄の可変表示の抽選結果として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果として抽出され得る要素、特定の遊技状態の終了条件として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の停止パターンとして抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の実行期間として抽出され得る要素、特定の遊技状態の継続回数として抽出され得る要素、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素などが挙げられる。
【１１８０５】
ここで、図６６５を参照して、第３６実施形態の遊技盤１３の具体的構成について説明する。まず、図６６５に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａ、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット７３、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７１ｄ、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ球が入球可能となる普通電役ユニット７２、開放状態となることで下側第２始動口７１ａへ球が入球可能となる第１非電動役物ユニット５４、開放状態となることで上側第２始動口７１ｄへ球が入球可能となる第２非電動役物ユニット５５２、可動役物２３、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。
【１１８０６】
一般入賞口６３、右側一般入賞口６３ａ、第１始動口６４、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、第１非電動役物ユニット５４、第２非電動役物ユニット５５２、スルー

ゲート６７、普通電役ユニット７２、可動役物２３、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図５８３参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図６６５～図６７２を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【１１８０７】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図５８３参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【１１８０８】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図５９２参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図６６５の左上部）には接触部としての戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図６６５の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、抵抗部としての返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第３６実施形態では、左打ち遊技において、第１始動口６４又は一般入賞口６３へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｄ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａに球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｄ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａへ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４又は一般入賞口６３に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【１１８０９】

また、内レール６１の右下側の先端部と外レール６２の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材７０がベース板６０に打ち込んで固定されている。

【１１８１０】

遊技領域の正面視左側下部（図６６５の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が、ベース板６０に固定されて配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図５９２参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。

【１１８１１】

第３６実施形態のパチンコ機１０では、遊技者がこの特別図柄表示装置３７を確認することで、各特別図柄の動的表示の実行状態や各特別図柄の動的表示の保留球数などを判別できるように構成されているため、作用物としての特別図柄表示装置３７は、遊技球や第３図柄表示装置８１、可動役物２３等によって遮蔽され得ないように、遊技盤１３の最下段にあたる位置であり、かつ、視認性を確保するために、ベース板６０よりも手前であっ

て、遊技盤１３の最前面となる位置に配設されている。
【１１８１２】
状態ＬＥＤ群３７ａは、後述する第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄに入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウンドを、単に「Ｒ」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態ＬＥＤ群３７ａの点灯状態により示される。なお、状態ＬＥＤ群３７ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。
【１１８１３】
なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置６５を開閉する大入賞口開閉板６５ａが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第３６実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉板６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板６５ａの開放中に球が１０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。
【１１８１４】
特別ＬＥＤ群３７ｂは、６個のＬＥＤで構成された上方ＬＥＤ群３７ｂ１と、同じく６個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３７ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。上方ＬＥＤ群３７ｂ１は、第１始動口６４への球の入球に基づいて実行される第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２は、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの球の入球に基づいて実行される第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。
【１１８１５】
具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第３６実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第３６実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。
【１１８１６】
また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第３６実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第３６実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。
【１１８１７】
いずれのＬＥＤ群３７ｂ１，３７ｂ２においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示され、判定結果が小当たりである場合には、該小当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示される。各ＬＥＤ群の停止パターンの詳細については、後述する。
【１１８１８】
本パチンコ機１０では、第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口６４，７１ａ又は７１ｂに応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。また、第２特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、小入賞口ユニット７３及び後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図５９２参照）を開閉駆動する。そして、小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域ソレノイド７３

ｆの開放に伴って後述する特定領域スイッチ７３ｇ（図５９２参照）によって球が検知された場合には、第２特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。

【１１８１９】

第３６実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に基づいて、誘導部としての可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ａ」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図５９６（ａ）参照）。また、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｂ」と称する場合がある）」が用意されている（図５９６（ｂ）参照）。

【１１８２０】

また、第３６実施形態において判定される小当たり種別としては、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて、誘導部としての小入賞口ユニット７３が１回開放する「１ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たりＡ」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット７３が１回、可変入賞装置６５が９回、それぞれ開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｃ」と称する場合がある）」が用意されている（図５９７参照）。

【１１８２１】

ここで、「通常遊技状態」とは、「時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率及び小当たり確率が一定確率であって、かつ、普通図柄の当たり確率が「時間短縮状態」の時より低い状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「時間短縮状態」と大当たり確率及び小当たり確率が同等である一方、「時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態である。

【１１８２２】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【１１８２３】

なお、第３６実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第１特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態Ａ」と、右打ち遊技が禁止されておらず、「時間短縮状態」の終了後の第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している「通常遊技状態Ｂ」と、が発生可能に構成されている（図５９９参照）。

【１１８２４】

「通常遊技状態Ａ」は、ＲＡＭクリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点において第２特別図柄の保留球数が残存していない場合、大当たり種別「通常Ａ」への当選後又は、「通常遊技状態Ｂ」の終了後に移行される遊技状態であり、上述したように、右打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第１始動口６４へ球を入賞させる遊技を行うことが可能に構成されている（図５９９参照）。

【１１８２５】

「通常遊技状態Ｂ」（以下、「通常遊技状態Ａ」と「通常遊技状態Ｂ」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後で

あって、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態であり、該第２特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで継続される。なお、第３６実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示が第１特別図柄の動的表示より優先的に実行される（所謂、特図２優先変動）ように構成されている。

【１１８２６】

また、この「通常遊技状態Ｂ」は、上述したように、右打ち遊技が禁止されておらず、右打ち遊技によってスルーゲート６７によって球が検知された場合であっても、上記警報音および警報表示が実行されないように構成されている。そして、この「通常遊技状態Ｂ」において、残存しているすべての第２特別図柄の動的表示の保留球が実行された後に、「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【１１８２７】

次いで、「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなることを「時短機能」と称する場合がある）。この「時間短縮状態」は、遊技盤１３の正面視右側下部に設けられた普通電役ユニット７２が開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ入球し易い状態となる。

【１１８２８】

即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役ユニット７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を普通電役ユニット７２へ入賞させ易く、また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が、作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球することに基づいて開放される第１非電動役物ユニット５４、又は、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球することに基づいて開放される第２非電動役物ユニット５５２、の、２の非電動役物に入球させ易くなるように構成されている。

【１１８２９】

また、詳細は後述するが、第３６実施形態のパチンコ機１０では、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５２への遊技球の入球に基づいて第２特別図柄の動的表示が実行されると、高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出可能となるように構成されている。さらに、第２特別図柄の動的表示が実行を開始してから、大当たりが導出されるまでの期間も短時間となるように構成されている。

【１１８３０】

このため、「時間短縮状態」においては、後述する第３図柄表示装置８１で行われる右打ち示唆（例えば、図６４５（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）に従って右打ち遊技を行うことにより、第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留し、複数回の大当たりを容易に導出可能となるように構成されている。なお、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２の詳細については図５８６及び図５８７において、「時間短縮状態」における第３図柄表示装置８１での演出内容については図６４３～図６５０において、それぞれ後述する。

【１１８３１】

第３６実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図６１０の時短終了条件テーブル２０２ｍで後述）が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立後であって、普通電役ユニット７２のエンディング時間の終了後は、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第２特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態Ｂ」に移

行し、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第２特別図柄の動的表示が実行中でなければ「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【１１８３２】

なお、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第１始動口６４への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【１１８３３】

また、第３６実施形態のパチンコ機１０では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。

【１１８３４】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第３６実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「通常遊技状態Ａ」へと移行するように構成されている。

【１１８３５】

次いで、大当たり種別「時短Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第３６実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【１１８３６】

次いで、大当たり種別「通常Ｂ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第３６実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ｂ」が選択され得て、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【１１８３７】

次に、小当たり種別について説明する。第３６実施形態のパチンコ機１０において選択され得る小当たり種別「通常Ｃ」とは、最大合計ラウンド数が１０ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図５９２参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図５９２参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たり及び大当たり終了後には、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【１１８３８】
なお、詳細は後述するが、第２特別図柄の動的表示は、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、大当たりに当選することとなる乱数値よりも、小当たりに当選することとなる乱数値の方が選択され易く設定されており、該第２特別図柄の動的表示が実行された場合に小当たりに当選し易いように構成されている（図５９５にて後述）。
【１１８３９】
一方、この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たりに当選した場合であっても、１ラウンド目の小当たり遊技中に特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知されなかった場合、２ラウンド目から１０ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている（以下、この現象を、小当たり種別「小当たりＡ」と称する場合がある）。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の終了後には、大当たり遊技が実行されていないことから、該小当たり種別「小当たりＡ」当選時の遊技状態に戻るように構成されている。
【１１８４０】
なお、第３６実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ７３ｇの有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド７３ｂがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域７３ｄへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ７３ｇの無効状態で該特定領域スイッチ７３ｇを球が通過した場合、何らかの異常（例えば、不正行為等）の発生により特定領域７３ｄを球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。また、大当たり遊技の実行中に可変入賞装置６５に入賞した場合に、払い出される賞球数の累計を第３図柄表示装置８１において表示するように構成してもよい。
【１１８４１】
ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「通常Ａ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「時短Ａ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「通常Ａ」又は「時短Ａ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。
【１１８４２】
また、第２特別図柄用の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、小当たり種別「通常Ｃ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「通常Ｂ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。
【１１８４３】
特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ３７ｃは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ３７ｃや第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。

【１１８４４】
なお、第３６実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態が「通常遊技状態Ｂ」である場合、即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合、「時短機能」が付加されていない遊技状態となるが、第３図柄表示装置８１では、右打ち報知演出を継続する報知演出を実行するように構成されている。
【１１８４５】
具体的には、上述したように、第２特別図柄の動的表示が実行された場合、高確率で小当たり又は大当たりに当選するように構成されている（図５９５（ｂ）参照）。また、「通常遊技状態Ｂ」における第２特別図柄の動的表示の変動時間は、抽選結果によらず、非常に短くなるように構成されている（即ち、「１秒」（図６００～図６０４参照））。
【１１８４６】
よって、大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」に移行する場合（即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合）、右打ち遊技が推奨される大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」へ移行後、約「１秒」で第２特別図柄の動的表示の実行が終了し、再度右打ち遊技が推奨される小当たり状態又は大当たり状態へと移行する。このため、「通常遊技状態Ｂ」における滞在期間が非常に短期間であり、該「通常遊技状態Ｂ」への移行前及び移行後の遊技状態が右打ち遊技が推奨される遊技状態であるため、第３図柄表示装置８１では、「通常遊技状態Ｂ」においても右打ち報知演出を継続するように構成されている（図６４５（ｄ）～図６４６（ｃ）参照）。
【１１８４７】
遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより１個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａが配設されている。右側一般入賞口６３ａは、後述する可変入賞装置６５の、球の流下方向下流側に配設されており、右打ち遊技の実行時に第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合に入賞し得るように構成されている。
【１１８４８】
このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、盤面右側領域の入り口を通過して第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働を向上させることができる。
【１１８４９】
また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１始動口６４への入球又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄへの入球（以下、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄへの球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第３図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、スルーゲート６７の球の通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能なＬＥＤで構成される第２図柄表示装置８３（以下、第２図柄表示装置８３に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置８３」と称する場合がある）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。
【１１８５０】
第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるもの

であり、ベース板６０や、後述する可動役物２３よりも正面視奥行き方向に配設されている。即ち、特別図柄表示装置３７がＬＥＤ群の表示状態によって各特別図柄の動的表示の抽選結果や遊技状態を報知するのに対し、第３図柄表示装置８１は、液晶ディスプレイでの表示内容によって各特別図柄の動的表示の抽選結果や遊技状態の報知を行う。そして、後述する表示制御装置１１４（図５９２参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図５９１参照）が表示される。

【１１８５１】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図５９１参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変的に表示されるようになっている。第３６実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【１１８５２】

第３６実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第２特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図２優先変動）可能に構成されている。即ち、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示の実行中に、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄに始動入賞した場合に、先に入賞していた第１特別図柄の動的表示より、後に入賞した第２特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【１１８５３】

ここで、図５９１を参照して、第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。図５９１は、第３図柄表示装置８１の表示画面を説明するための図面であり、図５９１（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図５９１（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。

【１１８５４】

第３図柄は、「０」から「９」の数字を付した１０種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、木箱よりなる後方図柄の上に「０」から「９」の数字を付して構成され、そのうち奇数番号（「１」，「３」，「５」，「７」，「９」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯に大きな数字が付加されている。これに対し、偶数番号（「０」，「２」，「４」，「６」，「８」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯にかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄が付加されており、付属図柄の右下側に偶数の数字が緑色で小さく、且つ、付属図柄の前側に表示されるように付加されている。

【１１８５５】

また、第３６実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図５９２参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態Ａ」において、大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合は、主に、「０」，「２」，「４」，「６」，「８」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり後に「通常遊技状態Ａ」に移行する大当たり種別「通常Ａ」に対して、該「通常遊技状態Ａ」よりも有利な遊技状態である「時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合は、主に、「１」，「３」，「５」，「７」，「９」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。

【１１８５６】

さらに、第３６実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の「リーチ表示」変動演出の実行時点においては、すべての主図柄が現出可能に構成さ

れている。具体的には、例えば、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合であっても、「２」や「８」の数字を付した同一の主図柄で「リーチ表示」の変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ない、即ち、大当たり種別「通常Ａ」に当選しているのか、大当たり種別「時短Ａ」に当選しているのかが遊技者には判別し得ないように構成し、大当たり中における昇格演出を行って大当たり種別「時短Ａ」に当選したことを報知することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１１８５７】

図５９１（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、大きくは上下方向に３分割され、下側の２／３が第３図柄を変動演出する主表示領域Ｄｍと保留球数などを表示するコクピット表示領域Ｄｂとで構成され、それ以外の上側の１／３が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Ｄｓとなっている。

【１１８５８】

主表示領域Ｄｍは、左・中・右の３つの表示領域Ｄｍ１～Ｄｍ３に区分けされており、その表示領域Ｄｍ１に左図柄列Ｚ１が表示され、表示領域Ｄｍ２に中図柄列Ｚ２が表示され、表示領域Ｄｍ３に右図柄列Ｚ３が表示される。

【１１８５９】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、数字の昇順（または降順）に主図柄が配列され、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動演出が行われる。なお、各図柄列Ｚ１～Ｚ３において、数字の配列をそれぞれ異ならせるように構成してもよい。例えば、左図柄列Ｚ１においては主図柄の数字が降順に現れるように配列する一方、中図柄列Ｚ２及び右図柄列Ｚ３においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列してもよい。

【１１８６０】

また、主表示領域Ｄｍには、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に上・中・下の３段に第３図柄が表示される。この主表示領域Ｄｍの中段部が有効ラインＬ１として設定されており、各遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄に対応する変動演出に際して、左図柄列Ｚ１→右図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に、有効ラインＬ１上に第３図柄が停止表示される。その第３図柄の停止時に有効ラインＬ１上に大当たり図柄の組合せ（同一の主図柄の組合せ）で揃えば、遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄の大当たりとして大当たり動画が表示される。

【１１８６１】

副表示領域Ｄｓは、主表示領域Ｄｍよりも上方に横長に設けられており、更に左右方向に３つの小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３に等区分されている。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３は、それぞれ、キャラクタや予告演出画像を表示する領域である。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３のそれぞれに表示される画像によって、主表示領域Ｄｍにて行われる変動表示の結果として大当たりとなる期待感を遊技者に与えている。

【１１８６２】

コクピット表示領域Ｄｂは、各遊技状態ごとに設定されている特別図柄に対応する第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄに入球された球のうち変動表示（変動演出）が未実行である球（保留球）の数である保留球数を表示する領域である。

【１１８６３】

副表示領域Ｄｓの右の小領域Ｄｓ３には、第１特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図１用第４図柄表示領域８７と、第２特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図２用第４図柄表示領域８８と、主表示用右打ち指示８９とが表示可能に構成されている。

【１１８６４】

特図１用第４図柄表示領域８７は、第１特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図１用保留数表示８７ａと、第１特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変

化可能な特図１用変動領域８７ｂとで構成されている。
【１１８６５】
特図１用保留数表示８７ａは、第１特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄で表示可能に構成されている。具体的には、特図１用保留数表示８７ａが「０」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「１」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「２」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「３」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「４」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。
【１１８６６】
即ち、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第１特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態Ａ」において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ１の保留球数の内容と一致するように表示される。
【１１８６７】
特図１用変動領域８７ｂは、第１特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第１特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄の表示色が、白→赤→橙→黄→緑→水色→青→紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白→赤→・・・と第１特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第１特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。
【１１８６８】
より詳細には、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示内容に対応するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態Ａ」において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。
【１１８６９】
特図２用第４図柄表示領域８８は、第２特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図２用保留数表示８８ａと、第２特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図２用変動領域８８ｂとで構成されている。
【１１８７０】
特図２用保留数表示８８ａは、第２特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄を表示可能に構成されている。具体的には、特図２用保留数表示８８ａが「０」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「１」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「２」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「３」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「４」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。
【１１８７１】
即ち、特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第２特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致

するように表示されるとともに、第２特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態Ｂ」において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ２の保留球数の内容と一致するように表示される。

【１１８７２】

特図２用変動領域８８ｂは、第２特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、特図１用変動領域８７ｂと同様、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第２特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄の表示色が、白→赤→橙→黄→緑→水色→青→紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白→赤→・・・と第２特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第２特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【１１８７３】

より詳細には、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示し、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が青で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示が小当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の表示内容に対応するように表示されるとともに、第２特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態Ｂ」において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。

【１１８７４】

主表示用右打ち指示８９は、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃと常に同期して表示を行うものであり、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中において、常に第３図柄表示装置８１に表示されている。

【１１８７５】

また、主表示用右打ち指示８９は、遊技者に打ち方を示唆する重要な表示情報であるため、第３図柄表示装置８１において遊技中に実行されるその他の表示内容（例えば、主表示領域Ｄｍの中央部分に表示される各図柄列の第３図柄やスーパーリーチ演出など）よりも優先され、最前面（最手前レイヤ）に表示されるように構成されている。

【１１８７６】

第３図柄表示装置８１の実際の表示画面では、図５９１（ｂ）に示すように、例えば、「通常遊技状態Ａ」では、主表示領域Ｄｍに第３図柄の主図柄が合計３個表示される。副表示領域Ｄｓにおいては、左の小領域Ｄｓ１、右の小領域Ｄｓ３に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域Ｄｓ２では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

【１１８７７】

第３６実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第１始動口６４へ入球した場合、又は、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大４回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置３７により示されると共に、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａ若しくは特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａにおいても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域Ｄｂの保留図柄表示領域Ｄｂ１の第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいても示される。

【１１８７８】
第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄには、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球１球（保留球数１回）につき１つの保留図柄（通常の表示態様では「○」図柄（白丸図柄））がそれぞれ表示され、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに表示された保留図柄の表示数に応じて、遊技状態に応じて表示設定（優先表示）されている第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の保留球数が表示される。
【１１８７９】
即ち、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいて、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに１つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が１回であることを示し、第１・第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ，Ｄｂ１ｂにそれぞれ１つずつ計２つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が２回であることを示し、第１～第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｃにそれぞれ１つずつ計３つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が３回であることを示し、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにそれぞれ１つずつ計４つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が４回であることを示す。また、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに保留図柄が表示されていない場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が０回であって保留されている変動演出が存在しないことを示す。
【１１８８０】
なお、第３６実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の第２抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第２特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第１特別図柄の変動演出と第２特別図柄の変動演出とを第３図柄表示装置８１において同時に表示可能に構成してもよい。
【１１８８１】
コクピット表示領域Ｄｂの中央部分には、主表示領域Ｄｍで変動演出が実行されていることを示す実行図柄が表示される実行図柄表示領域Ｄｂ０が設けられている。この実行図柄表示領域Ｄｂ０は、コクピット表示領域Ｄｂの中央部分、即ち、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａの右側に設けられ、保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに表示される各保留図柄より大きい実行図柄が表示されるように構成されている。また、この実行図柄表示領域Ｄｂ０は、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が移動（シフト）して実行図柄として表示される。
【１１８８２】
実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示される実行図柄は、主表示領域Ｄｍで実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の保留図柄が４つ存在する状況において、第１特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示されていた実行図柄が消去された場合、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域Ｄｂ０における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂに表示されていた保留図柄が、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃに表示されていた保留図柄が、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ｄに表示されていた保留図柄が、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。

【１１８８３】
なお、第３６実施形態においては、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄへの入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、それぞれ３回以下、又は、それぞれ５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、コクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置８１に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット８０に、保留球数を示す保留ランプを第１特別図柄および第２特別図柄の最大保留数分の４つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。
【１１８８４】
また、第３図柄表示装置８１において後述する「ノーマルリーチ」演出態様や、「スーパーリーチ」演出態様を実行する場合、大当たり（即ち、各図柄列の第３図柄が揃った状態）を示唆するだけでなく、該「ノーマルリーチ」演出態様や、該「スーパーリーチ」演出態様よりも期待度の高い演出態様への発展を示唆するように構成してもよい。
【１１８８５】
例えば、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコンと、「スペシャルリーチ」演出態様への発展を示唆する「スペシャル」アイコンと、大当たりを示唆する「大当たり」アイコンと、ハズレを示唆する「ハズレ」アイコンと、を用意し、いずれのアイコンが停止するのかを、ルーレット演出などで遊技者の枠ボタン２２の操作によって結果報知するように構成してもよい。
【１１８８６】
このように構成することで、実行中の特別図柄の変動演出がハズレの結果となる場合であっても、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコン等を停止させることで、遊技者に成功の結果となる演出を体感させることができ、遊技の興趣を高めることができる。
【１１８８７】
さらに、上述のように複数のアイコン等によっていずれが停止するのかを演出する場合、アイコン等の組み合わせを複数用意することで、該当の演出への興趣を高めることができる。
【１１８８８】
例えば、ルーレット演出において、４つのアイコンのうち、１つのアイコンを選択するように構成する場合、基本となるアイコンの組み合わせとして、「スーパー」アイコン、「スペシャル」アイコン、「大当たり」アイコン、「ハズレ」アイコンの４つで構成しておき、「ノーマルリーチ」演出態様から「スーパーリーチ」演出態様に発展する変動パターンであれば、「スーパー」アイコンが複数個存在している組み合わせを表示することで、遊技者に対して「スーパーリーチ」演出態様への発展の期待度が高いことを示唆することができる。
【１１８８９】
また、基本となるアイコンの組み合わせのうち、ルーレット演出としての失敗演出となり得るアイコンを「ハズレ」アイコンの１つのみとし、その他の３のアイコンをルーレット演出としての成功結果となり得るアイコンで構成することで、ルーレット演出が成功結果になり易い演出であることを示唆することができる。
【１１８９０】
さらに、大当たりが確定する演出として、例えば「大当たり確定リーチ」を用意しておき、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様の実行中におけるルーレット演出のアイコンの１つとして「大当たり確定リーチ」アイコンを表示するように構成してもよい。このように構成することで、該ルーレット演出で表示されたアイコンの

中に「大当たり確定リーチ」アイコンが存在していることで、該「大当たり確定リーチ」アイコンが選択されれば大当たりが確定するため、遊技者の期待度を効果的に高めることができる。

【１１８９１】

また、アイコンの組み合わせとして、４つのアイコンに「ハズレ」の選択肢が存在しない組み合わせにすることで、演出結果として「ハズレ」を選択し得ないため、必ずいずれかの成功結果が選択され得るように構成することができる。さらに、４つのアイコンすべてが同じアイコンとなる組み合わせを用意しておけば、例えば、４つのアイコンすべてが「スペシャル」アイコンであれば、「ハズレ」を選択し得ないため、大当たり期待度の高い「スペシャルリーチ」演出態様への発展を確定させることができ、同じように、４つのアイコンすべてが「大当たり確定リーチ」アイコンとすれば、「大当たり確定リーチ」への発展を確定させ、さらに該演出への発展後に大当たりも確定することになり、より興趣を高めることができる。また、これらの期待度の高い組み合わせは、「確率変動状態」等に現出するように構成すると、より効果的となる。

【１１８９２】

図６６５に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側には、可動役物２３が設けられている。可動役物２３は剣の形状を模しており、規定状態としての初期状態（図６６５において実線で表示された可動役物２３）においては、第３図柄表示装置８１の右側に、鉛直方向に縦長に配設されている（以下、可動役物２３が初期状態に配設されている位置を「初期位置」と称する場合がある）。そして、可動役物２３の下部であり、かつ、奥行き方向に配設されている役物駆動モータ（図示せず）が駆動されることにより、該可動役物２３の役物回転軸２３ａを軸として、可動役物２３が第３図柄表示装置８１に向かって（即ち、反時計周りに）約８０度傾斜するように可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する（以下、可動役物２３が可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する位置を「可動位置」（図６６５において点線で表示された可動役物２３）と称する場合がある）。

【１１８９３】

この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１において実行される、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり演出中に実行される「チャレンジバトル」演出において可動可能となるように構成されており（図６４５（ａ）参照）、可動状態として該可動役物２３が可動することで、該「チャレンジバトル」演出が成功結果となることを示唆するように構成されている。

【１１８９４】

その他、可動役物２３は、特別図柄の変動演出中に可動することで、大当たり又は小当たりへの当選期待度が高いことを示唆したり、同じく特別図柄の変動演出中に可動することで、第３図柄表示装置８１に表示している第３図柄や保留表示の内容を変化させたり、第３図柄表示装置８１において、特別図柄の変動演出や大当たり演出、小当たり演出などが実行されていないデモ演出中に可動させることで、遊技機を選定中の遊技者に対してアピールする演出を行ったりするように構成してもよい。

【１１８９５】

この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺と同程度の長さで構成されている。また、可動役物２３の可動領域を考慮し、該可動役物２３に近接する領域には遊技球の流下領域を配設しないように構成されている。よって、可動役物２３付近の遊技球の流下領域は、該可動役物２３が初期位置に配設されている状態の右側側方において、遊技球１球が通過可能となる程度の流下領域となるように構成されている。

【１１８９６】

ここで、第３１実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域において、上方側に可動役物２３が配設されており、その下方に第２非電動役物ユニット５５が、さらに、該第２非電動役物ユニット５５の下方に第１非電動役物ユニット５４が配設されていた（図５８５参照）。このため、可動役物２３は第１非電動役物ユニット５４及び第２非電

動役物ユニット５５の配設領域を避けるように配設されており、該可動役物２３の長さは第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺の半分程度の長さで構成されており、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較しても十分な大きさとは言い難いものとなっている。

【１１８９７】

一方、詳細は後述するが、第３６実施形態のパチンコ機１０では、第２非電動役物ユニット５５２の動作態様を、第１非電動役物ユニット５４の動作態様と異なる構成にすることにより、遊技盤１３の右側上方における可動役物２３の可動領域を広く確保することが可能となった。

【１１８９８】

このように構成することで、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技盤１３右側の限られた領域をより効率的に使用することができる。

【１１８９９】

次いで、可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、可動役物２３の右下方向には、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が設けられている。この第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第３６実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。

【１１９００】

ここで、図５８６を参照して、作用物としての第１非電動役物ユニット５４の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図５８６（ａ）は、第１非電動役物ユニット５４を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図５８６（ｂ）は、第１非電動役物ユニット５４が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図５８６（ｃ）は、第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【１１９０１】

図５８６（ａ）に示すように、第１非電動役物ユニット５４は、第１非電開閉板５４ａと、下側第２始動口通路７１ａ１と、下側第２始動口スイッチ７１ａ２と、によって構成されている。上述したように、第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物である。

【１１９０２】

第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、規定動作として、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが正面視右方向へと約４５度傾倒して開放される（図５８６（ｃ）参照）。そして、規定動作として第１非電開閉板５４ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が下側第２始動口７１ａに入球可能となる。また、第１非電動役物ユニット５４内に２の球が入球することで、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。

【１１９０３】

進入流路としての下側第２始動口通路７１ａ１は、開放状態の当接部としての第１非電開閉板５４ａ上を転動してきた遊技球を下側第２始動口スイッチ７１ａ２側へと転動させるための通路であり、正面視右側から左側へと鉛直下方向へ傾斜している。そして、該下側第２始動口通路７１ａ１の左側に下側第２始動口スイッチ７１ａ２が配設されており、該下側第２始動口スイッチ７１ａ２を遊技球が通過することで第２特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ

群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって入球が検知されると、１個の球が賞球として払い出される。

【１１９０４】

次いで、図５８６（ｂ）を参照して、第１非電動役物ユニット５４の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第１非電動役物ユニット５４が閉鎖状態である場合、第１非電開閉板５４ａは鉛直方向上方を向いた状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第１非電動役物ユニット５４内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【１１９０５】

このため、右打ち遊技で発射された球が、第１非電動役物ユニット５４の上流側に配設されている第２非電動役物ユニット５５２（図６６５参照）を通過して鉛直方向下側へと流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第１非電開閉板５４ａによって流下方向が変化することなく、スルーゲート６７を通過して普通電役ユニット７２側へと流下していく。

【１１９０６】

一方、図５８６（ｃ）に示すように、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合、第１非電開閉板５４ａが正面視右方向へと約４５度傾倒した状態となる。この場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第１非電開閉板５４ａ上を転動して正面視左側方向へと流下していき、下側第２始動口通路７１ａ１上を転動し、第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって入球を検知され、第１非電動役物ユニット５４から排出される。

【１１９０７】

また、上述したように、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第３６実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されて図５８６（ｂ）の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第１非電動役物ユニット５４内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【１１９０８】

図６６５に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、作用物としての第１非電動役物ユニット５４の上流側には、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が設けられている。実動体としての第２非電動役物ユニット５５２は、第１非電動役物ユニット５４と同様に電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、該第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５２内に所定数の遊技球（第３６実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが閉鎖されるように構成されている。

【１１９０９】

ここで、図６５７を参照して、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図６５７（ａ）は、第２非電動役物ユニット５５２を図６５６の拡大図Ｂ（図６５６の下部）に示すとおり、ＬＸＸＶａの方向から見た場合における模式的断面図であり、図６５７（ｂ）は、第２非電動役物ユニット５５２が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図６５７（ｃ）は、第２非電動役物ユニット５５２が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【１１９１０】

図６５７（ａ）に示すように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２は、第２非電出没板５５２ａと、上側第２始動口通路７１ｄ１と、上側第２始動口スイッチ７１ｄ２と、によって構成されている。上述したように、第２非電動役物ユニット５５２は電気的に駆動制御されない役物である。

【１１９１１】
実動体としての第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａは、後述する普通電役ユニット７２内の流入口としての第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが遊技盤１３の手前（図６５７（ａ）の左方向）へと水平方向に開放（突出）されるように構成されている（図６５７（ｃ）参照）。この当接部としての第２非電出没板５５２ａが突出することによって、右打ち遊技で発射された球が上側第２始動口７１ｄに入球可能となる。また、第２非電動役物ユニット５５２内に２の球が入球することで、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが閉鎖（没入）されるように構成されている。
【１１９１２】
進入流路としての上側第２始動口通路７１ｄ１は、第２非電動役物ユニット５５２内に入球した球を遊技盤１３の手前側から奥側（図６５７（ａ）の左側から右側）へと遊技球を転動させるための通路であり、奥側（図６５７（ａ）の右側）へ進むにつれて鉛直下方向へ傾斜している。そして、該上側第２始動口通路７１ｄ１の奥側に上側第２始動口スイッチ７１ｄ２が配設されており、該上側第２始動口スイッチ７１ｄ２を遊技球が通過することで第２特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、上側第２始動口スイッチ７１ｄ２によって入球が検知されると、１個の球が賞球として払い出される。
【１１９１３】
次いで、図６５７（ｂ）を参照して、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第２非電動役物ユニット５５２が閉鎖状態である場合、第２非電出没板５５２ａは遊技盤１３の奥行き方向（図６５７（ｂ）の右方向）に没入した状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第２非電動役物ユニット５５２内への入球が不可又は困難となるように構成されている。
【１１９１４】
このため、第２非電動役物ユニット５５２が閉鎖状態である場合、右打ち遊技で発射された球は閉鎖状態となっている第２非電出没板５５２ａによって流下方向が変化することなく、第１非電動役物ユニット５４側（図６６５参照）へと流下していく。
【１１９１５】
一方、図６５７（ｃ）に示すように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が開放状態である場合、第２非電出没板５５２ａが遊技盤１３の正面視手前方向（図６５７（ｃ）の左方向）へと突出して開放されるため、右打ち遊技で発射された球は突出状態となっている第２非電出没板５５２ａ上を転動して遊技盤１３の正面視奥行き方向（図６５７（ｃ）の右方向）へと流下していき、上側第２始動口通路７１ｄ１上を転動し、第２特別図柄の抽選契機となる上側第２始動口スイッチ７１ｄ２によって入球を検知され、第２非電動役物ユニット５５２から排出される。
【１１９１６】
また、上述したように、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５２内に所定数の遊技球（第３６実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが閉鎖（没入）されて図６５７（ｂ）の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第２非電動役物ユニット５５２内への入球が不可又は困難となるように構成されている。
【１１９１７】
ここで、上述したように、第３１実施形態の第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５は、該第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５を構成するすべての部位がベース板６０の正面視手前側に配設されているため、同じくベース板６０の正面視手前側に配設される可動役物２３とは、正面視した場合において同一の遊技領域には配設し得ないように構成されていた。
【１１９１８】

このため、第３１実施形態における可動役物２３は、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設されている領域を避けるように配設する必要があり、第３１実施形態の可動役物２３は、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較すると十分な大きさとは言い難い大きさであった。

【１１９１９】

一方、第３６実施形態の第２非電動役物ユニット５５２は、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａ、上側第２始動口通路７１ｄ１及び上側第２始動口スイッチ７１ｄ２が遊技盤１３に対して奥行き方向に構成されており、ベース板６０よりも正面視奥側に配設されている。そして、該第２非電動役物ユニット５５２内に入球した球が遊技盤１３に対して奥行き方向へと転動するように構成されている。

【１１９２０】

このように構成することで、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技の興趣を向上することができる。また、遊技盤１３右側の領域内に、球の流下通路と、各入球口（即ち、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａ）と、可動役物２３と、を効率よく配設することができる。

【１１９２１】

また、詳細は後述するが、第３６実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」において、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の球が第１非電動役物ユニット５４を開放することとなる作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、２球目の球が第２非電動役物ユニット５５２を開放することとなる流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球し易いように構成されている。

【１１９２２】

よって、「時間短縮状態」において第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２が開放する場合、最初に規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放され易く、その後、指定動作として第２非電動役物ユニット５５２が開放され易いように構成されている。

【１１９２３】

このため、右打ち遊技で発射された球が第２非電動役物ユニット５５２内の上側第２始動口７１ｄに誘導され得る状況である場合、作用物としての第１非電動役物ユニット５４には２の遊技球が入球済みとなっている可能性が高く、その後に発射される遊技球は第２非電動役物ユニット５５２に入球することが遊技者にとって最も有利な状況となる。従って、第２非電動役物ユニット５５２を第１非電動役物ユニット５４よりも球の流下方向上流側に配設することで、指定動作として第２非電動役物ユニット５５２の開放時に発射された球を最短で該第２非電動役物ユニット５５２に入球させることができる。

【１１９２４】

このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、効率的に第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に球を入球させることができ、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができる。

【１１９２５】

その結果、大当たり遊技が終了して「時間短縮状態」に移行し、第３図柄表示装置８１において右打ち遊技を示唆した場合に（図６４７（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）、遊技者が遊技方法に戸惑うことなく第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留することができ、円滑に「連荘状態」を遊技することができる。

【１１９２６】

図６６５に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側であって、第１非電動役物ユニット５４の正面視下側には、スルーゲート６７が設けられている。このスルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ

６７ａ（図５９２参照）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【１１９２７】

スルーゲート６７の正面視下側には、普通電役ユニット７２が配設されている。詳細は後述するが、普通電役ユニット７２内には第１特別図柄及び第２特別図柄の始動口は存在せず、上述した第１非電動役物ユニット５４の始動口である第１非電動役物始動口７６、及び、第２非電動役物ユニット５５２の始動口である第２非電動役物始動口７７が配設されている。即ち、第３６実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球することで、それぞれの球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球し、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２を開放させるように構成されている。

【１１９２８】

ここで、第３６実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球が「４個」貯留可能となるように構成されている。

【１１９２９】

詳細に説明すると、第３６実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通電役ユニット７２は１の開放動作のみ実行可能となるように構成されている。さらに該普通電役ユニット７２は、１の開放動作における最大入球個数が「２個」に設定されている（図６１１参照）。

【１１９３０】

従って、「時間短縮状態」に移行後、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球すると、作用口としての第１非電動役物始動口７６及び流入口としての第２非電動役物始動口７７へと入球する（図６６７～図６７２にて後述）。そして、普通電役ユニット７２に２の球が入球することで、該普通電役ユニット７２は開放動作を終了する。

【１１９３１】

また、上述したように、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されると、該第１非電動役物ユニット５４内に２の遊技球が入球可能となり、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【１１９３２】

さらに、上述したように、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が開放されると、該第２非電動役物ユニット５５２内に２の遊技球が入球可能となり、上側第２始動口スイッチ７１ｄ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【１１９３３】

このように構成することで、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球を「４個」貯留させることができる。

【１１９３４】

ここで、図６６６～図６７２を参照して、普通電役ユニット７２の構成、駆動態様および球の流下態様について説明する。図６６６（ａ）は、普通電役ユニット７２を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図６６６（ｂ）は、図６６６（ａ）のＬＸＸＸＩＶｂの部位の拡大図であって、普通電役ユニット７２内の抵抗部としての経路振分装置７４の模式的断面図であり、図６６６（ｃ）は、図６６６（ａ）のＬＸＸＸＩＶｂの

部位の拡大図であって、経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転した場合の模式的断面図である。

【１１９３５】

図６６６（ａ）に示すように、普通電役ユニット７２は、主に、普通電役開閉板７２ａ、普通電役スイッチ７２ｂ、振分前経路７２ｃ、経路振分装置７４、右側経路７２ｄ、左側経路７２ｅ、減速部７２ｆ、合流部７２ｇ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６、第２非電動役物始動口７７及び普通電役ユニット内排出口７８、によって構成されている。また、減速部７２ｆは第１減速部７２ｆ１、第２減速部７２ｆ２及び第３減速部７２ｆ３によって構成されている。

【１１９３６】

動作体としての普通電役開閉板７２ａは、普通図柄の可変表示結果に応じて普通電役ソレノイド７２ｊ（図５９８参照）によって開閉状態又は閉鎖状態に駆動制御される。普通電役ユニット７２が開放状態となる場合、動作体としての普通電役開閉板７２ａは、正面視左方向へと約６０度傾倒して開放される（図６６７（ａ）参照）。この普通電役開閉板７２ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が進入部としての普通電役ユニット７２に入球可能となる。

【１１９３７】

また、第３６実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」では、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ないように構成することで（図６１１（ａ）参照）、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態となり得ないようにし、「時間短縮状態」より普通電役ユニット７２へ入賞し難いように構成する。一方、「時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、９９／１００）（図６１１（ａ）参照）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」より当たりに当選し易くすることで、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態とし易くし、進入部としての普通電役ユニット７２へ容易に入賞し得るように構成する。

【１１９３８】

なお、「時間短縮状態」のように、普通図柄の当たり確率を「通常遊技状態」から変更する代わりに、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、普通電役開閉板７２ａが開放される時間や、１回の普通図柄の当たりで普通電役開閉板７２ａが開放される回数を変更するものとしても良い。具体的には、「時間短縮状態」において、普通電役開閉板７２ａが開放される時間を「通常遊技状態」よりも長くしたり、１回の当たりで普通電役開閉板７２ａが開放される回数を「通常遊技状態」よりも多くしたりしてもよい。また、「時間短縮状態」において、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役開閉板７２ａの開放時間の長時間化と、普通電役開閉板７２ａの開放回数の多回数化との少なくとも２つを同時に行うようにしてもよい。

【１１９３９】

普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第３６実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に普通電役ユニット７２が所定時間又は最大入賞個数に達するまで作動状態となり、所定図柄以外（第３６実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役ユニット７２が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【１１９４０】

スルーゲート６７の保留球数は最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第２図柄保留ランプ８４（以下、第２図柄保留ランプ８４に関し、説明の便宜上、「普通図柄保留ランプ８４」と称する場合がある）においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ８４は、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の正面視下方右側に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ８４の点灯された数により、保留数を表

示する。
【１１９４１】
なお、普通図柄の可変表示は、第３６実施形態のように、普通図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置３７又は第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ８４の点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７の通過は、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。
【１１９４２】
前提条件として普通図柄の可変表示で当たりに当選し、普通電役開閉板７２ａが開放状態となり、進入部としての普通電役ユニット７２内に流入した球は、該普通電役ユニット７２内に設けられた普通電役スイッチ７２ｂによって検知されることで、１個の球が賞球として払い出されるように構成されている。また、普通電役ユニット７２は、前提条件として普通図柄の可変表示で当たりが導出された場合の１の開放動作における最大入賞個数が「２個」に設定されており（図６１１（ｃ）参照）、普通電役スイッチ７２ｂによって「２個」の入賞が検知されると、特定状態として普通電役開閉板７２ａは閉鎖状態となり、普通電役ユニット７２の１の開放動作を終了するように構成されている。また、普通電役スイッチ７２ｂは普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設されており、普通電役ユニット７２に入球した球を即座に検知可能となるように構成されている。
【１１９４３】
ここで、仮に、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞が発生した場合を想定する。詳細は後述するが、第３６実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」へ移行した場合、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるように構成されているが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において最大入賞個数を超える入賞が発生した場合、第２特別図柄の動的表示が４回以上実行可能となってしまう可能性があり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。
【１１９４４】
詳細に説明すると、「時間短縮状態」において、普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２に遊技球が入球すると、１球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易く、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球が２個貯留され、第１非電動役物ユニット５４は閉鎖する。
【１１９４５】
また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されることで案内手段としての入球口切換弁７５が可動し、次いで進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２球目の球は第２非電動役物始動口７７へと誘導され易くなり、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって指定動作として第２非電動役物ユニット５５２が開放され、該第２非電動役物ユニット５５２に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、第２非電動役物ユニット５５２は閉鎖する。
【１１９４６】
そして、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した２球目の球が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されることで、案内手段としての入球口切換弁７５が再度可動して普通電役ユニット７２の開放開始時の状態に戻るため、次に普通電役ユニット７２に入球した球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易い状態となる。

【１１９４７】
ここで、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４内の下側第２始動口７１ａに遊技球が入球すると、第２特別図柄の動的表示は即座に実行を開始する。よって、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されて該第１非電動役物ユニット５４内に２の球が入球すると、１球目の入球によって第２特別図柄の動的表示が即座に実行され、２球目の入球によって第２特別図柄の動的表示の保留球が１個貯留された状態となる。さらに、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２球目の球によって、指定動作として第２非電動役物ユニット５５２が開放されて該第２非電動役物ユニット５５２内に２の球が入球すると、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、合計で３個貯留された状態となる。
【１１９４８】
従って、この状態で進入部としての普通電役ユニット７２に３球目の球が入球すると、該３球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が再度開放され、該第１非電動役物ユニット５４内に遊技球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球は、保留球数の最大値である４個となる。
【１１９４９】
即ち、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、進入部としての普通電役ユニット７２に２の球が入球した場合は、作用物としての第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、該普通電役ユニット７２に３の球が入球した場合は、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、第２非電動役物ユニット５５２への２の入球と、さらに、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が少なくとも５回実行可能となる。
【１１９５０】
詳細は後述するが、第３６実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示は高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を導出可能となるように構成されているため（図５９５（ｂ）参照）、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて第２特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加することにより、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。
【１１９５１】
従って、普通電役スイッチ７２ｂを動作体としての普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設することにより、普通電役ユニット７２の１の開放動作における最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞を抑制することができ、遊技仕様の想定以上の出玉を抑制することができる。なお、詳細は後述するが、第３６実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」における普通電役ユニット７２の開放動作は１度のみとなるように構成されている。
【１１９５２】
進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した球は、普通電役スイッチ７２ｂを通過すると進入流路としての振分前経路７２ｃへと進入する。振分前経路７２ｃは、鉛直方向に縦長に形成されており、該振分前経路７２ｃの幅は１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、進入部としての普通電役ユニット７２内に複数の球が連続して入球した場合であっても、該複数の球が平行して抵抗部としての経路振分装置７４側に流下していくことはなく、１球ずつ順に流下していく。また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した球が振分前経路７２

ｃを通過して流下する場合、該球は進入流路としての振分前経路７２ｃの中心点から前後左右に逸脱することなく鉛直下方向へと流下していき、該球の中心点が抵抗部としての経路振分装置７４の支持部としての回転軸部７４ａよりも左側となる位置に流下していくように構成されている（図６６６（ｂ）及び図６６６（ｃ）参照）。

【１１９５３】

次いで、図６６６（ｂ）を参照して、抵抗部としての経路振分装置７４の詳細を説明する。図６６６（ｂ）に示すとおり、経路振分装置７４は、主に、回転軸部７４ａ、突起部７４ｂ、重り部７４ｃ、外周曲部７４ｄ、凹部７４ｅによって構成されている。また、凹部７４ｅは、凹部左辺７４ｅ１、凹部右辺７４ｅ２及び角部７４ｅ３によって構成されている。

【１１９５４】

抵抗部としての経路振分装置７４は、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した球を誘導流路としての右側経路７２ｄ又は案内流路としての左側経路７２ｅ（図６６６（ａ）参照）に振り分ける装置であり、電気的に駆動制御されない装置である。この経路振分装置７４は、該経路振分装置７４の上流側の通路である進入流路としての振分前経路７２ｃの中心位置（図６６６（ｂ）の一点鎖線）に対して、やや右側寄りに配設されている（支持部としての回転軸部７４ａが図６６６（ｂ）の一点鎖線よりも右側に位置する）。

【１１９５５】

また、抵抗部としての経路振分装置７４は、該経路振分装置７４の中心部に位置する支持部としての回転軸部７４ａを中心に回転可能に構成されている。そして、経路振分装置７４を構成する接触部としての突起部７４ｂと重り部７４ｃとの重さを比較すると、重り部７４ｃの方が重量があるため、図６６６（ｂ）に示す規定状態としての初期状態（通常時）においては、重り部７４ｃによって正面視反時計回り方向の力が加えられており、かつ、ストッパー（図示せず）によって図６６６（ｂ）に示す状態から反時計方向に回転不可となるように構成されることで初期状態を保持している。よって、抵抗部としての経路振分装置７４は、規定状態としての初期状態からは時計回りにのみ回転可能となるように構成されている。

【１１９５６】

凹部７４ｅを構成する凹部左辺７４ｅ１及び凹部右辺７４ｅ２は、それぞれの辺の長さが遊技球の直径と同程度の長さとなっており、抵抗部としての経路振分装置７４が初期状態にある場合に１の遊技球が普通電役ユニット７２内に入球した場合、該遊技球は必ずこの凹部７４ｅに進入するように構成されている。

【１１９５７】

また、凹部左辺７４ｅ１と凹部右辺７４ｅ２との交点である角部７４ｅ３は、規定状態としての初期状態において、抵抗部としての経路振分装置７４の中心部である支持部としての回転軸部７４ａよりも右側に位置している。よって、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した遊技球が凹部７４ｅに進入した場合、該球は凹部左辺７４ｅ１及び凹部右辺７４ｅ２と接し（図６６７（ｂ）参照）、該球の荷重は経路振分装置７４の中心部である回転軸部７４ａよりも右側に位置することになる。

【１１９５８】

さらに、該球と接触部としての突起部７４ｂとを合わせた荷重は、重り部７４ｃの荷重よりも大きくなる。このため、該球と突起部７４ｂの重みによって抵抗部としての経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度、突起部７４ｂが回転停止部７２ｋと接触するまで回転し（以下、経路振分装置７４が初期状態から回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転した状態を「回転状態」と称する場合がある）、凹部右辺７４ｅ２が右下側へ傾斜することで凹部７４ｅに侵入した遊技球は凹部右辺７４ｅ２の一部である突起部７４ｂ上を右側へと転動し（図６６７（ｃ）の球Ｄ１参照）、誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される。そして、遊技球が接触部としての突起部７４ｂ上から転動しきり、抵抗部としての経路振分装置７４から離れて右側経路７２ｄへ進入すると、該遊技球と突起部７４ｂの重みによって可動状態としての回転状態にあ

った経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻る。

【１１９５９】

このように、初期状態から回転状態に移行する場合には、時計回りに約９０度回転し、回転状態から初期状態に戻る場合には、反時計回りに約９０度回転することで、２の遊技球が連続して経路振分装置７４側に流下してくる場合であっても、迅速に繰り返し同様の動作を実行することで遊技球を振り分けることができる（図６６７及び図６６８参照）。

【１１９６０】

また、図６６６（ｃ）に示すとおり、抵抗部としての経路振分装置７４が回転状態にある場合、該経路振分装置７４の鉛直方向上側の面（進入流路としての振分前経路７２ｃから落下してきた遊技球が経路振分装置７４に衝突する面）は誘導部としての外周曲部７４ｄとなる。さらに、上述したように、経路振分装置７４は、該経路振分装置７４の上流側の通路である振分前経路７２ｃの中心位置（図６６６（ｃ）の一点鎖線）に対して、やや右側寄りに配設されている（支持部としての回転軸部７４ａが図６６６（ｃ）の一点鎖線よりも右側に位置する）ため、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した遊技球が、可動状態としての回転状態にある経路振分装置７４に衝突した場合、該遊技球は外周曲部７４ｄの左側への傾斜部を転動して案内流路としての左側経路７２ｅへと進入するように構成されている（図６６９（ｃ）の球Ｅ２参照）。

【１１９６１】

ここで、上述したように、抵抗部としての経路振分装置７４は、１の遊技球が凹部７４ｅに進入することで時計回りに回転して可動状態としての回転状態となるが、該遊技球が接触部としての突起部７４ｂ上から転動しきると、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに回転して規定状態としての初期状態に戻る。即ち、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した遊技球が回転状態にある経路振分装置７４に衝突する場合とは、普通電役ユニット７２に入球した１球目の遊技球が凹部７４ｅに進入して該経路振分装置７４が回転状態となっている間（遊技球が突起部７４ｂ上から転動しきる前）に、普通電役ユニット７２内に２球目の遊技球が入球して回転状態にある経路振分装置７４に衝突する場合となる（図６６９（ｃ）の球Ｅ２参照）。

【１１９６２】

また、詳細は後述するが、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球した場合にも、１球目の球は誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導され、２球目の球は案内流路としての左側経路７２ｅへと誘導されるように構成されている（図６７１参照）。

【１１９６３】

このように、抵抗部としての経路振分装置７４は、規定状態としての初期状態（図６６６（ｂ）参照）から時計回りに約９０度回転して可動状態としての回転状態（図６６６（ｃ）参照）となり、回転状態から反時計回りに約９０度回転して初期状態に戻ることで、普通電役ユニット７２内に入球した遊技球を誘導流路としての右側経路７２ｄ又は案内流路としての左側経路７２ｅへと誘導可能となるように構成されている。

【１１９６４】

図６６６（ａ）を参照して説明を続ける。誘導流路としての右側経路７２ｄは、経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入した遊技球が可動状態としての回転状態の経路振分装置７４から接触部としての突起部７４ｂ上を右側へ転動してきた場合に通過する経路である。この右側経路７２ｄは、後述する合流部７２ｇに向かって緩やかに左下方向へと傾斜しており、該右側経路７２ｄを通過した球は合流部７２ｇへと進入していく。

【１１９６５】

また、右側経路上壁７２ｄ１は、凹部７４ｅに遊技球が進入し、該遊技球と抵抗部としての経路振分装置７４とが時計回りに回転する場合、該遊技球と接触しない程度の高さに構成されている。換言すると、仮に、可動状態としての回転状態の経路振分装置７４上に流下してきた遊技球が経路振分装置７４の外周曲部７４ｄと衝突し、右側への傾斜部を転

動しようとした場合であっても、外周曲部７４ｄと、右側経路上壁７２ｄ１とに接触し、誘導流路としての右側経路７２ｄ側へは流下し得ないように構成されている（図６６６（ｃ）参照）。

【１１９６６】

このため、当接部としての外周曲部７４ｄと右側経路上壁７２ｄ１とに接触した遊技球は、外周曲部７４ｄ上を左側に転動して案内流路としての左側経路７２ｅへと進入するか、又は、外周曲部７４ｄと右側経路上壁７２ｄ１とに接触した状態で静止し、先に凹部７４ｅに進入していた球が誘導流路としての右側経路７２ｄ側へと転動して抵抗部としての経路振分装置７４が規定状態としての初期状態に戻ることで、静止していた球が凹部７４ｅに進入し、経路振分装置７４とともに時計回りに回転して右側経路７２ｄ側へと流下するように構成されている。

【１１９６７】

このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球した場合に、該２の球が密接した状態を維持したまま合流部７２ｇに到達し得ないようにすることができ、それぞれの球が一定の間隔を空けた状態で合流部７２ｇに到達させることができる。

【１１９６８】

案内流路としての左側経路７２ｅは、可動状態としての回転状態の抵抗部としての経路振分装置７４の上部である誘導部としての外周曲部７４ｄ上を左側に転動してきた遊技球が通過する経路である。この左側経路７２ｅは、後述する減速部７２ｆに向かって緩やかに左下方向へと傾斜しており、該左側経路７２ｅを通過した球は減速部７２ｆへと進入していく。

【１１９６９】

また、左側経路上壁７２ｅ１は、左側経路７２ｅを１の遊技球が転動できる程度の高さに構成されている。従って、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球し、１球目の球が凹部７４ｅに進入し、さらに、２球目の球が左側経路７２ｅへと流下しようとした場合、該２球目の球は、１球目の球と左側経路上壁７２ｅ１とに接触し、左側経路７２ｅへと流下できない状態となる（図６７１（ｂ）の球Ｆ２参照）。

【１１９７０】

このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球した場合であっても、１球目の球と２球目の球が同時に合流部７２ｇに到達し得ず、１球目の球に遅れて２球目の球が合流部７２ｇに到達させることができる。

【１１９７１】

減速部７２ｆは、第１減速部７２ｆ１と、第２減速部７２ｆ２と、第３減速部７２ｆ３と、によって構成されており、案内流路としての左側経路７２ｅに進入した遊技球が３の減速部７２ｆ１～７２ｆ３に衝突することで左右に蛇行し、減速しながら該減速部７２ｆを転動するように構成されている。この減速部７２ｆは、左側経路７２ｅ側にのみ配設されており、右側経路７２ｄ側には配設されていない。よって、規定状態としての初期状態の経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入した遊技球が誘導流路としての右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに到達する時間（図６６７（ｂ）から図６６７（ｄ）までの遊技球Ｄ１の転動時間）と、可動状態としての回転状態の経路振分装置７４に衝突した遊技球が左側経路７２ｅを通過して合流部７２ｇに到達する時間（図６６９（ｃ）から図６７０（ｂ）までの遊技球Ｅ２の転動時間）とを比較すると、右側経路７２ｄを通過した場合の方が約１秒程度、合流部７２ｇに到達する時間が早くなるように構成されている。

【１１９７２】

合流部７２ｇは、誘導流路としての右側経路７２ｄ又は案内流路としての左側経路７２ｅを通過した球が進入する経路である。この合流部７２ｇは、前述した振分前経路７２ｃと同様に、１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、合流部７２ｇを通過した球が下方へと流下する場合、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、鉛直下方向へと流下していく。よっ

て、案内手段としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部に位置している場合には、合流部７２ｇから流下した球は左側傾斜部７５ａと接触し（図６６８（ａ）の球Ｄ１参照）、入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部に位置している場合には、合流部７２ｇから流下した球は右側傾斜部７５ｂと接触する（図６６８（ｃ）の球Ｄ２参照）ように構成されている。

【１１９７３】

案内手段としての入球口切換弁７５は、合流部７２ｇを通過した遊技球を、後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に誘導するための振り分け弁である。この入球口切換弁７５は変更手段として主制御装置１１０によって電気的に制御されており、パチンコ機１０の電源投入時においては第２非電動役物始動口７７の上部に位置している（以下、入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部に位置している状態を「第１位置」と称する場合がある）。

【１１９７４】

また、詳細は後述するが、並列して配設されている第１非電動役物始動口７６と第２非電動役物始動口７７とは、合流部７２ｇの中心位置から左右対称となる位置に配設されている。さらに、上述したように、合流部７２ｇを通過した球が下方へと流下する場合、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、鉛直下方向へと流下していく。このため、案内手段としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置にある場合、合流部７２ｇから流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａに接触し、該球が左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動して第１非電動役物始動口７６へと誘導される（図６６８（ａ）の球Ｄ１参照）。そして、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図５９２参照）がオンされて、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部（以下、入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部に位置している状態を「第２位置」と称する場合がある）に移動するように構成されている。

【１１９７５】

また、案内手段としての入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置にある場合、合流部７２ｇから流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂに接触し、該球が右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動して第２非電動役物始動口７７へと誘導される（図６６８（ｃ）の球Ｄ２参照）。そして、感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球が検知された場合、又は、普通電役ユニット７２の開放動作終了から５秒が経過した場合、のいずれかの場合に入球口切換弁ソレノイド７５ｃがオフされて、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に戻るように構成されている。

【１１９７６】

第１非電動役物始動口７６は、作用口としての第１非電動役物始動口７６に遊技球が入球することで第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａを開放する始動口であり、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６と第２非電動役物始動口７７とは、合流部７２ｇの中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第１非電動役物始動口７６は合流部７２ｇの中心位置から正面視左側に配設されている。

【１１９７７】

さらに、上述したように、第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。なお、第１非電動役物始動口７６への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【１１９７８】

流入口としての第２非電動役物始動口７７は、該第２非電動役物始動口７７に遊技球が入球することで第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａを開放する始動口であり、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６と第２非電動役物始動口７７とは、合流部７２ｇの中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第２非電動役物始動口７７は合流部７２ｇの中心位置から正面視右側に配設されている。

【１１９７９】

さらに、上述したように、第２非電動役物ユニット５５２は電気的に駆動制御されない役物であり、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａは、第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、該第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが開放されるように構成されている。なお、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【１１９８０】

第３６実施形態のパチンコ機１０では、振分前経路７２ｃ、経路振分装置７４、右側経路７２ｄ、左側経路７２ｅ、減速部７２ｆ、合流部７２ｇ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７の構成により、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の遊技球を第１非電動役物始動口７６へ、２球目の遊技球を第２非電動役物始動口７７へ、それぞれ入球可能となるように構成されている。

【１１９８１】

一方、左側排出経路７２ｈは、作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球する予定の遊技球が該第１非電動役物始動口７６に入球し得なかった場合のイレギュラーケースに通過する経路であり、該遊技球は左側排出経路７２ｈを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口７８へと入球し、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａ（図６６２参照）によって検知され、普通電役ユニット７２から排出される。

【１１９８２】

同様に、右側排出経路７２ｉは、流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球する予定の遊技球が該第２非電動役物始動口７７に入球し得なかった場合のイレギュラーケースに通過する経路であり、該遊技球は右側排出経路７２ｉを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口７８へと入球し、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａ（図６６２参照）によって検知され、普通電役ユニット７２から排出される。

【１１９８３】

次いで、図６６７～図６７２を参照して、普通電役ユニット７２内に入球した遊技球の流下態様について説明する。図６６７～図６６８は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が一定以上の間隔を空けて入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図であり、図６６９～図６７０は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が一定以内の間隔で入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図であり、図６７１～図６７２は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が密接した状態で入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。

【１１９８４】

より詳細には、図６６７（ａ）は、１球目の球Ｄ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図６６７（ｂ）は、図６６７（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入し、２球目の球Ｄ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過する状態を示した図であり、図６６７（ｃ）は、図６６７（ｂ）の状態から、１球目の球Ｄ１が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｄ２が振分前経路７２ｃを通過する状態を示した図であり、図６６７（ｄ）は、図６６７（ｃ）の状態から、１球目の球Ｄ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入する状態であり、２球目の球Ｄ２が初期状態に戻った経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入した状態を示した図である。

【１１９８５】
　また、図６６８（ａ）は、図６６７（ｄ）の状態から、１球目の球Ｄ１が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｄ２が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態を示した図であり、図６６８（ｂ）は、図６６８（ａ）の状態から、１球目の球Ｄ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｄ２が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示した図であり、図６６８（ｃ）は、図６６８（ｂ）の状態から、２球目の球Ｄ２が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示した図であり、図６６８（ｄ）は、図６６８（ｃ）の状態から、２球目の球Ｄ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。
【１１９８６】
　さらに、図６６９（ａ）は、１球目の球Ｅ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図６６９（ｂ）は、図６６９（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｅ１が凹部７４ｅに進入し、２球目の球Ｅ２が普通電役ユニット７２内に入球して進入流路としての振分前経路７２ｃを通過する状態を示した図であり、図６６９（ｃ）は、図６６９（ｂ）の状態から、１球目の球Ｅ１が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｅ２が抵抗部としての経路振分装置７４の外周曲部７４ｄ上を転動して左側経路７２ｅへと進入する状態を示した図であり、図６６９（ｄ）は、図６６９（ｃ）の状態から、１球目の球Ｅ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入し、２球目の球Ｅ２が左側経路７２ｅを通過して減速部７２ｆに進入する状態を示した図である。
【１１９８７】
　また、図６７０（ａ）は、図６６９（ｄ）の状態から、１球目の球Ｅ１が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過している状態を示した図であり、図６７０（ｂ）は、図６７０（ａ）の状態から、１球目の球Ｅ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示した図であり、図６７０（ｃ）は、図６７０（ｂ）の状態から、２球目の球Ｅ２が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示した図であり、図６７０（ｄ）は、図６７０（ｃ）の状態から、２球目の球Ｅ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。
【１１９８８】
　さらに、図６７１（ａ）は、１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が密接した状態で開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図６７１（ｂ）は、図６７１（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が密接した状態で進入流路としての振分前経路７２ｃを通過した状態を示した図であり、図６７１（ｃ）は、図６７１（ｂ）の状態から、１球目の球Ｆ１が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｆ２が抵抗部としての経路振分装置７４の外周曲部７４ｄ上を転動して左側経路７２ｅへと進入する状態を示した図であり、図６７１（ｄ）は、図６７１（ｃ）の状態から、１球目の球Ｆ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入し、２球目の球Ｆ２が左側経路７２ｅを通過して減速部７２ｆに進入する状態を示した図である。
【１１９８９】
　また、図６７２（ａ）は、図６７１（ｄ）の状態から、１球目の球Ｆ１が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｆ２が減速

部７２ｆを通過している状態を示した図であり、図６７２（ｂ）は、図６７２（ａ）の状態から、１球目の球Ｆ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示した図であり、図６７２（ｃ）は、図６７２（ｂ）の状態から、２球目の球Ｆ２が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示した図であり、図６７２（ｄ）は、図６７２（ｃ）の状態から、２球目の球Ｆ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。

【１１９９０】

図６６７（ａ）は、１球目の球Ｄ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。図６６７（ａ）は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート６７を通過して普通図柄スイッチ６７ａに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて普通電役開閉板７２ａが開放され、該普通電役開閉板７２ａ上を右打ち遊技で発射された１の球Ｄ１が転動している状態である。

【１１９９１】

よって、図６６７（ａ）の状態では、普通電役スイッチ７２ｂによって入球は検知されていない状態である。また、抵抗部としての経路振分装置７４は初期状態となっており、案内手段としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置で静止した状態となっている。

【１１９９２】

次いで、図６６７（ｂ）は、図６６７（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入し、２球目の球Ｄ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過する状態を示している。即ち、図６６７及び図６６８では、普通電役ユニット７２内に１球目の球Ｄ１が入球した後、一定の時間が経過してから２球目の球Ｄ２が入球したケースとなっている。

【１１９９３】

次いで、図６６７（ｃ）は、図６６７（ｂ）の状態から、１球目の球Ｄ１が可動状態としての回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｄ２が進入流路としての振分前経路７２ｃを通過する状態を示している。図６６７（ｂ）において１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入したため、１球目の球Ｄ１と接触部としての突起部７４ｂの重みによって経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転し、１球目の球Ｄ１が突起部７４ｂ上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される状態となっている。

【１１９９４】

一方、図６６７（ｂ）で２球目の球Ｄ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過したことによって、主制御装置１１０は普通電役ユニット７２に最大入賞個数である「２個」の球が入球したと判断し、動作体としての普通電役開閉板７２ａが閉鎖された状態となっている。そして、普通電役スイッチ７２ｂを通過した２球目の球Ｄ２は、進入流路としての振分前経路７２ｃを通過する状態となっている。

【１１９９５】

次いで、図６６７（ｄ）は、図６６７（ｃ）の状態から、１球目の球Ｄ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入する状態であり、２球目の球Ｄ２が初期状態に戻った経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入した状態を示している。１球目の球Ｄ１は、抵抗部としての経路振分装置７４の接触部としての突起部７４ｂ上を転動しきって誘導流路としての右側経路７２ｄを通過しているため、１球目の球Ｄ１と突起部７４ｂの重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初

期状態に戻っている。そして、２球目の球Ｄ２は、初期状態に戻った経路振分装置７４の凹部７４ｅへと進入した状態となっている。

【１１９９６】

即ち、図６６７～図６６８の流下態様におけるケースでは、１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、該経路振分装置７４が可動状態としての回転状態に回転し、さらに、１球目の球Ｄ１が接触部としての突起部７４ｂから転動しきって該経路振分装置７４が規定状態としての初期状態に戻るまでの期間よりも、１球目の球Ｄ１が経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、２球目の球Ｄ２が経路振分装置７４に到達するまでの期間の方が長い場合の流下態様となっている。

【１１９９７】

次いで、図６６８（ａ）は、図６６７（ｄ）の状態から、１球目の球Ｄ１が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｄ２が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態を示している。合流部７２ｇを通過した１球目の球Ｄ１は、該合流部７２ｇの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。図６６８（ａ）の状態では、遊技球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されていないため、案内手段としての入球口切換弁７５は第１位置である第２非電動役物始動口７７の鉛直方向上側に位置している。

【１１９９８】

また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた１球目の球Ｄ１は、案内手段としての入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａと接触し、該左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動しながら第１非電動役物始動口スイッチ７６ａへと進入していく。

【１１９９９】

一方、図６６７（ｄ）において２球目の球Ｄ２が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入したため、２球目の球Ｄ２と接触部としての突起部７４ｂの重みによって経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転し、２球目の球Ｄ２が突起部７４ｂ上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される状態となっている。

【１２０００】

次いで、図６６８（ｂ）は、図６６８（ａ）の状態から、１球目の球Ｄ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｄ２が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示している。１球目の球Ｄ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図５９２参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動している。

【１２００１】

また、１球目の球Ｄ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球したことによって、該遊技球の自重によって第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａが開放された状態となっている（図５８６（ｃ）参照）。

【１２００２】

一方、抵抗部としての経路振分装置７４の突起部７４ｂ上を転動しきった２球目の球Ｄ２は、誘導流路としての右側経路７２ｄを通過している状態となっている。よって、図６６８（ａ）において可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。

【１２００３】

次いで、図６６８（ｃ）は、図６６８（ｂ）の状態から、２球目の球Ｄ２が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動している状態を示している。合流部７２ｇを通過した２球目の球Ｄ２は、該合流部７２ｇの下方へと流下して案内手段としての入球口切換弁７５と接触する。このとき、案内手段としての入球口切換弁７５は第２位置である第１非電動役物始動口７６の鉛直方向上側に位置している。

【１２００４】

また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた２球目の球Ｄ２は、案内手段としての入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触し、該右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動しながら第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへと進入していく。

【１２００５】

次いで、図６６８（ｄ）は、図６６８（ｃ）の状態から、２球目の球Ｄ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が所定態様である第１位置に移動した状態を示している。２球目の球Ｄ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図５９２参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している。

【１２００６】

また、２球目の球Ｄ２が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球したことによって、該遊技球の自重によって第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａが開放された状態となっている（図６５７（ｃ）参照）。

【１２００７】

ここで、上述したように、図６６７～図６６８の流下態様におけるケースでは、１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、該経路振分装置７４が可動状態としての回転状態に回転し、さらに、１球目の球Ｄ１が接触部としての突起部７４ｂから転動しきって該経路振分装置７４が規定状態としての初期状態に戻るまでの期間よりも、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｄ１と２球目の球Ｄ２との入球間隔の方が長い場合の流下態様となっている。

【１２００８】

このように、１球目の球Ｄ１と２球目の球Ｄ２との入球間隔が一定以上である場合、１球目の球Ｄ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図５９２参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動しきった後に、２球目の球Ｄ２が合流部７２ｇから案内手段としての入球口切換弁７５側へ流下してくるように構成されている。

【１２００９】

このように構成することで、１球目の球Ｄ１と２球目の球Ｄ２との入球間隔が一定以上である場合、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２の球を、１球目は作用口としての第１非電動役物始動口７６に、２球目は流入口としての第２非電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。

【１２０１０】

次に、図６６９～図６７０を参照して、普通電役ユニット７２に２の遊技球が一定以内の間隔で入球した場合の各遊技球の流下態様について説明する。図６６９（ａ）は、１球

目の球Ｅ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。図６６９（ａ）は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート６７を通過して普通図柄スイッチ６７ａに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて動作体としての普通電役開閉板７２ａが開放され、該普通電役開閉板７２ａ上を右打ち遊技で発射された１の球Ｅ１が転動している状態である。

【１２０１１】

よって、図６６９（ａ）の状態では、普通電役スイッチ７２ｂによって入球は検知されていない状態である。また、抵抗部としての経路振分装置７４は初期状態となっており、案内手段としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置で静止した状態となっている。

【１２０１２】

次いで、図６６９（ｂ）は、図６６９（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｅ１が凹部７４ｅに進入し、２球目の球Ｅ２が普通電役ユニット７２内に入球して進入流路としての振分前経路７２ｃを通過する状態を示している。２球目の球Ｅ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過したことによって、主制御装置１１０は普通電役ユニット７２に最大入賞個数である「２個」の球が入球したと判断し、動作体としての普通電役開閉板７２ａが閉鎖された状態となっている。

【１２０１３】

ここで、図６６９（ｂ）と、上述した図６６７（ｂ）と、を比較すると、図６６７（ｂ）における１球目の球Ｄ１と２球目の球Ｄ２との間隔よりも、図６６９（ｂ）における１球目の球Ｅ１と２球目の球Ｅ２との間隔の方が短くなっている。即ち、図６６９～図６７０に示す流下態様は、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した２の球の間隔がより短い場合の流下態様となっている。

【１２０１４】

次いで、図６６９（ｃ）は、図６６９（ｂ）の状態から、１球目の球Ｅ１が可動状態としての回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｅ２が抵抗部としての経路振分装置７４の外周曲部７４ｄ上を転動して案内流路としての左側経路７２ｅへと進入する状態を示している。図６６９（ｂ）において１球目の球Ｅ１が経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入したため、１球目の球Ｅ１と接触部としての突起部７４ｂの重みによって経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転し、１球目の球Ｅ１が突起部７４ｂ上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される状態となっている。

【１２０１５】

一方、２球目の球Ｅ２は、１球目の球Ｅ１によって抵抗部としての経路振分装置７４が回転状態となっている間に該経路振分装置７４へと到達し、当接部としての外周曲部７４ｄと接触する。上述したように、進入流路としての振分前経路７２ｃの幅は遊技球の直径を僅かに上回る程度に構成されているため、２球目の球Ｅ２球が振分前経路７２ｃを通過して流下する場合、該球は振分前経路７２ｃの中心点から左右方向に逸脱することなく鉛直下方向に流下していき、該球の中心点が経路振分装置７４の中心点である支持部としての回転軸部７４ａよりも左側となる位置に流下し、経路振分装置７４と接触する。

【１２０１６】

よって、２球目の球Ｅ２は、誘導部としての外周曲部７４ｄの最上部にあたる位置よりも左側となる位置で外周曲部７４ｄと接触し、該外周曲部７４ｄの左側の傾斜に沿って転動し、案内流路としての左側経路７２ｅへと進入していく（図６６６（ｃ）参照）。

【１２０１７】

また、仮に、２球目の球Ｅ２が当接部としての外周曲部７４ｄと接触し、該外周曲部７４ｄの右側の傾斜に沿って転動しようとした場合であっても、該外周曲部７４ｄと右側経路上壁７２ｄ１（図６６６（ｃ）参照）とに接触して右側経路７２ｄ側へ流下し得ないように構成されている。従って、この場合、外周曲部７４ｄ上を左側に転動して案内流路としての左側経路７２ｅへと進入するか、又は、外周曲部７４ｄと右側経路上壁７２ｄ１と

に接触した状態で静止し、先に凹部７４ｅに進入していた球が右側経路７２ｄ側へと転動して抵抗部としての経路振分装置７４が規定状態としての初期状態に戻ることで、静止していた球が凹部７４ｅに進入し、経路振分装置７４とともに時計回りに回転して右側経路７２ｄ側へと流下するように構成されている。

【１２０１８】

このように、図６６９～図６７０の流下態様におけるケースでは、１球目の球Ｅ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、該経路振分装置７４が可動状態としての回転状態に回転し、さらに、１球目の球Ｅ１が接触部としての突起部７４ｂから転動しきって該経路振分装置７４が規定状態としての初期状態に戻るまでの期間よりも、１球目の球Ｅ１が経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、２球目の球Ｅ２が経路振分装置７４に到達するまでの期間の方が短い場合の流下態様となっている。

【１２０１９】

次いで、図６６９（ｄ）は、図６６９（ｃ）の状態から、１球目の球Ｅ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入し、２球目の球Ｅ２が左側経路７２ｅを通過して減速部７２ｆに進入する状態を示している。１球目の球Ｅ１は抵抗部としての経路振分装置７４の突起部７４ｂ上を転動しきって誘導流路としての右側経路７２ｄを通過しているため、１球目の球Ｅ１と接触部としての突起部７４ｂの重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。

【１２０２０】

一方、案内流路としての左側経路７２ｅを通過した２球目の球Ｅ２は、減速部７２ｆへと進入していく。左側へと傾斜する左側経路７２ｅを通過した２球目の球Ｅ２は、第１減速部７２ｆ１と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｅ２は流下方向を右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら第２減速部７２ｆ２へと向かって流下していく。

【１２０２１】

次いで、図６７０（ａ）は、図６６９（ｄ）の状態から、１球目の球Ｅ１が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過している状態を示している。合流部７２ｇを通過した１球目の球Ｅ１は、該合流部７２ｇの下方へと流下して案内手段としての入球口切換弁７５と接触する。図６７０（ａ）の状態では、遊技球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されていないため、案内手段としての入球口切換弁７５は第１位置である第２非電動役物始動口７７の鉛直方向上側に位置している。

【１２０２２】

また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた１球目の球Ｅ１は、案内手段としての入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａと接触し、該左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動しながら第１非電動役物始動口スイッチ７６ａへと進入していく。

【１２０２３】

一方、第１減速部７２ｆ１と衝突して右下へと流下していた２球目の球Ｅ２は、第２減速部７２ｆ２と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｅ２は流下方向を再度左側へと変化させ、減速しつつ、左下へと流下しながら第３減速部７２ｆ３へと向かって流下していく。

【１２０２４】

次いで、図６７０（ｂ）は、図６７０（ａ）の状態から、１球目の球Ｅ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示している。１球目の球Ｅ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁

ソレノイド７５ｃ（図５９２参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動している。

【１２０２５】

また、１球目の球Ｅ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球したことによって、該遊技球の自重によって第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａが開放された状態となっている（図５８６（ｃ）参照）。

【１２０２６】

一方、第２減速部７２ｆ２と衝突して左下へと流下していた２球目の球Ｅ２は、第３減速部７２ｆ３と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｅ２は流下方向を再度右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら合流部７２ｇへと進入していく。

【１２０２７】

次いで、図６７０（ｃ）は、図６７０（ｂ）の状態から、２球目の球Ｅ２が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動している状態を示している。合流部７２ｇを通過した２球目の球Ｅ２は、該合流部７２ｇの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。このとき、案内手段としての入球口切換弁７５は第２位置である第１非電動役物始動口７６の鉛直方向上側に位置している。

【１２０２８】

また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた２球目の球Ｅ２は、案内手段としての入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触し、該右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動しながら第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへと進入していく。

【１２０２９】

次いで、図６７０（ｄ）は、図６７０（ｃ）の状態から、２球目の球Ｅ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が所定態様である第１位置に移動した状態を示している。２球目の球Ｅ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図５９２参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している。

【１２０３０】

また、２球目の球Ｅ２が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球したことによって、該遊技球の自重によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａが開放された状態となっている（図６５７（ｃ）参照）。

【１２０３１】

このように、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｅ１と２球目の球Ｅ２との入球間隔が短い場合であっても、１球目の球Ｅ１が右側経路７２ｄ側を流下し、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過することになる左側経路７２ｅ側を流下することで、該２の球が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５へ到達するまでの間隔を長くすることができる。そして、１球目の球Ｅ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図５９２参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動しきった後に、２球目の球Ｅ２が合流部７２ｇから案内手段としての入球口切換弁７５側へ流下可能に構成することができる。

【１２０３２】

このように構成することで、１球目の球Ｅ１と２球目の球Ｅ２との入球間隔が一定以内

の場合においても、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２の球を、１球目は作用口としての第１非電動役物始動口７６に、２球目は流入口としての第２非電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。

【１２０３３】

次に、図６７１～図６７２を参照して、普通電役ユニット７２に２の遊技球が密接した状態で入球した場合の各遊技球の流下態様について説明する。図６７１（ａ）は、１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が密接した状態で開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。図６７１（ａ）は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート６７を通過して普通図柄スイッチ６７ａに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて動作体としての普通電役開閉板７２ａが開放され、該普通電役開閉板７２ａ上を右打ち遊技で発射された２の球Ｆ１及びＦ２が密接して転動している状態である。

【１２０３４】

よって、図６７１（ａ）の状態では、普通電役スイッチ７２ｂによって入球は検知されていない状態である。また、抵抗部としての経路振分装置７４は初期状態となっており、案内手段としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置で静止した状態となっている。

【１２０３５】

次いで、図６７１（ｂ）は、図６７１（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が密接した状態で進入流路としての振分前経路７２ｃを通過した状態を示している。１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過したことによって、主制御装置１１０は普通電役ユニット７２に最大入賞個数である「２個」の球が入球したと判断し、動作体としての普通電役開閉板７２ａが閉鎖された状態となっている。

【１２０３６】

また、１球目の球Ｆ１は、規定状態としての初期状態の経路振分装置７４の凹部７４ｅへと進入する。ここで、上述したように、抵抗部としての経路振分装置７４は、該経路振分装置７４の上側の通路である進入流路としての振分前経路７２ｃの中心位置（図６６６（ｂ）の一点鎖線）に対して、やや右側寄りに配設されている（支持部としての回転軸部７４ａが図６６６（ｂ）の一点鎖線よりも右側に位置する）。さらに、凹部左辺７４ｅ１と凹部右辺７４ｅ２との交点である角部７４ｅ３は、経路振分装置７４の中心部である回転軸部７４ａよりも右側に位置している（図６６６（ｂ）参照）。

【１２０３７】

よって、１球目の球Ｆ１が凹部７４ｅへと進入した場合、該１球目の球Ｆ１は、進入流路としての振分前経路７２ｃを流下中の状態、即ち、球Ｆ１の中心点が図６６６（ｂ）に示す一点鎖線上を流下している状態と比べると、若干ながら右側にずれて凹部７４ｅへと進入する。このため、１球目の球Ｆ１と密接した状態で流下してきた２球目の球Ｆ２は、右側にずれた１球目の球Ｆ１との接触により、該１球目の球Ｆ１上を左側へと転動しようとする。しかしながら、１球目の球Ｆ１と密接した状態の２球目の球Ｆ２は、左側経路上壁７２ｅ１とも接触するため、左側経路７２ｅ側へと転動することができず、１球目の球Ｆ１の上部に静止した状態となる。

【１２０３８】

次いで、図６７１（ｃ）は、図６７１（ｂ）の状態から、１球目の球Ｆ１が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｆ２が抵抗部としての経路振分装置７４の外周曲部７４ｄ上を転動して左側経路７２ｅへと進入する状態を示している。図６７１（ｂ）において１球目の球Ｆ１が経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入したため、１球目の球Ｆ１と接触部としての突起部７４ｂの重みによって経路振分

装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転し、突起部７４ｂ上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される状態となっている。

【１２０３９】

一方、図６７１（ｂ）において、１球目の球Ｆ１と左側経路上壁７２ｅ１とに接触して静止状態となっていた２球目の球Ｆ２は、１球目の球Ｆ１が抵抗部としての経路振分装置７４とともに時計回りに回転したことで、案内流路としての左側経路７２ｅへと転動するスペースが生じ、該左側経路７２ｅ側へと転動していく。

【１２０４０】

次いで、図６７１（ｄ）は、図６７１（ｃ）の状態から、１球目の球Ｆ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入し、２球目の球Ｆ２が左側経路７２ｅを通過して減速部７２ｆに進入する状態を示している。１球目の球Ｆ１は抵抗部としての経路振分装置７４の接触部としての突起部７４ｂ上を転動しきって誘導流路としての右側経路７２ｄを通過しているため、１球目の球Ｆ１と突起部７４ｂの重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。

【１２０４１】

一方、案内流路としての左側経路７２ｅを通過した２球目の球Ｆ２は、減速部７２ｆへと進入していく。左側へと傾斜する左側経路７２ｅを通過した２球目の球Ｆ２は、第１減速部７２ｆ１と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｆ２は流下方向を右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら第２減速部７２ｆ２へと向かって流下していく。

【１２０４２】

次いで、図６７２（ａ）は、図６７１（ｄ）の状態から、１球目の球Ｆ１が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過している状態を示している。合流部７２ｇを通過した１球目の球Ｆ１は、該合流部７２ｇの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。図６７２（ａ）の状態では遊技球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されていないため、案内手段としての入球口切換弁７５は第１位置である第２非電動役物始動口７７の鉛直方向上側に位置している。

【１２０４３】

また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた１球目の球Ｆ１は、入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａと接触し、該左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動しながら第１非電動役物始動口スイッチ７６ａへと進入していく。

【１２０４４】

一方、第１減速部７２ｆ１と衝突して右下へと流下していた２球目の球Ｆ２は、第２減速部７２ｆ２と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｆ２は流下方向を再度左側へと変化させ、減速しつつ、左下へと流下しながら第３減速部７２ｆ３へと向かって流下していく。

【１２０４５】

次いで、図６７２（ｂ）は、図６７２（ａ）の状態から、１球目の球Ｆ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示している。１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図５９２参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動している。

【１２０４６】
　また、１球目の球Ｆ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球したことによって、該遊技球の自重によって、規定動作として第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａが開放された状態となっている（図５８６（ｃ）参照）。
【１２０４７】
　一方、第２減速部７２ｆ２と衝突して左下へと流下していた２球目の球Ｆ２は、第３減速部７２ｆ３と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｆ２は流下方向を再度右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら合流部７２ｇへと進入していく。
【１２０４８】
　次いで、図６７２（ｃ）は、図６７２（ｂ）の状態から、２球目の球Ｆ２が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動している状態を示している。合流部７２ｇを通過した２球目の球Ｆ２は、該合流部７２ｇの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。このとき、案内手段としての入球口切換弁７５は特定態様である第２位置である第１非電動役物始動口７６の鉛直方向上側に位置している。
【１２０４９】
　また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた２球目の球Ｆ２は、入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触し、該右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動しながら第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへと進入していく。
【１２０５０】
　次いで、図６７２（ｄ）は、図６７２（ｃ）の状態から、２球目の球Ｆ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示している。２球目の球Ｆ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図５９２参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している。
【１２０５１】
　また、２球目の球Ｆ２が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球したことによって、該遊技球の自重によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａが開放された状態となっている（図５８７（ｃ）参照）。
【１２０５２】
　このように、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球した場合であっても、１球目の球Ｆ１が右側経路７２ｄ側を流下し、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過することになる左側経路７２ｅ側を流下することで、該２の球が合流部７２ｇから入球口切換弁７５側へ流下するタイミングをずらすことができる。そして、１球目の球Ｆ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図５９２参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動しきった後に、２球目の球Ｆ２が合流部７２ｇから入球口切換弁７５側へ流下可能に構成することができる。
【１２０５３】
　このように構成することで、２の遊技球が密接した状態で進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した場合でも、１球目は作用口としての第１非電動役物始動口７６に、２球目は流入口としての第２非電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７

２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。
【１２０５４】
即ち、図６６７～図６７２において説明したように、普通電役ユニット７２に２の遊技球が入球した場合、該２の球の流下態様が如何様な場合であっても、１球目の球を作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球させ、２球目の球を流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。
【１２０５５】
なお、普通電役ユニット７２に入球した球が想定外の流下態様となって、第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に入球しなかった場合、左側排出経路７２ｈ又は右側排出経路７２ｉを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口７８に入球するように構成されている（図６６０及び図６６１参照）。
【１２０５６】
図６６５に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように抵抗部としての遊技釘等が周辺に植設されている。第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図５９２参照）で第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。
【１２０５７】
普通電役ユニット７２の球の流下方向下流側であって、該普通電役ユニット７２の正面視左側には小入賞口ユニット７３が配設されている。この小入賞口ユニット７３には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された小入賞口開閉板７３ａと、該小入賞口開閉板７３ａを開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド７３ｂ（図５９２参照）と、小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃと、特定領域７３ｄと、小入賞口ユニット７３内に流入した球を排出するための排出口７３ｈと、が設けられている。また、特定領域７３ｄは、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された特定領域開閉板７３ｅと、該特定領域開閉板７３ｅを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド７３ｆ（図５９２参照）と、特定領域７３ｄを通過する球を検知可能な特定領域スイッチ７３ｇとで構成される。
【１２０５８】
小入賞口開閉板７３ａは、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板７３ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、規定状態としての閉鎖状態）を維持して、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球が突出状態の小入賞口開閉板７３ａ上を転動し、可変入賞装置６５側へと流下していくように構成されている。そして、第２特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板７３ａが小入賞口ソレノイド７３ｂ（図５９２参照）によって遊技盤１３盤面内へと没入駆動され、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球は小入賞口ユニット７３内に流入可能な状態となる。
【１２０５９】
小入賞口ユニット７３内に流入した球は、該小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃによって検知された後、同じく小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域７３ｄ側へと流下する。また、小入賞口スイッチ７３ｃによって球が検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【１２０６０】
第３６実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３の開放回数が１０回に設定され、開放時間が「０．１秒」に設定され、小入賞口ユニット７３が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「１．２秒」に設定される（後述する図６０６参照）。即ち、第２特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット７３の開放時間の合計時間が「１．０秒」に設定される。なお、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３への最大入賞個数は「１０個」に設定される（図６０６参照）。
【１２０６１】
小入賞口ユニット７３内であって、小入賞口スイッチ７３ｃの下流側には、特定領域開閉板７３ｅが配設されている。特定領域開閉板７３ｅは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板７３ｅは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域７３ｄの上流側（小入賞口スイッチ７３ｃ側）から流下する球を特定領域開閉板７３ｅの上面を転動させて小入賞口ユニット７３内の誘導流路としての排出口７３ｈ側（特定領域開閉板７３ｅの正面視右側）へと流下させることで、小入賞口ユニット７３内に流入した球の特定領域７３ｄへの流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第３６実施形態では、可動状態としての小入賞口ユニット７３の開放時）に基づいて、特定領域開閉板７３ｅが特定領域ソレノイド７３ｆ（図５９２参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、案内流路としての特定領域７３ｄ内（特定領域スイッチ７３ｇ側）に球が流入可能な状態となる。
【１２０６２】
特定領域７３ｄ内に流入した球は、該特定領域７３ｄ内に設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第３６実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合、第１特別図柄又は第２特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、１種２種混合機）。特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタＣＫ（図５９７参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ７３ｇによる賞球の払い出しは無いように構成されている。
【１２０６３】
小入賞口ユニット７３の球の流下方向下流側であって、該小入賞口ユニット７３の正面視左側には可変入賞装置６５が配設されている。この可変入賞装置６５には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板６５ａが設けられている。
【１２０６４】
大入賞口開閉板６５ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板６５ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置６５の上流側（可変入賞装置６５の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板６５ａの上面を転動させて可変入賞装置６５の下流側（可変入賞装置６５の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第１特別図柄又は第２特別図柄において大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板６５ａが大入賞口ソレノイド６５ｂ（図５９２参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、可変入賞装置６５内に球が流入可能な状態となる。
【１２０６５】
可変入賞装置６５内に流入した球は、該可変入賞装置６５内に設けられた大入賞口スイッチ６５ｃによって検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。
【１２０６６】

可変入賞装置６５の球の流下方向下流側であって、該可変入賞装置６５の正面視左側には、球が入球することにより１個の球が賞球として払い出される右側一般入賞口６３ａが配設されている。この右側一般入賞口６３ａは、右打ち遊技で発射した球が入球し得る第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５の流下方向下流側に配設されているため、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入球しなかった球が入球し得る。

【１２０６７】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、該右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【１２０６８】

普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａの正面視上方には壁部７９が配設されている。この壁部７９は、遊技盤１３から水平方向に板状に形成されており、第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａの下部（回転軸部）から右側一般入賞口６３ａの上方まで、円弧状に連続して形成されている。

【１２０６９】

また、壁部７９の左側先端部は、第１始動口６４の下方まで達しているため、左打ち遊技で発射した球が第１始動口６４に入球せずに該第１始動口６４の左右から流下した場合、該球は壁部７９上を左下方向へと転動し、該壁部７９上を転動しきって後述するアウト口６６へと入球する。よって、壁部７９により、左打ち遊技で発射した球は、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａへは入球不可又は困難となるように構成されている。

【１２０７０】

さらに、右打ち遊技で発射した球が、例えば、スルーゲート６７及び普通電役ユニット７２を通過し、閉鎖状態の小入賞口開閉板７３ａと勢いよく接触して飛び跳ねた場合、該球は壁部７９の下側の面と接触して小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上に落下し、小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上を転動して右側一般入賞口６３ａ方向へと流下していく。よって、壁部７９により、右打ち遊技で発射した球は、第１始動口６４、又は、遊技盤１３の正面視左下側に配設された一般入賞口６３へは入球不可又は困難となるように構成されている。

【１２０７１】

次いで、第３図柄表示装置８１の左側下方には風車が配設されている。風車は、主に、軸部と羽根部とで構成されている。羽根部には中心軸線方向に貫通する貫通孔が形成されており、支持部としての軸部が羽根部の貫通孔に挿通され、該軸部が遊技盤１３に植設されることにより、誘導部としての風車の羽根部が回転自在となるように構成されている。また、羽根部は３の羽根によって構成されており、該３の羽根は、軸部の中心から外径方向に向かって延びる形で等間隔に（即ち、それぞれの羽根が１２０度の角度で）形成されている。

【１２０７２】

よって、遊技領域に発射された遊技球が流下し、風車上方に配設された進入流路としての寄り釘領域を通過し、風車と衝突する場合、規定状態として羽根部が静止している状態において寄り釘から遊技球が流下すると、接触部としての羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで誘導流路としての風車右側領域に遊技球を引導可能となる。

【１２０７３】
　また、寄り釘から遊技球が連続して流入する場合、１球目の遊技球が羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に１球目の遊技球を引導可能とし、さらに、可動状態として羽根部が回転している状態において、２球目の遊技球が当接部としての羽根部の他面と衝突することにより、案内流路としての風車左側領域に遊技球を引導可能に構成されている
【１２０７４】
　さらに、羽根部が回転する場合、いずれの方向（即ち、時計回り又は反時計回り）にも回転可能に構成されているため、遊技球が羽根部と衝突した場合の流下方向は左右いずれの方向にも引導可能となる。
【１２０７５】
　遊技盤１３の下側における右方向の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図５８３参照）を通じて視認することができる。
【１２０７６】
　さらに、遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。いずれの入賞口（入球口）６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３にも入球しなかった球はアウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の接触部としての釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３に入賞した球も、アウト口６６を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機１０外へと排出される。
【１２０７７】
　以上、説明したように、第３６実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に経路振分装置７４を配設し、普通電役ユニット７２内に入球した２の球の間隔が一定以内である場合に、１球目の球を右側経路７２ｄへ、２球目の球を左側経路７２ｅへと誘導するように構成する。
【１２０７８】
　そして、左側経路７２ｅ側に減速部７２ｆを配設し、該左側経路７２ｅ側に転動した球の流下速度を効果的に減速させ、入球口切換弁７５へ流下するまでの期間が長くなるように構成する。
【１２０７９】
　このように構成することで、普通電役ユニット７２内に入球した２の球の流下態様が如何様な場合であっても、１球目の球が合流部７２ｇから入球口切換弁７５側へ流下してから、２球目の球が合流部７２ｇから入球口切換弁７５側へ流下するまでに、一定の期間を有するように構成することができる。
【１２０８０】
　そして、１球目の球を第１非電動役物始動口７６に入球させ、２球目の球を第２非電動役物始動口７７に入球させることができ、それぞれの入球によって第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２を開放させることで、第２特別図柄の動的表示の保留球を「４個」貯留させることができる。
【１２０８１】
　その結果、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球を「４個」貯留させることができる。
【１２０８２】
　その他、第３６実施形態におけるパチンコ機１０は、第３１実施形態乃至第３５実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。
　＜第３７実施形態＞
　次いで、図６７３を参照して、本発明を適用した第３７実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第３７実施形態のパチンコ機１０について、第３１実施形態及び第

３６実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第３７実施形態のパチンコ機１０の説明において、第３１実施形態及び第３６実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第３１実施形態及び第３６実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【１２０８３】

第３６実施形態のパチンコ機１０では、第２非電動役物ユニット５５２が第１非電動役物ユニット５４の直上に配設されており、右打ち遊技で発射された球が第２非電動役物ユニット５５２に入球するまでに一定の期間を要するように構成されていた。

【１２０８４】

このため、「時間短縮状態」において右打ち遊技で球を発射した場合に、普通電役ユニット７２への入球を経て第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２にそれぞれ２の球を入球させ、第２特別図柄の動的表示の保留球を４つ貯留させるまでに一定の期間を要し、この点において、さらなる向上が求められる。

【１２０８５】

第３７実施形態のパチンコ機１０は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、「時間短縮状態」において右打ち遊技で球を発射した場合に、より迅速に第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２にそれぞれの２の球を入球させることができる遊技機を提供することを目的としている。

【１２０８６】

より具体的には、例えば、第３７実施形態のパチンコ機１０では、第２非電動役物ユニット５５２を、遊技球が遊技領域に進入する進入地点である戻り球防止部材６８により近い位置に配設し、より迅速に第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２にそれぞれの２の球を入球させることができる遊技機を提供することを目的としている。

【１２０８７】

本目的を達成するために、第３７実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、発射された遊技球が所定位置を超えた場合に遊技盤に形成された遊技領域に進入する遊技機であって、前記第３可動体は、前記第２可動体よりも前記所定位置に近い位置に配設された。

【１２０８８】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての進入部を備え、所定条件としての前提条件を備え、第１可動体としての動作体を備え、第２可動体としての作用物を備え、所定の動作としての規定動作を備え、第１入球部としての作用口を備え、第１検出部としての検知部を備え、第３可動体としての実動体を備え、特定の動作としての指定動作を備え、第２入球部としての流入口を備え、第２検出部としての感知部を備え、誘導手段としての案内装置を備え、第１状態としての所定態様を備え、第２状態としての特定態様を備え、切替手段としての切替装置を備え、所定位置としての所定地点を備える。

【１２０８９】

なお、例えば、遊技球を流入させる流入部として、本実施形態では普通電役ユニット７

２への入球部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口等でもよい。

【１２０９０】

また、例えば、特定の動作として、本実施形態では、第２非電動役物ユニット５５の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１２０９１】

さらに、例えば、特定の動作を実行可能な第３可動体として、本実施形態では第２非電動役物ユニット５５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【１２０９２】

また、例えば、誘導手段の状態を切り替える切替手段として、本実施形態では入球口切換弁７５の駆動制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける駆動制御や、球が流入することにより流路が切り替わる駆動制御、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な駆動制御、球が特定の入球口へ入球可能とする駆動制御、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な駆動制御などが挙げられる。

【１２０９３】

さらに、例えば、所定の動作として、本実施形態では、第１非電動役物ユニット５４の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１２０９４】

また、例えば、所定条件として、本実施形態では普通図柄の可変表示の当たり当選を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１２０９５】

なお、例えば、遊技球の入球を検出するための第１検出部又は第２検出部として、本実施形態では第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ又は第２非電動役物始動口スイッチ７７ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与することとなるスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで

確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチなどが挙げられる。

【１２０９６】

さらに、例えば、所定選択要素より遊技者にとって有利な特定選択要素として、本実施形態では小当たりを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与可能となる要素、有利な遊技状態に移行可能となる要素、変動演出における１演出の結果が失敗と判断し得ない要素、遊技者にとって有益な情報を付与可能な要素などが挙げられる。

【１２０９７】

また、例えば、選択要素を選択可能な所定一覧として、本実施形態では大当たり乱数テーブル２０２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果を抽出し得る一覧、普通図柄の可変表示の抽選結果を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の終了条件として抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の停止パターンを抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の実行期間を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の継続回数を抽出し得る一覧、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素を抽出し得る一覧などが挙げられる。

【１２０９８】

さらに、例えば、遊技球が入球する第２入球部として、本実施形態では第２非電動役物始動口７７を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【１２０９９】

また、例えば、所定の動作を実行可能な第２可動体として、本実施形態では第１非電動役物ユニット５４を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【１２１００】

さらに、例えば、流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体として、本実施形態では普通電役開閉板７２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置への入球を可能とする開閉板や、小入賞口への入球を可能とする開閉板、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける振分手段や、球が流入することにより流路が切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、遊技者の操作によ

って遊技球が流入可能となる振分手段、或いは、遊技者の操作によって遊技球が発射可能となる発射駆動源などが挙げられる。

【１２１０１】

また、例えば、遊技球が入球する第１入球部として、本実施形態では第１非電動役物始動口７６を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選することで入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【１２１０２】

さらに、例えば、所定一覧から抽出手段によって抽出され得る選択要素として、本実施形態では大当たり、小当たり又はハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果として抽出され得る要素、普通図柄の可変表示の抽選結果として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果として抽出され得る要素、特定の遊技状態の終了条件として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の停止パターンとして抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の実行期間として抽出され得る要素、特定の遊技状態の継続回数として抽出され得る要素、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素などが挙げられる。

【１２１０３】

また、例えば、遊技球を所定流路に誘導する誘導手段として、本実施形態では入球口切換弁７５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける構造物や、球が流入することにより流路が切り替わる構造物、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な構造物、球が特定の入球口へ入球可能とする構造物、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な構造物などが挙げられる。

【１２１０４】

さらに、例えば、第１状態又は第２状態として、本実施形態では入球口切換弁７５の初期状態又は入球口切換弁７５の駆動状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入前における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入直後における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入前の状態、遊技機の電源投入後の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動前の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動後の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の実行中における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の停止時における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、普通図柄の可変表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、遊技球が特定の入球口に入球することに基づいて可動体が可動した状態、複数の可動体が、上記のいずれかの状態にある場合などが挙げられる。

【１２１０５】

また、例えば、所定一覧の中から１の選択要素を抽出可能な抽出手段として、本実施形態では大当たり乱数の抽出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たり乱数カウンタの抽出処理、大当たり種

別カウンタの抽出処理、小当たり種別カウンタの抽出処理、停止パターン選択カウンタの抽出処理、変動種別カウンタの抽出処理、普図当たりカウンタの抽出処理、転落乱数カウンタの抽出処理、変動演出を決定するための抽選カウンタの抽出処理などが挙げられる。

【１２１０６】

さらに、例えば、遊技を進行する進行手段として、本実施形態では変動開始処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行を進行する手段、普通図柄の可変表示の実行を進行する手段、特別図柄の動的表示の変動演出を進行する手段、遊技者による遊技を実行可能に進行する手段などが挙げられる。

【１２１０７】

また、例えば、通常遊技状態より遊技者に有利な有利遊技状態として、本実施形態では「時間短縮状態」を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態などが挙げられる。

【１２１０８】

さらに、例えば、遊技状態を変更可能な遊技状態変更手段として、本実施形態では時短フラグ２０３ｋを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、普通電役の開放時間を変更可能なフラグなどが挙げられる。

【１２１０９】

また、例えば、所定の遊技価値が得られないことに関する所定選択要素として、本実施形態ではハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与し得ない要素、変動演出における１演出の結果が失敗となる要素などが挙げられる。

【１２１１０】

さらに、例えば、複数種類の設定一覧から１の設定一覧を設定可能な設定手段として、本実施形態では設定変更処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、複数種類の抽選テーブルから１の抽選テーブルを選択する機能、複数種類の選択一覧から１の選択一覧を選択する機能などが挙げられる。

【１２１１１】

また、例えば、遊技者による所定操作として、本実施形態では遊技球の発射を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。

【１２１１２】

さらに、例えば、遊技球が遊技領域に進入し得る所定位置として、本実施形態では戻り球防止部材６８を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射される場合の発射開始位置、遊技球が特定の領域に進入することとなる位置、遊技球が特定の入球口や入球装置に入球することとなる位置、遊技球が遊技盤１３から排出されることとなる位置、賞球が払い出される場合における払い出し開始位置、払い出された賞球を遊技機から排出することとなる位置などが挙げられる。

【１２１１３】

ここで、図６７３を参照して、第３７実施形態の遊技盤１３の具体的構成について説明する。まず、図６７３に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａ、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄の小当たりが発生

した場合に開放される小入賞口ユニット７３、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７１ｄ、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ球が入球可能となる普通電役ユニット７２、開放状態となることで下側第２始動口７１ａへ球が入球可能となる第１非電動役物ユニット５４、開放状態となることで上側第２始動口７１ｄへ球が入球可能となる第２非電動役物ユニット５５２、可動役物２３、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。

【１２１１４】

一般入賞口６３、右側一般入賞口６３ａ、第１始動口６４、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、第１非電動役物ユニット５４、第２非電動役物ユニット５５２、スルーゲート６７、普通電役ユニット７２、可動役物２３、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図５８３参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。

【１２１１５】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図５８３参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【１２１１６】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図５９２参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図６７３の左上部）には所定地点としての戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図６７３の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第３７実施形態では、所定地点に近接した領域に球を打ち出すこととなる左打ち遊技において、第１始動口６４又は一般入賞口６３へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｄ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａに球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、所定地点から一定以上離れた領域に球を打ち出すこととなる右打ち遊技において、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｄ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａへ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４又は一般入賞口６３に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【１２１１７】

また、内レール６１の右下側の先端部と外レール６２の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材７０がベース板６０に打ち込んで固定されている。

【１２１１８】
遊技領域の正面視左側下部（図６７３の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が、ベース板６０に固定されて配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図５９２参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。
【１２１１９】
第３７実施形態のパチンコ機１０では、遊技者がこの特別図柄表示装置３７を確認することで、各特別図柄の動的表示の実行状態や各特別図柄の動的表示の保留球数などを判別できるように構成されているため、作用物としての特別図柄表示装置３７は、遊技球や第３図柄表示装置８１、可動役物２３等によって遮蔽され得ないように、遊技盤１３の最下段にあたる位置であり、かつ、視認性を確保するために、ベース板６０よりも手前であって、遊技盤１３の最前面となる位置に配設されている。
【１２１２０】
状態ＬＥＤ群３７ａは、後述する第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄに入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウンドを、単に「Ｒ」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態ＬＥＤ群３７ａの点灯状態により示される。なお、状態ＬＥＤ群３７ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。
【１２１２１】
なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置６５を開閉する大入賞口開閉板６５ａが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第３７実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉板６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板６５ａの開放中に球が１０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。
【１２１２２】
特別ＬＥＤ群３７ｂは、６個のＬＥＤで構成された上方ＬＥＤ群３７ｂ１と、同じく６個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３７ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。上方ＬＥＤ群３７ｂ１は、第１始動口６４への球の入球に基づいて実行される第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２は、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの球の入球に基づいて実行される第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。
【１２１２３】
具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第３７実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第３７実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。
【１２１２４】
また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第３７実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第３７実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。
【１２１２５】

いずれのＬＥＤ群３７ｂ１，３７ｂ２においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示され、判定結果が小当たりである場合には、該小当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示される。各ＬＥＤ群の停止パターンの詳細については、後述する。

【１２１２６】

本パチンコ機１０では、第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口６４，７１ａ又は７１ｂに応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。また、第２特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、小入賞口ユニット７３及び後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図５９２参照）を開閉駆動する。そして、小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域ソレノイド７３ｆの開放に伴って後述する特定領域スイッチ７３ｇ（図５９２参照）によって球が検知された場合には、第２特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。

【１２１２７】

第３７実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ａ」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図５９６（ａ）参照）。また、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｂ」と称する場合がある）」が用意されている（図５９６（ｂ）参照）。

【１２１２８】

また、第３７実施形態において判定される小当たり種別としては、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて、小入賞口ユニット７３が１回開放する「１ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たりＡ」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット７３が１回、可変入賞装置６５が９回、それぞれ開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｃ」と称する場合がある）」が用意されている（図５９７参照）。

【１２１２９】

ここで、「通常遊技状態」とは、「時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率及び小当たり確率が一定確率であって、かつ、普通図柄の当たり確率が「時間短縮状態」の時より低い状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「時間短縮状態」と大当たり確率及び小当たり確率が同等である一方、「時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態である。

【１２１３０】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【１２１３１】

なお、第３７実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第１特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊

技状態Ａ」と、右打ち遊技が禁止されておらず、「時間短縮状態」の終了後の第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している「通常遊技状態Ｂ」と、が発生可能に構成されている（図５９９参照）。

【１２１３２】

「通常遊技状態Ａ」は、ＲＡＭクリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点において第２特別図柄の保留球数が残存していない場合、大当たり種別「通常Ａ」への当選後又は、「通常遊技状態Ｂ」の終了後に移行される遊技状態であり、上述したように、右打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第１始動口６４へ球を入賞させる遊技を行うことが可能に構成されている（図５９９参照）。

【１２１３３】

「通常遊技状態Ｂ」（以下、「通常遊技状態Ａ」と「通常遊技状態Ｂ」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態であり、該第２特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで継続される。なお、第３７実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示が第１特別図柄の動的表示より優先的に実行される（所謂、特図２優先変動）ように構成されている。

【１２１３４】

また、この「通常遊技状態Ｂ」は、上述したように、右打ち遊技が禁止されておらず、右打ち遊技によってスルーゲート６７によって球が検知された場合であっても、上記警報音および警報表示が実行されないように構成されている。そして、この「通常遊技状態Ｂ」において、残存しているすべての第２特別図柄の動的表示の保留球が実行された後に、「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【１２１３５】

次いで、「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなることを「時短機能」と称する場合がある）。この「時間短縮状態」は、遊技盤１３の正面視右側下部に設けられた普通電役ユニット７２が開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ入球し易い状態となる。

【１２１３６】

即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役ユニット７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を普通電役ユニット７２へ入賞させ易く、また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が、作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球することに基づいて開放される第１非電動役物ユニット５４、又は、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球することに基づいて開放される第２非電動役物ユニット５５２、の、２の非電動役物に入球させ易くなるように構成されている。

【１２１３７】

また、詳細は後述するが、第３７実施形態のパチンコ機１０では、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５２への遊技球の入球に基づいて第２特別図柄の動的表示が実行されると、高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出可能となるように構成されている。さらに、第２特別図柄の動的表示が実行を開始してから、大当たりが導出されるまでの期間も短時間となるように構成されている。

【１２１３８】

このため、「時間短縮状態」においては、後述する第３図柄表示装置８１で行われる右

打ち示唆（例えば、図６４５（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）に従って右打ち遊技を行うことにより、第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留し、複数回の大当たりを容易に導出可能となるように構成されている。なお、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２の詳細については図５８６及び図５８７において、「時間短縮状態」における第３図柄表示装置８１での演出内容については図６４３～図６５０において、それぞれ後述する。

【１２１３９】

第３７実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図６１０の時短終了条件テーブル２０２ｍで後述）が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立後であって、普通電役ユニット７２のエンディング時間の終了後は、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第２特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態Ｂ」に移行し、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第２特別図柄の動的表示が実行中でなければ「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【１２１４０】

なお、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第１始動口６４への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【１２１４１】

また、第３７実施形態のパチンコ機１０では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。

【１２１４２】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第３７実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「通常遊技状態Ａ」へと移行するように構成されている。

【１２１４３】

次いで、大当たり種別「時短Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第３７実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【１２１４４】

次いで、大当たり種別「通常Ｂ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第３７実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ｂ」が選択され得て、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【１２１４５】
次に、小当たり種別について説明する。第３７実施形態のパチンコ機１０において選択され得る小当たり種別「通常Ｃ」とは、最大合計ラウンド数が１０ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図５９２参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図５９２参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たり及び大当たり終了後には、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。
【１２１４６】
なお、詳細は後述するが、第２特別図柄の動的表示は、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、大当たりに当選することとなる乱数値よりも、小当たりに当選することとなる乱数値の方が選択され易く設定されており、該第２特別図柄の動的表示が実行された場合に小当たりに当選し易いように構成されている（図５９５にて後述）。
【１２１４７】
一方、この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たりに当選した場合であっても、１ラウンド目の小当たり遊技中に特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知されなかった場合、２ラウンド目から１０ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている（以下、この現象を、小当たり種別「小当たりＡ」と称する場合がある）。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の終了後には、大当たり遊技が実行されていないことから、該小当たり種別「小当たりＡ」当選時の遊技状態に戻るように構成されている。
【１２１４８】
なお、第３７実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ７３ｇの有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド７３ｂがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域７３ｄへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ７３ｇの無効状態で該特定領域スイッチ７３ｇを球が通過した場合、何らかの異常（例えば、不正行為等）の発生により特定領域７３ｄを球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。また、大当たり遊技の実行中に可変入賞装置６５に入賞した場合に、払い出される賞球数の累計を第３図柄表示装置８１において表示するように構成してもよい。
【１２１４９】
ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「通常Ａ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「時短Ａ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「通常Ａ」又は「時短Ａ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。
【１２１５０】

また、第２特別図柄用の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、小当たり種別「通常Ｃ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「通常Ｂ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。

【１２１５１】

特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ３７ｃは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ３７ｃや第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。

【１２１５２】

なお、第３７実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態が「通常遊技状態Ｂ」である場合、即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合、「時短機能」が付加されていない遊技状態となるが、第３図柄表示装置８１では、右打ち報知演出を継続する報知演出を実行するように構成されている。

【１２１５３】

具体的には、上述したように、第２特別図柄の動的表示が実行された場合、高確率で小当たり又は大当たりに当選するように構成されている（図５９５（ｂ）参照）。また、「通常遊技状態Ｂ」における第２特別図柄の動的表示の変動時間は、抽選結果によらず、非常に短くなるように構成されている（即ち、「１秒」（図６００～図６０４参照））。

【１２１５４】

よって、大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」に移行する場合（即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合）、右打ち遊技が推奨される大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」へ移行後、約「１秒」で第２特別図柄の動的表示の実行が終了し、再度右打ち遊技が推奨される小当たり状態又は大当たり状態へと移行する。このため、「通常遊技状態Ｂ」における滞在期間が非常に短期間であり、該「通常遊技状態Ｂ」への移行前及び移行後の遊技状態が右打ち遊技が推奨される遊技状態であるため、第３図柄表示装置８１では、「通常遊技状態Ｂ」においても右打ち報知演出を継続するように構成されている（図６４５（ｄ）～図６４６（ｃ）参照）。

【１２１５５】

遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより１個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａが配設されている。右側一般入賞口６３ａは、後述する可変入賞装置６５の、球の流下方向下流側に配設されており、右打ち遊技の実行時に第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合に入賞し得るように構成されている。

【１２１５６】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、盤面右側領域の入り口を通過して第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働を向上させることができる。

【１２１５７】

また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表

示装置ユニット８０には、第１始動口６４への入球又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄへの入球（以下、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄへの球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第３図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、スルーゲート６７の球の通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能なＬＥＤで構成される第２図柄表示装置８３（以下、第２図柄表示装置８３に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置８３」と称する場合がある）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。

【１２１５８】

第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、普通電役ユニット７２や特別図柄表示装置３７、可変入賞装置６５などよりも所定地点としての戻り球防止部材６８に近い位置に配設されている。そして、後述する表示制御装置１１４（図５９２参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図５９１参照）が表示される。

【１２１５９】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図５９１参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変的に表示されるようになっている。第３７実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【１２１６０】

第３７実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第２特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図２優先変動）可能に構成されている。即ち、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示の実行中に、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄに始動入賞した場合に、先に入賞していた第１特別図柄の動的表示より、後に入賞した第２特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【１２１６１】

ここで、図５９１を参照して、第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。図５９１は、第３図柄表示装置８１の表示画面を説明するための図面であり、図５９１（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図５９１（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。

【１２１６２】

第３図柄は、「０」から「９」の数字を付した１０種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、木箱よりなる後方図柄の上に「０」から「９」の数字を付して構成され、そのうち奇数番号（「１」，「３」，「５」，「７」，「９」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯に大きな数字が付加されている。これに対し、偶数番号（「０」，「２」，「４」，「６」，「８」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯にかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄が付加されており、付属図柄の右下側に偶数の数字が緑色で小さく、且つ、付属図柄の前側に表示されるように付加されている。

【１２１６３】

また、第３７実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図５９２参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当

たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態Ａ」において、大当たり種別「通常Ａ」に当選した場合は、主に、「０」，「２」，「４」，「６」，「８」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり後に「通常遊技状態Ａ」に移行する大当たり種別「通常Ａ」に対して、該「通常遊技状態Ａ」よりも有利な遊技状態である「時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合は、主に、「１」，「３」，「５」，「７」，「９」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。

【１２１６４】

さらに、第３７実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の「リーチ表示」変動演出の実行時点においては、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合であっても、「２」や「８」の数字を付した同一の主図柄で「リーチ表示」の変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ない、即ち、大当たり種別「通常Ａ」に当選しているのか、大当たり種別「時短Ａ」に当選しているのかが遊技者には判別し得ないように構成し、大当たり中における昇格演出を行って大当たり種別「時短Ａ」に当選したことを報知することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１２１６５】

図５９１（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、大きくは上下方向に３分割され、下側の２／３が第３図柄を変動演出する主表示領域Ｄｍと保留球数などを表示するコクピット表示領域Ｄｂとで構成され、それ以外の上側の１／３が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Ｄｓとなっている。

【１２１６６】

主表示領域Ｄｍは、左・中・右の３つの表示領域Ｄｍ１～Ｄｍ３に区分けされており、その表示領域Ｄｍ１に左図柄列Ｚ１が表示され、表示領域Ｄｍ２に中図柄列Ｚ２が表示され、表示領域Ｄｍ３に右図柄列Ｚ３が表示される。

【１２１６７】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、数字の昇順（または降順）に主図柄が配列され、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動演出が行われる。なお、各図柄列Ｚ１～Ｚ３において、数字の配列をそれぞれ異ならせるように構成してもよい。例えば、左図柄列Ｚ１においては主図柄の数字が降順に現れるように配列する一方、中図柄列Ｚ２及び右図柄列Ｚ３においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列してもよい。

【１２１６８】

また、主表示領域Ｄｍには、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に上・中・下の３段に第３図柄が表示される。この主表示領域Ｄｍの中段部が有効ラインＬ１として設定されており、各遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄に対応する変動演出に際して、左図柄列Ｚ１→右図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に、有効ラインＬ１上に第３図柄が停止表示される。その第３図柄の停止時に有効ラインＬ１上に大当たり図柄の組合せ（同一の主図柄の組合せ）で揃えば、遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄の大当たりとして大当たり動画が表示される。

【１２１６９】

副表示領域Ｄｓは、主表示領域Ｄｍよりも上方に横長に設けられており、更に左右方向に３つの小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３に等区分されている。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３は、それぞれ、キャラクタや予告演出画像を表示する領域である。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３のそれぞれに表示される画像によって、主表示領域Ｄｍにて行われる変動表示の結果として大当たりとなる期待感を遊技者に与えている。

【１２１７０】

コクピット表示領域Ｄｂは、各遊技状態ごとに設定されている特別図柄に対応する第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄに入球された球のう

ち変動表示（変動演出）が未実行である球（保留球）の数である保留球数を表示する領域である。

【１２１７１】

副表示領域Ｄｓの右の小領域Ｄｓ３には、第１特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図１用第４図柄表示領域８７と、第２特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図２用第４図柄表示領域８８と、主表示用右打ち指示８９とが表示可能に構成されている。

【１２１７２】

特図１用第４図柄表示領域８７は、第１特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図１用保留数表示８７ａと、第１特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図１用変動領域８７ｂとで構成されている。

【１２１７３】

特図１用保留数表示８７ａは、第１特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄で表示可能に構成されている。具体的には、特図１用保留数表示８７ａが「０」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「１」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「２」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「３」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図１用保留数表示８７ａが「４」を表示している場合は、第１特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。

【１２１７４】

即ち、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第１特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態Ａ」において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ１の保留球数の内容と一致するように表示される。

【１２１７５】

特図１用変動領域８７ｂは、第１特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第１特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄の表示色が、白→赤→橙→黄→緑→水色→青→紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白→赤→・・・と第１特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第１特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【１２１７６】

より詳細には、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第１特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図１用変動領域８７ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示内容に対応するように表示されるとともに、第１特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「通常遊技状態Ａ」において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。

【１２１７７】

特図２用第４図柄表示領域８８は、第２特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図２用保留数表示８８ａと、第２特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図２用変動領域８８ｂとで構成されている。

【１２１７８】

特図２用保留数表示８８ａは、第２特別図柄の動的表示の保留数を「０」～「４」の範囲で数字図柄を表示可能に構成されている。具体的には、特図２用保留数表示８８ａが「

０」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が０個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「１」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が１個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「２」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が２個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「３」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が３個であることを示し、特図２用保留数表示８８ａが「４」を表示している場合は、第２特別図柄の動的表示の保留数が４個であることを示している。

【１２１７９】

即ち、特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７ａの第２特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第２特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態Ｂ」において、後述する保留図柄表示領域Ｄｂ２の保留球数の内容と一致するように表示される。

【１２１８０】

特図２用変動領域８８ｂは、第２特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、特図１用変動領域８７ｂと同様、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第２特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄の表示色が、白→赤→橙→黄→緑→水色→青→紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白→赤→・・・と第２特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第２特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【１２１８１】

より詳細には、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が白で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が赤で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示し、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄が青で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示が小当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図２用変動領域８８ｂの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の表示内容に対応するように表示されるとともに、第２特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄｍにおいて表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態Ｂ」において、主表示領域Ｄｍの表示内容と同期するように構成されている。

【１２１８２】

主表示用右打ち指示８９は、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃと常に同期して表示を行うものであり、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中において、常に第３図柄表示装置８１に表示されている。

【１２１８３】

また、主表示用右打ち指示８９は、遊技者に打ち方を示唆する重要な表示情報であるため、第３図柄表示装置８１において遊技中に実行されるその他の表示内容（例えば、主表示領域Ｄｍの中央部分に表示される各図柄列の第３図柄やスーパーリーチ演出など）よりも優先され、最前面（最手前レイヤ）に表示されるように構成されている。

【１２１８４】

第３図柄表示装置８１の実際の表示画面では、図５９１（ｂ）に示すように、例えば、「通常遊技状態Ａ」では、主表示領域Ｄｍに第３図柄の主図柄が合計３個表示される。副表示領域Ｄｓにおいては、左の小領域Ｄｓ１、右の小領域Ｄｓ３に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域Ｄｓ２では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

【１２１８５】

第３７実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第１始動口６４へ入球した場合、又は、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大４回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置３７により示されると共に、特図１用第４図柄表示領域８７の特図１用保留数表示８７ａ若しくは特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８ａにおいても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域Ｄｂの保留図柄表示領域Ｄｂ１の第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいても示される。

【１２１８６】

第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄには、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球１球（保留球数１回）につき１つの保留図柄（通常の表示態様では「○」図柄（白丸図柄））がそれぞれ表示され、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに表示された保留図柄の表示数に応じて、遊技状態に応じて表示設定（優先表示）されている第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の保留球数が表示される。

【１２１８７】

即ち、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにおいて、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに１つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が１回であることを示し、第１・第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ，Ｄｂ１ｂにそれぞれ１つずつ計２つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が２回であることを示し、第１～第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｃにそれぞれ１つずつ計３つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が３回であることを示し、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄにそれぞれ１つずつ計４つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が４回であることを示す。また、第１～第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに保留図柄が表示されていない場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第１特別図柄又は第２特別図柄の保留球数が０回であって保留されている変動演出が存在しないことを示す。

【１２１８８】

なお、第３７実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の第２抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第２特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第１特別図柄の第１抽選遊技と第２特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第１特別図柄の変動演出と第２特別図柄の変動演出とを第３図柄表示装置８１において同時に表示可能に構成してもよい。

【１２１８９】

コクピット表示領域Ｄｂの中央部分には、主表示領域Ｄｍで変動演出が実行されていることを示す実行図柄が表示される実行図柄表示領域Ｄｂ０が設けられている。この実行図柄表示領域Ｄｂ０は、コクピット表示領域Ｄｂの中央部分、即ち、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａの右側に設けられ、保留図柄表示領域Ｄｂ１ａ～Ｄｂ１ｄに表示される各保留図柄より大きい実行図柄が表示されるように構成されている。また、この実行図柄表示領域Ｄｂ０は、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が移動（シフト）して実行図柄として表示される。

【１２１９０】

実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示される実行図柄は、主表示領域Ｄｍで実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が

下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態Ａ」において第１特別図柄の保留図柄が４つ存在する状況において、第１特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域Ｄｂ０に表示されていた実行図柄が消去された場合、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａに表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域Ｄｂ０における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂに表示されていた保留図柄が、第１保留図柄表示領域Ｄｂ１ａにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃに表示されていた保留図柄が、第２保留図柄表示領域Ｄｂ１ｂにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第４保留図柄表示領域Ｄｂ１ｄに表示されていた保留図柄が、第３保留図柄表示領域Ｄｂ１ｃにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。

【１２１９１】

なお、第３７実施形態においては、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄへの入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、それぞれ３回以下、又は、それぞれ５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、コクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置８１に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット８０に、保留球数を示す保留ランプを第１特別図柄および第２特別図柄の最大保留数分の４つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【１２１９２】

また、第３図柄表示装置８１において後述する「ノーマルリーチ」演出態様や、「スーパーリーチ」演出態様を実行する場合、大当たり（即ち、各図柄列の第３図柄が揃った状態）を示唆するだけでなく、該「ノーマルリーチ」演出態様や、該「スーパーリーチ」演出態様よりも期待度の高い演出態様への発展を示唆するように構成してもよい。

【１２１９３】

例えば、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコンと、「スペシャルリーチ」演出態様への発展を示唆する「スペシャル」アイコンと、大当たりを示唆する「大当たり」アイコンと、ハズレを示唆する「ハズレ」アイコンと、を用意し、いずれのアイコンが停止するのかを、ルーレット演出などで遊技者の枠ボタン２２の操作によって結果報知するように構成してもよい。

【１２１９４】

このように構成することで、実行中の特別図柄の変動演出がハズレの結果となる場合であっても、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆「スーパー」アイコン等を停止させることで、遊技者に成功の結果となる演出を体感させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【１２１９５】

さらに、上述のように複数のアイコン等によっていずれが停止するのかを演出する場合、アイコン等の組み合わせを複数用意することで、該当の演出への興趣を高めることができる。

【１２１９６】

例えば、ルーレット演出において、４つのアイコンのうち、１つのアイコンを選択するように構成する場合、基本となるアイコンの組み合わせとして、「スーパー」アイコン、「スペシャル」アイコン、「大当たり」アイコン、「ハズレ」アイコンの４つで構成しておき、「ノーマルリーチ」演出態様から「スーパーリーチ」演出態様に発展する変動パターンであれば、「スーパー」アイコンが複数個存在している組み合わせを表示することで、遊技者に対して「スーパーリーチ」演出態様への発展の期待度が高いことを示唆することができる。

【１２１９７】
　また、基本となるアイコンの組み合わせのうち、ルーレット演出としての失敗演出となり得るアイコンを「ハズレ」アイコンの１つのみとし、その他の３のアイコンをルーレット演出としての成功結果となり得るアイコンで構成することで、ルーレット演出が成功結果になり易い演出であることを示唆することができる。
【１２１９８】
　さらに、大当たりが確定する演出として、例えば「大当たり確定リーチ」を用意しておき、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様の実行中におけるルーレット演出のアイコンの１つとして「大当たり確定リーチ」アイコンを表示するように構成してもよい。このように構成することで、該ルーレット演出で表示されたアイコンの中に「大当たり確定リーチ」アイコンが存在していることで、該「大当たり確定リーチ」アイコンが選択されれば大当たりが確定するため、遊技者の期待度を効果的に高めることができる。
【１２１９９】
　また、アイコンの組み合わせとして、４つのアイコンに「ハズレ」の選択肢が存在しない組み合わせにすることで、演出結果として「ハズレ」を選択し得ないため、必ずいずれかの成功結果が選択され得るように構成することができる。さらに、４つのアイコンすべてが同じアイコンとなる組み合わせを用意しておけば、例えば、４つのアイコンすべてが「スペシャル」アイコンであれば、「ハズレ」を選択し得ないため、大当たり期待度の高い「スペシャルリーチ」演出態様への発展を確定させることができ、同じように、４つのアイコンすべてが「大当たり確定リーチ」アイコンとすれば、「大当たり確定リーチ」への発展を確定させ、さらに該演出への発展後に大当たりも確定することになり、より興趣を高めることができる。また、これらの期待度の高い組み合わせは、「確率変動状態」等に現出するように構成すると、より効果的となる。
【１２２００】
　図６７３に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側には、可動役物２３が設けられている。可動役物２３は剣の形状を模しており、初期状態（図６７３において実線で表示された可動役物２３）においては、第３図柄表示装置８１の右側に、鉛直方向に縦長に配設されている（以下、可動役物２３が初期状態に配設されている位置を「初期位置」と称する場合がある）。そして、可動役物２３の下部であり、かつ、奥行き方向に配設されている役物駆動モータ（図示せず）が駆動されることにより、該可動役物２３の役物回転軸２３ａを軸として、可動役物２３が第３図柄表示装置８１に向かって（即ち、反時計周りに）約８０度傾斜するように可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する（以下、可動役物２３が可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する位置を「可動位置」（図６７３において点線で表示された可動役物２３）と称する場合がある）。
【１２２０１】
　この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１において実行される、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり演出中に実行される「チャレンジバトル」演出において可動可能となるように構成されており（図６４５（ａ）参照）、該可動役物２３が可動することで、該「チャレンジバトル」演出が成功結果となることを示唆するように構成されている。
【１２２０２】
　その他、可動役物２３は、特別図柄の変動演出中に可動することで、大当たり又は小当たりへの当選期待度が高いことを示唆したり、同じく特別図柄の変動演出中に可動することで、第３図柄表示装置８１に表示している第３図柄や保留表示の内容を変化させたり、第３図柄表示装置８１において、特別図柄の変動演出や大当たり演出、小当たり演出などが実行されていないデモ演出中に可動させることで、遊技機を選定中の遊技者に対してアピールする演出を行ったりするように構成してもよい。
【１２２０３】

この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺と同程度の長さで構成されている。また、可動役物２３の可動領域を考慮し、該可動役物２３に近接する領域には遊技球の流下領域を配設しないように構成されている。よって、可動役物２３付近の遊技球の流下領域は、該可動役物２３が初期位置に配設されている状態の右側側方において、遊技球１球が通過可能となる程度の流下領域となるように構成されている。

【１２２０４】

ここで、第３１実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域において、上方側に可動役物２３が配設されており、その下方に第２非電動役物ユニット５５が、さらに、該第２非電動役物ユニット５５の下方に第１非電動役物ユニット５４が配設されていた（図５８５参照）。このため、可動役物２３は第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設領域を避けるように配設されており、該可動役物２３の長さは第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺の半分程度の長さで構成されており、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較しても十分な大きさとは言い難いものとなっている。

【１２２０５】

一方、詳細は後述するが、第３７実施形態のパチンコ機１０では、第２非電動役物ユニット５５２の動作態様を、第１非電動役物ユニット５４の動作態様と異なる構成にすることにより、遊技盤１３の右側上方における可動役物２３の可動領域を広く確保することが可能となった。

【１２２０６】

このように構成することで、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技盤１３右側の限られた領域をより効率的に使用することができる。

【１２２０７】

次いで、可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、可動役物２３の右下方向には、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が設けられている。この第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第３７実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。

【１２２０８】

ここで、図５８６を参照して、作用物としての第１非電動役物ユニット５４の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図５８６（ａ）は、第１非電動役物ユニット５４を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図５８６（ｂ）は、第１非電動役物ユニット５４が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図５８６（ｃ）は、第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【１２２０９】

図５８６（ａ）に示すように、第１非電動役物ユニット５４は、第１非電開閉板５４ａと、下側第２始動口通路７１ａ１と、下側第２始動口スイッチ７１ａ２と、によって構成されている。上述したように、第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物である。

【１２２１０】

第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、規定動作として、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが正面視右方向へと約４５度傾倒して開放される（図５８６（ｃ）参照）。そして、規定動作として第１非電開閉板

５４ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が下側第２始動口７１ａに入球可能となる。また、第１非電動役物ユニット５４内に２の球が入球することで、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。

【１２２１１】

下側第２始動口通路７１ａ１は、開放状態の第１非電開閉板５４ａ上を転動してきた遊技球を下側第２始動口スイッチ７１ａ２側へと転動させるための通路であり、正面視右側から左側へと鉛直下方向へ傾斜している。そして、該下側第２始動口通路７１ａ１の左側に下側第２始動口スイッチ７１ａ２が配設されており、該下側第２始動口スイッチ７１ａ２を遊技球が通過することで第２特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって入球が検知されると、１個の球が賞球として払い出される。

【１２２１２】

次いで、図５８６（ｂ）を参照して、第１非電動役物ユニット５４の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第１非電動役物ユニット５４が閉鎖状態である場合、第１非電開閉板５４ａは鉛直方向上方を向いた状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第１非電動役物ユニット５４内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【１２２１３】

このため、右打ち遊技で発射された球が、第１非電動役物ユニット５４の上流側に配設されている第２非電動役物ユニット５５２（図６７３参照）を通過して鉛直方向下側へと流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第１非電開閉板５４ａによって流下方向が変化することなく、スルーゲート６７を通過して普通電役ユニット７２側へと流下していく。

【１２２１４】

一方、図５８６（ｃ）に示すように、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合、第１非電開閉板５４ａが正面視右方向へと約４５度傾倒した状態となる。この場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第１非電開閉板５４ａ上を転動して正面視左側方向へと流下していき、下側第２始動口通路７１ａ１上を転動し、第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって入球を検知され、第１非電動役物ユニット５４から排出される。

【１２２１５】

また、上述したように、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第３７実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されて図５８６（ｂ）の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第１非電動役物ユニット５４内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【１２２１６】

図６７３に戻って、説明を続ける。作用物としての第１非電動役物ユニット５４の上流側であって、該第１非電動役物ユニット５４よりも所定地点としての戻り球防止部材６８に近い位置に、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が設けられている。実動体としての第２非電動役物ユニット５５２は、第１非電動役物ユニット５４と同様に電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、該第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５２内に所定数の遊技球（第３７実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが閉鎖されるように構成されている。

【１２２１７】

ここで、図６５７を参照して、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図６５７（ａ）は、第２非電動役物ユニ

ット５５２を図６５６の拡大図Ｂ（図６５６の下部）に示すとおり、ＬＸＸＶａの方向から見た場合における模式的断面図であり、図６５７（ｂ）は、第２非電動役物ユニット５５２が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図６５７（ｃ）は、第２非電動役物ユニット５５２が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【１２２１８】

図６５７（ａ）に示すように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２は、第２非電出没板５５２ａと、上側第２始動口通路７１ｄ１と、上側第２始動口スイッチ７１ｄ２と、によって構成されている。上述したように、第２非電動役物ユニット５５２は電気的に駆動制御されない役物である。

【１２２１９】

実動体としての第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａは、後述する普通電役ユニット７２内の流入口としての第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが遊技盤１３の手前（図６５７（ａ）の左方向）へと水平方向に開放（突出）されるように構成されている（図６５７（ｃ）参照）。この第２非電出没板５５２ａが突出することによって、右打ち遊技で発射された球が上側第２始動口７１ｄに入球可能となる。また、第２非電動役物ユニット５５２内に２の球が入球することで、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが閉鎖（没入）されるように構成されている。

【１２２２０】

上側第２始動口通路７１ｄ１は、第２非電動役物ユニット５５２内に入球した球を遊技盤１３の手前側から奥側（図６５７（ａ）の左側から右側）へと遊技球を転動させるための通路であり、奥側（図６５７（ａ）の右側）へ進むにつれて鉛直下方向へ傾斜している。そして、該上側第２始動口通路７１ｄ１の奥側に上側第２始動口スイッチ７１ｄ２が配設されており、該上側第２始動口スイッチ７１ｄ２を遊技球が通過することで第２特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの下方ＬＥＤ群３７ｂ２で示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、上側第２始動口スイッチ７１ｄ２によって入球が検知されると、１個の球が賞球として払い出される。

【１２２２１】

次いで、図６５７（ｂ）を参照して、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第２非電動役物ユニット５５２が閉鎖状態である場合、第２非電出没板５５２ａは遊技盤１３の奥行き方向（図６５７（ｂ）の右方向）に没入した状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第２非電動役物ユニット５５２内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【１２２２２】

このため、第２非電動役物ユニット５５２が閉鎖状態である場合、右打ち遊技で発射された球は閉鎖状態となっている第２非電出没板５５２ａによって流下方向が変化することなく、第１非電動役物ユニット５４側（図６７３参照）へと流下していく。

【１２２２３】

一方、図６５７（ｃ）に示すように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が開放状態である場合、第２非電出没板５５２ａが遊技盤１３の正面視手前方向（図６５７（ｃ）の左方向）へと突出して開放されるため、右打ち遊技で発射された球は突出状態となっている第２非電出没板５５２ａ上を転動して遊技盤１３の正面視奥行き方向（図６５７（ｃ）の右方向）へと流下していき、上側第２始動口通路７１ｄ１上を転動し、第２特別図柄の抽選契機となる上側第２始動口スイッチ７１ｄ２によって入球を検知され、第２非電動役物ユニット５５２から排出される。

【１２２２４】

また、上述したように、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５２内に所定数の遊技球（第３７実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非

電出没板５５２ａが閉鎖（没入）されて図６５７（ｂ）の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第２非電動役物ユニット５５２内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【１２２２５】

ここで、上述したように、第３１実施形態の第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５は、該第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５を構成するすべての部位がベース板６０の正面視手前側に配設されているため、同じくベース板６０の正面視手前側に配設される可動役物２３とは、正面視した場合において同一の遊技領域には配設し得ないように構成されていた。

【１２２２６】

このため、第３１実施形態における可動役物２３は、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設されている領域を避けるように配設する必要があり、第３１実施形態の可動役物２３は、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較すると十分な大きさとは言い難い大きさであった。

【１２２２７】

一方、第３７実施形態の第２非電動役物ユニット５５２は、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａ、上側第２始動口通路７１ｄ１及び上側第２始動口スイッチ７１ｄ２が遊技盤１３に対して奥行き方向に構成されており、ベース板６０よりも正面視奥側に配設されている。そして、該第２非電動役物ユニット５５２内に入球した球が遊技盤１３に対して奥行き方向へと転動するように構成されている。

【１２２２８】

このように構成することで、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技の興趣を向上することができる。また、遊技盤１３右側の領域内に、球の流下通路と、各入球口（即ち、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａ）と、可動役物２３と、を効率よく配設することができる。

【１２２２９】

また、詳細は後述するが、第３７実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」において、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の球が第１非電動役物ユニット５４を開放することとなる作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、２球目の球が第２非電動役物ユニット５５２を開放することとなる流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球し易いように構成されている。

【１２２３０】

よって、「時間短縮状態」において第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２が開放する場合、最初に規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放され易く、その後、指定動作として第２非電動役物ユニット５５２が開放され易いように構成されている。

【１２２３１】

このため、右打ち遊技で発射された球が第２非電動役物ユニット５５２内の上側第２始動口７１ｄに誘導され得る状況である場合、作用物としての第１非電動役物ユニット５４には２の遊技球が入球済みとなっている可能性が高く、その後に発射される遊技球は第２非電動役物ユニット５５２に入球することが遊技者にとって最も有利な状況となる。従って、第２非電動役物ユニット５５２を第１非電動役物ユニット５４よりも球の流下方向上流側であって、より所定地点としての戻り球防止部材６８に近い位置に配設することで、指定動作として第２非電動役物ユニット５５２の開放時に発射された球を最短で該第２非電動役物ユニット５５２に入球させることができる。

【１２２３２】

このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、効率的に第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に球を入球させ

ることができ、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができる。
【１２２３３】
その結果、大当たり遊技が終了して「時間短縮状態」に移行し、第３図柄表示装置８１において右打ち遊技を示唆した場合に（図６４７（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）、遊技者が遊技方法に戸惑うことなく第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留することができ、円滑に「連荘状態」を遊技することができる。
【１２２３４】
図６７３に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側であって、第１非電動役物ユニット５４の正面視下側には、スルーゲート６７が設けられている。このスルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ６７ａ（図５９２参照）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。
【１２２３５】
スルーゲート６７の正面視下側には、普通電役ユニット７２が配設されている。詳細は後述するが、普通電役ユニット７２内には第１特別図柄及び第２特別図柄の始動口は存在せず、上述した第１非電動役物ユニット５４の始動口である第１非電動役物始動口７６、及び、第２非電動役物ユニット５５２の始動口である第２非電動役物始動口７７が配設されている。即ち、第３７実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球することで、それぞれの球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球し、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２を開放させるように構成されている。
【１２２３６】
ここで、第３７実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球が「４個」貯留可能となるように構成されている。
【１２２３７】
詳細に説明すると、第３７実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通電役ユニット７２は１の開放動作のみ実行可能となるように構成されている。さらに該普通電役ユニット７２は、１の開放動作における最大入球個数が「２個」に設定されている（図６１１参照）。
【１２２３８】
従って、「時間短縮状態」に移行後、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球すると、作用口としての第１非電動役物始動口７６及び流入口としての第２非電動役物始動口７７へと入球する（図６６７～図６７２にて後述）。そして、普通電役ユニット７２に２の球が入球することで、該普通電役ユニット７２は開放動作を終了する。
【１２２３９】
また、上述したように、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されると、該第１非電動役物ユニット５４内に２の遊技球が入球可能となり、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。
【１２２４０】
さらに、上述したように、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が開放されると、該第２非電動役物ユニット５５２内に２の遊技球が入球可能となり、上側第２始動口スイッチ７１ｄ２によって２

の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【１２２４１】

このように構成することで、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球を「４個」貯留させることができる。

【１２２４２】

ここで、図６６６～図６７２を参照して、普通電役ユニット７２の構成、駆動態様および球の流下態様について説明する。図６６６（ａ）は、普通電役ユニット７２を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図６６６（ｂ）は、図６６６（ａ）のＬＸＸＩＶｂの部位の拡大図であって、普通電役ユニット７２内の抵抗部としての経路振分装置７４の模式的断面図であり、図６６６（ｃ）は、図６６６（ａ）のＬＸＸＩＶｂの部位の拡大図であって、経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転した場合の模式的断面図である。

【１２２４３】

図６６６（ａ）に示すように、普通電役ユニット７２は、主に、普通電役開閉板７２ａ、普通電役スイッチ７２ｂ、振分前経路７２ｃ、経路振分装置７４、右側経路７２ｄ、左側経路７２ｅ、減速部７２ｆ、合流部７２ｇ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６、第２非電動役物始動口７７及び普通電役ユニット内排出口７８、によって構成されている。また、減速部７２ｆは第１減速部７２ｆ１、第２減速部７２ｆ２及び第３減速部７２ｆ３によって構成されている。

【１２２４４】

動作体としての普通電役開閉板７２ａは、普通図柄の可変表示結果に応じて普通電役ソレノイド７２ｊ（図５９８参照）によって開閉状態又は閉鎖状態に駆動制御される。普通電役ユニット７２が開放状態となる場合、動作体としての普通電役開閉板７２ａは、正面視左方向へと約６０度傾倒して開放される（図６６７（ａ）参照）。この普通電役開閉板７２ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が進入部としての普通電役ユニット７２に入球可能となる。

【１２２４５】

また、第３７実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」では、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ないように構成することで（図６１１（ａ）参照）、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態となり得ないようにし、「時間短縮状態」より普通電役ユニット７２へ入賞し難いように構成する。一方、「時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、９９／１００）（図６１１（ａ）参照）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」より当たりに当選し易くすることで、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態とし易くし、進入部としての普通電役ユニット７２へ容易に入賞し得るように構成する。

【１２２４６】

なお、「時間短縮状態」のように、普通図柄の当たり確率を「通常遊技状態」から変更する代わりに、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、普通電役開閉板７２ａが開放される時間や、１回の普通図柄の当たりで普通電役開閉板７２ａが開放される回数を変更するものとしても良い。具体的には、「時間短縮状態」において、普通電役開閉板７２ａが開放される時間を「通常遊技状態」よりも長くしたり、１回の当たりで普通電役開閉板７２ａが開放される回数を「通常遊技状態」よりも多くしたりしてもよい。また、「時間短縮状態」において、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役開閉板７２ａの開放時間の長時間化と、普通電役開閉板７２ａの開放回数の多回数化との少なくとも２つを同時に行うようにしてもよい。

【１２２４７】

普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。

パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第３７実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に普通電役ユニット７２が所定時間又は最大入賞個数に達するまで作動状態となり、所定図柄以外（第３７実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役ユニット７２が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【１２２４８】

スルーゲート６７の保留球数は最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第２図柄保留ランプ８４（以下、第２図柄保留ランプ８４に関し、説明の便宜上、「普通図柄保留ランプ８４」と称する場合がある）においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ８４は、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の正面視下方右側に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ８４の点灯された数により、保留数を表示する。

【１２２４９】

なお、普通図柄の可変表示は、第３７実施形態のように、普通図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置３７又は第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ８４の点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７の通過は、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。

【１２２５０】

前提条件として普通図柄の可変表示で当たりに当選し、普通電役開閉板７２ａが開放状態となり、進入部としての普通電役ユニット７２内に流入した球は、該普通電役ユニット７２内に設けられた普通電役スイッチ７２ｂによって検知されることで、１個の球が賞球として払い出されるように構成されている。また、普通電役ユニット７２は、前提条件として普通図柄の可変表示で当たりが導出された場合の１の開放動作における最大入賞個数が「２個」に設定されており（図６１１（ｃ）参照）、普通電役スイッチ７２ｂによって「２個」の入賞が検知されると、特定状態として普通電役開閉板７２ａは閉鎖状態となり、普通電役ユニット７２の１の開放動作を終了するように構成されている。また、普通電役スイッチ７２ｂは普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設されており、普通電役ユニット７２に入球した球を即座に検知可能となるように構成されている。

【１２２５１】

ここで、仮に、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞が発生した場合を想定する。詳細は後述するが、第３７実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」へ移行した場合、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるように構成されているが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において最大入賞個数を超える入賞が発生した場合、第２特別図柄の動的表示が４回以上実行可能となってしまう可能性があり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【１２２５２】

詳細に説明すると、「時間短縮状態」において、普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２に遊技球が入球すると、１球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易く、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球が２個貯留され、第１非電動役物ユニット５４は閉鎖する。

【１２２５３】

また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されることで案内手段としての入球口切

換弁７５が可動し、次いで進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２球目の球は第２非電動役物始動口７７へと誘導され易くなり、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって指定動作として第２非電動役物ユニット５５２が開放され、該第２非電動役物ユニット５５２に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、第２非電動役物ユニット５５２は閉鎖する。

【１２２５４】

そして、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した２球目の球が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されることで、案内手段としての入球口切換弁７５が再度可動して普通電役ユニット７２の開放開始時の状態に戻るため、次に普通電役ユニット７２に入球した球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易い状態となる。

【１２２５５】

ここで、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４内の下側第２始動口７１ａに遊技球が入球すると、第２特別図柄の動的表示は即座に実行を開始する。よって、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されて該第１非電動役物ユニット５４内に２の球が入球すると、１球目の入球によって第２特別図柄の動的表示が即座に実行され、２球目の入球によって第２特別図柄の動的表示の保留球が１個貯留された状態となる。さらに、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２球目の球によって、指定動作として第２非電動役物ユニット５５２が開放されて該第２非電動役物ユニット５５２内に２の球が入球すると、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、合計で３個貯留された状態となる。

【１２２５６】

従って、この状態で進入部としての普通電役ユニット７２に３球目の球が入球すると、該３球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が再度開放され、該第１非電動役物ユニット５４内に遊技球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球は、保留球数の最大値である４個となる。

【１２２５７】

即ち、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、進入部としての普通電役ユニット７２に２の球が入球した場合は、作用物としての第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、該普通電役ユニット７２に３の球が入球した場合は、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、第２非電動役物ユニット５５２への２の入球と、さらに、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が少なくとも５回実行可能となる。

【１２２５８】

詳細は後述するが、第３７実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示は高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を導出可能となるように構成されているため（図５９５（ｂ）参照）、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて第２特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加することにより、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【１２２５９】

従って、普通電役スイッチ７２ｂを動作体としての普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設することにより、普通電役ユニット７２の１の開放動作における最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞を抑制することができ、遊技仕様の想定以上の出玉を抑制

することができる。なお、詳細は後述するが、第３７実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」における普通電役ユニット７２の開放動作は１度のみとなるように構成されている。

【１２２６０】

進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した球は、普通電役スイッチ７２ｂを通過すると進入流路としての振分前経路７２ｃへと進入する。振分前経路７２ｃは、鉛直方向に縦長に形成されており、該振分前経路７２ｃの幅は１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、進入部としての普通電役ユニット７２内に複数の球が連続して入球した場合であっても、該複数の球が平行して抵抗部としての経路振分装置７４側に流下していくことはなく、１球ずつ順に流下していく。また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した球が進入流路としての振分前経路７２ｃを通過して流下する場合、該球は振分前経路７２ｃの中心点から前後左右に逸脱することなく鉛直下方向へと流下していき、該球の中心点が経路振分装置７４の支持部としての回転軸部７４ａよりも左側となる位置に流下していくように構成されている（図６６６（ｂ）及び図６６６（ｃ）参照）。

【１２２６１】

次いで、図６６６（ｂ）を参照して、抵抗部としての経路振分装置７４の詳細を説明する。図６６６（ｂ）に示すとおり、経路振分装置７４は、主に、回転軸部７４ａ、突起部７４ｂ、重り部７４ｃ、外周曲部７４ｄ、凹部７４ｅによって構成されている。また、凹部７４ｅは、凹部左辺７４ｅ１、凹部右辺７４ｅ２及び角部７４ｅ３によって構成されている。

【１２２６２】

抵抗部としての経路振分装置７４は、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した球を誘導流路としての右側経路７２ｄ又は案内流路としての左側経路７２ｅ（図６６６（ａ）参照）に振り分ける装置であり、電気的に駆動制御されない装置である。この経路振分装置７４は、該経路振分装置７４の上流側の通路である進入流路としての振分前経路７２ｃの中心位置（図６６６（ｂ）の一点鎖線）に対して、やや右側寄りに配設されている（支持部としての回転軸部７４ａが図６６６（ｂ）の一点鎖線よりも右側に位置する）。

【１２２６３】

また、抵抗部としての経路振分装置７４は、該経路振分装置７４の中心部に位置する回転軸部７４ａを中心に回転可能に構成されている。そして、経路振分装置７４を構成する接触部としての突起部７４ｂと重り部７４ｃとの重さを比較すると、重り部７４ｃの方が重量があるため、図６６６（ｂ）に示す初期状態（通常時）においては、重り部７４ｃによって正面視反時計回り方向の力が加えられており、かつ、ストッパー（図示せず）によって図６６６（ｂ）に示す状態から反時計方向に回転不可となるように構成されることで初期状態を保持している。よって、経路振分装置７４は、規定状態としての初期状態からは時計回りにのみ回転可能となるように構成されている。

【１２２６４】

凹部７４ｅを構成する凹部左辺７４ｅ１及び凹部右辺７４ｅ２は、それぞれの辺の長さが遊技球の直径と同程度の長さとなっており、抵抗部としての経路振分装置７４が初期状態にある場合に１の遊技球が普通電役ユニット７２内に入球した場合、該遊技球は必ずこの凹部７４ｅに進入するように構成されている。

【１２２６５】

また、凹部左辺７４ｅ１と凹部右辺７４ｅ２との交点である角部７４ｅ３は、規定状態としての初期状態において、抵抗部としての経路振分装置７４の中心部である支持部としての回転軸部７４ａよりも右側に位置している。よって、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した遊技球が凹部７４ｅに進入した場合、該球は凹部左辺７４ｅ１及び凹部右辺７４ｅ２と接し（図６６７（ｂ）参照）、該球の荷重は経路振分装置７４の中心部である回転軸部７４ａよりも右側に位置することになる。

【１２２６６】

さらに、該球と接触部としての突起部７４ｂとを合わせた荷重は、重り部７４ｃの荷重よりも大きくなる。このため、該球と突起部７４ｂの重みによって抵抗部としての経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度、突起部７４ｂが回転停止部７２ｋと接触するまで回転し（以下、経路振分装置７４が初期状態から回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転した状態を「回転状態」と称する場合がある）、凹部右辺７４ｅ２が右下側へ傾斜することで凹部７４ｅに侵入した遊技球は凹部右辺７４ｅ２の一部である突起部７４ｂ上を右側へと転動し（図６６７（ｃ）の球Ｄ１参照）、誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される。そして、遊技球が突起部７４ｂ上から転動しきり、経路振分装置７４から離れて右側経路７２ｄへ進入すると、該遊技球と突起部７４ｂの重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻る。

【１２２６７】

また、図６６６（ｃ）に示すとおり、抵抗部としての経路振分装置７４が回転状態にある場合、該経路振分装置７４の鉛直方向上側の面（進入流路としての振分前経路７２ｃから落下してきた遊技球が経路振分装置７４に衝突する面）は当接部としての外周曲部７４ｄとなる。さらに、上述したように、経路振分装置７４は、該経路振分装置７４の上流側の通路である振分前経路７２ｃの中心位置（図６６６（ｃ）の一点鎖線）に対して、やや右側寄りに配設されている（支持部としての回転軸部７４ａが図６６６（ｃ）の一点鎖線よりも右側に位置する）ため、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した遊技球が、可動状態としての回転状態にある経路振分装置７４に衝突した場合、該遊技球は誘導部としての外周曲部７４ｄの左側への傾斜部を転動して案内流路としての左側経路７２ｅへと進入するように構成されている（図６６９（ｃ）の球Ｅ２参照）。

【１２２６８】

ここで、上述したように、抵抗部としての経路振分装置７４は、１の遊技球が凹部７４ｅに進入することで時計回りに回転して可動状態としての回転状態となるが、該遊技球が接触部としての突起部７４ｂ上から転動しきると、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに回転して規定状態としての初期状態に戻る。即ち、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した遊技球が回転状態にある経路振分装置７４に衝突する場合とは、普通電役ユニット７２に入球した１球目の遊技球が凹部７４ｅに進入して該経路振分装置７４が回転状態となっている間（遊技球が突起部７４ｂ上から転動しきる前）に、普通電役ユニット７２内に２球目の遊技球が入球して回転状態にある経路振分装置７４に衝突する場合となる（図６６９（ｃ）の球Ｅ２参照）。

【１２２６９】

また、詳細は後述するが、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球した場合にも、１球目の球は誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導され、２球目の球は案内流路としての左側経路７２ｅへと誘導されるように構成されている（図６７１参照）。

【１２２７０】

このように、抵抗部としての経路振分装置７４は、規定状態としての初期状態（図６６６（ｂ）参照）から時計回りに約９０度回転して可動状態としての回転状態（図６６６（ｃ）参照）となり、回転状態から反時計回りに約９０度回転して初期状態に戻ることで、普通電役ユニット７２内に入球した遊技球を右側経路７２ｄ又は左側経路７２ｅへと誘導可能となるように構成されている。

【１２２７１】

図６６６（ａ）を参照して説明を続ける。誘導流路としての右側経路７２ｄは、抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入した遊技球が可動状態としての回転状態の経路振分装置７４から接触部としての突起部７４ｂ上を右側へ転動してきた場合に通過する経路である。この右側経路７２ｄは、後述する合流部７２ｇに向かって緩やかに左下方向へと傾斜しており、該右側経路７２ｄを通過した球は合流部７２ｇへと進入していく。

【１２２７２】
　また、右側経路上壁７２ｄ１は、凹部７４ｅに遊技球が進入し、該遊技球と経路振分装置７４とが時計回りに回転する場合、該遊技球と接触しない程度の高さに構成されている。換言すると、仮に、可動状態としての回転状態の経路振分装置７４上に流下してきた遊技球が経路振分装置７４の外周曲部７４ｄと衝突し、右側への傾斜部を転動しようとした場合であっても、外周曲部７４ｄと、右側経路上壁７２ｄ１とに接触し、右側経路７２ｄ側へは流下し得ないように構成されている（図６６６（ｃ）参照）。
【１２２７３】
　このため、当接部としての外周曲部７４ｄと右側経路上壁７２ｄ１とに接触した遊技球は、外周曲部７４ｄ上を左側に転動して案内流路としての左側経路７２ｅへと進入するか、又は、外周曲部７４ｄと右側経路上壁７２ｄ１とに接触した状態で静止し、先に凹部７４ｅに進入していた球が右側経路７２ｄ側へと転動して抵抗部としての経路振分装置７４が初期状態に戻ることで、静止していた球が凹部７４ｅに進入し、経路振分装置７４とともに時計回りに回転して右側経路７２ｄ側へと流下するように構成されている。
【１２２７４】
　このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球した場合に、該２の球が密接した状態を維持したまま合流部７２ｇに到達し得ないようにすることができ、それぞれの球が一定の間隔を空けた状態で合流部７２ｇに到達させることができる。
【１２２７５】
　案内流路としての左側経路７２ｅは、可動状態としての回転状態の経路振分装置７４の上部である誘導部としての外周曲部７４ｄ上を左側に転動してきた遊技球が通過する経路である。この左側経路７２ｅは、後述する減速部７２ｆに向かって緩やかに左下方向へと傾斜しており、該左側経路７２ｅを通過した球は減速部７２ｆへと進入していく。
【１２２７６】
　また、左側経路上壁７２ｅ１は、案内流路としての左側経路７２ｅを１の遊技球が転動できる程度の高さに構成されている。従って、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球し、１球目の球が凹部７４ｅに進入し、さらに、２球目の球が左側経路７２ｅへと流下しようとした場合、該２球目の球は、１球目の球と左側経路上壁７２ｅ１とに接触し、左側経路７２ｅへと流下できない状態となる（図６７１（ｂ）の球Ｆ２参照）。
【１２２７７】
　このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球した場合であっても、１球目の球と２球目の球が同時に合流部７２ｇに到達し得ず、１球目の球に遅れて２球目の球が合流部７２ｇに到達させることができる。
【１２２７８】
　減速部７２ｆは、第１減速部７２ｆ１と、第２減速部７２ｆ２と、第３減速部７２ｆ３と、によって構成されており、案内流路としての左側経路７２ｅに進入した遊技球が３の減速部７２ｆ１～７２ｆ３に衝突することで左右に蛇行し、減速しながら該減速部７２ｆを転動するように構成されている。この減速部７２ｆは、左側経路７２ｅ側にのみ配設されており、右側経路７２ｄ側には配設されていない。よって、規定状態としての初期状態の経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入した遊技球が誘導流路としての右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに到達する時間（図６６７（ｂ）から図６６７（ｄ）までの遊技球Ｄ１の転動時間）と、可動状態としての回転状態の経路振分装置７４に衝突した遊技球が案内流路としての左側経路７２ｅを通過して合流部７２ｇに到達する時間（図６６９（ｃ）から図６７０（ｂ）までの遊技球Ｅ２の転動時間）とを比較すると、誘導流路としての右側経路７２ｄを通過した場合の方が約１秒程度、合流部７２ｇに到達する時間が早くなるように構成されている。
【１２２７９】
　合流部７２ｇは、右側経路７２ｄ又は左側経路７２ｅを通過した球が進入する経路であ

る。この合流部７２ｇは、前述した振分前経路７２ｃと同様に、１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、合流部７２ｇを通過した球が下方へと流下する場合、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、鉛直下方向へと流下していく。よって、案内手段としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部に位置している場合には、合流部７２ｇから流下した球は左側傾斜部７５ａと接触し（図６６８（ａ）の球Ｄ１参照）、入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部に位置している場合には、合流部７２ｇから流下した球は右側傾斜部７５ｂと接触する（図６６８（ｃ）の球Ｄ２参照）ように構成されている。

【１２２８０】

案内手段としての入球口切換弁７５は、合流部７２ｇを通過した遊技球を、後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に誘導するための振り分け弁である。この入球口切換弁７５は変更手段として主制御装置１１０によって電気的に制御されており、所定態様である初期状態においては第２非電動役物始動口７７の上部に位置している（以下、入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部に位置している状態を「第１位置」と称する場合がある）。

【１２２８１】

また、詳細は後述するが、並列して配設されている第１非電動役物始動口７６と第２非電動役物始動口７７とは、合流部７２ｇの中心位置から左右対称となる位置に配設されている。さらに、上述したように、合流部７２ｇを通過した球が下方へと流下する場合、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、鉛直下方向へと流下していく。このため、案内手段としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置にある場合、合流部７２ｇから流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａに接触し、該球が左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動して第１非電動役物始動口７６へと誘導される（図６６８（ａ）の球Ｄ１参照）。そして、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図５９２参照）がオンされて、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部（以下、入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部に位置している状態を「第２位置」と称する場合がある）に移動するように構成されている。

【１２２８２】

また、案内手段としての入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置にある場合、合流部７２ｇから流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂに接触し、該球が右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動して第２非電動役物始動口７７へと誘導される（図６６８（ｃ）の球Ｄ２参照）。そして、感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球が検知された場合、又は、普通電役ユニット７２の開放動作終了から５秒が経過した場合、のいずれかの場合に入球口切換弁ソレノイド７５ｃがオフされて、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に戻るように構成されている。

【１２２８３】

第１非電動役物始動口７６は、作用口としての第１非電動役物始動口７６に遊技球が入球することで第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａを開放する始動口であり、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６と第２非電動役物始動口７７とは、合流部７２ｇの中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第１非電動役物始動口７６は合流部７２ｇの中心位置から正面視左側に配設されている。

【１２２８４】

さらに、上述したように、第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非

電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。なお、第１非電動役物始動口７６への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【１２２８５】

流入口としての第２非電動役物始動口７７は、該第２非電動役物始動口７７に遊技球が入球することで第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａを開放する始動口であり、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６と第２非電動役物始動口７７とは、合流部７２ｇの中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第２非電動役物始動口７７は合流部７２ｇの中心位置から正面視右側に配設されている。

【１２２８６】

さらに、上述したように、第２非電動役物ユニット５５２は電気的に駆動制御されない役物であり、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａは、第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、該第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが開放されるように構成されている。なお、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【１２２８７】

第３７実施形態のパチンコ機１０では、振分前経路７２ｃ、経路振分装置７４、右側経路７２ｄ、左側経路７２ｅ、減速部７２ｆ、合流部７２ｇ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７の構成により、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の遊技球を第１非電動役物始動口７６へ、２球目の遊技球を第２非電動役物始動口７７へ、それぞれ入球可能となるように構成されている。

【１２２８８】

一方、左側排出経路７２ｈは、作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球する予定の遊技球が該第１非電動役物始動口７６に入球し得なかった場合のイレギュラーケースに通過する経路であり、該遊技球は左側排出経路７２ｈを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口７８へと入球し、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａ（図６６２参照）によって検知され、普通電役ユニット７２から排出される。

【１２２８９】

同様に、右側排出経路７２ｉは、流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球する予定の遊技球が該第２非電動役物始動口７７に入球し得なかった場合のイレギュラーケースに通過する経路であり、該遊技球は右側排出経路７２ｉを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口７８へと入球し、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａ（図６６２参照）によって検知され、普通電役ユニット７２から排出される。

【１２２９０】

次いで、図６６７～図６７２を参照して、普通電役ユニット７２内に入球した遊技球の流下態様について説明する。図６６７～図６６８は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が一定以上の間隔を空けて入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図であり、図６６９～図６７０は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が一定以内の間隔で入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図であり、図６７１～図６７２は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が密接した状態で入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。

【１２２９１】

より詳細には、図６６７（ａ）は、１球目の球Ｄ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図６６７（ｂ）は、図６６７（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入し、２球目の球Ｄ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過する状態を示した図であり、図６６７（ｃ）は、図６６７（ｂ）の状態から、１球目の球Ｄ１が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｄ２が進入流路としての振分前経路７２ｃを通過する状態を示した図であり、図６６７（ｄ）は、図６６７（

ｃ）の状態から、１球目の球Ｄ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入する状態であり、２球目の球Ｄ２が初期状態に戻った経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入した状態を示した図である。

【１２２９２】

また、図６６８（ａ）は、図６６７（ｄ）の状態から、１球目の球Ｄ１が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｄ２が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態を示した図であり、図６６８（ｂ）は、図６６８（ａ）の状態から、１球目の球Ｄ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｄ２が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示した図であり、図６６８（ｃ）は、図６６８（ｂ）の状態から、２球目の球Ｄ２が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示した図であり、図６６８（ｄ）は、図６６８（ｃ）の状態から、２球目の球Ｄ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。

【１２２９３】

さらに、図６６９（ａ）は、１球目の球Ｅ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図６６９（ｂ）は、図６６９（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｅ１が凹部７４ｅに進入し、２球目の球Ｅ２が普通電役ユニット７２内に入球して進入流路としての振分前経路７２ｃを通過する状態を示した図であり、図６６９（ｃ）は、図６６９（ｂ）の状態から、１球目の球Ｅ１が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｅ２が抵抗部としての経路振分装置７４の外周曲部７４ｄ上を転動して左側経路７２ｅへと進入する状態を示した図であり、図６６９（ｄ）は、図６６９（ｃ）の状態から、１球目の球Ｅ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入し、２球目の球Ｅ２が左側経路７２ｅを通過して減速部７２ｆに進入する状態を示した図である。

【１２２９４】

また、図６７０（ａ）は、図６６９（ｄ）の状態から、１球目の球Ｅ１が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過している状態を示した図であり、図６７０（ｂ）は、図６７０（ａ）の状態から、１球目の球Ｅ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示した図であり、図６７０（ｃ）は、図６７０（ｂ）の状態から、２球目の球Ｅ２が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示した図であり、図６７０（ｄ）は、図６７０（ｃ）の状態から、２球目の球Ｅ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。

【１２２９５】

さらに、図６７１（ａ）は、１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が密接した状態で開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図６７１（ｂ）は、図６７１（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が密接した状態で進入流路としての振分前経路７２ｃを通過した状態を示した図であり、図６７１（ｃ）は、図６７１（ｂ）の状態から、１球目の球Ｆ１が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｆ２が抵抗部としての経路振分装置７４の外周曲部７４ｄ上を転動して左側経路７２ｅへと進入する状態を示した図であり、図６７１（ｄ）は、図６７１（ｃ）の状態から、１球目の球Ｆ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入し、２球目の球Ｆ２が左側経路７２ｅを通過して減速部７２ｆに進入する状態を示した図である。

【１２２９６】
　また、図６７２（ａ）は、図６７１（ｄ）の状態から、１球目の球Ｆ１が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過している状態を示した図であり、図６７２（ｂ）は、図６７２（ａ）の状態から、１球目の球Ｆ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示した図であり、図６７２（ｃ）は、図６７２（ｂ）の状態から、２球目の球Ｆ２が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示した図であり、図６７２（ｄ）は、図６７２（ｃ）の状態から、２球目の球Ｆ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。
【１２２９７】
　図６６７（ａ）は、１球目の球Ｄ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。図６６７（ａ）は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート６７を通過して普通図柄スイッチ６７ａに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて普通電役開閉板７２ａが開放され、該普通電役開閉板７２ａ上を右打ち遊技で発射された１の球Ｄ１が転動している状態である。
【１２２９８】
　よって、図６６７（ａ）の状態では、普通電役スイッチ７２ｂによって入球は検知されていない状態である。また、抵抗部としての経路振分装置７４は初期状態となっており、案内手段としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置で静止した状態となっている。
【１２２９９】
　次いで、図６６７（ｂ）は、図６６７（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入し、２球目の球Ｄ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過する状態を示している。即ち、図６６７及び図６６８では、普通電役ユニット７２内に１球目の球Ｄ１が入球した後、一定の時間が経過してから２球目の球Ｄ２が入球したケースとなっている。
【１２３００】
　次いで、図６６７（ｃ）は、図６６７（ｂ）の状態から、１球目の球Ｄ１が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｄ２が進入流路としての振分前経路７２ｃを通過する状態を示している。図６６７（ｂ）において１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入したため、１球目の球Ｄ１と接触部としての突起部７４ｂの重みによって経路振分装置７４が回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転し、１球目の球Ｄ１が突起部７４ｂ上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される状態となっている。
【１２３０１】
　一方、図６６７（ｂ）で２球目の球Ｄ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過したことによって、主制御装置１１０は普通電役ユニット７２に最大入賞個数である「２個」の球が入球したと判断し、動作体としての普通電役開閉板７２ａが閉鎖された状態となっている。そして、普通電役スイッチ７２ｂを通過した２球目の球Ｄ２は、進入流路としての振分前経路７２ｃを通過する状態となっている。
【１２３０２】
　次いで、図６６７（ｄ）は、図６６７（ｃ）の状態から、１球目の球Ｄ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入する状態であり、２球目の球Ｄ２が初期状態に戻った経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入した状態を示している。１球目の球Ｄ１は、抵抗部としての経路振分装置７４の接触部としての突起部７４ｂ上を転動しきって誘導流路としての右側経路７２ｄを通過しているため、１球目の球Ｄ１と突起部７４ｂの重みによって

可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。そして、２球目の球Ｄ２は、初期状態に戻った経路振分装置７４の凹部７４ｅへと進入した状態となっている。

【１２３０３】

即ち、図６６７～図６６８の流下態様におけるケースでは、１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、該経路振分装置７４が可動状態としての回転状態に回転し、さらに、１球目の球Ｄ１が接触部としての突起部７４ｂから転動しきって該経路振分装置７４が規定状態としての初期状態に戻るまでの期間よりも、１球目の球Ｄ１が経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、２球目の球Ｄ２が経路振分装置７４に到達するまでの期間の方が長い場合の流下態様となっている。

【１２３０４】

次いで、図６６８（ａ）は、図６６７（ｄ）の状態から、１球目の球Ｄ１が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｄ２が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態を示している。合流部７２ｇを通過した１球目の球Ｄ１は、該合流部７２ｇの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。図６６８（ａ）の状態では、遊技球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されていないため、案内手段としての入球口切換弁７５は第１位置である第２非電動役物始動口７７の鉛直方向上側に位置している。

【１２３０５】

また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた１球目の球Ｄ１は、案内手段としての入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａと接触し、該左側傾斜部７５ａ上を案内流路としての左側へと転動しながら第１非電動役物始動口スイッチ７６ａへと進入していく。

【１２３０６】

一方、図６６７（ｄ）において２球目の球Ｄ２が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入したため、２球目の球Ｄ２と接触部としての突起部７４ｂの重みによって経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転し、２球目の球Ｄ２が突起部７４ｂ上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される状態となっている。

【１２３０７】

次いで、図６６８（ｂ）は、図６６８（ａ）の状態から、１球目の球Ｄ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｄ２が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示している。１球目の球Ｄ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図５９２参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動している。

【１２３０８】

また、１球目の球Ｄ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球したことによって、該遊技球の自重によって第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａが開放された状態となっている（図５８６（ｃ）参照）。

【１２３０９】

一方、抵抗部としての経路振分装置７４の突起部７４ｂ上を転動しきった２球目の球Ｄ２は、誘導流路としての右側経路７２ｄを通過している状態となっている。よって、図６６８（ａ）において可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、

規定状態としての初期状態に戻っている。
【１２３１０】
　次いで、図６６８（ｃ）は、図６６８（ｂ）の状態から、２球目の球Ｄ２が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動している状態を示している。合流部７２ｇを通過した２球目の球Ｄ２は、該合流部７２ｇの下方へと流下して案内手段としての入球口切換弁７５と接触する。このとき、案内手段としての入球口切換弁７５は第２位置である第１非電動役物始動口７６の鉛直方向上側に位置している。
【１２３１１】
　また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた２球目の球Ｄ２は、案内手段としての入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触し、該右側傾斜部７５ｂ上を誘導流路としての右側へと転動しながら第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへと進入していく。
【１２３１２】
　次いで、図６６８（ｄ）は、図６６８（ｃ）の状態から、２球目の球Ｄ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が所定態様である第１位置に移動した状態を示している。２球目の球Ｄ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図５９２参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している。
【１２３１３】
　また、２球目の球Ｄ２が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球したことによって、該遊技球の自重によって第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａが開放された状態となっている（図６５７（ｃ）参照）。
【１２３１４】
　ここで、上述したように、図６６７～図６６８の流下態様におけるケースでは、１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、該経路振分装置７４が可動状態としての回転状態に回転し、さらに、１球目の球Ｄ１が接触部としての突起部７４ｂから転動しきって該経路振分装置７４が規定状態としての初期状態に戻るまでの期間よりも、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｄ１と２球目の球Ｄ２との入球間隔の方が長い場合の流下態様となっている。
【１２３１５】
　このように、１球目の球Ｄ１と２球目の球Ｄ２との入球間隔が一定以上である場合、１球目の球Ｄ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図５９２参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動しきった後に、２球目の球Ｄ２が合流部７２ｇから案内手段としての入球口切換弁７５側へ流下してくるように構成されている。
【１２３１６】
　このように構成することで、１球目の球Ｄ１と２球目の球Ｄ２との入球間隔が一定以上である場合、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２の球を、１球目は作用口としての第１非電動役物始動口７６に、２球目は流入口としての第２非電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。
【１２３１７】

次に、図６６９～図６７０を参照して、普通電役ユニット７２に２の遊技球が一定以内の間隔で入球した場合の各遊技球の流下態様について説明する。図６６９（ａ）は、１球目の球Ｅ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。図６６９（ａ）は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート６７を通過して普通図柄スイッチ６７ａに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて動作体としての普通電役開閉板７２ａが開放され、該普通電役開閉板７２ａ上を右打ち遊技で発射された１の球Ｅ１が転動している状態である。

【１２３１８】

よって、図６６９（ａ）の状態では、普通電役スイッチ７２ｂによって入球は検知されていない状態である。また、抵抗部としての経路振分装置７４は規定状態としての初期状態となっており、案内手段としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置で静止した状態となっている。

【１２３１９】

次いで、図６６９（ｂ）は、図６６９（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｅ１が凹部７４ｅに進入し、２球目の球Ｅ２が普通電役ユニット７２内に入球して進入流路としての振分前経路７２ｃを通過する状態を示している。２球目の球Ｅ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過したことによって、主制御装置１１０は普通電役ユニット７２に最大入賞個数である「２個」の球が入球したと判断し、動作体としての普通電役開閉板７２ａが閉鎖された状態となっている。

【１２３２０】

ここで、図６６９（ｂ）と、上述した図６６７（ｂ）と、を比較すると、図６６７（ｂ）における１球目の球Ｄ１と２球目の球Ｄ２との間隔よりも、図６６９（ｂ）における１球目の球Ｅ１と２球目の球Ｅ２との間隔の方が短くなっている。即ち、図６６９～図６７０に示す流下態様は、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した２の球の間隔がより短い場合の流下態様となっている。

【１２３２１】

次いで、図６６９（ｃ）は、図６６９（ｂ）の状態から、１球目の球Ｅ１が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｅ２が抵抗部としての経路振分装置７４の外周曲部７４ｄ上を転動して左側経路７２ｅへと進入する状態を示している。図６６９（ｂ）において１球目の球Ｅ１が経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入したため、１球目の球Ｅ１と接触部としての突起部７４ｂの重みによって経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転し、１球目の球Ｅ１が突起部７４ｂ上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される状態となっている。

【１２３２２】

一方、２球目の球Ｅ２は、１球目の球Ｅ１によって抵抗部としての経路振分装置７４が可動状態としての回転状態となっている間に該経路振分装置７４へと到達し、当接部としての外周曲部７４ｄと接触する。上述したように、進入流路としての振分前経路７２ｃの幅は遊技球の直径を僅かに上回る程度に構成されているため、２球目の球Ｅ２球が振分前経路７２ｃを通過して流下する場合、該球は振分前経路７２ｃの中心点から左右方向に逸脱することなく鉛直下方向に流下していき、該球の中心点が経路振分装置７４の中心点である支持部としての回転軸部７４ａよりも左側となる位置に流下し、経路振分装置７４と接触する。

【１２３２３】

よって、２球目の球Ｅ２は、誘導部としての外周曲部７４ｄの最上部にあたる位置よりも左側となる位置で外周曲部７４ｄと接触し、該外周曲部７４ｄの左側の傾斜に沿って転動し、案内流路としての左側経路７２ｅへと進入していく（図６６６（ｃ）参照）。

【１２３２４】

また、仮に、２球目の球Ｅ２が当接部としての外周曲部７４ｄと接触し、該外周曲部７４ｄの右側の傾斜に沿って転動しようとした場合であっても、該外周曲部７４ｄと右側経

路上壁７２ｄ１（図６６６（ｃ）参照）とに接触して右側経路７２ｄ側へ流下し得ないように構成されている。従って、この場合、外周曲部７４ｄ上を左側に転動して案内流路としての左側経路７２ｅへと進入するか、又は、外周曲部７４ｄと右側経路上壁７２ｄ１とに接触した状態で静止し、先に凹部７４ｅに進入していた球が右側経路７２ｄ側へと転動して経路振分装置７４が規定状態としての初期状態に戻ることで、静止していた球が凹部７４ｅに進入し、抵抗部としての経路振分装置７４とともに時計回りに回転して右側経路７２ｄ側へと流下するように構成されている。

【１２３２５】

このように、図６６９～図６７０の流下態様におけるケースでは、１球目の球Ｅ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、該経路振分装置７４が可動状態としての回転状態に回転し、さらに、１球目の球Ｅ１が接触部としての突起部７４ｂから転動しきって該経路振分装置７４が規定状態としての初期状態に戻るまでの期間よりも、１球目の球Ｅ１が経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、２球目の球Ｅ２が経路振分装置７４に到達するまでの期間の方が短い場合の流下態様となっている。

【１２３２６】

次いで、図６６９（ｄ）は、図６６９（ｃ）の状態から、１球目の球Ｅ１が誘導流路としての右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入し、２球目の球Ｅ２が左側経路７２ｅを通過して減速部７２ｆに進入する状態を示している。１球目の球Ｅ１は抵抗部としての経路振分装置７４の突起部７４ｂ上を転動しきって右側経路７２ｄを通過しているため、１球目の球Ｅ１と接触部としての突起部７４ｂの重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。

【１２３２７】

一方、案内流路としての左側経路７２ｅを通過した２球目の球Ｅ２は、減速部７２ｆへと進入していく。左側へと傾斜する左側経路７２ｅを通過した２球目の球Ｅ２は、第１減速部７２ｆ１と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｅ２は流下方向を右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら第２減速部７２ｆ２へと向かって流下していく。

【１２３２８】

次いで、図６７０（ａ）は、図６６９（ｄ）の状態から、１球目の球Ｅ１が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過している状態を示している。合流部７２ｇを通過した１球目の球Ｅ１は、該合流部７２ｇの下方へと流下して案内手段としての入球口切換弁７５と接触する。図６７０（ａ）の状態では、遊技球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されていないため、案内手段としての入球口切換弁７５は第１位置である第２非電動役物始動口７７の鉛直方向上側に位置している。

【１２３２９】

また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた１球目の球Ｅ１は、案内手段としての入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａと接触し、該左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動しながら第１非電動役物始動口スイッチ７６ａへと進入していく。

【１２３３０】

一方、第１減速部７２ｆ１と衝突して右下へと流下していた２球目の球Ｅ２は、第２減速部７２ｆ２と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｅ２は流下方向を再度左側へと変化させ、減速しつつ、左下へと流下しながら第３減速部７２ｆ３へと向かって流下していく。

【１２３３１】

次いで、図６７０（ｂ）は、図６７０（ａ）の状態から、１球目の球Ｅ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内手段としての入球

口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示している。１球目の球Ｅ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図５９２参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動している。

【１２３３２】

また、１球目の球Ｅ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球したことによって、該遊技球の自重によって第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａが開放された状態となっている（図５８６（ｃ）参照）。

【１２３３３】

一方、第２減速部７２ｆ２と衝突して左下へと流下していた２球目の球Ｅ２は、第３減速部７２ｆ３と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｅ２は流下方向を再度右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら合流部７２ｇへと進入していく。

【１２３３４】

次いで、図６７０（ｃ）は、図６７０（ｂ）の状態から、２球目の球Ｅ２が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動している状態を示している。合流部７２ｇを通過した２球目の球Ｅ２は、該合流部７２ｇの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。このとき、案内手段としての入球口切換弁７５は第２位置である第１非電動役物始動口７６の鉛直方向上側に位置している。

【１２３３５】

また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた２球目の球Ｅ２は、案内手段としての入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触し、該右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動しながら第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへと進入していく。

【１２３３６】

次いで、図６７０（ｄ）は、図６７０（ｃ）の状態から、２球目の球Ｅ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が所定態様である第１位置に移動した状態を示している。２球目の球Ｅ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図５９２参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している。

【１２３３７】

また、２球目の球Ｅ２が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球したことによって、該遊技球の自重によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａが開放された状態となっている（図６５７（ｃ）参照）。

【１２３３８】

このように、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｅ１と２球目の球Ｅ２との入球間隔が短い場合であっても、１球目の球Ｅ１が右側経路７２ｄ側を流下し、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過することになる左側経路７２ｅ側を流下することで、該２の球が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５へ到達するまでの間隔を長くすることができる。そして、１球目の球Ｅ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図５９２参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動しきった後に、２球目の球Ｅ２が合流部７２ｇから案内手段としての入球口切換弁７５側へ流下可能に構

成することができる。
【１２３３９】
　このように構成することで、１球目の球Ｅ１と２球目の球Ｅ２との入球間隔が一定以内の場合においても、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２の球を、１球目は作用口としての第１非電動役物始動口７６に、２球目は流入口としての第２非電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。
【１２３４０】
　次に、図６７１～図６７２を参照して、普通電役ユニット７２に２の遊技球が密接した状態で入球した場合の各遊技球の流下態様について説明する。図６７１（ａ）は、１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が密接した状態で開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。図６７１（ａ）は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート６７を通過して普通図柄スイッチ６７ａに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて動作体としての普通電役開閉板７２ａが開放され、該普通電役開閉板７２ａ上を右打ち遊技で発射された２の球Ｆ１及びＦ２が密接して転動している状態である。
【１２３４１】
　よって、図６７１（ａ）の状態では、普通電役スイッチ７２ｂによって入球は検知されていない状態である。また、抵抗部としての経路振分装置７４は初期状態となっており、案内手段としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置で静止した状態となっている。
【１２３４２】
　次いで、図６７１（ｂ）は、図６７１（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が密接した状態で進入流路としての振分前経路７２ｃを通過した状態を示している。１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過したことによって、主制御装置１１０は普通電役ユニット７２に最大入賞個数である「２個」の球が入球したと判断し、動作体としての普通電役開閉板７２ａが閉鎖された状態となっている。
【１２３４３】
　また、１球目の球Ｆ１は、規定状態としての初期状態の経路振分装置７４の凹部７４ｅへと進入する。ここで、上述したように、抵抗部としての経路振分装置７４は、該経路振分装置７４の上側の通路である進入流路としての振分前経路７２ｃの中心位置（図６６６（ｂ）の一点鎖線）に対して、やや右側寄りに配設されている（支持部としての回転軸部７４ａが図６６６（ｂ）の一点鎖線よりも右側に位置する）。さらに、凹部左辺７４ｅ１と凹部右辺７４ｅ２との交点である角部７４ｅ３は、経路振分装置７４の中心部である回転軸部７４ａよりも右側に位置している（図６６６（ｂ）参照）。
【１２３４４】
　よって、１球目の球Ｆ１が凹部７４ｅへと進入した場合、該１球目の球Ｆ１は、進入流路としての振分前経路７２ｃを流下中の状態、即ち、球Ｆ１の中心点が図６６６（ｂ）に示す一点鎖線上を流下している状態と比べると、若干ながら右側にずれて凹部７４ｅへと進入する。このため、１球目の球Ｆ１と密接した状態で流下してきた２球目の球Ｆ２は、右側にずれた１球目の球Ｆ１との接触により、該１球目の球Ｆ１上を左側へと転動しようとする。しかしながら、１球目の球Ｆ１と密接した状態の２球目の球Ｆ２は、左側経路上壁７２ｅ１とも接触するため、左側経路７２ｅ側へと転動することができず、１球目の球Ｆ１の上部に静止した状態となる。
【１２３４５】
　次いで、図６７１（ｃ）は、図６７１（ｂ）の状態から、１球目の球Ｆ１が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｆ２が抵抗部と

しての経路振分装置７４の外周曲部７４ｄ上を転動して左側経路７２ｅへと進入する状態を示している。図６７１（ｂ）において１球目の球Ｆ１が経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入したため、１球目の球Ｆ１と接触部としての突起部７４ｂの重みによって経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転し、突起部７４ｂ上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される状態となっている。

【１２３４６】

一方、図６７１（ｂ）において、１球目の球Ｆ１と左側経路上壁７２ｅ１とに接触して静止状態となっていた２球目の球Ｆ２は、１球目の球Ｆ１が抵抗部としての経路振分装置７４とともに時計回りに回転したことで、案内流路としての左側経路７２ｅへと転動するスペースが生じ、該左側経路７２ｅ側へと転動していく。

【１２３４７】

次いで、図６７１（ｄ）は、図６７１（ｃ）の状態から、１球目の球Ｆ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入し、２球目の球Ｆ２が左側経路７２ｅを通過して減速部７２ｆに進入する状態を示している。１球目の球Ｆ１は抵抗部としての経路振分装置７４の突起部７４ｂ上を転動しきって誘導流路としての右側経路７２ｄを通過しているため、１球目の球Ｆ１と接触部としての突起部７４ｂの重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。

【１２３４８】

一方、案内流路としての左側経路７２ｅを通過した２球目の球Ｆ２は、減速部７２ｆへと進入していく。左側へと傾斜する左側経路７２ｅを通過した２球目の球Ｆ２は、第１減速部７２ｆ１と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｆ２は流下方向を右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら第２減速部７２ｆ２へと向かって流下していく。

【１２３４９】

次いで、図６７２（ａ）は、図６７１（ｄ）の状態から、１球目の球Ｆ１が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過している状態を示している。合流部７２ｇを通過した１球目の球Ｆ１は、該合流部７２ｇの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。図６７２（ａ）の状態では遊技球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されていないため、案内手段としての入球口切換弁７５は第１位置である第２非電動役物始動口７７の鉛直方向上側に位置している。

【１２３５０】

また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた１球目の球Ｆ１は、入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａと接触し、該左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動しながら第１非電動役物始動口スイッチ７６ａへと進入していく。

【１２３５１】

一方、第１減速部７２ｆ１と衝突して右下へと流下していた２球目の球Ｆ２は、第２減速部７２ｆ２と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｆ２は流下方向を再度左側へと変化させ、減速しつつ、左下へと流下しながら第３減速部７２ｆ３へと向かって流下していく。

【１２３５２】

次いで、図６７２（ｂ）は、図６７２（ａ）の状態から、１球目の球Ｆ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示している。１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノ

イド７５ｃ（図５９２参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動している。

【１２３５３】

また、１球目の球Ｆ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球したことによって、該遊技球の自重によって、規定動作として第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａが開放された状態となっている（図５８６（ｃ）参照）。

【１２３５４】

一方、第２減速部７２ｆ２と衝突して左下へと流下していた２球目の球Ｆ２は、第３減速部７２ｆ３と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｆ２は流下方向を再度右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら合流部７２ｇへと進入していく。

【１２３５５】

次いで、図６７２（ｃ）は、図６７２（ｂ）の状態から、２球目の球Ｆ２が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動している状態を示している。合流部７２ｇを通過した２球目の球Ｆ２は、該合流部７２ｇの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。このとき、案内手段としての入球口切換弁７５は特定態様である第２位置である第１非電動役物始動口７６の鉛直方向上側に位置している。

【１２３５６】

また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた２球目の球Ｆ２は、入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触し、該右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動しながら第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへと進入していく。

【１２３５７】

次いで、図６７２（ｄ）は、図６７２（ｃ）の状態から、２球目の球Ｆ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示している。２球目の球Ｆ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図５９２参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している。

【１２３５８】

また、２球目の球Ｆ２が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球したことによって、該遊技球の自重によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａが開放された状態となっている（図５８７（ｃ）参照）。

【１２３５９】

このように、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球した場合であっても、１球目の球Ｆ１が右側経路７２ｄ側を流下し、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過することになる左側経路７２ｅ側を流下することで、該２の球が合流部７２ｇから入球口切換弁７５側へ流下するタイミングをずらすことができる。そして、１球目の球Ｆ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図５９２参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動しきった後に、２球目の球Ｆ２が合流部７２ｇから入球口切換弁７５側へ流下可能に構成することができる。

【１２３６０】

このように構成することで、２の遊技球が密接した状態で進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した場合でも、１球目は作用口としての第１非電動役物始動口７６に、

２球目は流入口としての第２非電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。

【１２３６１】

即ち、図６６７～図６７２において説明したように、普通電役ユニット７２に２の遊技球が入球した場合、該２の球の流下態様が如何様な場合であっても、１球目の球を作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球させ、２球目の球を流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。

【１２３６２】

なお、普通電役ユニット７２に入球した球が想定外の流下態様となって、第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に入球しなかった場合、左側排出経路７２ｈ又は右側排出経路７２ｉを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口７８に入球するように構成されている（図６６０及び図６６１参照）。

【１２３６３】

図６７３に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図５９２参照）で第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【１２３６４】

普通電役ユニット７２の球の流下方向下流側であって、該普通電役ユニット７２の正面視左側には小入賞口ユニット７３が配設されている。この小入賞口ユニット７３には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された小入賞口開閉板７３ａと、該小入賞口開閉板７３ａを開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド７３ｂ（図５９２参照）と、小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃと、特定領域７３ｄと、小入賞口ユニット７３内に流入した球を排出するための排出口７３ｈと、が設けられている。また、特定領域７３ｄは、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された特定領域開閉板７３ｅと、該特定領域開閉板７３ｅを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド７３ｆ（図５９２参照）と、特定領域７３ｄを通過する球を検知可能な特定領域スイッチ７３ｇとで構成される。

【１２３６５】

小入賞口開閉板７３ａは、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板７３ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球が突出状態の小入賞口開閉板７３ａ上を転動し、可変入賞装置６５側へと流下していくように構成されている。そして、第２特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板７３ａが小入賞口ソレノイド７３ｂ（図５９２参照）によって遊技盤１３盤面内へと没入駆動され、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球は小入賞口ユニット７３内に流入可能な状態となる。

【１２３６６】

小入賞口ユニット７３内に流入した球は、該小入賞口ユニット７３内に設けられた小入

賞口スイッチ７３ｃによって検知された後、同じく小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域７３ｄ側へと流下する。また、小入賞口スイッチ７３ｃによって球が検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【１２３６７】

第３７実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３の開放回数が１０回に設定され、開放時間が「０．１秒」に設定され、小入賞口ユニット７３が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「１．２秒」に設定される（後述する図６０６参照）。即ち、第２特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット７３の開放時間の合計時間が「１．０秒」に設定される。なお、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３への最大入賞個数は「１０個」に設定される（図６０６参照）。

【１２３６８】

小入賞口ユニット７３内であって、小入賞口スイッチ７３ｃの下流側には、特定領域開閉板７３ｅが配設されている。特定領域開閉板７３ｅは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板７３ｅは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域７３ｄの上流側（小入賞口スイッチ７３ｃ側）から流下する球を特定領域開閉板７３ｅの上面を転動させて小入賞口ユニット７３内の排出口７３ｈ側（特定領域開閉板７３ｅの正面視右側）へと流下させることで、小入賞口ユニット７３内に流入した球の特定領域７３ｄへの流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第３７実施形態では、小入賞口ユニット７３の開放時）に基づいて、特定領域開閉板７３ｅが特定領域ソレノイド７３ｆ（図５９２参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、特定領域７３ｄ内（特定領域スイッチ７３ｇ側）に球が流入可能な状態となる。

【１２３６９】

特定領域７３ｄ内に流入した球は、該特定領域７３ｄ内に設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第３７実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合、第１特別図柄又は第２特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、１種２種混合機）。特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタＣＫ（図５９７参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ７３ｇによる賞球の払い出しは無いように構成されている。

【１２３７０】

小入賞口ユニット７３の球の流下方向下流側であって、該小入賞口ユニット７３の正面視左側には可変入賞装置６５が配設されている。この可変入賞装置６５には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板６５ａが設けられている。

【１２３７１】

大入賞口開閉板６５ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板６５ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置６５の上流側（可変入賞装置６５の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板６５ａの上面を転動させて可変入賞装置６５の下流側（可変入賞装置６５の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第１特別図柄又は第２特別図柄において大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板６５ａが大入賞口ソレノイド６５ｂ（図５９２参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、可変入賞装置６５内に球が流入可能な状態となる。

【１２３７２】

可変入賞装置６５内に流入した球は、該可変入賞装置６５内に設けられた大入賞口スイ

ッチ６５ｃによって検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【１２３７３】

可変入賞装置６５の球の流下方向下流側であって、該可変入賞装置６５の正面視左側には、球が入球することにより１個の球が賞球として払い出される右側一般入賞口６３ａが配設されている。この右側一般入賞口６３ａは、右打ち遊技で発射した球が入球し得る第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５の流下方向下流側に配設されているため、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入球しなかった球が入球し得る。

【１２３７４】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、該右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【１２３７５】

普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａの正面視上方には壁部７９が配設されている。この壁部７９は、遊技盤１３から水平方向に板状に形成されており、第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａの下部（回転軸部）から右側一般入賞口６３ａの上方まで、円弧状に連続して形成されている。

【１２３７６】

また、壁部７９の左側先端部は、第１始動口６４の下方まで達しているため、左打ち遊技で発射した球が第１始動口６４に入球せずに該第１始動口６４の左右から流下した場合、該球は壁部７９上を左下方向へと転動し、該壁部７９上を転動しきって後述するアウト口６６へと入球する。よって、壁部７９により、左打ち遊技で発射した球は、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａへは入球不可又は困難となるように構成されている。

【１２３７７】

さらに、右打ち遊技で発射した球が、例えば、スルーゲート６７及び普通電役ユニット７２を通過し、閉鎖状態の小入賞口開閉板７３ａと勢いよく接触して飛び跳ねた場合、該球は壁部７９の下側の面と接触して小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上に落下し、小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上を転動して右側一般入賞口６３ａ方向へと流下していく。よって、壁部７９により、右打ち遊技で発射した球は、第１始動口６４、又は、遊技盤１３の正面視左下側に配設された一般入賞口６３へは入球不可又は困難となるように構成されている。

【１２３７８】

次いで、第３図柄表示装置８１の左側下方には風車が配設されている。風車は、主に、軸部と羽根部とで構成されている。羽根部には中心軸線方向に貫通する貫通孔が形成されており、軸部が羽根部の貫通孔に挿通され、該軸部が遊技盤１３に植設されることにより、風車の羽根部が回転自在となるように構成されている。また、羽根部は３の羽根によって構成されており、該３の羽根は、軸部の中心から外径方向に向かって延びる形で等間隔に（即ち、それぞれの羽根が１２０度の角度で）形成されている。

【１２３７９】

よって、遊技領域に発射された遊技球が流下し、風車上方に配設された寄り釘領域を通過し、風車と衝突する場合、羽根部が静止している状態において寄り釘から遊技球が流下

すると、羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に遊技球を引導可能となる。
【１２３８０】
　また、寄り釘から遊技球が連続して流入する場合、１球目の遊技球が羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に１球目の遊技球を引導可能とし、さらに、羽根部が回転している状態において、２球目の遊技球が羽根部の他面と衝突することにより、風車左側領域に遊技球を引導可能に構成されている。
【１２３８１】
　さらに、羽根部が回転する場合、いずれの方向（即ち、時計回り又は反時計回り）にも回転可能に構成されているため、遊技球が羽根部と衝突した場合の流下方向は左右いずれの方向にも引導可能となる。
【１２３８２】
　遊技盤１３の下側における右方向の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図５８３参照）を通じて視認することができる。
【１２３８３】
　さらに、遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。いずれの入賞口（入球口）６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３にも入球しなかった球はアウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３に入賞した球も、アウト口６６を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機１０外へと排出される。
【１２３８４】
　以上、説明したように、第３７実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７を配設し、該普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球が第１非電動役物始動口７６に、２球目の球が第２非電動役物始動口７７に入球可能となるように構成する。
【１２３８５】
　また、第１非電動役物始動口７６に球が入球することで第１非電動役物ユニット５４が、第２非電動役物始動口７７に球が入球することで第２非電動役物ユニット５５２が開放可能となるように構成する。さらに、第２非電動役物ユニット５５２を、第１非電動役物ユニット５４の上流側であって、該第１非電動役物ユニット５４よりも戻り球防止部材６８に近い位置に配設する。
【１２３８６】
　このように構成することで、「時間短縮状態」において、第２非電動役物ユニット５５２の開放時に発射された球を最短で該第２非電動役物ユニット５５２に入球させることができ、効率的に第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に球を入球させ、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができる。
【１２３８７】
　その結果、大当たり遊技が終了して「時間短縮状態」に移行し、第３図柄表示装置８１において右打ち遊技を示唆した場合に、遊技者が遊技方法に戸惑うことなく第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留することができ、円滑に「連荘状態」を遊技することができる。
【１２３８８】
　その他、第３７実施形態におけるパチンコ機１０は、第３１実施形態乃至第３６実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。
　＜第３８実施形態＞
　次いで、図６７４を参照して、本発明を適用した第３８実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第３８実施形態のパチンコ機１０について、第３１実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第３８実施形態のパチンコ機１０の説

明において、第３１実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第３１実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【１２３８９】

第３１実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域に配設された普通電役ユニット７２を開閉駆動する普通電役ソレノイド７２ｊが、遊技球が流下し得る流下可能領域内に配設されている（図示なし）。

【１２３９０】

このため、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５に入球した球が排出される排出経路と普通電役ソレノイド７２ｊとが緊密した領域内に配設されており、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５に入球した球が排出される排出経路が複雑化し、該排出経路の製造コスト増大を招いており、遊技盤１３の右側領域における各配設物の構成及び配設位置について、さらなる向上が求められる。

【１２３９１】

具体的には、例えば、普通電役ユニット７２を開閉駆動する普通電役ソレノイド７２ｊの配設位置を変更することで、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５に入球した球の排出経路を簡素化し、効率的な配設によるコスト低減を実現可能な遊技機を提供することを目的としている。

【１２３９２】

本目的を達成するために、第３８実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段と、遊技球が流下し得る流下可能領域と流下し得ない流下不可領域とを区画する区画手段と、前記第１可動体を駆動させる駆動手段と、を備え、前記駆動手段は、前記区画手段によって区画される前記流下可能領域よりも該流下可能領域の中心から見て外側に配置される。

【１２３９３】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての進入部を備え、所定条件としての前提条件を備え、第１可動体としての動作体を備え、第２可動体としての作用物を備え、所定の動作としての規定動作を備え、第１入球部としての作用口を備え、第１検出部としての検知部を備え、第３可動体としての実動体を備え、特定の動作としての指定動作を備え、第２入球部としての流入口を備え、第２検出部としての感知部を備え、誘導手段としての案内装置を備え、第１状態としての所定態様を備え、第２状態としての特定態様を備え、切替手段としての切替装置を備え、流下可能領域としての流下可能範囲を備え、流下不可領域としての流下不可範囲を備え、区画手段としての境界部を備え、駆動手段としての動力装置を備える。

【１２３９４】

なお、例えば、遊技球を流入させる流入部として、本実施形態では普通電役ユニット７２への入球部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞

経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口等でもよい。

【１２３９５】

また、例えば、特定の動作として、本実施形態では、第２非電動役物ユニット５５の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１２３９６】

さらに、例えば、特定の動作を実行可能な第３可動体として、本実施形態では第２非電動役物ユニット５５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【１２３９７】

また、例えば、誘導手段の状態を切り替える切替手段として、本実施形態では入球口切換弁７５の駆動制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける駆動制御や、球が流入することにより流路が切り替わる駆動制御、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な駆動制御、球が特定の入球口へ入球可能とする駆動制御、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な駆動制御などが挙げられる。

【１２３９８】

さらに、例えば、所定の動作として、本実施形態では、第１非電動役物ユニット５４の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、

特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１２３９９】

また、例えば、所定条件として、本実施形態では普通図柄の可変表示の当たり当選を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１２４００】

なお、例えば、遊技球の入球を検出するための第１検出部又は第２検出部として、本実施形態では第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ又は第２非電動役物始動口スイッチ７７ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与することとなるスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチなどが挙げられる。

【１２４０１】

さらに、例えば、所定選択要素より遊技者にとって有利な特定選択要素として、本実施形態では小当たりを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与可能となる要素、有利な遊技状態に移行可能となる要素、変動演出における１演出の結果が失敗と判断し得ない要素、遊技者にとって有益な情報を付与可能な要素などが挙げられる。

【１２４０２】

また、例えば、選択要素を選択可能な所定一覧として、本実施形態では大当たり乱数テーブル２０２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果を抽出し得る一覧、普通図柄の可変表示の抽選結果を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の終了条件として抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の停止パターンを抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の実行期間を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の継続回数を抽出し得る一覧、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素を抽出し得る一覧などが挙げられる。

【１２４０３】

さらに、例えば、遊技球が入球する第２入球部として、本実施形態では第２非電動役物始動口７７を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【１２４０４】

また、例えば、所定の動作を実行可能な第２可動体として、本実施形態では第１非電動役物ユニット５４を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【１２４０５】

さらに、例えば、流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体として、本実施形態では普通電役開閉板７２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置への入球を可能とする開閉板や、小入賞口への入球を可能とする開閉板、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける振分手段や、球が流入することにより流路が切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、遊技者の操作によって遊技球が流入可能となる振分手段、或いは、遊技者の操作によって遊技球が発射可能となる発射駆動源などが挙げられる。

【１２４０６】

また、例えば、遊技球が入球する第１入球部として、本実施形態では第１非電動役物始動口７６を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であっ

てもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選することで入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【１２４０７】

さらに、例えば、所定一覧から抽出手段によって抽出され得る選択要素として、本実施形態では大当たり、小当たり又はハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果として抽出され得る要素、普通図柄の可変表示の抽選結果として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果として抽出され得る要素、特定の遊技状態の終了条件として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の停止パターンとして抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の実行期間として抽出され得る要素、特定の遊技状態の継続回数として抽出され得る要素、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素などが挙げられる。

【１２４０８】

また、例えば、遊技球を所定流路に誘導する誘導手段として、本実施形態では入球口切換弁７５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける構造物や、球が流入することにより流路が切り替わる構造物、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な構造物、球が特定の入球口へ入球可能とする構造物、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な構造物などが挙げられる。

【１２４０９】

さらに、例えば、第１状態又は第２状態として、本実施形態では入球口切換弁７５の初期状態又は入球口切換弁７５の駆動状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入前における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入直後における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入前の状態、遊技機の電源投入後の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動前の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動後の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の実行中における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の停止時における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、普通図柄の可変表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、遊技球が特定の入球口に入球することに基づいて可動体が可動した状態、複数の可動体が、上記のいずれかの状態にある場合などが挙げられる。

【１２４１０】

また、例えば、所定一覧の中から１の選択要素を抽出可能な抽出手段として、本実施形態では大当たり乱数の抽出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たり乱数カウンタの抽出処理、大当たり種別カウンタの抽出処理、小当たり種別カウンタの抽出処理、停止パターン選択カウンタの抽出処理、変動種別カウンタの抽出処理、普図当たりカウンタの抽出処理、転落乱数カウンタの抽出処理、変動演出を決定するための抽選カウンタの抽出処理などが挙げられる。

【１２４１１】

さらに、例えば、遊技を進行する進行手段として、本実施形態では変動開始処理を例に

説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行を進行する手段、普通図柄の可変表示の実行を進行する手段、特別図柄の動的表示の変動演出を進行する手段、遊技者による遊技を実行可能に進行する手段などが挙げられる。

【１２４１２】

また、例えば、通常遊技状態より遊技者に有利な有利遊技状態として、本実施形態では「時間短縮状態」を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態などが挙げられる。

【１２４１３】

さらに、例えば、遊技状態を変更可能な遊技状態変更手段として、本実施形態では時短フラグ２０３ｋを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、普通電役の開放時間を変更可能なフラグなどが挙げられる。

【１２４１４】

また、例えば、所定の遊技価値が得られないことに関する所定選択要素として、本実施形態ではハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与し得ない要素、変動演出における１演出の結果が失敗となる要素などが挙げられる。

【１２４１５】

さらに、例えば、複数種類の設定一覧から１の設定一覧を設定可能な設定手段として、本実施形態では設定変更処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、複数種類の抽選テーブルから１の抽選テーブルを選択する機能、複数種類の選択一覧から１の選択一覧を選択する機能などが挙げられる。

【１２４１６】

また、例えば、遊技者による所定操作として、本実施形態では遊技球の発射を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。

【１２４１７】

さらに、例えば、遊技球が流下し得る流下可能領域として、本実施形態では内レール６１、外レール６２及び遊技盤１３内に配設された各遊技部材によって区画された球が流下し得る領域を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入球可能な入球口内の領域、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置内の領域、可変入賞装置内の特定の領域内の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット内の領域、小入賞口ユニット内の特定の領域内の領域、遊技球が発射されてから戻り球防止部材に到達するまでの領域、遊技球が発射されてから戻り球防止部材を通過してアウト口から排出されるまでの領域、特別図柄の抽選契機となる始動口内の領域、普通図柄の抽選契機となる入球口内の領域、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口部分の領域、釘等で限定された特定の領域内への進入口内の領域、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口部分の領域等でもよい。

【１２４１８】

また、例えば、遊技球が流下し得ない流下不可領域として、本実施形態では球が流下し得ない領域を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、上皿から遊技機内に球が流入してから発射されるまでの領域以外の領域、球が発射されてから遊技領域に進入するまでの領域以外の領域、遊技盤内のうち、球が流下し得ない領域、或いは、遊技機のうち、遊技盤以外の領域等でもよい。

【１２４１９】
さらに、例えば、遊技球が流下し得る流下可能領域と流下し得ない流下不可領域とを区画する区画手段として、本実施形態では内レール６１、外レール６２及び遊技盤１３内に配設された各遊技部材を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が流下可能な領域の外形を構成する部材、特定の入球口の外形を構成する部材、可変入賞装置の外形を構成する部材、小入賞口ユニットの外形を構成する部材、可変表示装置の外形を構成する部材、発射レールの外形を構成する部材、或いは、球発射ユニットを構成する部材等でもよい。
【１２４２０】
また、例えば、第１可動体を駆動させる駆動手段として、本実施形態では普通電役ソレノイド７２ｊを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置を開放可能な駆動装置、小入賞口ユニットを開放可能な駆動装置、可動役物を駆動可能な駆動装置、遊技盤以外の領域に配設された可動物を駆動可能な駆動装置、遊技球を発射可能な駆動装置、遊技球を振り分け可能な振分装置を駆動可能な駆動装置、或いは、表示装置を駆動可能な駆動装置等でもよい。
【１２４２１】
ここで、図６７４を参照して、第３８実施形態におけるパチンコ機１０の具体的構成について説明する。図６７４は、外枠１１及び内枠１２から前面枠１４を開放した状態のパチンコ機１０の正面図である。遊技ホールの管理者等によって外枠１１及び内枠１２に対する前面枠１４の施錠が解除（解錠）され、該前面枠１４が内枠１２に設けられたヒンジ１９（図５８３参照）を軸として正面手前側に開閉された場合に、図６７４で示す状態となる。
【１２４２２】
前面枠１４が開放された内枠１２の正面視右側下部には、球発射ユニット１１２ａと、球送りユニット１１２ｂと、発射レール１１２ｃとがそれぞれ設けられている。これらの装置、球発射ユニット１１２ａ、球送りユニット１１２ｂ及び発射レール１１２ｃは、遊技球を発射するための装置であり、発射した球が流下可能な遊技領域（遊技盤１３内の領域）とは異なる領域に配設されている。
【１２４２３】
球発射ユニット１１２ａは、発射レール１１２ｃの基端部（発射位置）に存在する球を、遊技盤１３の後述する内レール６１及び外レール６２によって形成された遊技領域に向けて発射するための装置であり、発射ソレノイド１１２ａ１と、発射槌と、電磁石（ともに図示せず）とを備えている。この発射ソレノイド１１２ａ１及び電磁石は、所定条件（例えば、操作ハンドル５１の操作等）が整っている場合に、後述する発射制御装置１１２（図５９２参照）によって駆動制御され、電磁石によって発射ソレノイド１１２ａ１を励磁し、動力装置としての発射ソレノイド１１２ａ１の先端部に設けられた境界部としての発射槌を、発射レール１１２ｃの基端部（発射位置）に存在する球と衝突させることで、該球を遊技盤１３の遊技領域に向けて発射するように構成されている。
【１２４２４】
球送りユニット１１２ｂは、上皿１７（図５８３参照）に貯留された球を１球ずつ発射レール１１２ｃの基端部（発射位置）に案内するためのものであり、球発射ユニット１１２ａ及び発射レール１１２ｃのパチンコ機１０正面側を被覆するように内枠１２に取着されている。この球送りユニット１１２ｂには、開閉板と、該開閉板を駆動する駆動ソレノイド（ともに図示せず）とが備えられ、上述した球発射ユニット１１２ａの発射ソレノイド１１２ａ１の駆動と連動して駆動ソレノイドを駆動させることで、発射レール１１２ｃの基端部に上皿１７に貯留されている球が１球ずつ案内される。
【１２４２５】
発射レール１１２ｃは、該発射レール１１２ｃの基端部（発射位置）に球送りユニット１１２ｂから案内された球を１球貯留するとともに、球発射ユニット１１２ａにより発射された球を後述する内レール６１及び外レール６２に案内するためのものである。この発

射レール１１２ｃは、該発射レール１１２ｃの先端部が内レール６１及び外レール６２で形成された案内流路へ向くように内枠１２に固定されている。第３８実施形態のパチンコ機１０では、操作ハンドル５１（図５８３参照）の操作に伴って球発射ユニット１１２ａ及び球送りユニット１１２ｂが駆動されることで、発射レール１１２ｃの基端部（発射位置）に存在する球が、発射レール１１２ｃの先端部から後述する内レール６１及び外レール６２の案内流路を介して遊技領域へと発射される。

【１２４２６】

次いで、第３８実施形態における遊技盤１３の具体的構成について説明する。遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａ、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット７３、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７１ｂ、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ球が入球可能となる普通電役ユニット７２、開放状態となることで下側第２始動口７１ａへ球が入球可能となる第１非電動役物ユニット５４、開放状態となることで上側第２始動口７１ｂへ球が入球可能となる第２非電動役物ユニット５５、可動役物２３、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。

【１２４２７】

一般入賞口６３、右側一般入賞口６３ａ、第１始動口６４、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、第１非電動役物ユニット５４、第２非電動役物ユニット５５、スルーゲート６７、普通電役ユニット７２、可動役物２３、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図５８３参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。

【１２４２８】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した境界部としての外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の境界部としての内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図５８３参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下可能な領域）である。

【１２４２９】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図５９２参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図６７４の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図６７４の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第３８実施形態では、左打ち遊技において、第１始動口６４又は一般入賞口６３へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｂ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、

スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａに球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｂ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａへ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４又は一般入賞口６３に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【１２４３０】

また、内レール６１の右下側の先端部と外レール６２の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材７０がベース板６０に打ち込んで固定されている。

【１２４３１】

遊技領域の正面視左側下部（図６７４の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が、ベース板６０に固定されて配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図５９２参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。

【１２４３２】

第３８実施形態のパチンコ機１０では、遊技者がこの特別図柄表示装置３７を確認することで、各特別図柄の動的表示の実行状態や各特別図柄の動的表示の保留球数などを判別できるように構成されているため、作用物としての特別図柄表示装置３７は、遊技球や第３図柄表示装置８１、可動役物２３等によって遮蔽され得ないように、遊技盤１３における球の流下方向最下段にあたる位置であり、かつ、視認性を確保するために、遊技盤１３の最前面となる位置に配設されている。

【１２４３３】

状態ＬＥＤ群３７ａは、後述する第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウンドを、単に「Ｒ」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態ＬＥＤ群３７ａの点灯状態により示される。なお、状態ＬＥＤ群３７ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【１２４３４】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置６５を開閉する大入賞口開閉板６５ａが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第３８実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉板６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板６５ａの開放中に球が１０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【１２４３５】

特別ＬＥＤ群３７ｂは、６個のＬＥＤで構成された上方ＬＥＤ群３７ｂ１と、同じく６個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３７ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。上方ＬＥＤ群３７ｂ１は、第１始動口６４への球の入球に基づいて実行される第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２は、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの球の入球に基づいて実行される第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。

【１２４３６】

具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第３８実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第３８実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の

停止図柄のいずれか）で停止表示される。
【１２４３７】
　また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第３８実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第３８実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。
【１２４３８】
　いずれのＬＥＤ群３７ｂ１，３７ｂ２においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示され、判定結果が小当たりである場合には、該小当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示される。各ＬＥＤ群の停止パターンの詳細については、後述する。
【１２４３９】
　本パチンコ機１０では、第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口６４，７１ａ又は７１ｂに応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。また、第２特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、小入賞口ユニット７３及び後述する動力装置としての特定領域ソレノイド７３ｆ（図５９２参照）を開閉駆動する。そして、小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域ソレノイド７３ｆの開放に伴って後述する特定領域スイッチ７３ｇ（図５９２参照）によって球が検知された場合には、第２特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。
【１２４４０】
　第３８実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ａ」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図５９６（ａ）参照）。また、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｂ」と称する場合がある）」が用意されている（図５９６（ｂ）参照）。
【１２４４１】
　また、第３８実施形態において判定される小当たり種別としては、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂへの入賞に基づいて、小入賞口ユニット７３が１回開放する「１ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たりＡ」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット７３が１回、可変入賞装置６５が９回、それぞれ開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｃ」と称する場合がある）」が用意されている（図５９７参照）。
【１２４４２】
　ここで、「通常遊技状態」とは、「時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率及び小当たり確率が一定確率であって、かつ、普通図柄の当たり確率が「時間短縮状態」の時より低い状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「時間短縮状態」と大当たり確率及び小当たり確率が同等である一方、「時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態である。
【１２４４３】
　詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が

検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【１２４４４】

なお、第３８実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第１特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態Ａ」と、右打ち遊技が禁止されておらず、「時間短縮状態」の終了後の第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している「通常遊技状態Ｂ」と、が発生可能に構成されている（図５９９参照）。

【１２４４５】

「通常遊技状態Ａ」は、ＲＡＭクリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点において第２特別図柄の保留球数が残存していない場合、大当たり種別「通常Ａ」への当選後又は、「通常遊技状態Ｂ」の終了後に移行される遊技状態であり、上述したように、右打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第１始動口６４へ球を入賞させる遊技を行うことが可能に構成されている（図５９９参照）。

【１２４４６】

「通常遊技状態Ｂ」（以下、「通常遊技状態Ａ」と「通常遊技状態Ｂ」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態であり、該第２特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで継続される。なお、第３８実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示が第１特別図柄の動的表示より優先的に実行される（所謂、特図２優先変動）ように構成されている。

【１２４４７】

また、この「通常遊技状態Ｂ」は、上述したように、右打ち遊技が禁止されておらず、右打ち遊技によってスルーゲート６７によって球が検知された場合であっても、上記警報音および警報表示が実行されないように構成されている。そして、この「通常遊技状態Ｂ」において、残存しているすべての第２特別図柄の動的表示の保留球が実行された後に、「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【１２４４８】

次いで、「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなることを「時短機能」と称する場合がある）。この「時間短縮状態」は、遊技盤１３の正面視右側下部に設けられた普通電役ユニット７２が開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ入球し易い状態となる。

【１２４４９】

即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役ユニット７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を普通電役ユニット７２へ入賞させ易く、また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が、作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球することに基づいて開放される第１非電動役物ユニット５４、又は、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球することに基づいて開放される第２非電動役物ユニット５５、の、２の非電動役物に

入球させ易くなるように構成されている。
【１２４５０】
　また、詳細は後述するが、第３８実施形態のパチンコ機１０では、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５への遊技球の入球に基づいて第２特別図柄の動的表示が実行されると、高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出可能となるように構成されている。さらに、第２特別図柄の動的表示が実行を開始してから、大当たりが導出されるまでの期間も短時間となるように構成されている。
【１２４５１】
　このため、「時間短縮状態」においては、後述する第３図柄表示装置８１で行われる右打ち示唆（例えば、図６４５（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）に従って右打ち遊技を行うことにより、第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留し、複数回の大当たりを容易に導出可能となるように構成されている。なお、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の詳細については図５８６及び図５８７において、「時間短縮状態」における第３図柄表示装置８１での演出内容については図６４３～図６５０において、それぞれ後述する。
【１２４５２】
　第３８実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図６１０の時短終了条件テーブル２０２ｍで後述）が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立後であって、普通電役ユニット７２のエンディング時間の終了後は、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第２特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態Ｂ」に移行し、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第２特別図柄の動的表示が実行中でなければ「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。
【１２４５３】
　なお、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第１始動口６４への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。
【１２４５４】
　また、第３８実施形態のパチンコ機１０では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。
【１２４５５】
　ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第３８実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「通常遊技状態Ａ」へと移行するように構成されている。
【１２４５６】
　次いで、大当たり種別「時短Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第３８実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後

に「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【１２４５７】

次いで、大当たり種別「通常Ｂ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第３８実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ｂ」が選択され得て、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【１２４５８】

次に、小当たり種別について説明する。第３８実施形態のパチンコ機１０において選択され得る小当たり種別「通常Ｃ」とは、最大合計ラウンド数が１０ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図５９２参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図５９２参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たり及び大当たり終了後には、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【１２４５９】

なお、詳細は後述するが、第２特別図柄の動的表示は、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、大当たりに当選することとなる乱数値よりも、小当たりに当選することとなる乱数値の方が選択され易く設定されており、該第２特別図柄の動的表示が実行された場合に小当たりに当選し易いように構成されている（図５９５にて後述）。

【１２４６０】

一方、この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たりに当選した場合であっても、１ラウンド目の小当たり遊技中に特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知されなかった場合、２ラウンド目から１０ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている（以下、この現象を、小当たり種別「小当たりＡ」と称する場合がある）。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の終了後には、大当たり遊技が実行されていないことから、該小当たり種別「小当たりＡ」当選時の遊技状態に戻るように構成されている。

【１２４６１】

なお、第３８実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ７３ｇの有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド７３ｂがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域７３ｄへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ７３ｇの無効状態で該特定領域スイッチ７３ｇを球が通過した場合、何らかの異常（例えば、不正行為等）の発生により特定領域７３ｄを球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。また、大当たり遊技の実行中に可変入賞装置６５に入賞した場合に、払い出される賞球数の累計を第３図柄表示装置８１において表示するように構成してもよい。

【１２４６２】

ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について

説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「通常Ａ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「時短Ａ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「通常Ａ」又は「時短Ａ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【１２４６３】

また、第２特別図柄用の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、小当たり種別「通常Ｃ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「通常Ｂ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。

【１２４６４】

特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ３７ｃは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ３７ｃや第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。

【１２４６５】

なお、第３８実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態が「通常遊技状態Ｂ」である場合、即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合、「時短機能」が付加されていない遊技状態となるが、第３図柄表示装置８１では、右打ち報知演出を継続する報知演出を実行するように構成されている。

【１２４６６】

具体的には、上述したように、第２特別図柄の動的表示が実行された場合、高確率で小当たり又は大当たりに当選するように構成されている（図５９５（ｂ）参照）。また、「通常遊技状態Ｂ」における第２特別図柄の動的表示の変動時間は、抽選結果によらず、非常に短くなるように構成されている（即ち、「１秒」（図６００～図６０４参照））。

【１２４６７】

よって、大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」に移行する場合（即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合）、右打ち遊技が推奨される大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」へ移行後、約「１秒」で第２特別図柄の動的表示の実行が終了し、再度右打ち遊技が推奨される小当たり状態又は大当たり状態へと移行する。このため、「通常遊技状態Ｂ」における滞在期間が非常に短期間であり、該「通常遊技状態Ｂ」への移行前及び移行後の遊技状態が右打ち遊技が推奨される遊技状態であるため、第３図柄表示装置８１では、「通常遊技状態Ｂ」においても右打ち報知演出を継続するように構成されている（図６４５（ｄ）～図６４６（ｃ）参照）。

【１２４６８】

遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより１個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａが配設されている。右側一般入賞口６３ａは、後述する可変入賞装置６５の、球の流下方向下流側に配設されており、右打ち遊技の実行時に第２非電動役物ユニット５５、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合に入賞し得るように構成されている。

【１２４６９】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、進入部としての盤面右側領域の入り口を通過して第

２非電動役物ユニット５５、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、作用口としての右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても遊技操作として球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働を向上させることができる。

【１２４７０】

また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１始動口６４への入球又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｂへの入球（以下、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｂへの球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第３図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、スルーゲート６７の球の通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能なＬＥＤで構成される第２図柄表示装置８３（以下、第２図柄表示装置８３に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置８３」と称する場合がある）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。

【１２４７１】

第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、ベース板６０や、後述する可動役物２３よりも正面視奥行き方向に配設されている。そして、後述する表示制御装置１１４（図５９２参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図５９１参照）が表示される。

【１２４７２】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図５９１参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変的に表示されるようになっている。第３８実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【１２４７３】

第３８実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第２特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図２優先変動）可能に構成されている。即ち、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示の実行中に、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂに始動入賞した場合に、先に入賞していた第１特別図柄の動的表示より、後に入賞した第２特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【１２４７４】

可変表示装置ユニット８０の正面視右側には、可動役物２３が設けられている。可動役物２３は剣の形状を模しており、初期状態（図６７４において実線で表示された可動役物２３）においては、第３図柄表示装置８１の右側に、鉛直方向に縦長に配設されている（以下、可動役物２３が初期状態に配設されている位置を「初期位置」と称する場合がある）。そして、可動役物２３の下部であり、かつ、奥行き方向に配設されている動力装置としての役物駆動モータ（図示せず）が駆動されることにより、該可動役物２３の役物回転軸２３ａを軸として、可動役物２３が第３図柄表示装置８１に向かって（即ち、反時計周

りに）約８０度傾斜するように可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する（以下、可動役物２３が可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する位置を「可動位置」（図６７４において点線で表示された可動役物２３）と称する場合がある）。

【１２４７５】

この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１において実行される、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり演出中に実行される「チャレンジバトル」演出において可動可能となるように構成されており（図６４５（ａ）参照）、該可動役物２３が可動することで、該「チャレンジバトル」演出が成功結果となることを示唆するように構成されている。

【１２４７６】

その他、可動役物２３は、特別図柄の変動演出中に可動することで、大当たり又は小当たりへの当選期待度が高いことを示唆したり、同じく特別図柄の変動演出中に可動することで、第３図柄表示装置８１に表示している第３図柄や保留表示の内容を変化させたり、第３図柄表示装置８１において、特別図柄の変動演出や大当たり演出、小当たり演出などが実行されていないデモ演出中に可動させることで、遊技機を選定中の遊技者に対してアピールする演出を行ったりするように構成してもよい。

【１２４７７】

この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺と同程度の長さで構成されている。また、可動役物２３の可動領域を考慮し、該可動役物２３に近接する領域には遊技球の流下領域を配設しないように構成されている。よって、可動役物２３付近の遊技球の流下領域は、該可動役物２３が初期位置に配設されている状態の右側側方において、遊技球１球が通過可能となる程度の流下領域となるように構成されている。

【１２４７８】

次いで、可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、可動役物２３の右下方向には、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が設けられている。この第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第３８実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。

【１２４７９】

可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、第１非電動役物ユニット５４の球の流下方向上流側には、実動体としての第２非電動役物ユニット５５が設けられている。実動体としての第２非電動役物ユニット５５は、第１非電動役物ユニット５４と同様に電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５を構成する第２非電開閉板５５ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、該第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５内に所定数の遊技球（第３８実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５ａが閉鎖されるように構成されている。

【１２４８０】

可変表示装置ユニット８０の正面視右側であって、第１非電動役物ユニット５４の正面視下側には、スルーゲート６７が設けられている。このスルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ６７ａ（図５９２参照）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した

場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【１２４８１】

スルーゲート６７の正面視下側には、普通電役ユニット７２が配設されている。詳細は後述するが、普通電役ユニット７２内には第１特別図柄及び第２特別図柄の始動口は存在せず、上述した第１非電動役物ユニット５４の始動口である第１非電動役物始動口７６、及び、第２非電動役物ユニット５５の始動口である第２非電動役物始動口７７が配設されている。即ち、第３８実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球することで、それぞれの球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球し、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５を開放させるように構成されている。

【１２４８２】

ここで、第３８実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球が「４個」貯留可能となるように構成されている。

【１２４８３】

詳細に説明すると、第３８実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通電役ユニット７２は１の開放動作のみ実行可能となるように構成されている。さらに該普通電役ユニット７２は、１の開放動作における最大入球個数が「２個」に設定されている（図６１１参照）。

【１２４８４】

従って、「時間短縮状態」に移行後、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球すると、作用口としての第１非電動役物始動口７６及び流入口としての第２非電動役物始動口７７へと入球する（図５８８～図５９０にて後述）。そして、普通電役ユニット７２に２の球が入球することで、該普通電役ユニット７２は開放動作を終了する。

【１２４８５】

また、上述したように、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されると、該第１非電動役物ユニット５４内に２の遊技球が入球可能となり、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【１２４８６】

さらに、上述したように、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５が開放されると、該第２非電動役物ユニット５５内に２の遊技球が入球可能となり、上側第２始動口スイッチ７１ｂ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【１２４８７】

このように構成することで、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球を「４個」貯留させることができる。

【１２４８８】

ここで、第３８実施形態のパチンコ機１０では、後述する普通電役開閉板７２ａを開閉駆動可能な動力装置としての普通電役ソレノイド７２ｊが図６７４に示す位置に配設されている。本実施形態における普通電役ソレノイド７２ｊは、遊技球が流下不可又は困難な領域に配設されており、遊技盤１３に配設されている他の可動物および球の流下経路とは隔離された位置に配設されている。

【１２４８９】

一方、第３１実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域に配設された普通電役ユニット７２を開閉駆動する動力装置としての普通電役ソレノイド７２ｊが、遊技球

が流下し得る流下可能領域内に配設されていた（図示なし）。
【１２４９０】
　このため、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５に入球した球が排出される排出経路と普通電役ソレノイド７２ｊとが緊密した領域内に配設されており、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５に入球した球が排出される排出経路が複雑化し、該排出経路の設計難度が増加してしまうとともに、該排出経路の製造コスト増大を招いていた。
【１２４９１】
　従って、第３８実施形態のパチンコ機１０のように、普通電役開閉板７２ａを開閉駆動可能な動力装置としての普通電役ソレノイド７２ｊを遊技球が流下不可又は困難な領域に配設することで、他の可動物および球の流下経路に影響を与えることなく配設可能となり、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５に入球した球が排出される排出経路を効率的に配設することができ、排出経路の設計容易化、及び、排出経路の製造コストを抑制することができる。
【１２４９２】
　なお、上述したように、普通電役ソレノイド７２ｊは、遊技球が流下不可又は困難な領域に配設されている（図６７４参照）。このように構成することで、他の可動物および球の流下経路に影響を与えることなく配設可能となり、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５に入球した球が排出される排出経路を効率的に配設することができ、製造コストを抑制することができる。
【１２４９３】
　可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図５９２参照）で第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。
【１２４９４】
　普通電役ユニット７２の球の流下方向下流側であって、該普通電役ユニット７２の正面視左側には小入賞口ユニット７３が配設されている。この小入賞口ユニット７３には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された小入賞口開閉板７３ａと、該小入賞口開閉板７３ａを開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド７３ｂ（図５９２参照）と、小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃと、特定領域７３ｄと、小入賞口ユニット７３内に流入した球を排出するための排出口７３ｈと、が設けられている。また、特定領域７３ｄは、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された特定領域開閉板７３ｅと、該特定領域開閉板７３ｅを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド７３ｆ（図５９２参照）と、特定領域７３ｄを通過する球を検知可能な特定領域スイッチ７３ｇとで構成される。
【１２４９５】
　小入賞口開閉板７３ａは、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板７３ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球が突出状態の小入賞口開閉板７３ａ上を転動し、可変入賞装置６５側へと流下していくように構成されている。そして、第２特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板７３ａが小入賞口ソレノイド７３ｂ（図５９２参照）によって遊技盤１３盤面内へと没入駆動され、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する

球は小入賞口ユニット７３内に流入可能な状態となる。
【１２４９６】
小入賞口ユニット７３内に流入した球は、該小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃによって検知された後、同じく小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域７３ｄ側へと流下する。また、小入賞口スイッチ７３ｃによって球が検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。
【１２４９７】
第３８実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３の開放回数が１０回に設定され、開放時間が「０．１秒」に設定され、小入賞口ユニット７３が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「１．２秒」に設定される（後述する図６０６参照）。即ち、第２特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット７３の開放時間の合計時間が「１．０秒」に設定される。なお、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３への最大入賞個数は「１０個」に設定される（図６０６参照）。
【１２４９８】
小入賞口ユニット７３内であって、小入賞口スイッチ７３ｃの下流側には、特定領域開閉板７３ｅが配設されている。特定領域開閉板７３ｅは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板７３ｅは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域７３ｄの上流側（小入賞口スイッチ７３ｃ側）から流下する球を特定領域開閉板７３ｅの上面を転動させて小入賞口ユニット７３内の排出口７３ｈ側（特定領域開閉板７３ｅの正面視右側）へと流下させることで、小入賞口ユニット７３内に流入した球の特定領域７３ｄへの流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第３８実施形態では、小入賞口ユニット７３の開放時）に基づいて、特定領域開閉板７３ｅが特定領域ソレノイド７３ｆ（図５９２参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、特定領域７３ｄ内（特定領域スイッチ７３ｇ側）に球が流入可能な状態となる。
【１２４９９】
特定領域７３ｄ内に流入した球は、該特定領域７３ｄ内に設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第３８実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合、第１特別図柄又は第２特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、１種２種混合機）。特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタＣＫ（図５９７参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ７３ｇによる賞球の払い出しは無いように構成されている。
【１２５００】
小入賞口ユニット７３の球の流下方向下流側であって、該小入賞口ユニット７３の正面視左側には可変入賞装置６５が配設されている。この可変入賞装置６５には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板６５ａが設けられている。
【１２５０１】
大入賞口開閉板６５ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板６５ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置６５の上流側（可変入賞装置６５の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板６５ａの上面を転動させて可変入賞装置６５の下流側（可変入賞装置６５の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第１特別図柄又は第２特別図柄において大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板６５ａが大入賞口ソレノイド６５ｂ（図５９２参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、可変入賞装置６５

内に球が流入可能な状態となる。
【１２５０２】
可変入賞装置６５内に流入した球は、該可変入賞装置６５内に設けられた大入賞口スイッチ６５ｃによって検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。
【１２５０３】
普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５の正面視上方には壁部７９が配設されている。この壁部７９は、遊技盤１３から水平方向に板状に形成されており、第２非電動役物ユニット５５を構成する第２非電開閉板５５ａの下部（回転軸部）から第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａの上方まで、円弧状に連続して形成されている。
【１２５０４】
また、壁部７９の左側先端部は、第１始動口６４の下方まで達しているため、左打ち遊技で発射した球が第１始動口６４に入球せずに該第１始動口６４の左右から流下した場合、該球は壁部７９上を左下方向へと転動し、該壁部７９上を転動しきって後述するアウト口６６へと入球する。よって、壁部７９により、左打ち遊技で発射した球は、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５へは入球不可又は困難となるように構成されている。
【１２５０５】
さらに、右打ち遊技で発射した球が、例えば、スルーゲート６７及び普通電役ユニット７２を通過し、閉鎖状態の小入賞口開閉板７３ａと勢いよく接触して飛び跳ねた場合、該球は壁部７９の下側の面と接触して小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上に落下し、小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上を転動して第１非電動役物ユニット５４方向へと流下していく。よって、壁部７９により、右打ち遊技で発射した球は、第１始動口６４、又は、遊技盤１３の正面視左下側に配設された一般入賞口６３へは入球不可又は困難となるように構成されている。
【１２５０６】
次いで、第３図柄表示装置８１の左側下方には風車が配設されている。風車は、主に、軸部と羽根部とで構成されている。羽根部には中心軸線方向に貫通する貫通孔が形成されており、軸部が羽根部の貫通孔に挿通され、該軸部が遊技盤１３に植設されることにより、風車の羽根部が回転自在となるように構成されている。また、羽根部は３の羽根によって構成されており、該３の羽根は、軸部の中心から外径方向に向かって延びる形で等間隔に（即ち、それぞれの羽根が１２０度の角度で）形成されている。
【１２５０７】
よって、遊技領域に発射された遊技球が流下し、風車上方に配設された寄り釘領域を通過し、風車と衝突する場合、羽根部が静止している状態において寄り釘から遊技球が流下すると、羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に遊技球を引導可能となる。
【１２５０８】
また、寄り釘から遊技球が連続して流入する場合、１球目の遊技球が羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に１球目の遊技球を引導可能とし、さらに、羽根部が回転している状態において、２球目の遊技球が羽根部の他面と衝突することにより、風車左側領域に遊技球を引導可能に構成されている
【１２５０９】
さらに、羽根部が回転する場合、いずれの方向（即ち、時計回り又は反時計回り）にも回転可能に構成されているため、遊技球が羽根部と衝突した場合の流下方向は左右いずれの方向にも引導可能となる。
【１２５１０】
遊技盤１３の下側における右方向の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３

５（図５８３参照）を通じて視認することができる。
【１２５１１】
さらに、遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。いずれの入賞口（入球口）６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３にも入球しなかった球はアウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３に入賞した球も、アウト口６６を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機１０外へと排出される。
【１２５１２】
以上、説明したように、第３８実施形態のパチンコ機１０では、普通電役開閉板７２ａを開閉駆動可能な普通電役ソレノイド７２ｊを遊技球が流下不可又は困難な領域に配設する。このように構成することで、他の可動物および球の流下経路に影響を与え得ないようにすることができる。
【１２５１３】
その結果、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５に入球した球が排出される排出経路を効率的に配設することができ、製造コストを抑制することができる。
【１２５１４】
その他、第３８実施形態におけるパチンコ機１０は、第３１実施形態乃至第３７実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。
【１２５１５】
＜第３９実施形態＞
次いで、図６７５を参照して、本発明を適用した第３９実施形態のパチンコ機１０について説明する。以下、第３９実施形態のパチンコ機１０について、第３１実施形態及び第３５実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第３９実施形態のパチンコ機１０の説明において、第３１実施形態及び第３５実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第３１実施形態及び第３５実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。
【１２５１６】
第３１実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に、主に、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７を配設し、該普通電役ユニット７２内に２の球が入球することで、それぞれの球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球し、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５を開放させるように構成されていた。
【１２５１７】
このように構成することで、右打ち遊技を実行する「時間短縮状態」において、迅速に第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることが可能であるものの、普通電役ユニット７２内に入球した球がイレギュラーな流下態様となった場合に対する対策が十分とは言い難く、該普通電役ユニット７２内の構成について、さらなる向上が求められる。
【１２５１８】
具体的には、例えば、普通電役ユニット７２内に２の球が連続して入球した場合に、１球目の球が第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知され、入球口切換弁７５が第１位置（第２非電動役物始動口７７の上部）から第２位置（第１非電動役物始動口７６の上部）へと移動している最中において、２球目の球が入球口切換弁７５側へと流下していき、該２球目の球が想定通り、第２非電動役物始動口７７に入球し得ない状況になることが考えられる。
【１２５１９】
第３９実施形態のパチンコ機１０は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、普通電役ユニット７２内に入球する２の球が如何様な流下態様であっても、それぞれの球を

第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球可能とする遊技機を提供することを目的としている。

【１２５２０】

より具体的には、例えば、第３９実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に経路振分装置７４を配設し、普通電役ユニット７２内に入球した球を該経路振分装置７４によって左右の流路に振り分けることで、それぞれの球を第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球可能とする遊技機を提供することを目的としている。

【１２５２１】

本目的を達成するために、第３９実施形態のパチンコ機１０は、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段と、前記第２経路に振り分けられた場合に、振り分けられた遊技球が前記誘導手段に到達するまでの時間は、前記第１経路に振り分けられた場合に振り分けられた遊技球が前記誘導手段に到達するまでの時間よりも長い。

【１２５２２】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての進入部を備え、所定条件としての前提条件を備え、第１可動体としての動作体を備え、第２可動体としての作用物を備え、所定の動作としての規定動作を備え、第１入球部としての作用口を備え、第１検出部としての検知部を備え、第３可動体としての実動体を備え、特定の動作としての指定動作を備え、第２入球部としての流入口を備え、第２検出部としての感知部を備え、誘導手段としての案内装置を備え、第１状態としての所定態様を備え、第２状態としての特定態様を備え、切替手段としての切替装置を備え、流下経路としての流下通路を備え、第１経路としての誘導流路を備え、第２経路としての案内流路を備え、振分手段としての抵抗部を備える。

【１２５２３】

なお、例えば、遊技球を流入させる流入部として、本実施形態では普通電役ユニット７２への入球部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口等でもよい。

【１２５２４】

また、例えば、特定の動作として、本実施形態では、第２非電動役物ユニット５５の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が

実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１２５２５】

さらに、例えば、特定の動作を実行可能な第３可動体として、本実施形態では第２非電動役物ユニット５５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【１２５２６】

また、例えば、誘導手段の状態を切り替える切替手段として、本実施形態では入球口切換弁７５の駆動制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける駆動制御や、球が流入することにより流路が切り替わる駆動制御、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な駆動制御、球が特定の入球口へ入球可能とする駆動制御、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な駆動制御などが挙げられる。

【１２５２７】

さらに、例えば、所定の動作として、本実施形態では、第１非電動役物ユニット５４の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射す

ること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１２５２８】

また、例えば、所定条件として、本実施形態では普通図柄の可変表示の当たり当選を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１２５２９】

なお、例えば、遊技球の入球を検出するための第１検出部又は第２検出部として、本実施形態では第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ又は第２非電動役物始動口スイッチ７７ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与することとなるスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチなどが挙げられる。

【１２５３０】

さらに、例えば、所定選択要素より遊技者にとって有利な特定選択要素として、本実施形態では小当たりを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与可能となる要素、有利な遊技状態に移行可能となる要素、変動演出における１演出の結果が失敗と判断し得ない要素、遊技者にとって有益な情報を付与可能な要素などが挙げられる。

【１２５３１】

また、例えば、選択要素を選択可能な所定一覧として、本実施形態では大当たり乱数テーブル２０２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果を抽出し得る一覧、普

通図柄の可変表示の抽選結果を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の終了条件として抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の停止パターンを抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の実行期間を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の継続回数を抽出し得る一覧、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素を抽出し得る一覧などが挙げられる。

【１２５３２】

さらに、例えば、遊技球が入球する第２入球部として、本実施形態では第２非電動役物始動口７７を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【１２５３３】

また、例えば、所定の動作を実行可能な第２可動体として、本実施形態では第１非電動役物ユニット５４を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【１２５３４】

さらに、例えば、流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体として、本実施形態では普通電役開閉板７２ａを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置への入球を可能とする開閉板や、小入賞口への入球を可能とする開閉板、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける振分手段や、球が流入することにより流路が切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、遊技者の操作によって遊技球が流入可能となる振分手段、或いは、遊技者の操作によって遊技球が発射可能となる発射駆動源などが挙げられる。

【１２５３５】

また、例えば、遊技球が入球する第１入球部として、本実施形態では第１非電動役物始動口７６を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選することで入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【１２５３６】

さらに、例えば、所定一覧から抽出手段によって抽出され得る選択要素として、本実施形態では大当たり、小当たり又はハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果として抽出され得る要素、普通図柄の可変表示の抽選結果として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果として抽出され得る要素、特定の遊技状態の終了条件として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の停止パターンとして抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の実行期間として抽出され得る要素、特定の遊技状態の継続回数として抽出され得る要素、変動演出中の１演出として、複数の選択肢から選択され得る要素などが挙げられる。

【１２５３７】

また、例えば、遊技球を所定流路に誘導する誘導手段として、本実施形態では入球口切換弁７５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける構造物や、球が流入することにより流路が切り替わる構造物、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な構造物、球が特定の入球口へ入球可能とする構造物、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な構造物などが挙げられる。

【１２５３８】

さらに、例えば、第１状態又は第２状態として、本実施形態では入球口切換弁７５の初期状態又は入球口切換弁７５の駆動状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入前における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入直後における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入前の状態、遊技機の電源投入後の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動前の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動後の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の実行中における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の停止時における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、普通図柄の可変表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、遊技球が特定の入球口に入球することに基づいて可動体が可動した状態、複数の可動体が、上記のいずれかの状態にある場合などが挙げられる。

【１２５３９】

また、例えば、所定一覧の中から１の選択要素を抽出可能な抽出手段として、本実施形態では大当たり乱数の抽出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たり乱数カウンタの抽出処理、大当たり種別カウンタの抽出処理、小当たり種別カウンタの抽出処理、停止パターン選択カウンタの抽出処理、変動種別カウンタの抽出処理、普図当たりカウンタの抽出処理、転落乱数カウンタの抽出処理、変動演出を決定するための抽選カウンタの抽出処理などが挙げられる。

【１２５４０】

さらに、例えば、遊技を進行する進行手段として、本実施形態では変動開始処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行を進行する手段、普通図柄の可変表示の実行を進行する手段、特別図柄の動的表示の変動演出を進行する手段、遊技者による遊技を実行可能に進行する手段などが挙げられる。

【１２５４１】

また、例えば、通常遊技状態より遊技者に有利な有利遊技状態として、本実施形態では「時間短縮状態」を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりＲＵＳＨ状態などが挙げられる。

【１２５４２】
さらに、例えば、遊技状態を変更可能な遊技状態変更手段として、本実施形態では時短フラグ２０３ｋを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、普通電役の開放時間を変更可能なフラグなどが挙げられる。
【１２５４３】
また、例えば、所定の遊技価値が得られないことに関する所定選択要素として、本実施形態ではハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与し得ない要素、変動演出における１演出の結果が失敗となる要素などが挙げられる。
【１２５４４】
さらに、例えば、複数種類の設定一覧から１の設定一覧を設定可能な設定手段として、本実施形態では設定変更処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、複数種類の抽選テーブルから１の抽選テーブルを選択する機能、複数種類の選択一覧から１の選択一覧を選択する機能などが挙げられる。
【１２５４５】
また、例えば、遊技者による所定操作として、本実施形態では遊技球の発射を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。
【１２５４６】
さらに、例えば、流入部から誘導手段までの流下経路として、本実施形態では普通電役ユニット７２の入球部から入球口切換弁７５までの経路を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されてから入球可能な入球部に到達するまでの経路、遊技球が発射されてから釘等の配設物に衝突するまでの経路、可変入賞装置に入球してから特定の領域に到達するまでの経路、小入賞口ユニットに入球してから特定の領域に到達するまでの経路、普通電役に入球してから始動口に到達するまでの経路、釘等で限定された特定の領域内に進入してから特定の入球口に入球するまでの経路、特定の入球口に入球してから排出されるまでの経路などが挙げられる。
【１２５４７】
また、例えば、遊技球が流下可能な第１経路又は第２経路として、本実施形態では右側経路７２ｄ又は左側経路７２ｅを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されてから入球可能な入球部に到達するまでの経路、遊技球が発射されてから釘等の配設物に衝突するまでの経路、可変入賞装置に入球してから特定の領域に到達するまでの経路、小入賞口ユニットに入球してから特定の領域に到達するまでの経路、普通電役に入球してから始動口に到達するまでの経路、釘等で限定された特定の領域内に進入してから特定の入球口に入球するまでの経路、特定の入球口に入球してから排出されるまでの経路などが挙げられる。
【１２５４８】
さらに、例えば、遊技球を振り分け可能な振分手段として、本実施形態では経路振分装置７４を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける誘導手段や、球が流入することにより流路が切り替わる誘導手段、球が衝突することで流下方向を変化可能な誘導手段、球が特定の入球口へ入球可能とする誘導手段、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な誘導手段などが挙げられる。
【１２５４９】
ここで、図６７５を参照して、第３９実施形態の遊技盤１３の具体的構成について説明

する。まず、図６７５に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａ、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット７３、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口７１ａ及び上側第２始動口７１ｄ、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで後述する第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ球が入球可能となる普通電役ユニット７２、開放状態となることで下側第２始動口７１ａへ球が入球可能となる第１非電動役物ユニット５４、開放状態となることで上側第２始動口７１ｄへ球が入球可能となる第２非電動役物ユニット５５２、可動役物２３、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。

【１２５５０】

一般入賞口６３、右側一般入賞口６３ａ、第１始動口６４、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、第１非電動役物ユニット５４、第２非電動役物ユニット５５２、スルーゲート６７、普通電役ユニット７２、可動役物２３、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図５８３参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図６７５～図６７２を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【１２５５１】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図５８３参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【１２５５２】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図５９２参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図６７５の左上部）には接触部としての戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図６７５の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、抵抗部としての返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第３９実施形態では、左打ち遊技において、第１始動口６４又は一般入賞口６３へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｄ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａに球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｄ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａへ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４又は一般入賞口６３に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【１２５５３】
　また、内レール６１の右下側の先端部と外レール６２の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材７０がベース板６０に打ち込んで固定されている。
【１２５５４】
　遊技領域の正面視左側下部（図６７５の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が、ベース板６０に固定されて配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図５９２参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。
【１２５５５】
　第３９実施形態のパチンコ機１０では、遊技者がこの特別図柄表示装置３７を確認することで、各特別図柄の動的表示の実行状態や各特別図柄の動的表示の保留球数などを判別できるように構成されているため、作用物としての特別図柄表示装置３７は、遊技球や第３図柄表示装置８１、可動役物２３等によって遮蔽され得ないように、遊技盤１３の最下段にあたる位置であり、かつ、視認性を確保するために、ベース板６０よりも手前であって、遊技盤１３の最前面となる位置に配設されている。
【１２５５６】
　状態ＬＥＤ群３７ａは、後述する第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄに入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウンドを、単に「Ｒ」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態ＬＥＤ群３７ａの点灯状態により示される。なお、状態ＬＥＤ群３７ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。
【１２５５７】
　なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置６５を開閉する大入賞口開閉板６５ａが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第３９実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉板６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板６５ａの開放中に球が１０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。
【１２５５８】
　特別ＬＥＤ群３７ｂは、６個のＬＥＤで構成された上方ＬＥＤ群３７ｂ１と、同じく６個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３７ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。上方ＬＥＤ群３７ｂ１は、第１始動口６４への球の入球に基づいて実行される第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２は、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの球の入球に基づいて実行される第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。
【１２５５９】
　具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第３９実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第３９実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。
【１２５６０】
　また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第３９実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬ

ＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第３９実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【１２５６１】

いずれのＬＥＤ群３７ｂ１，３７ｂ２においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示され、判定結果が小当たりである場合には、該小当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示される。各ＬＥＤ群の停止パターンの詳細については、後述する。

【１２５６２】

本パチンコ機１０では、第１始動口６４、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口６４，７１ａ又は７１ｂに応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。また、第２特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、小入賞口ユニット７３及び後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図５９２参照）を開閉駆動する。そして、小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域ソレノイド７３ｆの開放に伴って後述する特定領域スイッチ７３ｇ（図５９２参照）によって球が検知された場合には、第２特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。

【１２５６３】

第３９実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に基づいて、誘導部としての可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ａ」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図５９６（ａ）参照）。また、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｂ」と称する場合がある）」が用意されている（図５９６（ｂ）参照）。

【１２５６４】

また、第３９実施形態において判定される小当たり種別としては、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて、誘導部としての小入賞口ユニット７３が１回開放する「１ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たりＡ」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット７３が１回、可変入賞装置６５が９回、それぞれ開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｃ」と称する場合がある）」が用意されている（図５９７参照）。

【１２５６５】

ここで、「通常遊技状態」とは、「時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率及び小当たり確率が一定確率であって、かつ、普通図柄の当たり確率が「時間短縮状態」の時より低い状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「時間短縮状態」と大当たり確率及び小当たり確率が同等である一方、「時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態である。

【１２５６６】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このよ

うに構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【１２５６７】

なお、第３９実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第１特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態Ａ」と、右打ち遊技が禁止されておらず、「時間短縮状態」の終了後の第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している「通常遊技状態Ｂ」と、が発生可能に構成されている（図５９９参照）。

【１２５６８】

「通常遊技状態Ａ」は、ＲＡＭクリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点において第２特別図柄の保留球数が残存していない場合、大当たり種別「通常Ａ」への当選後又は、「通常遊技状態Ｂ」の終了後に移行される遊技状態であり、上述したように、右打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第１始動口６４へ球を入賞させる遊技を行うことが可能に構成されている（図５９９参照）。

【１２５６９】

「通常遊技状態Ｂ」（以下、「通常遊技状態Ａ」と「通常遊技状態Ｂ」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態であり、該第２特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで継続される。なお、第３９実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示が第１特別図柄の動的表示より優先的に実行される（所謂、特図２優先変動）ように構成されている。

【１２５７０】

また、この「通常遊技状態Ｂ」は、上述したように、右打ち遊技が禁止されておらず、右打ち遊技によってスルーゲート６７によって球が検知された場合であっても、上記警報音および警報表示が実行されないように構成されている。そして、この「通常遊技状態Ｂ」において、残存しているすべての第２特別図柄の動的表示の保留球が実行された後に、「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【１２５７１】

次いで、「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなることを「時短機能」と称する場合がある）。この「時間短縮状態」は、遊技盤１３の正面視右側下部に設けられた普通電役ユニット７２が開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７へ入球し易い状態となる。

【１２５７２】

即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役ユニット７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を普通電役ユニット７２へ入賞させ易く、また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が、作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球することに基づいて開放される第１非電動役物ユニット５４、又は、進入部としての普通電役ユニット７２内に入賞した球が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球することに基づいて開放される第２非電動役物ユニット５５２、の、２の非電動役物に入球させ易くなるように構成されている。

【１２５７３】

また、詳細は後述するが、第３９実施形態のパチンコ機１０では、第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５２への遊技球の入球に基づいて第２特別図柄の

動的表示が実行されると、高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出可能となるように構成されている。さらに、第２特別図柄の動的表示が実行を開始してから、大当たりが導出されるまでの期間も短時間となるように構成されている。

【１２５７４】

このため、「時間短縮状態」においては、後述する第３図柄表示装置８１で行われる右打ち示唆（例えば、図６４５（ｃ）の右打ち示唆メッセージ８１ｇ参照）に従って右打ち遊技を行うことにより、第２特別図柄の動的表示の保留球を貯留し、複数回の大当たりを容易に導出可能となるように構成されている。なお、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２の詳細については図５８６及び図５８７において、「時間短縮状態」における第３図柄表示装置８１での演出内容については図６４３～図６５０において、それぞれ後述する。

【１２５７５】

第３９実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図６１０の時短終了条件テーブル２０２ｍで後述）が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立後であって、普通電役ユニット７２のエンディング時間の終了後は、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第２特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態Ｂ」に移行し、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第２特別図柄の動的表示が実行中でなければ「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【１２５７６】

なお、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第１始動口６４への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【１２５７７】

また、第３９実施形態のパチンコ機１０では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役ユニット７２の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。

【１２５７８】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第３９実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「通常遊技状態Ａ」へと移行するように構成されている。

【１２５７９】

次いで、大当たり種別「時短Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第３９実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【１２５８０】

次いで、大当たり種別「通常Ｂ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが

開放される大当たりである。第３９実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ｂ」が選択され得て、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【１２５８１】

次に、小当たり種別について説明する。第３９実施形態のパチンコ機１０において選択され得る小当たり種別「通常Ｃ」とは、最大合計ラウンド数が１０ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図５９２参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図５９２参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たり及び大当たり終了後には、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【１２５８２】

なお、詳細は後述するが、第２特別図柄の動的表示は、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、大当たりに当選することとなる乱数値よりも、小当たりに当選することとなる乱数値の方が選択され易く設定されており、該第２特別図柄の動的表示が実行された場合に小当たりに当選し易いように構成されている（図５９５にて後述）。

【１２５８３】

一方、この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たりに当選した場合であっても、１ラウンド目の小当たり遊技中に特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知されなかった場合、２ラウンド目から１０ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている（以下、この現象を、小当たり種別「小当たりＡ」と称する場合がある）。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の終了後には、大当たり遊技が実行されていないことから、該小当たり種別「小当たりＡ」当選時の遊技状態に戻るように構成されている。

【１２５８４】

なお、第３９実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ７３ｇの有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド７３ｂがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域７３ｄへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ７３ｇの無効状態で該特定領域スイッチ７３ｇを球が通過した場合、何らかの異常（例えば、不正行為等）の発生により特定領域７３ｄを球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。また、大当たり遊技の実行中に可変入賞装置６５に入賞した場合に、払い出される賞球数の累計を第３図柄表示装置８１において表示するように構成してもよい。

【１２５８５】

ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「通常Ａ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「時短Ａ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規

則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「通常Ａ」又は「時短Ａ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【１２５８６】

また、第２特別図柄用の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、小当たり種別「通常Ｃ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「通常Ｂ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。

【１２５８７】

特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ３７ｃは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ３７ｃや第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。

【１２５８８】

なお、第３９実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態が「通常遊技状態Ｂ」である場合、即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合、「時短機能」が付加されていない遊技状態となるが、第３図柄表示装置８１では、右打ち報知演出を継続する報知演出を実行するように構成されている。

【１２５８９】

具体的には、上述したように、第２特別図柄の動的表示が実行された場合、高確率で小当たり又は大当たりに当選するように構成されている（図５９５（ｂ）参照）。また、「通常遊技状態Ｂ」における第２特別図柄の動的表示の変動時間は、抽選結果によらず、非常に短くなるように構成されている（即ち、「１秒」（図６００～図６０４参照））。

【１２５９０】

よって、大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」に移行する場合（即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合）、右打ち遊技が推奨される大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」へ移行後、約「１秒」で第２特別図柄の動的表示の実行が終了し、再度右打ち遊技が推奨される小当たり状態又は大当たり状態へと移行する。このため、「通常遊技状態Ｂ」における滞在期間が非常に短期間であり、該「通常遊技状態Ｂ」への移行前及び移行後の遊技状態が右打ち遊技が推奨される遊技状態であるため、第３図柄表示装置８１では、「通常遊技状態Ｂ」においても右打ち報知演出を継続するように構成されている（図６４５（ｄ）～図６４６（ｃ）参照）。

【１２５９１】

遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより１個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａが配設されている。右側一般入賞口６３ａは、後述する可変入賞装置６５の、球の流下方向下流側に配設されており、右打ち遊技の実行時に第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合に入賞し得るように構成されている。

【１２５９２】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、盤面右側領域の入り口を通過して第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニッ

ト７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働を向上させることができる。

【１２５９３】

また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１始動口６４への入球又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄへの入球（以下、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄへの球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第３図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、スルーゲート６７の球の通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能なＬＥＤで構成される第２図柄表示装置８３（以下、第２図柄表示装置８３に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置８３」と称する場合がある）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。

【１２５９４】

第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、ベース板６０や、後述する可動役物２３よりも正面視奥行き方向に配設されている。即ち、特別図柄表示装置３７がＬＥＤ群の表示状態によって各特別図柄の動的表示の抽選結果や遊技状態を報知するのに対し、第３図柄表示装置８１は、液晶ディスプレイでの表示内容によって各特別図柄の動的表示の抽選結果や遊技状態の報知を行う。そして、後述する表示制御装置１１４（図５９２参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図５９１参照）が表示される。

【１２５９５】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図５９１参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変的に表示されるようになっている。第３９実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【１２５９６】

第３９実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第２特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図２優先変動）可能に構成されている。即ち、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示の実行中に、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄに始動入賞した場合に、先に入賞していた第１特別図柄の動的表示より、後に入賞した第２特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【１２５９７】

可変表示装置ユニット８０の正面視右側には、可動役物２３が設けられている。可動役物２３は剣の形状を模しており、規定状態としての初期状態（図６７５において実線で表示された可動役物２３）においては、第３図柄表示装置８１の右側に、鉛直方向に縦長に配設されている（以下、可動役物２３が初期状態に配設されている位置を「初期位置」と称する場合がある）。そして、可動役物２３の下部であり、かつ、奥行き方向に配設されている役物駆動モータ（図示せず）が駆動されることにより、該可動役物２３の役物回転軸２３ａを軸として、可動役物２３が第３図柄表示装置８１に向かって（即ち、反時計周りに）約８０度傾斜するように可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する（以下、可動役物２３が可動して第３図柄表示装置８１の正面視手前側に現出する位置を

「可動位置」（図６７５において点線で表示された可動役物２３）と称する場合がある）。
【１２５９８】
この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１において実行される、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり演出中に実行される「チャレンジバトル」演出において可動可能となるように構成されており（図６４５（ａ）参照）、可動状態として該可動役物２３が可動することで、該「チャレンジバトル」演出が成功結果となることを示唆するように構成されている。
【１２５９９】
その他、可動役物２３は、特別図柄の変動演出中に可動することで、大当たり又は小当たりへの当選期待度が高いことを示唆したり、同じく特別図柄の変動演出中に可動することで、第３図柄表示装置８１に表示している第３図柄や保留表示の内容を変化させたり、第３図柄表示装置８１において、特別図柄の変動演出や大当たり演出、小当たり演出などが実行されていないデモ演出中に可動させることで、遊技機を選定中の遊技者に対してアピールする演出を行ったりするように構成してもよい。
【１２６００】
この可動役物２３は、第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺と同程度の長さで構成されている。また、可動役物２３の可動領域を考慮し、該可動役物２３に近接する領域には遊技球の流下領域を配設しないように構成されている。
【１２６０１】
ここで、第３１実施形態のパチンコ機１０では、遊技盤１３の右側領域において、上方側に可動役物２３が配設されており、その下方に第２非電動役物ユニット５５が、さらに、該第２非電動役物ユニット５５の下方に第１非電動役物ユニット５４が配設されていた（図５８５参照）。このため、可動役物２３は第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５の配設領域を避けるように配設されており、該可動役物２３の長さは第３図柄表示装置８１の鉛直方向の一辺の半分程度の長さで構成されており、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較しても十分な大きさとは言い難いものとなっている。
【１２６０２】
一方、詳細は後述するが、第３９実施形態のパチンコ機１０では、第２非電動役物ユニット５５２の動作態様を、第１非電動役物ユニット５４の動作態様と異なる構成にすることにより、遊技盤１３の右側上方における可動役物２３の可動領域を広く確保することが可能となった。
【１２６０３】
このように構成することで、可動役物２３のサイズを大きくすることができ、該可動役物２３の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技盤１３右側の限られた領域をより効率的に使用することができる。
【１２６０４】
次いで、可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、可動役物２３の右側側方には、右打ち用主経路５８及び右打ち用副経路５９が設けられている。右打ち用主経路５８及び右打ち用副経路５９は、右打ち遊技で発射された球が流下可能な経路である。右打ち遊技で発射された球は、遊技盤１３の右上部分に配設された抵抗部としての釘との衝突によって右打ち用主経路５８又は右打ち用副経路５９のいずれかの経路を流下し、下流側に配設された第２非電動役物ユニット５５２の上方で１の経路に合流して普通電役ユニット７２側へと流下していく。
【１２６０５】
右打ち用主経路５８は、第２非電動役物ユニット５５の鉛直方向上方に配設されており、右打ち遊技で発射された球が誘導流路としての右打ち用主経路５８を流下する場合、該右打ち用主経路５８を鉛直方向下側へと流下し、第２非電動役物ユニット５５２や第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２側へと流下していく。
【１２６０６】

一方、右打ち用副経路５９は、右打ち用主経路５８の左側に並列して配設されており、該右打ち用副経路５９を構成する左右の壁部には複数の減速部材が配設されている。このため、右打ち遊技で発射された球が右打ち用副経路５９を流下する場合、案内流路としての右打ち用副経路５９の通路内を左右に蛇行して減速しながら下流側へと転動していき、第２非電動役物ユニット５５２や第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２側へと流下していく。

【１２６０７】

従って、右打ち遊技で発射された球が右打ち用副経路５９を流下して普通電役ユニット７２に入球可能となるまでの時間は、右打ち遊技で発射された球が右打ち用主経路５８を流下して普通電役ユニット７２に入球可能となるまでの時間よりも長くなるように構成されている。

【１２６０８】

このように構成することで、右打ち遊技で発射された球が流下通路としての右打ちルートの入り口から普通電役ユニット７２までの経路を通過する場合に、右打ち用主経路５８又は右打ち用副経路５９のいずれの経路を流下していくかによって、普通電役ユニット７２に入球可能となるまでの流下態様を異ならせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１２６０９】

次いで、可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、可動役物２３の右下方向には、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が設けられている。この第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第３９実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。

【１２６１０】

可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、作用物としての第１非電動役物ユニット５４の上流側には、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が設けられている。実動体としての第２非電動役物ユニット５５２は、第１非電動役物ユニット５４と同様に電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、該第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５２内に所定数の遊技球（第３９実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが閉鎖されるように構成されている。

【１２６１１】

可変表示装置ユニット８０の正面視右側であって、第１非電動役物ユニット５４の正面視下側には、スルーゲート６７が設けられている。このスルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ６７ａ（図５９２参照）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【１２６１２】

スルーゲート６７の正面視下側には、普通電役ユニット７２が配設されている。詳細は

後述するが、普通電役ユニット７２内には第１特別図柄及び第２特別図柄の始動口は存在せず、上述した第１非電動役物ユニット５４の始動口である第１非電動役物始動口７６、及び、第２非電動役物ユニット５５２の始動口である第２非電動役物始動口７７が配設されている。即ち、第３９実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球することで、それぞれの球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球し、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２を開放させるように構成されている。

【１２６１３】

ここで、第３９実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球が「４個」貯留可能となるように構成されている。

【１２６１４】

詳細に説明すると、第３９実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通電役ユニット７２は１の開放動作のみ実行可能となるように構成されている。さらに該普通電役ユニット７２は、１の開放動作における最大入球個数が「２個」に設定されている（図６１１参照）。

【１２６１５】

従って、「時間短縮状態」に移行後、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球すると、作用口としての第１非電動役物始動口７６及び流入口としての第２非電動役物始動口７７へと入球する（図６６７～図６７２にて後述）。そして、普通電役ユニット７２に２の球が入球することで、該普通電役ユニット７２は開放動作を終了する。

【１２６１６】

また、上述したように、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されると、該第１非電動役物ユニット５４内に２の遊技球が入球可能となり、下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【１２６１７】

さらに、上述したように、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が開放されると、該第２非電動役物ユニット５５２内に２の遊技球が入球可能となり、上側第２始動口スイッチ７１ｄ２によって２の遊技球の入球が検知されることで、第２特別図柄の動的表示の保留球が「２個」貯留される。

【１２６１８】

このように構成することで、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球を「４個」貯留させることができる。

【１２６１９】

ここで、図６６６～図６７２を参照して、普通電役ユニット７２の構成、駆動態様および球の流下態様について説明する。図６６６（ａ）は、普通電役ユニット７２を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図６６６（ｂ）は、図６６６（ａ）のＬＸＸＸＩＶｂの部位の拡大図であって、普通電役ユニット７２内の抵抗部としての経路振分装置７４の模式的断面図であり、図６６６（ｃ）は、図６６６（ａ）のＬＸＸＸＩＶｂの部位の拡大図であって、経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転した場合の模式的断面図である。

【１２６２０】

図６６６（ａ）に示すように、普通電役ユニット７２は、主に、普通電役開閉板７２ａ、普通電役スイッチ７２ｂ、振分前経路７２ｃ、経路振分装置７４、右側経路７２ｄ、左側経路７２ｅ、減速部７２ｆ、合流部７２ｇ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６、第２非電動役物始動口７７及び普通電役ユニット内排出口７８、によって構成され

ている。また、減速部７２ｆは第１減速部７２ｆ１、第２減速部７２ｆ２及び第３減速部７２ｆ３によって構成されている。

【１２６２１】

動作体としての普通電役開閉板７２ａは、普通図柄の可変表示結果に応じて普通電役ソレノイド７２ｊ（図５９８参照）によって開閉状態又は閉鎖状態に駆動制御される。普通電役ユニット７２が開放状態となる場合、動作体としての普通電役開閉板７２ａは、正面視左方向へと約６０度傾倒して開放される（図６６７（ａ）参照）。この普通電役開閉板７２ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が進入部としての普通電役ユニット７２に入球可能となる。

【１２６２２】

また、第３９実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」では、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ないように構成することで（図６１１（ａ）参照）、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態となり得ないようにし、「時間短縮状態」より普通電役ユニット７２へ入賞し難いように構成する。一方、「時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、９９／１００）（図６１１（ａ）参照）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」より当たりに当選し易くすることで、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態とし易くし、進入部としての普通電役ユニット７２へ容易に入賞し得るように構成する。

【１２６２３】

なお、「時間短縮状態」のように、普通図柄の当たり確率を「通常遊技状態」から変更する代わりに、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、普通電役開閉板７２ａが開放される時間や、１回の普通図柄の当たりで普通電役開閉板７２ａが開放される回数を変更するものとしても良い。具体的には、「時間短縮状態」において、普通電役開閉板７２ａが開放される時間を「通常遊技状態」よりも長くしたり、１回の当たりで普通電役開閉板７２ａが開放される回数を「通常遊技状態」よりも多くしたりしてもよい。また、「時間短縮状態」において、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役開閉板７２ａの開放時間の長時間化と、普通電役開閉板７２ａの開放回数の多回数化との少なくとも２つを同時に行うようにしてもよい。

【１２６２４】

普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第３９実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に普通電役ユニット７２が所定時間又は最大入賞個数に達するまで作動状態となり、所定図柄以外（第３９実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役ユニット７２が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【１２６２５】

スルーゲート６７の保留球数は最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第２図柄保留ランプ８４（以下、第２図柄保留ランプ８４に関し、説明の便宜上、「普通図柄保留ランプ８４」と称する場合がある）においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ８４は、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の正面視下方右側に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ８４の点灯された数により、保留数を表示する。

【１２６２６】

なお、普通図柄の可変表示は、第３９実施形態のように、普通図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置３７又は第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ８４の点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７の通過は、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又

は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。

【１２６２７】

前提条件として普通図柄の可変表示で当たりに当選し、普通電役開閉板７２ａが開放状態となり、進入部としての普通電役ユニット７２内に流入した球は、該普通電役ユニット７２内に設けられた普通電役スイッチ７２ｂによって検知されることで、１個の球が賞球として払い出されるように構成されている。また、普通電役ユニット７２は、前提条件として普通図柄の可変表示で当たりが導出された場合の１の開放動作における最大入賞個数が「２個」に設定されており（図６１１（ｃ）参照）、普通電役スイッチ７２ｂによって「２個」の入賞が検知されると、特定状態として普通電役開閉板７２ａは閉鎖状態となり、普通電役ユニット７２の１の開放動作を終了するように構成されている。また、普通電役スイッチ７２ｂは普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設されており、普通電役ユニット７２に入球した球を即座に検知可能となるように構成されている。

【１２６２８】

ここで、仮に、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞が発生した場合を想定する。詳細は後述するが、第３９実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」へ移行した場合、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるように構成されているが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において最大入賞個数を超える入賞が発生した場合、第２特別図柄の動的表示が４回以上実行可能となってしまう可能性があり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【１２６２９】

詳細に説明すると、「時間短縮状態」において、普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２に遊技球が入球すると、１球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易く、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって規定動作として第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球が２個貯留され、第１非電動役物ユニット５４は閉鎖する。

【１２６３０】

また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されることで案内手段としての入球口切換弁７５が可動し、次いで進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２球目の球は第２非電動役物始動口７７へと誘導され易くなり、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球によって指定動作として第２非電動役物ユニット５５２が開放され、該第２非電動役物ユニット５５２に２の球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、第２非電動役物ユニット５５２は閉鎖する。

【１２６３１】

そして、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した２球目の球が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されることで、案内手段としての入球口切換弁７５が再度可動して普通電役ユニット７２の開放開始時の状態に戻るため、次に普通電役ユニット７２に入球した球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され易い状態となる。

【１２６３２】

ここで、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放され、該第１非電動役物ユニット５４内の下側第２始動口７１ａに遊技球が入球すると、第２特別図柄の動的表示は即座に実行を開始する。よって、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した１球目の球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放されて該第１非電動役物ユニット５４内に２の球が入球すると、１球目の入球によって第２特別図柄の動的表示が即座に実行され、２

球目の入球によって第２特別図柄の動的表示の保留球が１個貯留された状態となる。さらに、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２球目の球によって、指定動作として第２非電動役物ユニット５５２が開放されて該第２非電動役物ユニット５５２内に２の球が入球すると、第２特別図柄の動的表示の保留球がさらに２個貯留され、合計で３個貯留された状態となる。

【１２６３３】

従って、この状態で進入部としての普通電役ユニット７２に３球目の球が入球すると、該３球目の球は第１非電動役物始動口７６へと誘導され、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球によって作用物としての第１非電動役物ユニット５４が再度開放され、該第１非電動役物ユニット５４内に遊技球が入球することで、第２特別図柄の動的表示の保留球は、保留球数の最大値である４個となる。

【１２６３４】

即ち、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、進入部としての普通電役ユニット７２に２の球が入球した場合は、作用物としての第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が４回実行可能となるが、普通電役ユニット７２の１の開放動作において、該普通電役ユニット７２に３の球が入球した場合は、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、第２非電動役物ユニット５５２への２の入球と、さらに、第１非電動役物ユニット５４への２の入球と、によって、第２特別図柄の動的表示が少なくとも５回実行可能となる。

【１２６３５】

詳細は後述するが、第３９実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示は高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を導出可能となるように構成されているため（図５９５（ｂ）参照）、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて第２特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加することにより、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【１２６３６】

従って、普通電役スイッチ７２ｂを動作体としての普通電役開閉板７２ａと隣接した位置に配設することにより、普通電役ユニット７２の１の開放動作における最大入賞個数（即ち、「２個」）を超える入賞を抑制することができ、遊技仕様の想定以上の出玉を抑制することができる。なお、詳細は後述するが、第３９実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」における普通電役ユニット７２の開放動作は１度のみとなるように構成されている。

【１２６３７】

進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した球は、普通電役スイッチ７２ｂを通過すると進入流路としての振分前経路７２ｃへと進入する。振分前経路７２ｃは、鉛直方向に縦長に形成されており、該振分前経路７２ｃの幅は１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、進入部としての普通電役ユニット７２内に複数の球が連続して入球した場合であっても、該複数の球が平行して抵抗部としての経路振分装置７４側に流下していくことはなく、１球ずつ順に流下していく。また、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した球が振分前経路７２ｃを通過して流下する場合、該球は進入流路としての振分前経路７２ｃの中心点から前後左右に逸脱することなく鉛直下方向へと流下していき、該球の中心点が抵抗部としての経路振分装置７４の支持部としての回転軸部７４ａよりも左側となる位置に流下していくように構成されている（図６６６（ｂ）及び図６６６（ｃ）参照）。

【１２６３８】

次いで、図６６６（ｂ）を参照して、抵抗部としての経路振分装置７４の詳細を説明する。図６６６（ｂ）に示すとおり、経路振分装置７４は、主に、回転軸部７４ａ、突起部

７４ｂ、重り部７４ｃ、外周曲部７４ｄ、凹部７４ｅによって構成されている。また、凹部７４ｅは、凹部左辺７４ｅ１、凹部右辺７４ｅ２及び角部７４ｅ３によって構成されている。

【１２６３９】

抵抗部としての経路振分装置７４は、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した球を誘導流路としての右側経路７２ｄ又は案内流路としての左側経路７２ｅ（図６６６（ａ）参照）に振り分ける装置であり、電気的に駆動制御されない装置である。この経路振分装置７４は、該経路振分装置７４の上流側の通路である進入流路としての振分前経路７２ｃの中心位置（図６６６（ｂ）の一点鎖線）に対して、やや右側寄りに配設されている（支持部としての回転軸部７４ａが図６６６（ｂ）の一点鎖線よりも右側に位置する）。

【１２６４０】

また、抵抗部としての経路振分装置７４は、該経路振分装置７４の中心部に位置する支持部としての回転軸部７４ａを中心に回転可能に構成されている。そして、経路振分装置７４を構成する接触部としての突起部７４ｂと重り部７４ｃとの重さを比較すると、重り部７４ｃの方が重量があるため、図６６６（ｂ）に示す規定状態としての初期状態（通常時）においては、重り部７４ｃによって正面視反時計回り方向の力が加えられており、かつ、ストッパー（図示せず）によって図６６６（ｂ）に示す状態から反時計方向に回転不可となるように構成されることで初期状態を保持している。よって、抵抗部としての経路振分装置７４は、規定状態としての初期状態からは時計回りにのみ回転可能となるように構成されている。

【１２６４１】

凹部７４ｅを構成する凹部左辺７４ｅ１及び凹部右辺７４ｅ２は、それぞれの辺の長さが遊技球の直径と同程度の長さとなっており、抵抗部としての経路振分装置７４が初期状態にある場合に１の遊技球が普通電役ユニット７２内に入球した場合、該遊技球は必ずこの凹部７４ｅに進入するように構成されている。

【１２６４２】

また、凹部左辺７４ｅ１と凹部右辺７４ｅ２との交点である角部７４ｅ３は、規定状態としての初期状態において、抵抗部としての経路振分装置７４の中心部である支持部としての回転軸部７４ａよりも右側に位置している。よって、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した遊技球が凹部７４ｅに進入した場合、該球は凹部左辺７４ｅ１及び凹部右辺７４ｅ２と接し（図６６７（ｂ）参照）、該球の荷重は経路振分装置７４の中心部である回転軸部７４ａよりも右側に位置することになる。

【１２６４３】

さらに、該球と接触部としての突起部７４ｂとを合わせた荷重は、重り部７４ｃの荷重よりも大きくなる。このため、該球と突起部７４ｂの重みによって抵抗部としての経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度、突起部７４ｂが回転停止部７２ｋと接触するまで回転し（以下、経路振分装置７４が初期状態から回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転した状態を「回転状態」と称する場合がある）、凹部右辺７４ｅ２が右下側へ傾斜することで凹部７４ｅに侵入した遊技球は凹部右辺７４ｅ２の一部である突起部７４ｂ上を右側へと転動し（図６６７（ｃ）の球Ｄ１参照）、誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される。そして、遊技球が接触部としての突起部７４ｂ上から転動しきり、抵抗部としての経路振分装置７４から離れて右側経路７２ｄへ進入すると、該遊技球と突起部７４ｂの重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻る。

【１２６４４】

このように、初期状態から回転状態に移行する場合には、時計回りに約９０度回転し、回転状態から初期状態に戻る場合には、反時計回りに約９０度回転することで、２の遊技球が連続して経路振分装置７４側に流下してくる場合であっても、迅速に繰り返し同様の動作を実行することで遊技球を振り分けることができる（図６６７及び図６６８参照）。

【１２６４５】
　また、図６６６（ｃ）に示すとおり、抵抗部としての経路振分装置７４が回転状態にある場合、該経路振分装置７４の鉛直方向上側の面（進入流路としての振分前経路７２ｃから落下してきた遊技球が経路振分装置７４に衝突する面）は誘導部としての外周曲部７４ｄとなる。さらに、上述したように、経路振分装置７４は、該経路振分装置７４の上流側の通路である振分前経路７２ｃの中心位置（図６６６（ｃ）の一点鎖線）に対して、やや右側寄りに配設されている（支持部としての回転軸部７４ａが図６６６（ｃ）の一点鎖線よりも右側に位置する）ため、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した遊技球が、可動状態としての回転状態にある経路振分装置７４に衝突した場合、該遊技球は外周曲部７４ｄの左側への傾斜部を転動して案内流路としての左側経路７２ｅへと進入するように構成されている（図６６９（ｃ）の球Ｅ２参照）。
【１２６４６】
　ここで、上述したように、抵抗部としての経路振分装置７４は、１の遊技球が凹部７４ｅに進入することで時計回りに回転して可動状態としての回転状態となるが、該遊技球が接触部としての突起部７４ｂ上から転動しきると、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに回転して規定状態としての初期状態に戻る。即ち、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した遊技球が回転状態にある経路振分装置７４に衝突する場合とは、普通電役ユニット７２に入球した１球目の遊技球が凹部７４ｅに進入して該経路振分装置７４が回転状態となっている間（遊技球が突起部７４ｂ上から転動しきる前）に、普通電役ユニット７２内に２球目の遊技球が入球して回転状態にある経路振分装置７４に衝突する場合となる（図６６９（ｃ）の球Ｅ２参照）。
【１２６４７】
　また、詳細は後述するが、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球した場合にも、１球目の球は誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導され、２球目の球は案内流路としての左側経路７２ｅへと誘導されるように構成されている（図６７１参照）。
【１２６４８】
　このように、抵抗部としての経路振分装置７４は、規定状態としての初期状態（図６６６（ｂ）参照）から時計回りに約９０度回転して可動状態としての回転状態（図６６６（ｃ）参照）となり、回転状態から反時計回りに約９０度回転して初期状態に戻ることで、普通電役ユニット７２内に入球した遊技球を誘導流路としての右側経路７２ｄ又は案内流路としての左側経路７２ｅへと誘導可能となるように構成されている。
【１２６４９】
　図６６６（ａ）を参照して説明を続ける。誘導流路としての右側経路７２ｄは、経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入した遊技球が可動状態としての回転状態の経路振分装置７４から接触部としての突起部７４ｂ上を右側へ転動してきた場合に通過する経路である。この右側経路７２ｄは、後述する合流部７２ｇに向かって緩やかに左下方向へと傾斜しており、該右側経路７２ｄを通過した球は合流部７２ｇへと進入していく。
【１２６５０】
　また、右側経路上壁７２ｄ１は、凹部７４ｅに遊技球が進入し、該遊技球と抵抗部としての経路振分装置７４とが時計回りに回転する場合、該遊技球と接触しない程度の高さに構成されている。換言すると、仮に、可動状態としての回転状態の経路振分装置７４上に流下してきた遊技球が経路振分装置７４の外周曲部７４ｄと衝突し、右側への傾斜部を転動しようとした場合であっても、外周曲部７４ｄと、右側経路上壁７２ｄ１とに接触し、誘導流路としての右側経路７２ｄ側へは流下し得ないように構成されている（図６６６（ｃ）参照）。
【１２６５１】
　このため、当接部としての外周曲部７４ｄと右側経路上壁７２ｄ１とに接触した遊技球は、外周曲部７４ｄ上を左側に転動して案内流路としての左側経路７２ｅへと進入するか、又は、外周曲部７４ｄと右側経路上壁７２ｄ１とに接触した状態で静止し、先に凹部７

４ｅに進入していた球が誘導流路としての右側経路７２ｄ側へと転動して抵抗部としての経路振分装置７４が規定状態としての初期状態に戻ることで、静止していた球が凹部７４ｅに進入し、経路振分装置７４とともに時計回りに回転して右側経路７２ｄ側へと流下するように構成されている。

【１２６５２】

このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球した場合に、該２の球が密接した状態を維持したまま合流部７２ｇに到達し得ないようにすることができ、それぞれの球が一定の間隔を空けた状態で合流部７２ｇに到達させることができる。

【１２６５３】

案内流路としての左側経路７２ｅは、可動状態としての回転状態の抵抗部としての経路振分装置７４の上部である誘導部としての外周曲部７４ｄ上を左側に転動してきた遊技球が通過する経路である。この左側経路７２ｅは、後述する減速部７２ｆに向かって緩やかに左下方向へと傾斜しており、該左側経路７２ｅを通過した球は減速部７２ｆへと進入していく。

【１２６５４】

また、左側経路上壁７２ｅ１は、左側経路７２ｅを１の遊技球が転動できる程度の高さに構成されている。従って、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球し、１球目の球が凹部７４ｅに進入し、さらに、２球目の球が左側経路７２ｅへと流下しようとした場合、該２球目の球は、１球目の球と左側経路上壁７２ｅ１とに接触し、左側経路７２ｅへと流下できない状態となる（図６７１（ｂ）の球Ｆ２参照）。

【１２６５５】

このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球した場合であっても、１球目の球と２球目の球が同時に合流部７２ｇに到達し得ず、１球目の球に遅れて２球目の球が合流部７２ｇに到達させることができる。

【１２６５６】

減速部７２ｆは、第１減速部７２ｆ１と、第２減速部７２ｆ２と、第３減速部７２ｆ３と、によって構成されており、案内流路としての左側経路７２ｅに進入した遊技球が３の減速部７２ｆ１～７２ｆ３に衝突することで左右に蛇行し、減速しながら該減速部７２ｆを転動するように構成されている。この減速部７２ｆは、左側経路７２ｅ側にのみ配設されており、右側経路７２ｄ側には配設されていない。よって、規定状態としての初期状態の経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入した遊技球が誘導流路としての右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに到達する時間（図６６７（ｂ）から図６６７（ｄ）までの遊技球Ｄ１の転動時間）と、可動状態としての回転状態の経路振分装置７４に衝突した遊技球が左側経路７２ｅを通過して合流部７２ｇに到達する時間（図６６９（ｃ）から図６７０（ｂ）までの遊技球Ｅ２の転動時間）とを比較すると、右側経路７２ｄを通過した場合の方が約１秒程度、合流部７２ｇに到達する時間が早くなるように構成されている。

【１２６５７】

合流部７２ｇは、誘導流路としての右側経路７２ｄ又は案内流路としての左側経路７２ｅを通過した球が進入する経路である。この合流部７２ｇは、前述した振分前経路７２ｃと同様に、１の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、合流部７２ｇを通過した球が下方へと流下する場合、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、鉛直下方向へと流下していく。よって、案内手段としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部に位置している場合には、合流部７２ｇから流下した球は左側傾斜部７５ａと接触し（図６６８（ａ）の球Ｄ１参照）、入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部に位置している場合には、合流部７２ｇから流下した球は右側傾斜部７５ｂと接触する（図６６８（ｃ）の球Ｄ２参照）ように構成されている。

【１２６５８】

案内手段としての入球口切換弁７５は、合流部７２ｇを通過した遊技球を、後述する第

１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に誘導するための振り分け弁である。この入球口切換弁７５は変更手段として主制御装置１１０によって電気的に制御されており、パチンコ機１０の電源投入時においては第２非電動役物始動口７７の上部に位置している（以下、入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部に位置している状態を「第１位置」と称する場合がある）。

【１２６５９】

また、詳細は後述するが、並列して配設されている第１非電動役物始動口７６と第２非電動役物始動口７７とは、合流部７２ｇの中心位置から左右対称となる位置に配設されている。さらに、上述したように、合流部７２ｇを通過した球が下方へと流下する場合、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、鉛直下方向へと流下していく。このため、案内手段としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置にある場合、合流部７２ｇから流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａに接触し、該球が左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動して第１非電動役物始動口７６へと誘導される（図６６８（ａ）の球Ｄ１参照）。そして、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図５９２参照）がオンされて、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部（以下、入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部に位置している状態を「第２位置」と称する場合がある）に移動するように構成されている。

【１２６６０】

また、案内手段としての入球口切換弁７５が第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置にある場合、合流部７２ｇから流下してくる遊技球は入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂに接触し、該球が右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動して第２非電動役物始動口７７へと誘導される（図６６８（ｃ）の球Ｄ２参照）。そして、感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球が検知された場合、又は、普通電役ユニット７２の開放動作終了から５秒が経過した場合、のいずれかの場合に入球口切換弁ソレノイド７５ｃがオフされて、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に戻るように構成されている。

【１２６６１】

第１非電動役物始動口７６は、作用口としての第１非電動役物始動口７６に遊技球が入球することで第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａを開放する始動口であり、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６と第２非電動役物始動口７７とは、合流部７２ｇの中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第１非電動役物始動口７６は合流部７２ｇの中心位置から正面視左側に配設されている。

【１２６６２】

さらに、上述したように、第１非電動役物ユニット５４は電気的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。なお、第１非電動役物始動口７６への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【１２６６３】

流入口としての第２非電動役物始動口７７は、該第２非電動役物始動口７７に遊技球が入球することで第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａを開放する始動口であり、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６と第２非電動役物始動口７７とは、合流部７２ｇの中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第２非電動役物始動口７７は合流部７２ｇの中心位置から正面視右側に配設されている。

【１２６６４】

さらに、上述したように、第２非電動役物ユニット５５２は電気的に駆動制御されない役物であり、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出没板５５２ａは、第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、該第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出没板５５２ａが開放されるように構成されている。なお、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【１２６６５】

第３９実施形態のパチンコ機１０では、振分前経路７２ｃ、経路振分装置７４、右側経路７２ｄ、左側経路７２ｅ、減速部７２ｆ、合流部７２ｇ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７の構成により、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の遊技球を第１非電動役物始動口７６へ、２球目の遊技球を第２非電動役物始動口７７へ、それぞれ入球可能となるように構成されている。

【１２６６６】

一方、左側排出経路７２ｈは、作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球する予定の遊技球が該第１非電動役物始動口７６に入球し得なかった場合のイレギュラーケースに通過する経路であり、該遊技球は左側排出経路７２ｈを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口７８へと入球し、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａ（図６６２参照）によって検知され、普通電役ユニット７２から排出される。

【１２６６７】

同様に、右側排出経路７２ｉは、流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球する予定の遊技球が該第２非電動役物始動口７７に入球し得なかった場合のイレギュラーケースに通過する経路であり、該遊技球は右側排出経路７２ｉを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口７８へと入球し、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａ（図６６２参照）によって検知され、普通電役ユニット７２から排出される。

【１２６６８】

次いで、図６６７～図６７２を参照して、普通電役ユニット７２内に入球した遊技球の流下態様について説明する。図６６７～図６６８は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が一定以上の間隔を空けて入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図であり、図６６９～図６７０は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が一定以内の間隔で入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図であり、図６７１～図６７２は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が密接した状態で入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。

【１２６６９】

より詳細には、図６６７（ａ）は、１球目の球Ｄ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図６６７（ｂ）は、図６６７（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入し、２球目の球Ｄ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過する状態を示した図であり、図６６７（ｃ）は、図６６７（ｂ）の状態から、１球目の球Ｄ１が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｄ２が振分前経路７２ｃを通過する状態を示した図であり、図６６７（ｄ）は、図６６７（ｃ）の状態から、１球目の球Ｄ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入する状態であり、２球目の球Ｄ２が初期状態に戻った経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入した状態を示した図である。

【１２６７０】

また、図６６８（ａ）は、図６６７（ｄ）の状態から、１球目の球Ｄ１が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｄ２が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態を示した図であり、図６６８（ｂ）は、図６６８（ａ）の状態から、１球目の球Ｄ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｄ２が右側経路７２ｄを通過

して合流部７２ｇに進入する状態を示した図であり、図６６８（ｃ）は、図６６８（ｂ）の状態から、２球目の球Ｄ２が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示した図であり、図６６８（ｄ）は、図６６８（ｃ）の状態から、２球目の球Ｄ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。

【１２６７１】

さらに、図６６９（ａ）は、１球目の球Ｅ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図６６９（ｂ）は、図６６９（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｅ１が凹部７４ｅに進入し、２球目の球Ｅ２が普通電役ユニット７２内に入球して進入流路としての振分前経路７２ｃを通過する状態を示した図であり、図６６９（ｃ）は、図６６９（ｂ）の状態から、１球目の球Ｅ１が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｅ２が抵抗部としての経路振分装置７４の外周曲部７４ｄ上を転動して左側経路７２ｅへと進入する状態を示した図であり、図６６９（ｄ）は、図６６９（ｃ）の状態から、１球目の球Ｅ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入し、２球目の球Ｅ２が左側経路７２ｅを通過して減速部７２ｆに進入する状態を示した図である。

【１２６７２】

また、図６７０（ａ）は、図６６９（ｄ）の状態から、１球目の球Ｅ１が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過している状態を示した図であり、図６７０（ｂ）は、図６７０（ａ）の状態から、１球目の球Ｅ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示した図であり、図６７０（ｃ）は、図６７０（ｂ）の状態から、２球目の球Ｅ２が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示した図であり、図６７０（ｄ）は、図６７０（ｃ）の状態から、２球目の球Ｅ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。

【１２６７３】

さらに、図６７１（ａ）は、１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が密接した状態で開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図６７１（ｂ）は、図６７１（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が密接した状態で進入流路としての振分前経路７２ｃを通過した状態を示した図であり、図６７１（ｃ）は、図６７１（ｂ）の状態から、１球目の球Ｆ１が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｆ２が抵抗部としての経路振分装置７４の外周曲部７４ｄ上を転動して左側経路７２ｅへと進入する状態を示した図であり、図６７１（ｄ）は、図６７１（ｃ）の状態から、１球目の球Ｆ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入し、２球目の球Ｆ２が左側経路７２ｅを通過して減速部７２ｆに進入する状態を示した図である。

【１２６７４】

また、図６７２（ａ）は、図６７１（ｄ）の状態から、１球目の球Ｆ１が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過している状態を示した図であり、図６７２（ｂ）は、図６７２（ａ）の状態から、１球目の球Ｆ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示した図であり、図６７２（ｃ）は、図６７２（ｂ）の状態から、２球目の球Ｆ２が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５上を転動している状態を示した図であり、図６７２（ｄ）は、図６７２（ｃ）の状態から、２球目の球Ｆ２が感知部としての第

２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示した図である。

【１２６７５】

図６６７（ａ）は、１球目の球Ｄ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。図６６７（ａ）は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート６７を通過して普通図柄スイッチ６７ａに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて普通電役開閉板７２ａが開放され、該普通電役開閉板７２ａ上を右打ち遊技で発射された１の球Ｄ１が転動している状態である。

【１２６７６】

よって、図６６７（ａ）の状態では、普通電役スイッチ７２ｂによって入球は検知されていない状態である。また、抵抗部としての経路振分装置７４は初期状態となっており、案内手段としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置で静止した状態となっている。

【１２６７７】

次いで、図６６７（ｂ）は、図６６７（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入し、２球目の球Ｄ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過する状態を示している。即ち、図６６７及び図６６８では、普通電役ユニット７２内に１球目の球Ｄ１が入球した後、一定の時間が経過してから２球目の球Ｄ２が入球したケースとなっている。

【１２６７８】

次いで、図６６７（ｃ）は、図６６７（ｂ）の状態から、１球目の球Ｄ１が可動状態としての回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｄ２が進入流路としての振分前経路７２ｃを通過する状態を示している。図６６７（ｂ）において１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入したため、１球目の球Ｄ１と接触部としての突起部７４ｂの重みによって経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転し、１球目の球Ｄ１が突起部７４ｂ上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される状態となっている。

【１２６７９】

一方、図６６７（ｂ）で２球目の球Ｄ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過したことによって、主制御装置１１０は普通電役ユニット７２に最大入賞個数である「２個」の球が入球したと判断し、動作体としての普通電役開閉板７２ａが閉鎖された状態となっている。そして、普通電役スイッチ７２ｂを通過した２球目の球Ｄ２は、進入流路としての振分前経路７２ｃを通過する状態となっている。

【１２６８０】

次いで、図６６７（ｄ）は、図６６７（ｃ）の状態から、１球目の球Ｄ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入する状態であり、２球目の球Ｄ２が初期状態に戻った経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入した状態を示している。１球目の球Ｄ１は、抵抗部としての経路振分装置７４の接触部としての突起部７４ｂ上を転動しきって誘導流路としての右側経路７２ｄを通過しているため、１球目の球Ｄ１と突起部７４ｂの重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。そして、２球目の球Ｄ２は、初期状態に戻った経路振分装置７４の凹部７４ｅへと進入した状態となっている。

【１２６８１】

即ち、図６６７～図６６８の流下態様におけるケースでは、１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、該経路振分装置７４が可動状態としての回転状態に回転し、さらに、１球目の球Ｄ１が接触部としての突起部７４ｂから転動しきって該経路振分装置７４が規定状態としての初期状態に戻るまでの期間よりも、１

球目の球Ｄ１が経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、２球目の球Ｄ２が経路振分装置７４に到達するまでの期間の方が長い場合の流下態様となっている。

【１２６８２】

次いで、図６６８（ａ）は、図６６７（ｄ）の状態から、１球目の球Ｄ１が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｄ２が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態を示している。合流部７２ｇを通過した１球目の球Ｄ１は、該合流部７２ｇの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。図６６８（ａ）の状態では、遊技球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されていないため、案内手段としての入球口切換弁７５は第１位置である第２非電動役物始動口７７の鉛直方向上側に位置している。

【１２６８３】

また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた１球目の球Ｄ１は、案内手段としての入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａと接触し、該左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動しながら第１非電動役物始動口スイッチ７６ａへと進入していく。

【１２６８４】

一方、図６６７（ｄ）において２球目の球Ｄ２が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入したため、２球目の球Ｄ２と接触部としての突起部７４ｂの重みによって経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転し、２球目の球Ｄ２が突起部７４ｂ上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される状態となっている。

【１２６８５】

次いで、図６６８（ｂ）は、図６６８（ａ）の状態から、１球目の球Ｄ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｄ２が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示している。１球目の球Ｄ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図５９２参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動している。

【１２６８６】

また、１球目の球Ｄ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球したことによって、該遊技球の自重によって第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａが開放された状態となっている（図５８６（ｃ）参照）。

【１２６８７】

一方、抵抗部としての経路振分装置７４の突起部７４ｂ上を転動しきった２球目の球Ｄ２は、誘導流路としての右側経路７２ｄを通過している状態となっている。よって、図６６８（ａ）において可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。

【１２６８８】

次いで、図６６８（ｃ）は、図６６８（ｂ）の状態から、２球目の球Ｄ２が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動している状態を示している。合流部７２ｇを通過した２球目の球Ｄ２は、該合流部７２ｇの下方へと流下して案内手段としての入球口切換弁７５と接触する。このとき、案内手段としての入球口切換弁７５は第２位置である第１非電動役物始動口７６の鉛直方向上側に位置している。

【１２６８９】

また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成さ

れているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた２球目の球Ｄ２は、案内手段としての入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触し、該右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動しながら第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへと進入していく。

【１２６９０】

次いで、図６６８（ｄ）は、図６６８（ｃ）の状態から、２球目の球Ｄ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が所定態様である第１位置に移動した状態を示している。２球目の球Ｄ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図５９２参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している。

【１２６９１】

また、２球目の球Ｄ２が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球したことによって、該遊技球の自重によって第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａが開放された状態となっている（図６５７（ｃ）参照）。

【１２６９２】

ここで、上述したように、図６６７～図６６８の流下態様におけるケースでは、１球目の球Ｄ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、該経路振分装置７４が可動状態としての回転状態に回転し、さらに、１球目の球Ｄ１が接触部としての突起部７４ｂから転動しきって該経路振分装置７４が規定状態としての初期状態に戻るまでの期間よりも、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｄ１と２球目の球Ｄ２との入球間隔の方が長い場合の流下態様となっている。

【１２６９３】

このように、１球目の球Ｄ１と２球目の球Ｄ２との入球間隔が一定以上である場合、１球目の球Ｄ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図５９２参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動しきった後に、２球目の球Ｄ２が合流部７２ｇから案内手段としての入球口切換弁７５側へ流下してくるように構成されている。

【１２６９４】

このように構成することで、１球目の球Ｄ１と２球目の球Ｄ２との入球間隔が一定以上である場合、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２の球を、１球目は作用口としての第１非電動役物始動口７６に、２球目は流入口としての第２非電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。

【１２６９５】

次に、図６６９～図６７０を参照して、普通電役ユニット７２に２の遊技球が一定以内の間隔で入球した場合の各遊技球の流下態様について説明する。図６６９（ａ）は、１球目の球Ｅ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。図６６９（ａ）は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート６７を通過して普通図柄スイッチ６７ａに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて動作体としての普通電役開閉板７２ａが開放され、該普通電役開閉板７２ａ上を右打ち遊技で発射された１の球Ｅ１が転動している状態である。

【１２６９６】

よって、図６６９（ａ）の状態では、普通電役スイッチ７２ｂによって入球は検知され

ていない状態である。また、抵抗部としての経路振分装置７４は初期状態となっており、案内手段としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置で静止した状態となっている。

【１２６９７】

次いで、図６６９（ｂ）は、図６６９（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｅ１が凹部７４ｅに進入し、２球目の球Ｅ２が普通電役ユニット７２内に入球して進入流路としての振分前経路７２ｃを通過する状態を示している。２球目の球Ｅ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過したことによって、主制御装置１１０は普通電役ユニット７２に最大入賞個数である「２個」の球が入球したと判断し、動作体としての普通電役開閉板７２ａが閉鎖された状態となっている。

【１２６９８】

ここで、図６６９（ｂ）と、上述した図６６７（ｂ）と、を比較すると、図６６７（ｂ）における１球目の球Ｄ１と２球目の球Ｄ２との間隔よりも、図６６９（ｂ）における１球目の球Ｅ１と２球目の球Ｅ２との間隔の方が短くなっている。即ち、図６６９～図６７０に示す流下態様は、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した２の球の間隔がより短い場合の流下態様となっている。

【１２６９９】

次いで、図６６９（ｃ）は、図６６９（ｂ）の状態から、１球目の球Ｅ１が可動状態としての回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｅ２が抵抗部としての経路振分装置７４の外周曲部７４ｄ上を転動して案内流路としての左側経路７２ｅへと進入する状態を示している。図６６９（ｂ）において１球目の球Ｅ１が経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入したため、１球目の球Ｅ１と接触部としての突起部７４ｂの重みによって経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転し、１球目の球Ｅ１が突起部７４ｂ上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される状態となっている。

【１２７００】

一方、２球目の球Ｅ２は、１球目の球Ｅ１によって抵抗部としての経路振分装置７４が回転状態となっている間に該経路振分装置７４へと到達し、当接部としての外周曲部７４ｄと接触する。上述したように、進入流路としての振分前経路７２ｃの幅は遊技球の直径を僅かに上回る程度に構成されているため、２球目の球Ｅ２球が振分前経路７２ｃを通過して流下する場合、該球は振分前経路７２ｃの中心点から左右方向に逸脱することなく鉛直下方向に流下していき、該球の中心点が経路振分装置７４の中心点である支持部としての回転軸部７４ａよりも左側となる位置に流下し、経路振分装置７４と接触する。

【１２７０１】

よって、２球目の球Ｅ２は、誘導部としての外周曲部７４ｄの最上部にあたる位置よりも左側となる位置で外周曲部７４ｄと接触し、該外周曲部７４ｄの左側の傾斜に沿って転動し、案内流路としての左側経路７２ｅへと進入していく（図６６６（ｃ）参照）。

【１２７０２】

また、仮に、２球目の球Ｅ２が当接部としての外周曲部７４ｄと接触し、該外周曲部７４ｄの右側の傾斜に沿って転動しようとした場合であっても、該外周曲部７４ｄと右側経路上壁７２ｄ１（図６６６（ｃ）参照）とに接触して右側経路７２ｄ側へ流下し得ないように構成されている。従って、この場合、外周曲部７４ｄ上を左側に転動して案内流路としての左側経路７２ｅへと進入するか、又は、外周曲部７４ｄと右側経路上壁７２ｄ１とに接触した状態で静止し、先に凹部７４ｅに進入していた球が右側経路７２ｄ側へと転動して抵抗部としての経路振分装置７４が規定状態としての初期状態に戻ることで、静止していた球が凹部７４ｅに進入し、経路振分装置７４とともに時計回りに回転して右側経路７２ｄ側へと流下するように構成されている。

【１２７０３】

このように、図６６９～図６７０の流下態様におけるケースでは、１球目の球Ｅ１が抵抗部としての経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、該経路振分装置７４が可動

状態としての回転状態に回転し、さらに、１球目の球Ｅ１が接触部としての突起部７４ｂから転動しきって該経路振分装置７４が規定状態としての初期状態に戻るまでの期間よりも、１球目の球Ｅ１が経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入してから、２球目の球Ｅ２が経路振分装置７４に到達するまでの期間の方が短い場合の流下態様となっている。

【１２７０４】

次いで、図６６９（ｄ）は、図６６９（ｃ）の状態から、１球目の球Ｅ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入し、２球目の球Ｅ２が左側経路７２ｅを通過して減速部７２ｆに進入する状態を示している。１球目の球Ｅ１は抵抗部としての経路振分装置７４の突起部７４ｂ上を転動しきって誘導流路としての右側経路７２ｄを通過しているため、１球目の球Ｅ１と接触部としての突起部７４ｂの重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。

【１２７０５】

一方、案内流路としての左側経路７２ｅを通過した２球目の球Ｅ２は、減速部７２ｆへと進入していく。左側へと傾斜する左側経路７２ｅを通過した２球目の球Ｅ２は、第１減速部７２ｆ１と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｅ２は流下方向を右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら第２減速部７２ｆ２へと向かって流下していく。

【１２７０６】

次いで、図６７０（ａ）は、図６６９（ｄ）の状態から、１球目の球Ｅ１が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過している状態を示している。合流部７２ｇを通過した１球目の球Ｅ１は、該合流部７２ｇの下方へと流下して案内手段としての入球口切換弁７５と接触する。図６７０（ａ）の状態では、遊技球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されていないため、案内手段としての入球口切換弁７５は第１位置である第２非電動役物始動口７７の鉛直方向上側に位置している。

【１２７０７】

また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた１球目の球Ｅ１は、案内手段としての入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａと接触し、該左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動しながら第１非電動役物始動口スイッチ７６ａへと進入していく。

【１２７０８】

一方、第１減速部７２ｆ１と衝突して右下へと流下していた２球目の球Ｅ２は、第２減速部７２ｆ２と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｅ２は流下方向を再度左側へと変化させ、減速しつつ、左下へと流下しながら第３減速部７２ｆ３へと向かって流下していく。

【１２７０９】

次いで、図６７０（ｂ）は、図６７０（ａ）の状態から、１球目の球Ｅ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示している。１球目の球Ｅ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図５９２参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動している。

【１２７１０】

また、１球目の球Ｅ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球したことによって、該遊技球の自重によって第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａが開放された状態となっている（図５８６（ｃ）参照）。

【１２７１１】
一方、第２減速部７２ｆ２と衝突して左下へと流下していた２球目の球Ｅ２は、第３減速部７２ｆ３と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｅ２は流下方向を再度右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら合流部７２ｇへと進入していく。
【１２７１２】
次いで、図６７０（ｃ）は、図６７０（ｂ）の状態から、２球目の球Ｅ２が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動している状態を示している。合流部７２ｇを通過した２球目の球Ｅ２は、該合流部７２ｇの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。このとき、案内手段としての入球口切換弁７５は第２位置である第１非電動役物始動口７６の鉛直方向上側に位置している。
【１２７１３】
また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた２球目の球Ｅ２は、案内手段としての入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触し、該右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動しながら第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへと進入していく。
【１２７１４】
次いで、図６７０（ｄ）は、図６７０（ｃ）の状態から、２球目の球Ｅ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が所定態様である第１位置に移動した状態を示している。２球目の球Ｅ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図５９２参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している。
【１２７１５】
また、２球目の球Ｅ２が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球したことによって、該遊技球の自重によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａが開放された状態となっている（図６５７（ｃ）参照）。
【１２７１６】
このように、進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｅ１と２球目の球Ｅ２との入球間隔が短い場合であっても、流下通路としての普通電役ユニット７２の入球部から入球口切換弁７５までの経路に２の経路を配設することで、２の球が入球口切換弁７５に到達するまでの期間を異ならせることができる。
【１２７１７】
より詳細には、１球目の球Ｅ１が右側経路７２ｄ側を流下し、２球目の球Ｅ２が減速部７２ｆを通過することになる左側経路７２ｅ側を流下することで、該２の球が合流部７２ｇを通過して案内手段としての入球口切換弁７５へ到達するまでの間隔を長くすることができる。そして、１球目の球Ｅ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図５９２参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動しきった後に、２球目の球Ｅ２が合流部７２ｇから案内手段としての入球口切換弁７５側へ流下可能に構成することができる。
【１２７１８】
このように構成することで、１球目の球Ｅ１と２球目の球Ｅ２との入球間隔が一定以内の場合においても、進入部としての普通電役ユニット７２に入球した２の球を、１球目は作用口としての第１非電動役物始動口７６に、２球目は流入口としての第２非電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に、それぞれ２の遊技球を入球させる

ことができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。

【１２７１９】

次に、図６７１～図６７２を参照して、普通電役ユニット７２に２の遊技球が密接した状態で入球した場合の各遊技球の流下態様について説明する。図６７１（ａ）は、１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が密接した状態で開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示している。図６７１（ａ）は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート６７を通過して普通図柄スイッチ６７ａに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて動作体としての普通電役開閉板７２ａが開放され、該普通電役開閉板７２ａ上を右打ち遊技で発射された２の球Ｆ１及びＦ２が密接して転動している状態である。

【１２７２０】

よって、図６７１（ａ）の状態では、普通電役スイッチ７２ｂによって入球は検知されていない状態である。また、抵抗部としての経路振分装置７４は初期状態となっており、案内手段としての入球口切換弁７５は所定態様である第１位置で静止した状態となっている。

【１２７２１】

次いで、図６７１（ｂ）は、図６７１（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が密接した状態で進入流路としての振分前経路７２ｃを通過した状態を示している。１球目の球Ｆ１及び２球目の球Ｆ２が普通電役スイッチ７２ｂを通過したことによって、主制御装置１１０は普通電役ユニット７２に最大入賞個数である「２個」の球が入球したと判断し、動作体としての普通電役開閉板７２ａが閉鎖された状態となっている。

【１２７２２】

また、１球目の球Ｆ１は、規定状態としての初期状態の経路振分装置７４の凹部７４ｅへと進入する。ここで、上述したように、抵抗部としての経路振分装置７４は、該経路振分装置７４の上側の通路である進入流路としての振分前経路７２ｃの中心位置（図６６６（ｂ）の一点鎖線）に対して、やや右側寄りに配設されている（支持部としての回転軸部７４ａが図６６６（ｂ）の一点鎖線よりも右側に位置する）。さらに、凹部左辺７４ｅ１と凹部右辺７４ｅ２との交点である角部７４ｅ３は、経路振分装置７４の中心部である回転軸部７４ａよりも右側に位置している（図６６６（ｂ）参照）。

【１２７２３】

よって、１球目の球Ｆ１が凹部７４ｅへと進入した場合、該１球目の球Ｆ１は、進入流路としての振分前経路７２ｃを流下中の状態、即ち、球Ｆ１の中心点が図６６６（ｂ）に示す一点鎖線上を流下している状態と比べると、若干ながら右側にずれて凹部７４ｅへと進入する。このため、１球目の球Ｆ１と密接した状態で流下してきた２球目の球Ｆ２は、右側にずれた１球目の球Ｆ１との接触により、該１球目の球Ｆ１上を左側へと転動しようとする。しかしながら、１球目の球Ｆ１と密接した状態の２球目の球Ｆ２は、左側経路上壁７２ｅ１とも接触するため、左側経路７２ｅ側へと転動することができず、１球目の球Ｆ１の上部に静止した状態となる。

【１２７２４】

次いで、図６７１（ｃ）は、図６７１（ｂ）の状態から、１球目の球Ｆ１が回転状態の経路振分装置７４から右側経路７２ｄに進入する状態であり、２球目の球Ｆ２が抵抗部としての経路振分装置７４の外周曲部７４ｄ上を転動して左側経路７２ｅへと進入する状態を示している。図６７１（ｂ）において１球目の球Ｆ１が経路振分装置７４の凹部７４ｅに進入したため、１球目の球Ｆ１と接触部としての突起部７４ｂの重みによって経路振分装置７４が支持部としての回転軸部７４ａを中心に時計回りに約９０度回転し、突起部７４ｂ上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路７２ｄへと誘導される状態となっている。

【１２７２５】

一方、図６７１（ｂ）において、１球目の球Ｆ１と左側経路上壁７２ｅ１とに接触して静止状態となっていた２球目の球Ｆ２は、１球目の球Ｆ１が抵抗部としての経路振分装置７４とともに時計回りに回転したことで、案内流路としての左側経路７２ｅへと転動するスペースが生じ、該左側経路７２ｅ側へと転動していく。

【１２７２６】

次いで、図６７１（ｄ）は、図６７１（ｃ）の状態から、１球目の球Ｆ１が右側経路７２ｄを通過して合流部７２ｇに進入し、２球目の球Ｆ２が左側経路７２ｅを通過して減速部７２ｆに進入する状態を示している。１球目の球Ｆ１は抵抗部としての経路振分装置７４の接触部としての突起部７４ｂ上を転動しきって誘導流路としての右側経路７２ｄを通過しているため、１球目の球Ｆ１と突起部７４ｂの重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置７４は、重り部７４ｃの重みによって支持部としての回転軸部７４ａを中心に反時計回りに約９０度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。

【１２７２７】

一方、案内流路としての左側経路７２ｅを通過した２球目の球Ｆ２は、減速部７２ｆへと進入していく。左側へと傾斜する左側経路７２ｅを通過した２球目の球Ｆ２は、第１減速部７２ｆ１と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｆ２は流下方向を右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら第２減速部７２ｆ２へと向かって流下していく。

【１２７２８】

次いで、図６７２（ａ）は、図６７１（ｄ）の状態から、１球目の球Ｆ１が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過している状態を示している。合流部７２ｇを通過した１球目の球Ｆ１は、該合流部７２ｇの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。図６７２（ａ）の状態では遊技球が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されていないため、案内手段としての入球口切換弁７５は第１位置である第２非電動役物始動口７７の鉛直方向上側に位置している。

【１２７２９】

また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた１球目の球Ｆ１は、入球口切換弁７５の左側傾斜部７５ａと接触し、該左側傾斜部７５ａ上を左側へと転動しながら第１非電動役物始動口スイッチ７６ａへと進入していく。

【１２７３０】

一方、第１減速部７２ｆ１と衝突して右下へと流下していた２球目の球Ｆ２は、第２減速部７２ｆ２と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｆ２は流下方向を再度左側へと変化させ、減速しつつ、左下へと流下しながら第３減速部７２ｆ３へと向かって流下していく。

【１２７３１】

次いで、図６７２（ｂ）は、図６７２（ａ）の状態から、１球目の球Ｆ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって特定態様である第２位置に移動し、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過して合流部７２ｇに進入する状態を示している。１球目の球Ａ１が検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図５９２参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動している。

【１２７３２】

また、１球目の球Ｆ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球したことによって、該遊技球の自重によって、規定動作として第１非電動役物ユニット５４の第１非電開閉板５４ａが開放された状態となっている（図５８６（ｃ）参照）。

【１２７３３】
一方、第２減速部７２ｆ２と衝突して左下へと流下していた２球目の球Ｆ２は、第３減速部７２ｆ３と衝突する。この衝突によって２球目の球Ｆ２は流下方向を再度右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら合流部７２ｇへと進入していく。
【１２７３４】
次いで、図６７２（ｃ）は、図６７２（ｂ）の状態から、２球目の球Ｆ２が合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５上を転動している状態を示している。合流部７２ｇを通過した２球目の球Ｆ２は、該合流部７２ｇの下方へと流下して入球口切換弁７５と接触する。このとき、案内手段としての入球口切換弁７５は特定態様である第２位置である第１非電動役物始動口７６の鉛直方向上側に位置している。
【１２７３５】
また、上述したように、合流部７２ｇは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部７２ｇを通過して入球口切換弁７５側へと流下する球は、該合流部７２ｇの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部７２ｇから流下してきた２球目の球Ｆ２は、入球口切換弁７５の右側傾斜部７５ｂと接触し、該右側傾斜部７５ｂ上を右側へと転動しながら第２非電動役物始動口スイッチ７７ａへと進入していく。
【１２７３６】
次いで、図６７２（ｄ）は、図６７２（ｃ）の状態から、２球目の球Ｆ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって所定態様である第１位置に移動した状態を示している。２球目の球Ｆ２が感知部としての第２非電動役物始動口スイッチ７７ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図５９２参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が、変更手段によって第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置から第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置へと移動している。
【１２７３７】
また、２球目の球Ｆ２が流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球したことによって、該遊技球の自重によって実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出没板５５２ａが開放された状態となっている（図５８７（ｃ）参照）。
【１２７３８】
このように、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が密接した状態で入球した場合であっても、流下通路としての普通電役ユニット７２の入球部から入球口切換弁７５までの経路に２の経路を配設することで、２の球が入球口切換弁７５に到達するまでの期間を異ならせることができる。
【１２７３９】
より詳細には、１球目の球Ｆ１が右側経路７２ｄ側を流下し、２球目の球Ｆ２が減速部７２ｆを通過することになる左側経路７２ｅ側を流下することで、該２の球が合流部７２ｇから入球口切換弁７５側へ流下するタイミングをずらすことができる。そして、１球目の球Ｆ１が作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球し、検知部としての第１非電動役物始動口スイッチ７６ａによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド７５ｃ（図５９２参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁７５が変更手段によって第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置から第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置へと移動しきった後に、２球目の球Ｆ２が合流部７２ｇから入球口切換弁７５側へ流下可能に構成することができる。
【１２７４０】
このように構成することで、２の遊技球が密接した状態で進入部としての普通電役ユニット７２内に入球した場合でも、１球目は作用口としての第１非電動役物始動口７６に、２球目は流入口としての第２非電動役物始動口７７に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７

２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。
【１２７４１】
即ち、図６６７～図６７２において説明したように、普通電役ユニット７２に２の遊技球が入球した場合、該２の球の流下態様が如何様な場合であっても、１球目の球を作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球させ、２球目の球を流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球させることができ、各入球に基づいて開放された第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２に、それぞれ２の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット７２の１の開放動作に基づいて、第２特別図柄の動的表示を４回実行させることができる。
【１２７４２】
なお、普通電役ユニット７２に入球した球が想定外の流下態様となって、第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に入球しなかった場合、左側排出経路７２ｈ又は右側排出経路７２ｉを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口７８に入球するように構成されている（図６６０及び図６６１参照）。
【１２７４３】
図６７５に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４が配設されている。この第１始動口６４へは、左打ち遊技で発射された球が１分間に約６個程度（所謂、Ｓ１＝６）入賞するように抵抗部としての遊技釘等が周辺に植設されている。第１始動口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図５９２参照）で第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの上方ＬＥＤ群３７ｂ１で示されると共に、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４は、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。
【１２７４４】
普通電役ユニット７２の球の流下方向下流側であって、該普通電役ユニット７２の正面視左側には小入賞口ユニット７３が配設されている。この小入賞口ユニット７３には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された小入賞口開閉板７３ａと、該小入賞口開閉板７３ａを開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド７３ｂ（図５９２参照）と、小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃと、特定領域７３ｄと、小入賞口ユニット７３内に流入した球を排出するための排出口７３ｈと、が設けられている。また、特定領域７３ｄは、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された特定領域開閉板７３ｅと、該特定領域開閉板７３ｅを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド７３ｆ（図５９２参照）と、誘導流路としての特定領域７３ｄを通過する球を検知可能な特定領域スイッチ７３ｇとで構成される。
【１２７４５】
小入賞口開閉板７３ａは、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板７３ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、規定状態としての閉鎖状態）を維持して、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球が突出状態の小入賞口開閉板７３ａ上を転動し、可変入賞装置６５側へと流下していくように構成されている。そして、第２特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板７３ａが小入賞口ソレノイド７３ｂ（図５９２参照）によって遊技盤１３盤面内へと没入駆動され、小入賞口ユニット７３の上流側（普通電役ユニット７２側）から流下する球は小入賞口ユニット７３内に流入可能な状態となる。
【１２７４６】
小入賞口ユニット７３内に流入した球は、流下通路としての小入賞口ユニット７３内の通路を転動し、該小入賞口ユニット７３内に設けられた小入賞口スイッチ７３ｃによって検知された後、同じく小入賞口ユニット７３内に設けられた特定領域７３ｄ側へと流下す

る。また、小入賞口スイッチ７３ｃによって球が検知されることで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【１２７４７】

第３９実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３の開放回数が１０回に設定され、開放時間が「０．１秒」に設定され、小入賞口ユニット７３が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「１．２秒」に設定される（後述する図６０６参照）。即ち、第２特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット７３の開放時間の合計時間が「１．０秒」に設定される。なお、１のラウンドにおける小入賞口ユニット７３への最大入賞個数は「１０個」に設定される（図６０６参照）。

【１２７４８】

小入賞口ユニット７３内であって、小入賞口スイッチ７３ｃの下流側には、特定領域開閉板７３ｅが配設されている。特定領域開閉板７３ｅは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板７３ｅは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域７３ｄの上流側（小入賞口スイッチ７３ｃ側）から流下する球を特定領域開閉板７３ｅの上面を転動させて小入賞口ユニット７３内の誘導流路としての排出口７３ｈ側（特定領域開閉板７３ｅの正面視右側）へと流下させることで、小入賞口ユニット７３内に流入した球の特定領域７３ｄへの流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第３９実施形態では、可動状態としての小入賞口ユニット７３の開放時）に基づいて、特定領域開閉板７３ｅが特定領域ソレノイド７３ｆ（図５９２参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、案内流路としての特定領域７３ｄ内（特定領域スイッチ７３ｇ側）に球が流入可能な状態となる。

【１２７４９】

特定領域７３ｄ内に流入した球は、該特定領域７３ｄ内に設けられた特定領域スイッチ７３ｇによって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第３９実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合、第１特別図柄又は第２特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、１種２種混合機）。特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタＣＫ（図５９７参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ７３ｇによる賞球の払い出しは無いように構成されている。

【１２７５０】

小入賞口ユニット７３の球の流下方向下流側であって、該小入賞口ユニット７３の正面視左側には可変入賞装置６５が配設されている。この可変入賞装置６５には、遊技盤１３盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板６５ａが設けられている。

【１２７５１】

大入賞口開閉板６５ａは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板６５ａは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置６５の上流側（可変入賞装置６５の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板６５ａの上面を転動させて可変入賞装置６５の下流側（可変入賞装置６５の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第１特別図柄又は第２特別図柄において大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板６５ａが大入賞口ソレノイド６５ｂ（図５９２参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、可変入賞装置６５内に球が流入可能な状態となる。

【１２７５２】

可変入賞装置６５内に流入した球は、案内流路としての可変入賞装置６５内の通路を転動し、該可変入賞装置６５内に設けられた大入賞口スイッチ６５ｃによって検知されるこ

とで、１５個の球が賞球として払い出されるように構成されている。
【１２７５３】
可変入賞装置６５の球の流下方向下流側であって、該可変入賞装置６５の正面視左側には、球が入球することにより１個の球が賞球として払い出される右側一般入賞口６３ａが配設されている。この右側一般入賞口６３ａは、右打ち遊技で発射した球が入球し得る第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５の流下方向下流側に配設されているため、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入球しなかった球が入球し得る。
【１２７５４】
このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、該右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。
【１２７５５】
普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａの正面視上方には壁部７９が配設されている。抵抗部としての壁部７９は、遊技盤１３から水平方向に板状に形成されており、第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａの下部（回転軸部）から右側一般入賞口６３ａの上方まで、円弧状に連続して形成されている。
【１２７５６】
また、壁部７９の左側先端部は、第１始動口６４の下方まで達しているため、左打ち遊技で発射した球が第１始動口６４に入球せずに該第１始動口６４の左右から流下した場合、該球は壁部７９上を左下方向へと転動し、該壁部７９上を転動しきって後述するアウト口６６へと入球する。よって、壁部７９により、左打ち遊技で発射した球は、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３、可変入賞装置６５及び右側一般入賞口６３ａへは入球不可又は困難となるように構成されている。
【１２７５７】
さらに、右打ち遊技で発射した球が、例えば、スルーゲート６７及び普通電役ユニット７２を通過し、閉鎖状態の小入賞口開閉板７３ａと勢いよく接触して飛び跳ねた場合、該球は壁部７９の下側の面と接触して小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上に落下し、小入賞口開閉板７３ａ上又は大入賞口開閉板６５ａ上を転動して右側一般入賞口６３ａ方向へと流下していく。よって、壁部７９により、右打ち遊技で発射した球は、第１始動口６４、又は、遊技盤１３の正面視左下側に配設された一般入賞口６３へは入球不可又は困難となるように構成されている。
【１２７５８】
次いで、第３図柄表示装置８１の左側下方には風車が配設されている。風車は、主に、軸部と羽根部とで構成されている。羽根部には中心軸線方向に貫通する貫通孔が形成されており、支持部としての軸部が羽根部の貫通孔に挿通され、該軸部が遊技盤１３に植設されることにより、誘導部としての風車の羽根部が回転自在となるように構成されている。また、羽根部は３の羽根によって構成されており、該３の羽根は、軸部の中心から外径方向に向かって延びる形で等間隔に（即ち、それぞれの羽根が１２０度の角度で）形成されている。
【１２７５９】
よって、遊技領域に発射された遊技球が流下し、風車上方に配設された進入流路としての寄り釘領域を通過し、風車と衝突する場合、規定状態として羽根部が静止している状態

において寄り釘から遊技球が流下すると、接触部としての羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで誘導流路としての風車右側領域に遊技球を引導可能となる。

【１２７６０】

また、寄り釘から遊技球が連続して流入する場合、１球目の遊技球が羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に１球目の遊技球を引導可能とし、さらに、可動状態として羽根部が回転している状態において、２球目の遊技球が当接部としての羽根部の他面と衝突することにより、案内流路としての風車左側領域に遊技球を引導可能に構成されている

【１２７６１】

さらに、羽根部が回転する場合、いずれの方向（即ち、時計回り又は反時計回り）にも回転可能に構成されているため、遊技球が羽根部と衝突した場合の流下方向は左右いずれの方向にも引導可能となる。

【１２７６２】

遊技盤１３の下側における右方向の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図５８３参照）を通じて視認することができる。

【１２７６３】

さらに、遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。いずれの入賞口（入球口）６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３にも入球しなかった球はアウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の接触部としての釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口６３，６３ａ，６４，６５，７１ａ，７１ｂ，７２，７３に入賞した球も、アウト口６６を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機１０外へと排出される。

【１２７６４】

以上、説明したように、第３９実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に経路振分装置７４を配設し、普通電役ユニット７２内に入球した２の球の間隔が一定以内である場合に、１球目の球を右側経路７２ｄへ、２球目の球を左側経路７２ｅへと誘導するように構成する。

【１２７６５】

そして、左側経路７２ｅ側に減速部７２ｆを配設し、該左側経路７２ｅ側に転動した球の流下速度を効果的に減速させ、入球口切換弁７５へ流下するまでの期間が長くなるように構成する。

【１２７６６】

このように構成することで、普通電役ユニット７２内に入球した２の球の流下態様が如何様な場合であっても、１球目の球が合流部７２ｇから入球口切換弁７５側へ流下してから、２球目の球が合流部７２ｇから入球口切換弁７５側へ流下するまでに、一定の期間を有するように構成することができる。

【１２７６７】

そして、１球目の球を第１非電動役物始動口７６に入球させ、２球目の球を第２非電動役物始動口７７に入球させることができ、それぞれの入球によって第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５２を開放させることで、第２特別図柄の動的表示の保留球を「４個」貯留させることができる。

【１２７６８】

その結果、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球を「４個」貯留させることができる。

【１２７６９】

その他、第３９実施形態におけるパチンコ機１０は、第３１実施形態及び第３８実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【１２７７０】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。例えば、各実施形態は、それぞれ、他の実施形態が有する構成の一部または複数部分を、その実施形態に追加し或いはその実施形態の構成の一部または複数部分と交換等することにより、その実施形態を変形して構成するようにしても良い。また、上記実施形態で挙げた数値は一例であり、他の数値を採用することは当然可能である

【１２７７１】

＜変形例１＞

上記実施形態では、普通図柄のみ確率変動機能を設け、特別図柄に確率変動機能を設けていないように構成されている。これに対し、特別図柄および普通図柄にそれぞれ確率変動機能を設けてもよいし、特別図柄に確率変動機能を設ける一方、普通図柄に確率変動機能を設けないように構成してもよいし、特別図柄および普通図柄のいずれにも確率変動機能を設けないように構成してもよい。また、特別図柄に確率変動機能を設ける場合、次回大当たり又は小当たりの発生まで確率変動機能が有効に設定（所謂、ループタイプ）してもよいし、大当たり後に特別図柄が所定回数（例えば、１００回）実行されるまで確率変動機能が有効に設定（所謂、ＳＴタイプ）してもよいし、特別図柄の動的表示において大当たり以外の所定の抽選結果が導出された場合に「確率変動状態」が終了（所謂、転落機能）するパチンコ機（所謂、転落タイプ）を用いてもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１２７７２】

＜変形例２＞

上記実施形態では、普通図柄の高確率状態の終了条件を、特別図柄の動的表示の実行回数や、次の大当たりへの当選によって終了するように構成している。これに対し、特別図柄の大当たり（小当たり種別に基づく大当たりを含む）の連続当選回数が所定回数に到達する毎に、該所定回数到達時における大当たり終了後の遊技状態を、必ず「時短機能」が付与されない遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）へ移行して、普通図柄の高確率状態への移行を禁止するように構成してもよい（時短リミッタ）。また、普通図柄の高確率状態への移行を禁止することとなる大当たりの連続当選回数を複数種類で構成してもよい。

【１２７７３】

＜変形例３＞

上記実施形態では、いずれかの大当たり（小当たり種別に基づく大当たりを含む）に当選した場合に、該大当たり終了後に「時短機能」が付与される遊技状態が発生し得るように構成されている。これに対し、特別図柄の動的表示において大当たり（小当たり）以外の所定図柄（例えば、時短図柄）が導出された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される状態に遷移するように構成してもよい。このように構成することで、「時短機能」が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１２７７４】

＜変形例４＞

上記実施形態では、いずれかの大当たり（小当たり種別に基づく大当たりを含む）に当選した場合に、該大当たり終了後に「時短機能」が付与される遊技状態が発生し得るように構成されている。これに対し、特別図柄の低確率状態における第１特別図柄の動的表示及び第２特別図柄の動的表示の合計実行回数が、大当たり状態に移行せずに所定回数実行された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される（所謂、天井機能）ように構成してもよい。また、第１特別図柄の動的表示の積算実行回数と第２特別図柄の動的表示の積算実行回数とでそれぞれ個別に上記所定回数を計数してもよい。また、第１特別図柄と第２特別図柄とでそれぞれ上記所定回数が異なるように構成してもよい。

【１２７７５】

＜変形例５＞

上記実施形態では、第２特別図柄の動的表示を第１特別図柄の動的表示より優先して実

行（所謂、特図２優先変動）するように構成している。これに対し、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを同時並行的に実行可能に構成（所謂、特図１２同時変動）し、各動的表示の制御を行ってもよいし、第１特別図柄の動的表示を第２特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図１優先変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよいし、入賞した順に動的表示を実行（所謂、入賞順変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよい。

【１２７７６】

＜変形例６＞

上記実施形態では、「時短機能」の終了条件として、特別図柄の動的表示の所定実行回数や、大当たりへの当選に基づいて終了するように構成している。これに対し、小当たり遊技への当選や、大当たりと異なる時短終了図柄の導出に基づいて「時短機能」が終了するように構成してもよい。このように構成することで、入賞補助状態の終了条件を多様化して、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。また、「時短機能」の有効時に、特別図柄の保留球数が所定数（例えば、保留満タン（即ち、４個）や、保留満タンに対して一定数の保留貯留（例えば、２個））貯留されたことを契機として、「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通電役の作動回数が一定の回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通図柄の可変表示の実行回数が一定回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよい。

【１２７７７】

＜変形例７＞

上記実施形態では、普通図柄の低確率状態においては普通図柄の可変表示が当たりに当選し得ず、普通電役ユニット７２が可動し得ないように構成している。これに対し、普通図柄の低確率状態において、低確率（例えば、５０／１００）当たりに当選するように構成してもよいし、他の確率で当選可能となるように構成してもよい。このように構成することで、普通図柄の低確率状態においても普通電役ユニット７２が可動し、第２特別図柄の動的表示の実行タイミングのバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１２７７８】

＜変形例８＞

上記実施形態では、第１特別図柄の抽選において大当たり又はハズレの中から当選役を選定するとともに、第２特別図柄の抽選においては大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成している。これに対し、第１特別図柄の抽選のみにおいて小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選において小当たりを設けず、大当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選においても小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよい。

【１２７７９】

＜変形例９＞

上記実施形態では、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の実行回数に応じて遊技状態を変更（例えば、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」）に移行するように構成している。これに対し、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示以外の所定演出（例えば、「リーチ表示」や特定役当選に基づく特定演出等）の実行回数に応じて遊技状態を変更可能に構成してもよい。

【１２７８０】

＜変形例１０＞

上記実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とでそれぞれ保留球数を計数し、それぞれの保留球数ごとに各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成している。これに対し、第１特別図柄と第２特別図柄との合計保留球数に応じて各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成してもよい。

【１２７８１】
＜変形例１１＞
上記実施形態では、各特別図柄の実行回数に基づく時短終了条件が成立しており、かつ、普通電役ユニット７２のエンディング時間が終了したタイミングで「時短機能」をオフに設定して「通常遊技状態」に移行するように構成している。これに対し、各特別図柄の実行回数に基づく時短終了条件が成立したタイミングで「時短機能」をオフに設定して「通常遊技状態」に移行するように構成してもよい。
【１２７８２】
＜変形例１２＞
上記実施形態では、普通電役ユニット７２内の入球口切換弁７５の可動条件として、該普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６若しくは第２非電動役物始動口７７への入球時、又は、該普通電役ユニット７２の開放動作終了から５秒後に可動するように構成している。これに対し、普通電役ユニット７２の開放動作開始を契機として、一定の可動を行うように構成してもよい。
【１２７８３】
＜変形例１３＞
上記実施形態では、普通電役ユニット７２が普通図柄の可変表示で当たりに当選した場合の開放態様として、遊技状態や普通図柄の可変表示の当たり図柄等によらず、一定の開放態様となるように構成している。これに対し、遊技状態によって開放態様が異なるように構成してもよいし、特別図柄の動的表示の大当たり図柄（小当たり図柄当選に基づく大当たり）によって開放態様が異なるように構成してもよいし、遊技状態及び特別図柄の動的表示の大当たり図柄（小当たり図柄当選に基づく大当たり）によって開放態様が異なるように構成してもよい。
【１２７８４】
＜変形例１４＞
上記実施形態では、経路振分装置７４を普通電役ユニット７２内に配設し、該普通電役ユニット７２内に入球した球を左右の経路に振り分けるように構成している。これに対し、経路振分装置７４を普通電役ユニット７２外であって、左打ち遊技又は右打ち遊技で発射された球が該経路振分装置７４と接触可能な位置に配設し、遊技領域内を流下する球を該経路振分装置７４によって左右に振り分けるように構成してもよい。
【１２７８５】
＜変形例１５＞
上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、設定値を「１」～「３」の範囲で設定し、それぞれの設定値によって大当たり乱数の取り得る値が異なるように構成している。これに対し、設定値を１の値のみで設定し、大当たり乱数の取り得る値が一定となるように構成してもよい。このように構成することで、大当たり乱数値、小当たり乱数値及びハズレ乱数値の各個数を常に一定とすることができ、上記実施形態の設定値「３」のように、ハズレ乱数値の個数を「０」となるように設定することができる。
【１２７８６】
＜変形例１６＞
上記実施形態では、普通電役ユニット７２内に第１特別図柄及び第２特別図柄の始動口を配設せず、普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６又は第２非電動役物始動口７７に入球することで開放される第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５内に下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂを配設するように構成している。これに対し、普通電役７２内に第２始動口７１を配設し、該普通電役７２に球が入球することで第２特別図柄の動的表示が実行可能となるように構成してもよい。
【１２７８７】
＜変形例１７＞
上記実施形態では、「通常遊技状態」における変動演出中においてルーレット演出を実行し、各アイコンの組み合わせによって該変動演出の期待度を示唆するように構成してい

る。これに対し、「時間短縮状態」や「確率変動状態」における変動演出中においてルーレット演出を実行し、各アイコンの組み合わせによって該変動演出の期待度を示唆するように構成してもよい。

【１２７８８】

上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は、第２特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、それぞれ１種類で構成している。これに代えて、第１特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は／及び、第２特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、複数種類設けるように構成してもよい。さらに、小当たり種別に応じて「時短機能」を終了するか否かを異ならせるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１２７８９】

上記実施形態では、遊技状態ごとに奨励される特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて実行し、奨励されていない特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍで実行しないように構成している。これに代えて、奨励されていない特別図柄の変動演出を、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて所定態様で実行するように構成してもよい。具体的には、例えば、奨励されている特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで目立つように（中央部分、大部分、奨励されていない特別図柄の変動演出より大きい領域、図柄表示態様を濃く実行等）実行する一方、奨励されていない特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで、奨励されている特別図柄の変動演出より目立たないように（隅部、小部分、奨励されている特別図柄の変動演出より小さい領域、図柄表示態様を薄く等）実行するように構成する。このように構成することで、第３図柄表示装置８１によって複数の特別図柄の変動演出の実行態様を把握することが可能となる。

【１２７９０】

上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第１特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成するとともに、第２特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第２特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成している。換言すると、第１特別図柄の動的表示の保留球数は第１特別図柄の動的表示にのみ影響し、第２特別図柄の動的表示の保留球数は第２特別図柄の動的表示にのみ影響するように構成している。これに代えて、一方の特別図柄の動的表示の保留球数が、他方の特別図柄の動的表示の変動時間に影響するように構成してもよい。具体的には、第１特別図柄の動的表示の変動時間を、第１特別図柄の動的表示の保留球数と第２特別図柄の動的表示の保留球数との合計保留球数に応じて変化するように構成する。このように構成することで、第１特別図柄の動的表示の保留球数と第２特別図柄の動的表示の保留球数とが混在する状態において、特異な変動時間を選択し得るように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１２７９１】

上記実施形態では、確率設定値を「１」～「３」の３段階で変更可能として、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更可能としたが、確率設定値が変更可能な段階は３段階に限らず、任意の段階に変更可能としてもよい。

【１２７９２】

上記実施形態では、確率設定値を変更することにより、大当たり確率を変更する場合について説明したが、普通図柄の当たり確率や、小当たりの当選確率を変更するようにしてもよい。

【１２７９３】

また、立ち上げ処理の中で確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合に、「１」～「３」の範囲の中から特定の確率設定値（例えば「１」）を確率設定値として強制的に設定するようにしてもよい。なお、遊技途中で（例えば、タイマ割込処理の中で）確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合は、確率設定値を強制的に特定の確率設定値に設定しないほうがよい。これは、遊技途中で大当たり確率が突然変更さえることにより、

遊技者が何らかの不利益を被ることを抑制するためである。
【１２７９４】
上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含める場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を除いてもよい。この場合、ＲＡＭ判定値が正常か否かの判定を行う前に、確率設定値が正常の範囲にあるか否かを判定し、正常の範囲内になければ、強制的に設定変更処理を実行してホール関係者等に確率設定値の変更を行わせたり、ホール関係者等にパチンコ機１０を設定変更モードで再立ち上げさせるように促したり、確率設定値として正常範囲内の特定の確率設定値を強制的に設定してもよい。
【１２７９５】
上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含めない場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を含めてもよい。
【１２７９６】
上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、又は、設定変更スイッチをオンすることによって、確率設定値を更新する場合について説明したが、これを設定キー５０１にて行えるようにしてもよい。具体的には、設定キー５０１を、オン状態から更にオフ側とは反対方向に設けた設定変更位置まで回動可能にし、設定変更位置まで設定キー５０１が回されると、自動でオン状態に設定キー５０１が戻るように付勢して構成する。そして、設定キー５０１をオン状態から設定変更位置まで回動させる度に、確率設定値が更新されるようにする。これによっても、確率設定値の変更を容易に行うことができる。
【１２７９７】
上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、設定キー５０１をオフ状態にすることによって、又は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、確率設定値を確定する場合について説明したが、これを別に設けたスイッチ、例えば、設定確定スイッチが操作されることで行えるようにしてもよい。この設定確定スイッチは、例えば、「設定変更モード」中に操作されることにより、確率設定値を確定するためのスイッチであり、基板ボックス１００に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス１００を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能にしてもよい。これによっても、確率設定値の確定を容易に行うことができる。
【１２７９８】
上記実施形態では、パチンコ機１０の電源オン時に「設定変更モード」又は「設定確認モード」で立ち上げる場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定していた。これに対し、少なくとも内枠１２の開放を必須条件とし、その他、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定するように構成してもよい。また、内枠１２の開放を設定変更又は設定確認の条件とするか否かをホールが選択可能に設定できるように構成してもよい。
【１２７９９】
上記各実施形態では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を主制御装置１１０に搭載していた。これに対し、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を電源装置１１５や払出制御装置１１１に搭載するように構成してもよい。
【１２８００】
上記各実施形態では、設定キー５０１により、大当たり確率等を変更可能に構成していた。これに対し、設定キー５０１により、１の入賞口に入賞した場合に払い出される賞球数（例えば、３個→５個への変更）や、入賞口への入賞を補助する可動役物の駆動時間（３秒→５秒への変更）や駆動幅（例えば、２０ｍｍ→３０ｍｍへの変更）、或いは、球の流下態様に影響を与える部材（例えば、球が転動可能なステージやクルーン）の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）、パチンコ機１０自体の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）等、遊技者に対する有利度合いに関する設定を複数段階に変更可能に構成してもよい。

【１２８０１】
上記各実施形態では、設定キー５０１の鍵孔をパチンコ機１０の裏面側に向くように構成していた。これに対し、設定キー５０１の鍵孔の向きを、パチンコ機１０の横方向（左方向又は右方向）や、パチンコ機１０の斜め方向、或いは、パチンコ機１０の前面側を向くように構成してもよい。
【１２８０２】
上記実施形態において、大当たり乱数値同士、小当たり乱数値同士、及び、ハズレ乱数値同士を連続的な値とし、大当たりか否かや、小当たりか否かを範囲判定（例えば、「０」以上「４９」以下か否か）可能に構成し、主制御装置１１０の制御負担を軽減するように構成していた。これに対し、遊技価値を付与する各乱数値（即ち、大当たり乱数値および小当たり乱数値）を連続的な配置ではなく、分散（散逸）して配置するように構成してもよい。具体的には、例えば、「０～９９９」で更新される大当たり乱数カウンタＣ１の場合に、大当たり乱数値として「７，３４１，５５５，７７７，８３１」とし、小当たり乱数値として「７７，１７５，２２３，３１５，４１５，５２６，６３４，７１７，８４５」としてもよい。
【１２８０３】
ここで、パチンコ機１０の状況にかかわらず大当たり乱数値となる値（例えば、低確率状態および高確率状態において、「０～５０」であれば大当たり）が連続的に存在していた場合、その値が外部から予測され得る可能性があり、不正に大当たりを引き当てられる可能性が高くなるおそれがある。よって、上記変形例のように構成することで、遊技価値を付与する各乱数値を外部から予測困難にし、不正に対する抑制効果を高め、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。
【１２８０４】
また、上述した変形例において、大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）されている低確率状態用の大当たり乱数値と、高確率状態用の大当たり乱数値とで、重複した値とならないように、それぞれ大当たり乱数値を設定してもよい。このように構成することで、状況に応じて（即ち、パチンコ機１０が高確率状態か低確率状態か、に応じて）、大当たりとなる乱数の値を変えることで、大当たりとなる乱数の値が予測され難くすることができるので、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。
【１２８０５】
上記実施形態では、タイマ割込処理等のソフトウェアの処理で大当たり乱数カウンタＣ１や大当たり種別カウンタＣ２等を更新するように構成していた（所謂、ソフト乱数）。これに対し、更新周期が上記ソフト乱数より速い乱数生成ＩＣによって大当たり乱数カウンタＣ１等を更新するように構成してもよい（所謂、ハード乱数）。このように構成することで、外部から更新中の乱数値の把握を困難にし、セキュリティ性能を向上することができる。
【１２８０６】
上記実施形態では、設定値が増加するごとに均等に大当たり乱数値が増加するように構成していた。これに対し、設定値が増加するごとに不均等又は所定割合で大当たり乱数値（又は小当たり乱数値）を増加するように構成してもよい。具体的には、例えば、設定値「１」から「２」までは、大当たり乱数値を「２」ずつ増加させる一方、設定値「２」から「３」では、大当たり乱数値を「５」ずつ増加させる。このように構成することで、設定差によって付与され得る遊技価値が大きく変化し、設定差による抑揚（メリハリ）のある遊技を提供可能に構成し、遊技の興趣を向上することができる。
【１２８０７】
上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数カウンタＣ１の値における対応役を変化するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり種別カウンタＣ２又は小当たりの内容を決定する小当たり種別カウンタ（図示せず）の値に対応する大当たり種別を変化させ、大当たり種別又は小当たり種別の選択割合が変化することによる設定差が生じるように構成してもよい。

【１２８０８】
上記実施形態では、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（即ち、大当たり乱数値）を変更して、その変更分を遊技価値を付与しない乱数値（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成していた。これに対し、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（例えば、大当たり乱数値）を変更した場合に、その変更分を、他の遊技価値を付与する乱数値（例えば、小当たり乱数値）から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定毎に付与され得る遊技価値に差を設け、設定毎に抑揚（メリハリ）のある遊技を提供し、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１２８０９】
上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲（以下、「再大当たり乱数値の範囲」と称する）」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。ここで、「再大当たり乱数値の範囲」として、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分が対応するように構成する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、設定変更によっても変化しない大当たり乱数値と小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、当否判定の制御プログラムにおいて、固定的な乱数値の基本的な当否判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。
【１２８１０】
上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、乱数値の個数が多い順（又は少ない順）に各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。
【１２８１１】
上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、設定変更に伴い増加される「大当たり乱数値の範囲」を、設定変更に伴い減少される乱数値（即ち、「ハズレ乱数値の範囲」）と隣接（隣り合う）ように大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）するように構成してもよい。具体的には、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、小当たりの当否判定の制御プログラムにおいて、小当たり乱数値の判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。
【１２８１２】
上記実施形態では、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率より高くなるように構成されていた。これに対し、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率と、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率とが同等となるように構成してもよいし、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率より低くなるように構成してもよい。
【１２８１３】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させて、その大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させ、その大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数及びハズレ乱数値から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定変更に基づく大当たり乱数値の個数の変更分を、小当たり乱数値及びハズレ乱数値のそれぞれから補填することが可能となり、大当たり乱数値の変更分を固定的な１の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の個数を、大当たり乱数値の変更分、１の所定乱数値から確保する必要性がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１２８１４】

上記実施形態では、突出状態と没入状態とに変位する普通電役ユニット７２を用い、普通電役ユニット７２の没入タイミングと没入時間とを各遊技状態で変更することで本発明の遊技性を実現するように構成されている。これに対し、回動式の羽根部材を用い、羽根部材の作動タイミングと作動時間とを各遊技状態で変更することで、本発明の遊技性を実現するように構成してもよい。具体的には、例えば、第２始動口７１の左右両側に羽根部材を配置し、羽根部材が非作動状態（例えば、直立状態）では、球が羽根部材の外側（非転動側）に衝突し、そのまま下流側へ流下するように構成する。一方、羽根部材が回動した作動状態（直立状態から右側へ１２０度傾倒状態）では、球が羽根部材の内側（転動側）に衝突し、該羽根部材の内側を第２始動口７１側に向けて転動するように構成する。このように構成することで、羽根部材の回動態様は、普通電役ユニット７２の出没による駆動態様より、羽根部材自体が作動する領域が大きく駆動されたか否かを認識し易いため、普通図柄の可変表示で当選したか否かを遊技者に認識し易くすることができる。

【１２８１５】

特図１用第４図柄表示領域８７と特図２用第４図柄表示領域８８との表示態様及び表示位置を、主表示領域Ｄｍで変動演出している第１特別図柄又は第２特別図柄に応じて変更するように構成してもよい。具体的には、例えば、主表示領域Ｄｍで実行されている特別図柄に対応して、実行されている方の第４図柄表示領域８７，８８を上側に位置させたりアラビア数字で表示したり赤色で表示し、実行されていない方の第４図柄表示領域８８，８７を下側に位置させたり上記アラビア数字と異なる表記（例えば、漢数字やローマ数字）で表示したり赤色とは異なる色（例えば、青色）で表示するように構成する。このように構成することで、実行されている変動演出を識別して表示しつつ、いずれの特別図柄が実行されているかを認識し難く構成し、現在滞在している遊技状態を遊技者に認識し難く構成することで、遊技状態を推測する遊技性が生まれ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１２８１６】

警報音に関し、左打ち遊技が推奨される遊技状態においてスルーゲート６７を球が通過した場合にもれなく出力するのではなく、さらに特定の条件が成立した場合に警報音を出力するように構成してもよい。具体的には、例えば、このように構成することで、意図的に遊技仕様より多くの出玉を得ようとする悪意ある遊技者の行為に対してのみ警報音を出力し、不慣れな遊技者や操作ミスによる善意の右打ち遊技に対しては警報音を出力しないことで、不正遊技を抑制しつつ、遊技者の遊技意欲の低下も抑制して、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１２８１７】

普通図柄の当たり確率において、いずれの遊技状態でも同等程度となるように構成してもよい。具体的には、例えば、特別図柄の大当たり確率が低い「通常遊技状態」又は「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の当たり確率を５０／１００にするとともに、特別図柄の大当たり確率が高い「確率変動状態」や「潜伏確率変動状態」では、普通図柄の当たり確率を５０／１００や５１／１００等、「通常遊技状態」等における普通図柄の当たり確率と同一又は同等程度となるように構成する。このように構成することで、普通図柄の当たりに基づく普通電役ユニット７２の開放に関し、普通図柄の可変表示時間と普通電

役ユニット７２の開放時間とを考慮し、普通図柄の当たり確率を考慮せずに出玉率等を算出することが可能となることで、各遊技状態における遊技仕様の設計を容易化可能となる。

【１２８１８】

大当たりに当選した大当たり図柄ごとに、該大当たり以降に選択される特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「確率変動状態」を発生させ得る大当たり図柄である１図柄、３図柄、５図柄、７図柄のうち、１図柄で当選した場合には「確率変動状態」において第１特別図柄および第２特別図柄がともに比較的長めの変動時間が選択され易い「両ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、３図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い一方、第２特別図柄は比較的短い変動時間が選択され易い「特１ロング特２ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。さらに、５図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄および第２特別図柄がともに比較的短めの変動時間が選択され易い「両ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、７図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第１特別図柄は比較的短めの変動時間が選択され易い一方、第２特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い「特１ショート特２ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。このように構成することで、大当たりした図柄の種類によって、大当たり後の遊技状態において、先に導出され得る特別図柄を異ならせることができ、例えば、いずれの特別図柄が先に停止するか否かによって、遊技状態毎に大当たりが先に現出させる確率を異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１２８１９】

特別図柄の変動回数に基づいて、該特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「潜伏確率変動状態」において、大当たり終了後１回目～１０回目の特別図柄の変動演出に関しては、比較的長めの変動時間が選択され易いように構成し、１１回目以降の特別図柄の変動演出に関しては、比較的短めの変動時間が選択され易いように構成する。このように構成することで、遊技にメリハリを設けつつ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１２８２０】

普通図柄の当たり種別を複数種類設けてもよい。具体的には、例えば、普通電役ユニット７２が１回開放される１回開放当たりと、開閉板７２ａが３回開放される３回開放当たりと、普通電役ユニット７２が３回かつ長く開放される３回ロング開放当たりとを設ける。このように構成することで、「確率変動状態」や「普図高確時間短縮状態」において遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１２８２１】

上記実施形態では、「通常遊技状態」→「普図高確時間短縮状態」→「普図低確時間短縮状態」→「確率変動状態」の順で遊技者にとって有利な遊技状態としていた。これに対し、「通常遊技状態」より遊技者にとって不利な遊技状態として、「普図高確時間短縮状態」や「潜伏確率変動状態」、「確率変動状態」が位置づけられるように遊技仕様を設定してもよい。具体的には、例えば、第１特別図柄の始動口を、普通電役ユニット７２が付属した第２特別図柄の始動口の上流側に設け、「通常遊技状態」では、普通電役ユニット７２が作動し難いことによって、第２特別図柄より遊技者にとって有利な第１特別図柄の抽選契機を受け易い一方、「普図高確時間短縮状態」では、普通電役ユニット７２が作動し易いことによって、第１特別図柄より遊技者にとって不利な第２特別図柄の抽選契機を受け易いように構成する。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１２８２２】

右打ち遊技を示唆する右打ち示唆表示が現出される場合に、第４図柄表示領域８７，８８の表示位置を変更するように構成してもよい。具体的には、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」等では、副表示領域Ｄｓの右小領域Ｄｓ３に第４図柄表示領域８７，８８

を表示する一方、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」等では、右打ち示唆表示を右小領域Ｄｓ３に表示する一方、第４図柄表示領域８７，８８を左小領域Ｄｓ１に表示する。このように構成することで、遊技状態に応じた遊技仕様を遊技者に認識させ易くすることができる。

【１２８２３】

上記実施形態では、同時に実行され得る複数の特別図柄の動的表示に関し、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで行い、非奨励の特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで行わないように構成している。これに対し、同時に実行され得る複数の図柄（例えば、特別図柄と普通図柄）の演出に関し、遊技状態、遊技仕様、付与される遊技価値、或いは、実行頻度等によって、実行すべき演出の優先順を予め設け、該優先順に応じた演出を優先的に実行し、優先順が低い演出に関しては、演出規模を小さくしたり、演出自体を実行しない等、優先順位が高い演出に比べて遊技者が認識し難くなるように構成してもよい。具体的には、第１特別図柄の変動演出が主表示領域Ｄｍで実行されている場合は、第１特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第３図柄表示装置８１や音声出力装置２２６で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示したり、第２特別図柄の変動演出が主表示領域Ｄｍで実行されている場合は、第２特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第３図柄表示装置８１や音声出力装置２２６で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示してもよい。このように構成することで、遊技を行う上で遊技者に認識させたい演出を優先的に実行しつつ、優先順位が低い演出規模を小さく（なくす）ことで、遊技者が煩わしさを感じない演出を実行することができる。

【１２８２４】

上記実施形態では、主制御装置１１０から各コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信され、その音声ランプ制御装置１１３から表示制御装置１１４に対して表示の指示がなされるよう構成したが、主制御装置１１０から表示制御装置１１４に直接コマンドを送信するものとしてもよい。また、表示制御装置に音声ランプ制御装置を接続して、表示制御装置から各音声の出力とランプの点灯を指示するコマンドを音声ランプ制御装置に送信するよう構成してもよい。さらに、音声ランプ制御装置と表示制御装置とを１の制御装置として構成するものとしてもよい。これらを１つの制御装置とすることで、部品点数が削減でき、パチンコ機のコスト増加を抑制することができる。

【１２８２５】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３にて実行されるコマンド判定処理（Ｓ１１１１）において、いずれかの停止種別コマンドを受信すれば必ず対応する変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定する場合について説明したが、各変動パターンコマンドの受信があった上で対応する停止種別コマンドを受信した場合に、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定してもよい。これにより、各変動パターンコマンドの受信がなく、いずれかの停止種別コマンドを受信したような場合に、おかしな変動演出が実行されることを抑制できる。

【１２８２６】

また、各変動パターンコマンドを受信したタイミングで、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂをオンに設定してもよい。この場合、音声ランプ制御装置１１３にて実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）では、各変動開始フラグ２２３ａ，２２３ｂがオンされたことに基づいて、各変動パターンコマンドにより抽出した変動パターンを表示制御装置１１４へ通知する各表示用変動パターンコマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３にて各停止種別コマンドの受信を待つことなく、表示制御装置１１４に対して、この各表示用変動パターンコマンドに基づき、各変動演出を第３図柄表示装置８１に実行させることができる。なお、この場合、音声ランプ制御装置１１３では、各停止種別コマンドを受信したタイミングで、該停止種別コマンドより抽出された停止種別を表示制御装置１１４へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。そして、表示制

御装置１１４では、この表示用停止種別コマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１に実行させた変動演出の停止図柄を決定してもよい。

【１２８２７】

上記実施形態において、デモ演出は、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄からなる第３図柄を停止表示させてもよい。また、数字の付された主図柄または数字の付されていない主図柄からなる第３図柄を、半透明状態で停止表示させてもよい。また、第３図柄を表示させずに背面画像だけを変化させるものであってもよい。また、変動表示で用いられる第３図柄や背面画像とは全く異なるキャラクタや背面画像を表示させてもよい。

【１２８２８】

上記実施形態において、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１にて連続予告演出を実行してもよいし、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置を設け、第３図柄表示装置８１で実行される変動演出と合わせて、第４図柄表示装置に第４図柄を表示させることによって、連続予告演出を実行してもよい。この場合、第４図柄表示装置の制御を表示制御装置１１４で行ってもよいし、音声ランプ制御装置１１３で行ってもよい。また、各種演出に応じて作動する役物をパチンコ機１０に設け、その役物を変動演出と合わせて所定の態様で作動させることによって、連続予告演出を実行してもよい。また、音声ランプ制御装置１１３の制御により、パチンコ機１０の音声出力装置２２６から連続予告演出用の音声を出力させることによって、連続予告演出を実行してもよいし、パチンコ機１０の電飾部２９～３３を変動演出と合わせて点灯または点滅させることによって、連続予告演出を実行してもよい。

【１２８２９】

これにより、第３図柄表示装置８１（および特別図柄表示装置３７）において変動演出が行われる度に、連続して第４図柄表示装置に図柄が表示されたり、役物が所定の態様で作動したり、音声出力装置２２６から音声が出力されたり、若しくは、電飾部２９～３３が点灯または点滅することによって、遊技者に対して大当たりの期待感を持たせることができる。また、遊技者は、通常、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１を注視して遊技を継続して行うが、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、若しくは電飾部２９～３３の点灯・点滅によって連続予告演出が行われるで、遊技者に対して、通常とは異なる演出が行われたことを容易に認識させることができる。また、連続予告演出を、第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、または電飾部２９～３３の点灯・点滅といった簡単な制御で容易に連続予告演出を行わせることができる。

【１２８３０】

また、連続予告演出を音声出力装置２２６からの音声出力や、電飾部２９～３３の点灯または点滅によって行えば、その連続予告演出の制御は音声ランプ制御装置１１３によって行われるので、始動入賞時における当否判定や変動開始時の抽選処理を主制御装置１１０に行わせ、連続予告演出を音声ランプ制御装置１１３に行わせ、変動演出を表示制御装置１１４に行わせることで、パチンコ機１０により連続予告演出を行う場合、それぞれの制御装置に各処理を分担させることができる。よって、１つの制御装置に負荷が集中するのを防ぐことができるので、各制御装置のＭＰＵに求められる性能を低く抑えることができる。

【１２８３１】

尚、第３図柄表示装置８１における連続予告演出用の図柄の表示、第４図柄表示装置における連続予告演出用の図柄の表示、役物の所定の態様での作動、音声出力装置２２６からの音声出力、及び、電飾部２９～３３の点灯または点滅のうち、少なくとも２以上を組み合わせ、それぞれを連動させて制御することにより、連続予告演出を実行してもよい。これにより、より多彩な連続予告演出を実行させることができる。また、連続予告演出の実行方法（第３図柄表示装置８１による表示、第４図柄表示装置による表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、電飾部２９～３３の点灯または点滅、又は、それらの組み合わせ）を変えることで、連続予告演出終了後の遊技状態に応じて選定される連

続予告演出態様を複数用意してもよい。
【１２８３２】
　また、連続予告演出が行われる場合に、変動演出とは別の連続予告演出用の画像が第３図柄表示装置８１に表示させてもよいし、連続予告演出を、変動演出が終了したときに表示される停止図柄として、所定の図柄の組み合わせである、所謂「チャンス目」を表示させることによって行ってもよい。この場合、表示制御装置１１４のＭＰＵで実行されるコマンド判定処理にて連続予告コマンドの受信を判断すると、チャンス目に対応する停止図柄判別フラグをオンにすると共に、その他の停止図柄判別フラグをオフに設定するようにしてもよい。コマンド判定処理では、停止識別コマンド処理の後にその他コマンド処理の中で連続予告コマンドに対応する処理を実行するので、表示用停止識別コマンドの受信によって設定された停止図柄に代えて、チャンス目が停止図柄として設定される。よって、変動停止時にチャンス目を確定表示させることができる。そして、第３図柄表示装置８１において、変動演出ごとに停止図柄としてチャンス目が連続して表示されれば、遊技者に対して、最終的に大当たりが得られる期待感を持たせることができる。
【１２８３３】
　上記実施形態において、主制御装置１１０は、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞（始動入賞）があった場合に、「１」加算された保留球数を音声ランプ制御装置１１３へ通知する保留球数コマンドに対して、該始動入賞に伴いカウンタ用バッファより取得された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１をそのまま含めて、音声ランプ制御装置１１３へ送信する場合について説明したが、保留球数コマンドに含めるカウンタの種類は、カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の一部であってもよいし、その他のカウンタの値を含めてもよい。また、主制御装置１１０より音声ランプ制御装置１１３に対して始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を通知する場合に、これらの各カウンタの値を示す情報を保留球数コマンドに含めて通知するのではなく、保留球数コマンドとは別のコマンドに各カウンタの値を示す情報を含めて、これらの値を音声ランプ制御装置１１３に対して通知してもよい。別のコマンドとしては、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する専用のコマンドであってもよいし、変動パターンコマンドや停止図柄コマンド等、別の情報を音声ランプ制御装置１１３へ通知するためのコマンドに、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値が加えられてもよい。別のコマンドとして、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する場合、該コマンドに、その通知する各カウンタの値が、いずれの保留回数に対応する変動演出に係るものであるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３は、該コマンドに含まれる保留回数に関する情報に基づいて、その保留回数に対応する先読み情報第１～第４エリアのいずれかのエリアに、該コマンドに含まれる各カウンタの値を格納することができる。
【１２８３４】
　上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３において、保留球数コマンドを受信した場合に、該保留球数コマンドにて示される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値そのものをＲＡＭ２２３に格納してもよいし、保留球数コマンド（又は、各カウンタの値が示されるコマンド）を受信した場合に、該コマンドにて示される各カウンタの値に基づいて、大当たりか否か、大当たりの場合の大当たり種別、外れの場合の外れ種別等の一部または全部を判定し、これらの判定結果を、該コマンドにて示される各カウンタの値に代えて、または、該カウンタの値の一部または全部とあわせて、ＲＡＭ２２３に格納してもよい。
【１２８３５】
　上記実施形態においては、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞およびスルーゲート６７の通過は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定してもよい。また、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞に対し、始動口によって別箇に最大保留球数を設定するようにしてもよく、各々の始動口における最大保留球数は「４」以外の任意の数であってもよい。また、各始動口における最大保留球数は必ずしも

同一の値とする必要はなく、異なる値であってもよい。また、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第３図柄表示装置８１の一部において、数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、特別図柄表示装置３７とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

【１２８３６】

また、上記実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第３図柄表示装置８１の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、横方向あるいはＬ字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、１又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、１又は複数のキャラクタが、第３図柄として用いられる。

【１２８３７】

上記各実施形態では、変動演出を実行する場合に、全図柄Ｚ１～Ｚ３を遊技者が視認不可な程度に高速にスクロールする高速変動を表示させる場合について説明したが、この高速変動の表示に代えて、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ視認不可な程度に縮小して表示したり、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ多数の白い点がランダムに表示されるスノーノイズ状の画像として表示してもよい。

【１２８３８】

本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【１２８３９】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【１２８４０】

スロットマシンでは、所定期間中に払い出された遊技媒体（コイン、メダル）の総数に対する、ボーナス（役物）により払い出された遊技媒体の数の比率が役物比率となる。そこで、各役が成立した場合に払い出される遊技媒体の数を、賞球数テーブルに代えて主制御装置のＲＯＭに格納しておき、役物比率管理チップ又は役物比率管理チップと同等の機能を実行する制御装置にて、非ボーナスゲーム期間（通常期間）において成立した（有効ライン上に図柄が揃った）役の数、ボーナスゲーム期間中において成立した役の数、ＡＴ期間中において成立した役の数を計数して、役物比率や連続役物比率を管理してもよい。

【１２８４１】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【１２８４２】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。なお、以下に示す各種発明の概念は、それぞれ、他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分を、その発明の概念に追加し或いはその他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分と交換等することにより、その発明の概念を変形して構成するようにしても良い。

【１２８４３】

＜Ａ群：明瞭な遊技性で大量出玉を獲得＞

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【１２８４４】

この遊技機では、少なくとも、所定の第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態より遊技者にとって有利な第２遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第２遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第２遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【１２８４５】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１２８４６】

Ａ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１２８４７】

遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）と、

所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、

前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（例えば、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作（例えば、第２非電動役物ユニット５５の開放）を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、

前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（例えば、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（例えば、入球口切換弁７５）と、を備えた遊技機であって、
本遊技機は、
前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替える切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）を備え、
当該遊技機を正面視した状態において、前記第３可動体の配設位置を、前記第２可動体の配設位置よりも垂直方向の上方側に設けた
ことを特徴とする遊技機Ａ１。
【１２８４８】
遊技機Ａ１によれば、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、当該遊技機を正面視した状態において、前記第３可動体の配設位置を、前記第２可動体の配設位置よりも垂直方向の上方側に設けた。これにより、遊技部材を効率的に配置し、遊技球の流下態様や表示器等に対する視認性や識別性を確保し、遊技者が困惑することなく効率良く遊技できる、という効果がある。
【１２８４９】
＜Ｂ群：第２非電を上流側に配設＞
遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）と、
所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、
前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（例えば、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作（例えば、第２非電動役物ユニット５５の開放）を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、
前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（例えば、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段

（例えば、入球口切換弁７５）と、を備えた遊技機であって、
本遊技機は、
前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替える切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）を備え、
当該遊技機を正面視した状態において、前記第３可動体の配設位置を、前記第２可動体の配設位置よりも遊技球の流下方向における上流側に設けた
ことを特徴とする遊技機Ｂ１。
【１２８５０】
遊技機Ｂ１によれば、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、当該遊技機を正面視した状態において、前記第３可動体の配設位置を、前記第２可動体の配設位置よりも遊技球の流下方向における上流側に設けた。これにより、遊技部材を効率的に配置し、遊技球の流下態様や表示器等に対する視認性や識別性を確保し、遊技者が困惑することなく効率良く遊技できる、という効果がある。
【１２８５１】
＜Ｃ群：複数可動体を限られた領域に配置＞
遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）と、
所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、
前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（例えば、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作（例えば、第２非電動役物ユニット５５の開放）を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、
前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（例えば、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（例えば、入球口切換弁７５）と、を備えた遊技機であって、
本遊技機は、
前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態（例えば、第２非

電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替える切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）を備え、

前記第２可動体と、前記第３可動体とは、前記遊技機を正面視した状態において、奥行方向にずれた位置関係に配置される

ことを特徴とする遊技機Ｃ１。

【１２８５２】

遊技機Ｃ１によれば、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、前記第２可動体と、前記第３可動体とは、前記遊技機を正面視した状態において、奥行方向にずれた位置関係に配置される。これにより、他の遊技部材の配置に応じて適した可動体の配置を選択することができる、という効果がある。

【１２８５３】

＜Ｄ群：複数可動体の動作態様を異ならせる＞

遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）と、

所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、

前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（例えば、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作（例えば、第２非電動役物ユニット５５の開放）を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、

前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（例えば、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａ）と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（例えば、入球口切換弁７５）と、を備えた遊技機であって、

本遊技機は、

前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替える切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）を

備え、
前記第２可動体の前記所定の動作と、前記第３可動体の前記特定の動作とは、異なる動作の態様である
ことを特徴とする遊技機Ｄ１。
【１２８５４】
遊技機Ｄ１によれば、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、前記第２可動体の前記所定の動作と、前記第３可動体の前記特定の動作とは、異なる動作の態様である。これにより、他の遊技部材の配置に応じて適した可動体の配置を選択することができる、という効果がある。
【１２８５５】
＜Ｅ群：異例事象を想定した排出口の配設＞
遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）と、
所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、
前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（例えば、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作（例えば、第２非電動役物ユニット５５の開放）を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、
前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（例えば、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（例えば、入球口切換弁７５）と、を備えた遊技機であって、
本遊技機は、
前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替える切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）を備え、
前記流入部から流入した遊技球が前記第１入球部にも前記第２入球部にも入球しなかった場合に入球可能な排出口（例えば、普通電役ユニット内排出口７８）を備えた
ことを特徴とする遊技機Ｅ１。
【１２８５６】

遊技機Ｅ１によれば、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、前記流入部から流入した遊技球が前記第１入球部にも前記第２入球部にも入球しなかった場合に入球可能な排出口を備えた。これにより、流入部から流入した遊技球が第１入球部にも第２入球部にも入球しなかった場合であっても、該遊技球が排出口に入球することで、異常状態となることなく遊技機を正常動作させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【１２８５７】

＜Ｆ群：入球した遊技球を効果的に減速＞

遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）と、

所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、

前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（例えば、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作（例えば、第２非電動役物ユニット５５の開放）を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、

前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（例えば、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａ）と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（例えば、入球口切換弁７５）と、を備えた遊技機であって、

本遊技機は、

前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替える切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）を備え、

前記流入部から流入した遊技球が前記第２入球部の配設位置まで到達する流路に遊技球の流下速度を減速するための減速手段（例えば、経路振分装置７４）を設けた

ことを特徴とする遊技機Ｆ１。

【１２８５８】

遊技機Ｆ１によれば、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動

作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、前記流入部から流入した遊技球が前記第２入球部の配設位置まで到達する流路に遊技球の流下速度を減速するための減速手段を設けた。これにより、流入部から流入する複数の遊技球を適切に流下させることができる、という効果がある。

【１２８５９】

＜Ｇ群：入球手段に効率的に入球させる配設位置＞

遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）と、

所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、

前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（例えば、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作（例えば、第２非電動役物ユニット５５の開放）を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、

前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（例えば、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａ）と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（例えば、入球口切換弁７５）と、を備えた遊技機であって、

本遊技機は、

前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替える切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）を備え、

発射された遊技球が所定位置（例えば、戻り球防止部材６８）を超えた場合に遊技盤に形成された遊技領域に進入する遊技機であって、前記第３可動体は、前記第２可動体よりも前記所定位置に近い位置に配設された

ことを特徴とする遊技機Ｇ１。

【１２８６０】

遊技機Ｇ１によれば、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機とな

る第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、発射された遊技球が所定位置を超えた場合に遊技盤に形成された遊技領域に進入する遊技機であって、前記第３可動体は、前記第２可動体よりも前記所定位置に近い位置に配設された。これにより、遊技部材を効率的に配置し、遊技球の流下態様や表示器等に対する視認性や識別性を確保し、遊技者が困惑することなく効率良く遊技できる、という効果がある。

【１２８６１】

＜Ｈ群：遊技領域外に駆動手段＞

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【１２８６２】

昨今の遊技機では、遊技仕様が複雑化することに伴って、多様な遊技部材が設けられている。そのため、多様な遊技部材を配置する場合においては、遊技における効率や遊技者における視認性、識別性における効率を考慮する必要がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【１２８６３】

上記例示したような遊技機等に対して、多様な遊技部材が設けられることからそれらの配置を工夫する必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１２８６４】

Ｈ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、各遊技部材の好適な配置を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１２８６５】

遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）と、

所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、

前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（例えば、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作（例えば、第２非電動役物ユニット５５の開放）を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、

前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（例えば、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａ）と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（例えば、入球口切換弁７５）と、を備えた遊技機であって、

本遊技機は、

前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の

上部である第２位置）に切り替える切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）と、
遊技球が流下し得る流下可能領域（例えば、内レール６１及び外レール６２、並びに、その他遊技球が通過し得ないように配置された遊技部材等によって形成された遊技領域内の流下領域）と流下し得ない流下不可領域（例えば、内レール６１及び外レール６２、並びに、その他遊技球が通過し得ないように配置された遊技部材等によって形成された遊技領域外の領域）とを区画する区画手段（例えば、内レール６１及び外レール６２、並びに、その他遊技球が通過し得ないように配置された遊技部材等）と、
前記第１可動体を駆動させる駆動手段（例えば、普通電役ソレノイド７２ｊ）と、を備え、
前記駆動手段は、
前記区画手段によって区画される前記流下可能領域よりも該流下可能領域の中心から見て外側に配置（例えば、普通電役ソレノイドを内レール６１及び外レール６２、並びに、その他遊技球が通過し得ないように配置された遊技部材等によって形成された遊技領域外の領域）される
ことを特徴とする遊技機Ｈ１。

【１２８６６】

遊技機Ｈ１によれば、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段と、遊技球が流下し得る流下可能領域と流下し得ない流下不可領域とを区画する区画手段と、前記第１可動体を駆動させる駆動手段と、を備え、前記駆動手段は、前記区画手段によって区画される前記流下可能領域よりも該流下可能領域の中心から見て外側に配置される。これにより、多くの遊技部材や該遊技部材の駆動源等が配置され得る流下可能領域ではない流下不可領域に駆動手段を配置することで、流下可能領域における遊技部材の配置スペースを確保することができるので、各遊技部材を好適に配置することができる、という効果がある。

【１２８６７】

＜Ｉ群：遊技領域外に駆動手段＞

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【１２８６８】

昨今の遊技機では、遊技仕様が複雑化することに伴って、多様な遊技部材が設けられている。そのため、多様な遊技部材を配置する場合においては、遊技における効率や遊技者における視認性、識別性における効率を考慮する必要がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【１２８６９】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１２８７０】

Ｉ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが

可能な遊技機を提供することを目的とする。
【１２８７１】
遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）と、
所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、
前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（例えば、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作（例えば、第２非電動役物ユニット５５の開放）を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、
前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（例えば、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａ）と、
前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（例えば、入球口切換弁７５）と、を備えた遊技機であって、
本遊技機は、
前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替える切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）と、
前記流入部から前記誘導手段までの流下経路（例えば、振分前経路７２ｃ）に、流下してきた第１の遊技球を第１経路（例えば、右側経路７２ｄ）に振り分けた場合に、該第１の遊技球の次に流下してきた第２の遊技球を前記第１経路とは異なる第２経路（例えば、左側経路７２ｅ）に振り分け得る振分手段（例えば、経路振分装置７４）と、を備え、
前記第２経路に振り分けられた場合に、振り分けられた遊技球が前記誘導手段に到達するまでの時間は、前記第１経路に振り分けられた場合に振り分けられた遊技球が前記誘導手段に到達するまでの時間よりも長い
ことを特徴とする遊技機Ｉ１。
【１２８７２】
遊技機Ｉ１によれば、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段と、前記第２経路に振り分けられた場合に、振り分けられた遊技球が前記誘導手段に到達するまでの時間は、前記第１経路に振り分けられた場合に振り分けられた遊技球が前記誘導手段に到達するまでの時間よりも長い。これにより、第１経路に振り分けられた遊技球と、第２経路に振り分けられた遊技球とが、

仮に同時に振り分けられたとしても、各遊技球が誘導手段まで到達する時間を異ならせることができるので、誘導手段周辺における球詰まり等の発生を抑制することができるとともに、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【１２８７３】

＜Ｊ群：経路振分装置＞

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【１２８７４】

昨今の遊技機では、遊技仕様が複雑化することに伴って、多様な遊技部材が設けられている。そのため、多様な遊技部材を配置する場合においては、遊技における効率や遊技者における視認性、識別性における効率を考慮する必要がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【１２８７５】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１２８７６】

Ｊ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１２８７７】

遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）と、

所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、

前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（例えば、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作（例えば、第２非電動役物ユニット５５の開放）を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、

前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（例えば、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａ）と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（例えば、入球口切換弁７５）と、を備えた遊技機であって、

本遊技機は、

前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替える切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）と、

遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段（例えば、経路振分装置７４）と、

前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路（例えば、振分前経路７２ｃ）と、を備え、

前記振分手段は、

遊技球の自重により回動可能な可動部（例えば、経路振分装置７４の外周部）と、

前記可動部を回動可能に軸支する軸部（例えば、回転軸部７４ａ）と、を備え、

前記軸部は、
前記第１流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、
前記可動部は、
前記可動部が回動していない所定状態（例えば、経路振分装置７４の非回動状態）において、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第１衝突部（例えば、突起部７４ｂ）と、
前記第１衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態（例えば、経路振分装置７４の回動状態）となっている場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る第２衝突部（例えば、外周曲部７４ｄ）と、を備え、
前記遊技機は、
前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第１流路から遊技球が流入した場合に、前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となることで、前記振分手段の正面視右側の右側流路（例えば、右側経路７２ｄ）に遊技球を案内可能に構成され、
前記第１流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第２衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路（例えば、左側経路７２ｅ）に前記後の遊技球を案内可能に構成されている
ことを特徴とする遊技機Ｊ１。
【１２８７８】
遊技機Ｊ１によれば、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段と、遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段と、前記振分手段へ遊技球を流下可能な第１流路と、を備え、前記振分手段は、遊技球の自重により回動可能な可動部と、前記可動部を回動可能に軸支する軸部と、を備え、前記軸部は、前記第１流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、前記可動部は、前記可動部が回動していない所定状態において、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第１衝突部と、前記第１衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態となっている場合に、前記第１流路から流入した遊技球と衝突し得る第２衝突部と、を備え、前記遊技機は、前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第１流路から遊技球が流入した場合に、前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となることで、前記振分手段の正面視右側の右側流路に遊技球を案内可能に構成され、前記第１流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第１衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第２衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路に前記後の遊技球を案内可能に構成されている。これにより、第１流路から振分手段に向けて遊技球が連続して流下する場合に、それぞれの遊技球が振分手段と衝突することで、該それぞれの遊技球を異なる流路に案内することができる。その結果、例えば、振分手段に

２の球が隣接した状態で到達した場合に、１球目の球を右側流路へ案内し、２球目の球を左側流路に案内するように構成することで、該２の球が隣接した状態のまま流下することを抑制することができ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【１２８７９】

遊技機Ｊ１において、

前記可動部は、

前記所定状態から前記特定状態に回動される場合の一方向側と、該一方向側と反対方向側とに回動可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｊ２。

【１２８８０】

遊技機Ｊ２によれば、遊技機Ｊ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記可動部は、前記所定状態から前記特定状態に回動される場合の一方向側と、該一方向側と反対方向側とに回動可能に構成される。これにより、２の遊技球が連続して振分手段に流下してくる場合であっても、一方向側と反対方向側とに回動し、所定状態と特定状態とを迅速に繰り返すことで、該２の遊技球を振り分けることができ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【１２８８１】

遊技機Ｊ１又はＪ２において、

前記可動部は、

前記特定状態となった後、自身の荷重により前記所定状態に復帰するように構成されている

ことを特徴とする遊技機Ｊ３。

【１２８８２】

遊技機Ｊ３によれば、遊技機Ｊ１又はＪ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記可動部は、前記特定状態となった後、自身の荷重により前記所定状態に復帰するように構成されている。これにより、２の遊技球が連続して振分手段に流下してくる場合であっても、一方向側と反対方向側とに回動し、所定状態と特定状態とを迅速に繰り返すことで、該２の遊技球を振り分けることができ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【１２８８３】

＜Ｋ群：設定差によるハズレの出現有無＞

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【１２８８４】

この遊技機では、少なくとも、所定の第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態より遊技者にとって有利な第２遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第２遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第２遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【１２８８５】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１２８８６】

Ｋ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１２８８７】

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

前記発射手段により遊技球が入球可能な入球手段（例えば、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｂ）と、

前記入球手段に遊技球が入球したことに起因して所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理）と、
前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段（例えば、変動開始処理）と、
前記判定手段の判定結果を使用することにより、表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）に識別情報の動的表示を実行可能な動的表示実行手段（例えば、音声ランプ制御装置１１３）と、
前記動的表示実行手段により実行される前記識別情報の動的表示の結果により、遊技者に所定の遊技価値（例えば、大当たり遊技又は賞球）を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、当たり処理）と、を備えた遊技機において、
少なくとも２以上の選択要素（例えば、大当たり、小当たり又はハズレ）の選択割合が異なる複数種類の所定一覧（例えば、大当たり乱数テーブル２０２ａ）から、１の所定一覧を設定可能な設定手段（例えば、設定変更処理）と、
前記設定手段により設定された前記所定一覧の中から１の前記選択要素を抽出可能な抽出手段（例えば、始動入賞処理）と、
前記抽出手段から抽出された１の前記選択要素を使用することにより、遊技を進行する進行手段（例えば、変動開始処理）と、
遊技者にとって最も不利な通常遊技状態から、該通常遊技状態より遊技者に有利な有利遊技状態（例えば、「時間短縮状態」）に変更可能な遊技状態変更手段（例えば、時短フラグ２０３ｋ）と、を備え、
前記選択要素は、少なくとも、
前記所定の遊技価値が得られないことに関する所定選択要素（例えば、ハズレ）と、
前記所定選択要素より遊技者にとって有利な特定選択要素（例えば、小当たり）と、を有し、
前記所定一覧は、
いずれの前記所定一覧が選択された場合でも、前記有利遊技状態において、前記所定選択要素より前記特定選択要素が多くなるように構成されており、
前記設定手段は、
前記有利遊技状態において、前記所定選択要素が含まれない前記所定一覧を設定可能に構成される
ことを特徴とする遊技機Ｋ１。

【１２８８８】

遊技機Ｋ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、前記発射手段により遊技球が入球可能な入球手段と、前記入球手段に遊技球が入球したことに起因して所定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段と、前記判定手段の判定結果を使用することにより、表示手段に識別情報の動的表示を実行可能な動的表示実行手段と、前記動的表示実行手段により実行される前記識別情報の動的表示の結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機において、少なくとも２以上の選択要素の選択割合が異なる複数種類の所定一覧から、１の所定一覧を設定可能な設定手段と、前記設定手段により設定された前記所定一覧の中から１の前記選択要素を抽出可能な抽出手段と、前記抽出手段から抽出された１の前記選択要素を使用することにより、遊技を進行する進行手段と、遊技者にとって最も不利な通常遊技状態から、該通常遊技状態より遊技者に有利な有利遊技状態に変更可能な遊技状態変更手段と、を備え、前記選択要素は、少なくとも、前記所定の遊技価値が得られないことに関する所定選択要素と、前記所定選択要素より遊技者にとって有利な特定選択要素と、を有し、前記所定一覧は、いずれの前記所定一覧が選択された場合でも、前記有利遊技状態において、前記所定選択要素より前記特定選択要素が多くなるように構成されており、前記設定手段は、前記有利遊技状態において、前記所定選択要素が含まれない前記所定一覧を設定可能に構成される。これにより、有利遊技状態において、動的表示実行手段によって実行された動的表示の判定結果が所定選択要素であった場合に、現在設

定されている所定一覧が、所定選択要素が含まれない所定一覧でないことを遊技者が判別可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【１２８８９】

遊技機Ｋ１において、

前記選択要素は、

遊技者による所定操作（例えば、遊技球の発射）によって選択可能に構成されることを特徴とする遊技機Ｋ２。

【１２８９０】

遊技機Ｋ２によれば、遊技機Ｋ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記選択要素は、遊技者による所定操作によって選択可能に構成される。これにより、遊技者は所定操作を実行することで、現在設定されている所定一覧の状況を判別可能とすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【１２８９１】

遊技機Ｋ１又はＫ２において、

前記遊技機は、

前記有利遊技状態において、前記抽出手段によって前記所定選択要素が抽出されたことを前記動的表示実行手段によって報知した場合に、遊技者は、現在設定されている前記所定一覧が、最も遊技価値が高くなり得る前期所定一覧ではないことを判別可能に構成されることを特徴とする遊技機Ｋ３。

【１２８９２】

遊技機Ｋ３によれば、遊技機Ｋ１又はＫ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技機は、前記有利遊技状態において、前記抽出手段によって前記所定選択要素が抽出されたことを前記動的表示実行手段によって報知した場合に、遊技者は、現在設定されている前記所定一覧が、最も遊技価値が高くなり得る前期所定一覧ではないことを判別可能に構成される。これにより、有利遊技状態において、動的表示実行手段によって実行された動的表示の判定結果が所定選択要素であった場合に、遊技者は、現在設定されている設定一覧が、最も遊技価値が高くなり得る所定一覧ではないことを判別可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【１２８９３】

なお、上記遊技機Ａ１の構成に対して、上記遊技機Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１～Ｊ３，Ｋ１～Ｋ３にて限定した構成を適用してもよい。

【１２８９４】

なお、上記遊技機Ｂ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１～Ｊ３，Ｋ１～Ｋ３にて限定した構成を適用してもよい。

【１２８９５】

なお、上記遊技機Ｃ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１～Ｊ３，Ｋ１～Ｋ３にて限定した構成を適用してもよい。

【１２８９６】

なお、上記遊技機Ｄ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１～Ｊ３，Ｋ１～Ｋ３にて限定した構成を適用してもよい。

【１２８９７】

なお、上記遊技機Ｅ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１～Ｊ３，Ｋ１～Ｋ３にて限定した構成を適用してもよい。

【１２８９８】

なお、上記遊技機Ｆ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１～Ｊ３，Ｋ１～Ｋ３にて限定した構成を適用してもよい。

【１２８９９】

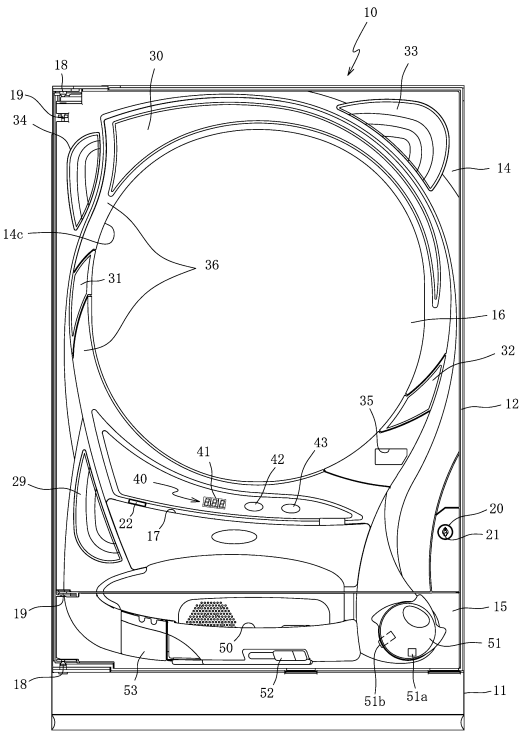
なお、上記遊技機Ｇ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１～Ｊ３，Ｋ１～Ｋ３のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２９００】
なお、上記遊技機Ｈ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｉ１，Ｊ１～Ｊ３，Ｋ１～Ｋ３のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【１２９０１】
なお、上記遊技機Ｉ１の構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｊ１～Ｊ３，Ｋ１～Ｋ３のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
なお、上記遊技機Ｊ１～Ｊ３のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｋ１～Ｋ３のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【１２９０２】
なお、上記遊技機Ｋ１～Ｋ３のいずれかの構成に対して、上記遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１～Ｊ３のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【１２９０３】
これらの場合、各構成を適用したことによるさらなる効果を奏することができる。
【１２９０４】
遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１～Ｊ３，Ｋ１～Ｋ３のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機Ｘ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。
【１２９０５】
遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１～Ｊ３，Ｋ１～Ｋ３のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機Ｘ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（大入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。
【１２９０６】
遊技機Ａ１，Ｂ１，Ｃ１，Ｄ１，Ｅ１，Ｆ１，Ｇ１，Ｈ１，Ｉ１，Ｊ１～Ｊ３，Ｋ１～Ｋ３のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機Ｘ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。
【符号の説明】
【１２９０７】

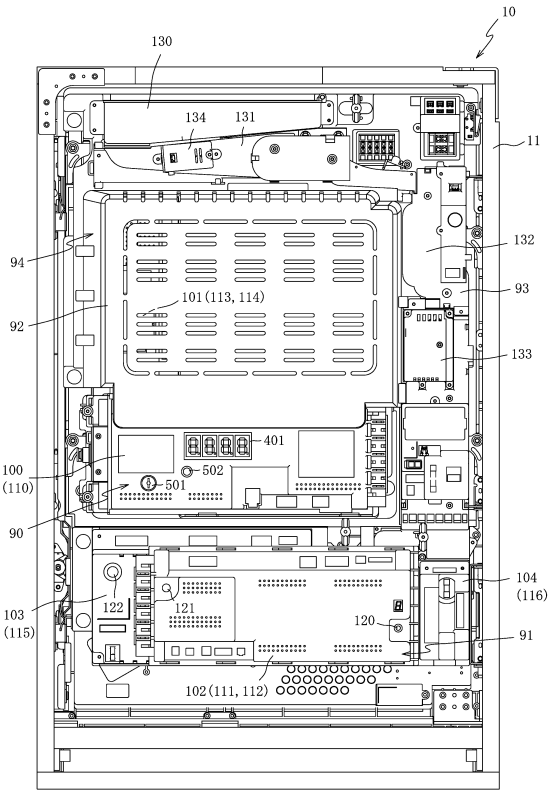
１０　　パチンコ機（遊技機）
６５　　可変入賞装置（遊技価値付与手段の一部）
７１　　第２始動口（所定領域の一部）
７２　　普通電役（特定入球手段の一部）
７３　　小入賞口ユニット（所定入球手段の一部）
７３ｂ　　小入賞口ソレノイド（所定作動部材の一部、特定作動部材の一部）
７３ｄ　　特定領域（特定入球手段の一部、所定領域の一部）
８１　　第３図柄表示装置（表示装置の一部）
２０２ｅ　　停止パターンテーブル（所定期間実行手段の一部、特定期間実行手段の一部）
２０２ｆ　　変動パターンテーブル（所定事象選択手段の一部、表示期間選択手段の一部）
２０２ｈ　　小当たり開放テーブル（所定事象示唆期間の一部）
２０２ｋ　　普通電役開放テーブル（特定動作期間の一部）
２０２ｍ　　時短終了条件テーブル（所定条件の一部）
２０３ｊ　　時短フラグ（遊技状態移行手段の一部）
２０３ｍ　　特図２時短カウンタ（特定事象計数手段の一部）
２０３ｎ　　合計時短カウンタ（特定事象計数手段の一部）
２０３ｏ１　　時短Ａ時短カウンタ（特定事象計数手段の一部）
２０３ｏ２　　時短Ｂ時短カウンタ（特定事象計数手段の一部）
２０３ｏ３　　時短Ｃ時短カウンタ（特定事象計数手段の一部）
２０３ｏ４　　時短Ｄ時短カウンタ（特定事象計数手段の一部）
２０３ｏ５　　時短Ｅ時短カウンタ（特定事象計数手段の一部）
２０３ｏ６　　時短Ｆ時短カウンタ（特定事象計数手段の一部）
２０３ｏ７　　時短Ｇ時短カウンタ（特定事象計数手段の一部）

【図面】

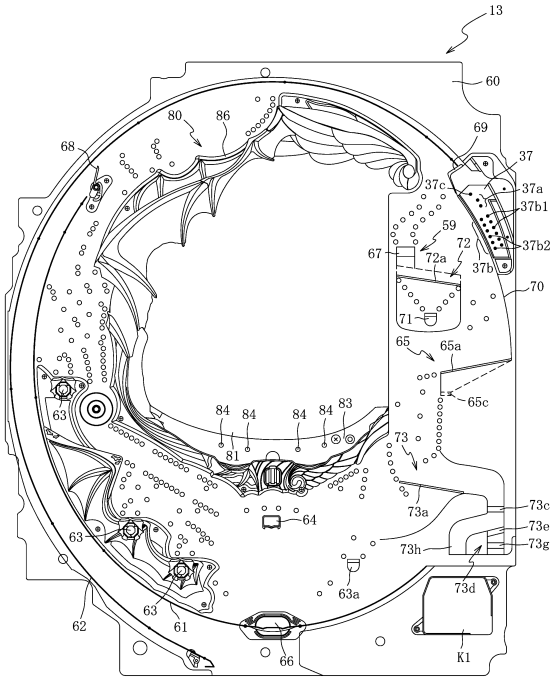
【図１】



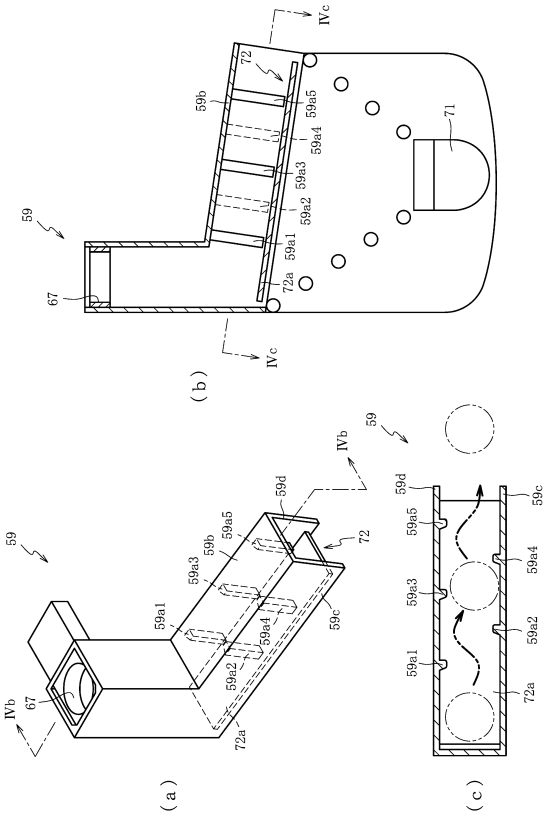
【図２】



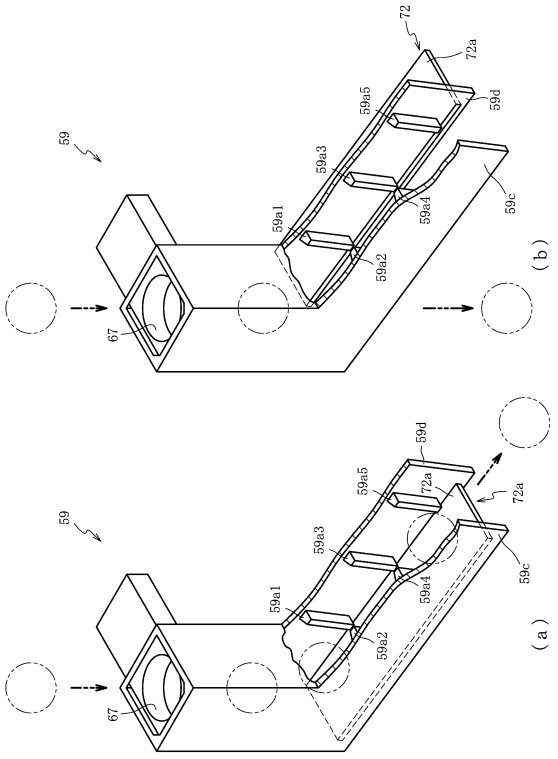
【図３】


13
60
80
86
68
69
37
37c
37a
37b1
37b2
59
72
72a
37b
67
70
71
65
65a
65c
63
84
83
81
73
73a
73c
73e
73g
73h
64
63a
73d
62
63
61
66
K1

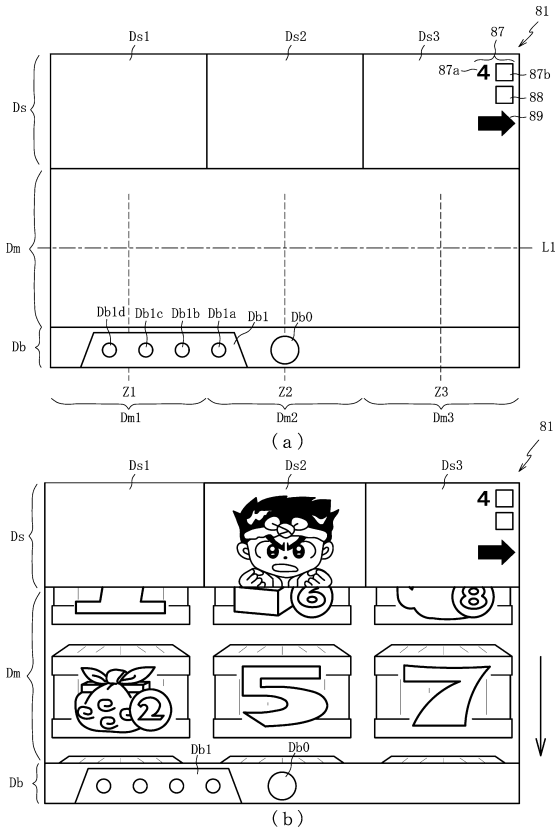
【図４】


IVc
72
59b
59a5
59a4
59a3
59a2
59a1
72a
71
59
67
(b)
IVb
59d
59c
59a5
59a4
59a3
59a2
59a1
72
72a
(a)
(c)

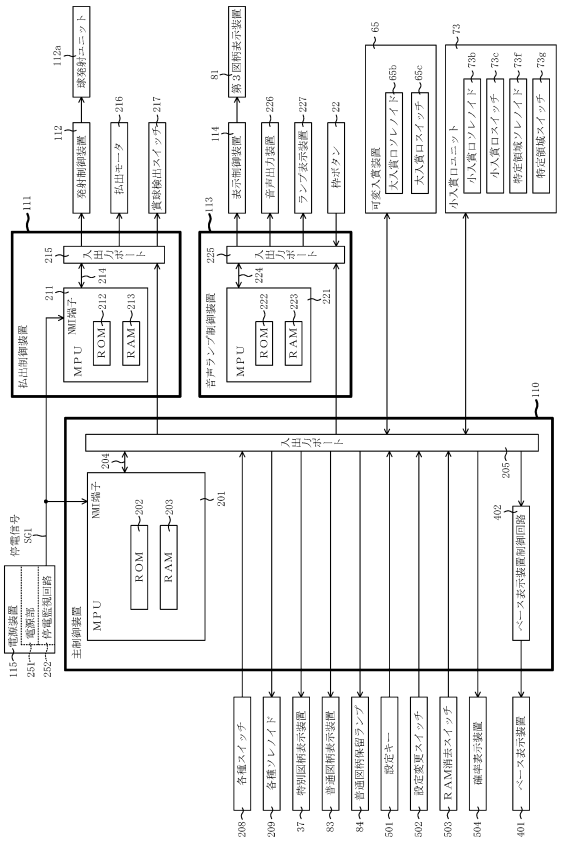
【図５】


72
72a
59a5
59d
59a3
59a4
59c
59a1
59a2
59
67
(b)
(a)

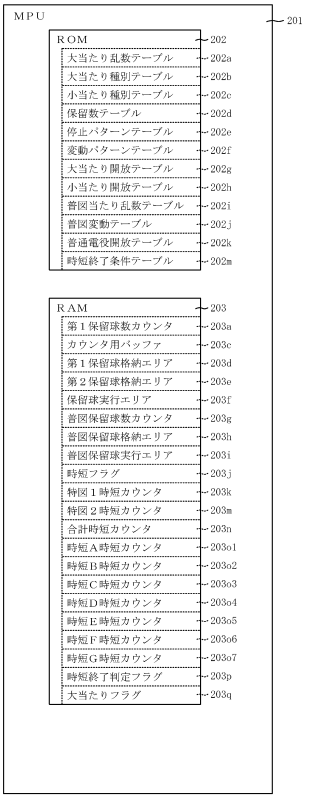
【図６】


81
Ds1
Ds2
Ds3
87
87a
87b
88
89
Ds
Dm
L1
Db
Db1d
Db1c
Db1b
Db1a
Db1
Db0
Z1
Z2
Z3
Dm1
Dm2
Dm3
(a)
(b)

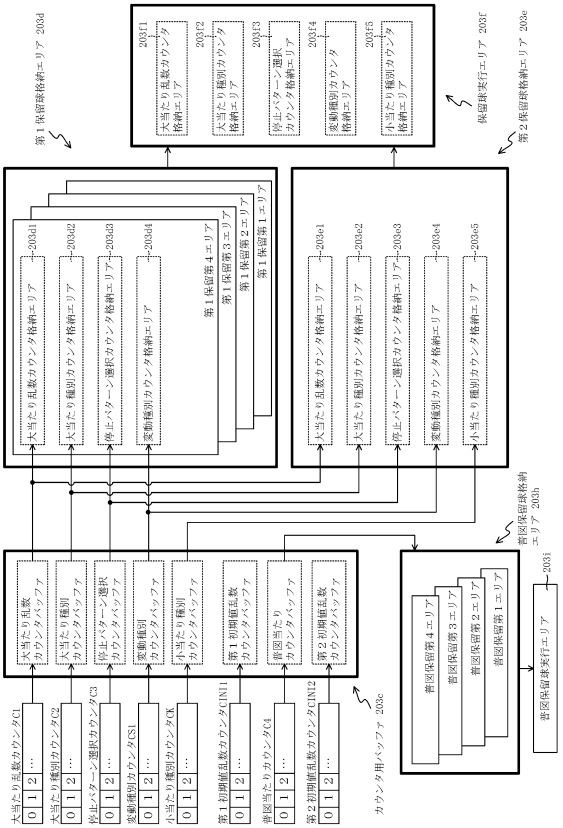
【図７】



【図８】



【図９】



【図１０】

202a1

特図１大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり乱数カウンタの値（0～9999）					
	大当たり		小当たり		ハズレ	
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0～100	101個	－	0個	101～9999	9899個
2	0～102	103個	－	0個	103～9999	9897個
3	0～104	105個	－	0個	105～9999	9895個

（ａ）

202a2

特図２大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり乱数カウンタの値（0～9999）					
	大当たり		小当たり		ハズレ	
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0～100	101個	101～4670	4570個	4671～9999	5329個
2	0～102	103個	103～4672	4570個	4673～9999	5327個
3	0～104	105個	105～4674	4570個	4675～9999	5325個

（ｂ）

【図１１】

202b1

特図１大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
時短壱	0～49	50%	3R	第１時間短縮状態
時短弐	50～99	50%		第２時間短縮状態

（ａ）

202b2

特図２大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
時短参	0～99	100%	10R	第４時間短縮状態

（ｂ）

【図１２】

202c

特図２小当たり種別テーブル

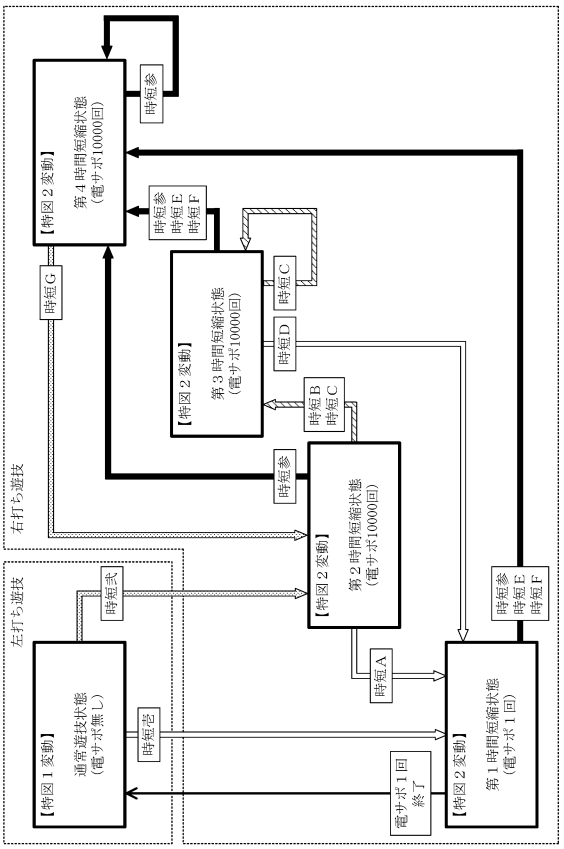
小当たり種別	特定領域通過有無	小当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
小当たりA	非通過	0～299	—	1R	—
時短A	通過	0～44	15.0%	1+2R	第１時間短縮状態
時短B		45～89	15.0%	1+7R	第３時間短縮状態
時短C		90～99	3.3%	1+7R	第３時間短縮状態
時短D		100～119	6.7%	1+2R	第１時間短縮状態
時短E		120～189	23.3%	1+7R	第４時間短縮状態
時短F		190～199	3.3%	1+7R	第４時間短縮状態
時短G		200～299	33.3%	1+9R	第２時間短縮状態

【図１３】

遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行契機	普図確率	変動入賞装置	主要入賞口	特図１変動時間（秒）	特図２変動時間（秒）	当選可能な大当たり種別	特定領域通過可能な小当たり種別	備考
通常遊技状態	初期状態 電サポ終了	低	左	特図１	5～190	15～190	時短壱 時短弐	—	右打ち禁止報知
第１時間短縮状態（電サポ１回）	時短壱・Ａ・Ｄ当選	高	右	特図２	2～70	70, 80	時短参	時短Ｅ 時短Ｆ	右打ち報知
第２時間短縮状態（電サポ10000回）	時短弐・Ｇ当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短Ａ 時短Ｂ 時短Ｃ	右打ち報知
第３時間短縮状態（電サポ10000回）	時短Ｂ・Ｃ当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短Ｃ 時短Ｄ 時短Ｅ 時短Ｆ	右打ち報知
第４時間短縮状態（電サポ10000回）	時短参・Ｅ・Ｆ当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短Ｇ	右打ち報知

【図１４】



【図１５】

大当たり開放テーブル

202g

遊技状態	大当たり種別	小当たり種別	開放入賞口	ラウンド回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	備考
通常遊技状態	時短壱	—	大入賞口	3回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	5個	
	時短弐	—		10回							
	時短参	—		2回							0P時間は小当たり（1R）で特定領域通過時の大当たり（2R）移行時の時間
	—	時短A									
	—	時短D									
	—	時短B		7回	10秒	10秒					
	—	時短C									
	—	時短E									
	—	時短F		9回							
	—	時短G									
時間短縮状態	時短壱	—		3回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	5個	
	時短弐	—		10回							
	時短参	—		2回							0P時間は小当たり（1R）で特定領域通過時の大当たり（2R）移行時の時間
	—	時短A									
	—	時短D		7回	10秒	1秒	10秒				
	—	時短B									
	—	時短C									
	—	時短E									
	—	時短F		9回							
	—	時短G									

【図１６】

小当たり開放テーブル

202h

遊技状態	小当たり種別	開放入賞口	開放回数	0P時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	備考
通常遊技状態 時間短縮状態	小当たりA	小入賞口	10回	9秒	1.2秒	5秒	0.1秒	10個	1個	（特定領域非通過） ・特定領域を球が通過で大当たり ・小入賞口に5個目の球が入賞したタイミングで特定領域を開放
	時短A									
	時短B									
	時短C									
	時短D									
	時短E									
	時短F									
	時短G									

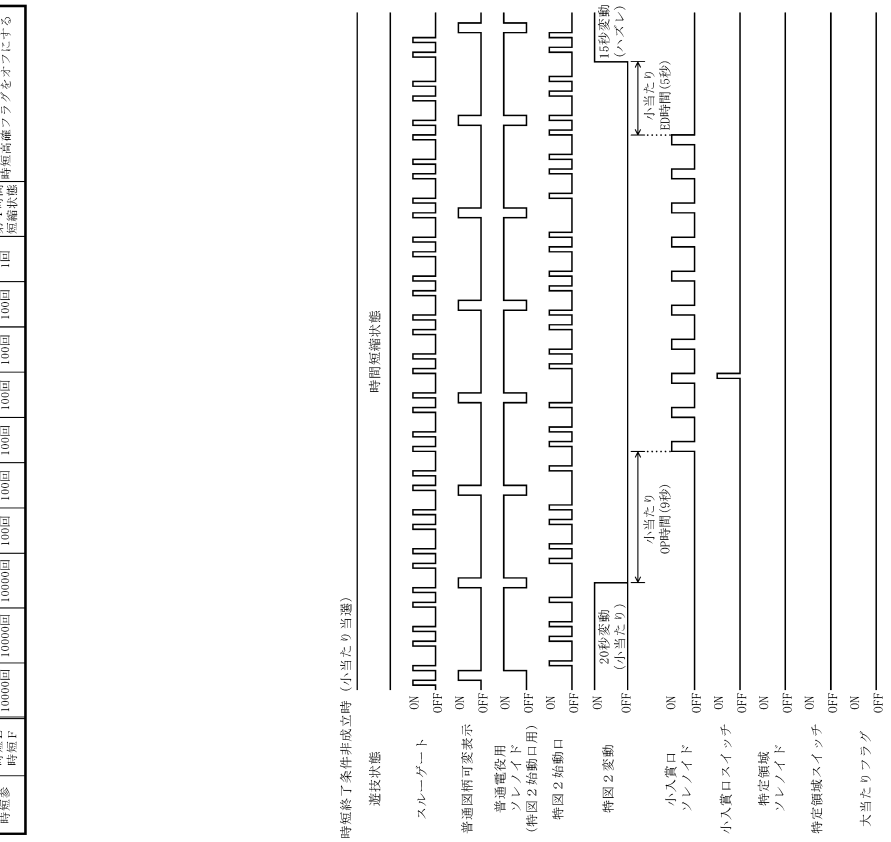
【図１７】

時短終了条件テーブル

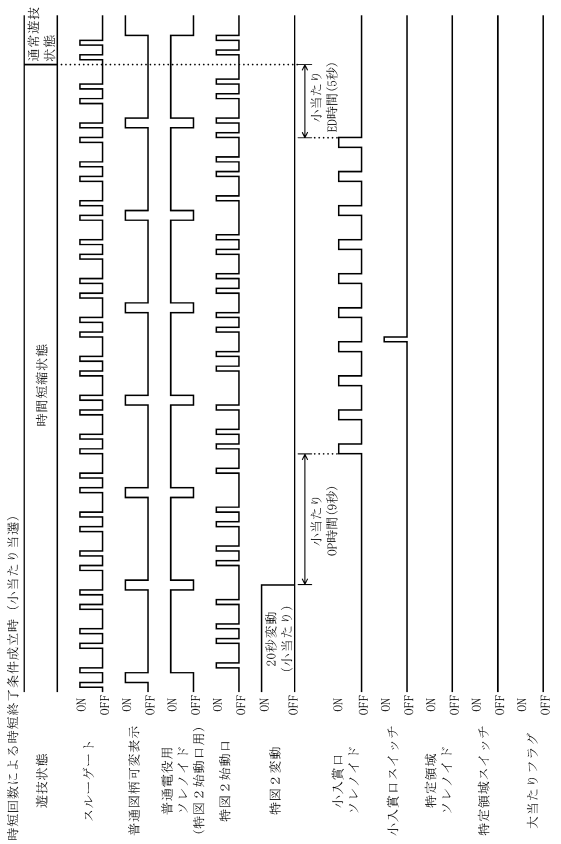
202m

大当たり種別	小当たり種別	時短回数 特図1時短回数	時短回数 特図2時短回数	時短回数 合計時短回数	小当たり当選回数 時短A	時短B	時短C	時短D	時短E	時短F	時短G	移行先遊技状態	備考
時短壱	時短A 時短D	5回	1回	5回	—	—	—	—	1回	1回	—	第1時間短縮状態	・時短回数による終了条件の成立時で、該当変動が小当たりの場合、小入賞口の開放動作終了から5秒後に時短高確フラグをオフにする
時短弐	時短G	10000回	10000回	10000回	100回	1回	1回	100回	100回	100回	100回	第2時間短縮状態	
—	時短B 時短C	10000回	10000回	10000回	100回	100回	2回	1回	1回	1回	100回	第3時間短縮状態	・小当たり当選回数による終了条件が成立する場合、該当変動の図柄確定時に時短高確フラグをオフにする
時短参	時短E 時短F	10000回	10000回	10000回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	1回	第4時間短縮状態	

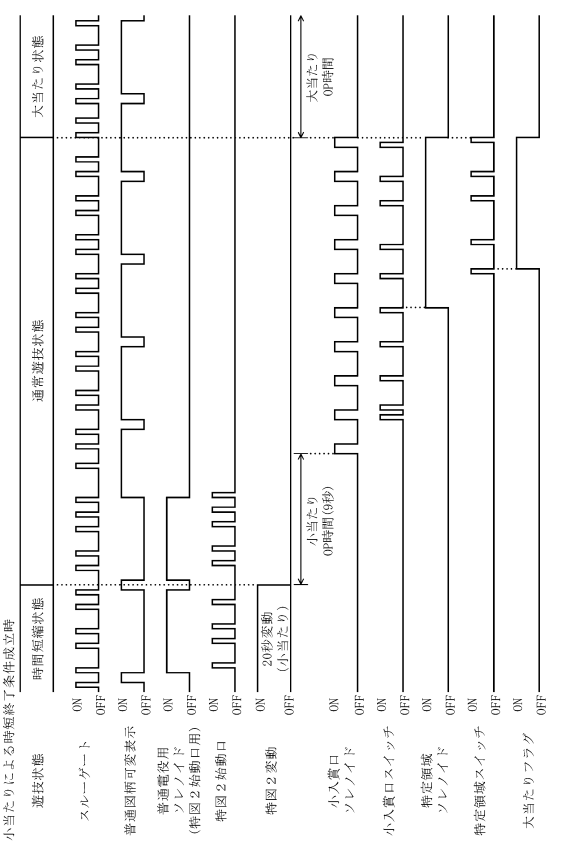
【図１８】



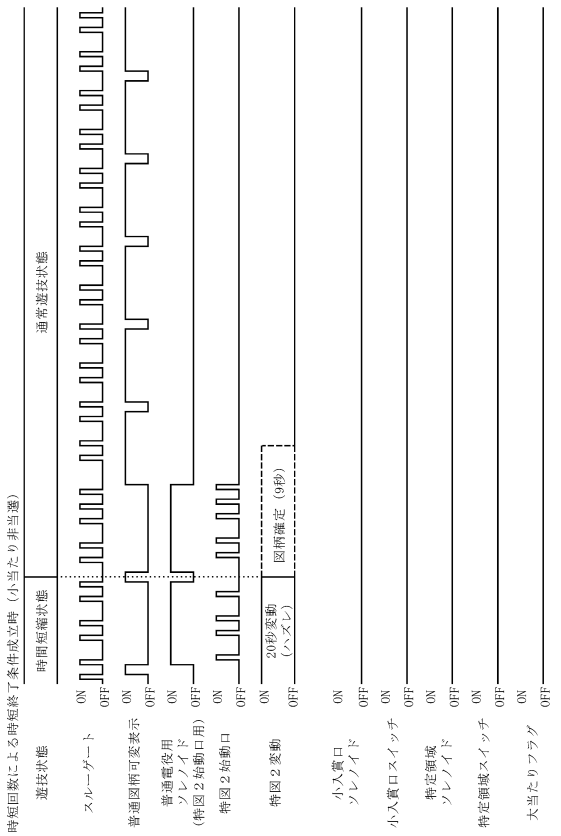
【図１９】



【図２０】



【図２１】



【図２２】

202d1

特図１用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図１保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態	ハズレ	Aテーブル			Bテーブル
	大当たり	Cテーブル			
時間短縮状態	ハズレ	Dテーブル			
	大当たり	Eテーブル			

【図２３】

202d2

特図２用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図２保留球数
		保留なし
通常遊技状態	ハズレ	Ａテーブル
	大当たり 小当たり	Ｃテーブル
第１時間短縮状態（1回転目） 第２時間短縮状態（10000回転目） 第３時間短縮状態（10000回転目） 第４時間短縮状態（10000回転目）	ハズレ 大当たり 小当たり	Ｆテーブル
第２時間短縮状態（1～9999回転目） 第３時間短縮状態（1～9999回転目） 第４時間短縮状態（1～9999回転目）	ハズレ	Ｇテーブル
	大当たり 小当たり	Ｅテーブル

【図２４】

202e1

Ａテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	0～74
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	75～94
E4	スーパーリーチ	－	95～97
E5	スペシャルリーチ	－	98，99
E6	特殊変動	－	－

（ａ）

202e2

Ｂテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	0～74
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	75～94
E4	スーパーリーチ	－	95～97
E5	スペシャルリーチ	－	98，99
E6	特殊変動	－	－

（ｂ）

202e3

Ｃテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	0～4
E4	スーパーリーチ	－	5～39
E5	スペシャルリーチ	－	40～99
E6	特殊変動	－	－

（ｃ）

【図２５】

202e4

Ｄテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	0～99
E3	ノーマルリーチ	－	－
E4	スーパーリーチ	－	－
E5	スペシャルリーチ	－	－
E6	特殊変動	－	－

（ａ）

202e5

Ｅテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	－
E4	スーパーリーチ	－	0～99
E5	スペシャルリーチ	－	－
E6	特殊変動	－	－

（ｂ）

202e6

Ｆテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	－
E4	スーパーリーチ	－	－
E5	スペシャルリーチ	－	－
E6	特殊変動	－	0～99

（ｃ）

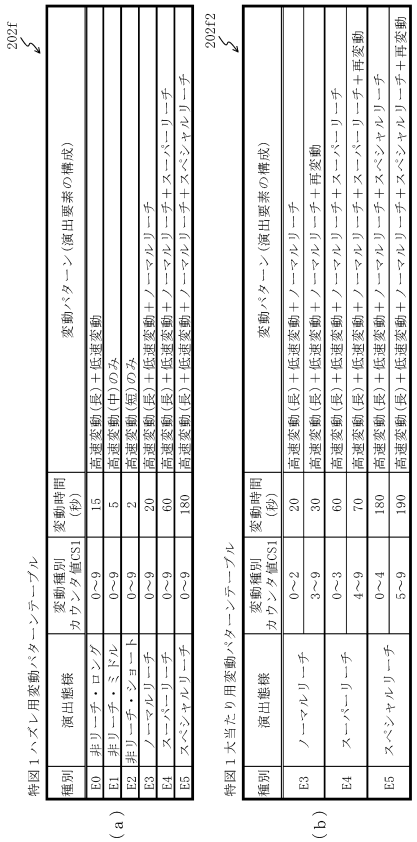
【図２６】

202e7

Ｇテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	0～79
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	－
E4	スーパーリーチ	－	80～99
E5	スペシャルリーチ	－	－
E6	特殊変動	－	－

【図２７】



特図１ハズレ用変動パターンテーブル　202f

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動（長）＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動（中）のみ
E2	非リーチ・ショート	0～9	2	高速変動（短）のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ

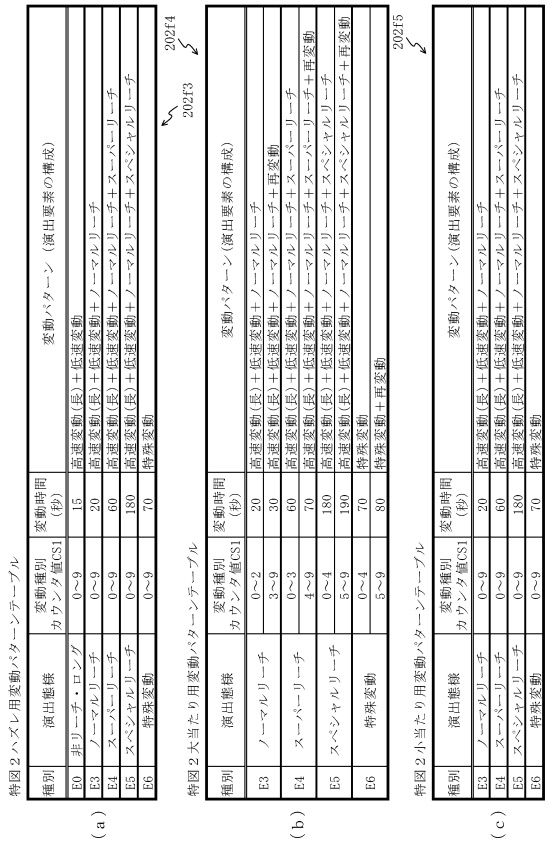
（ａ）

特図１大当たり用変動パターンテーブル　202f2

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動

（ｂ）

【図２８】



特図２ハズレ用変動パターンテーブル　202f4

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動（長）＋低速変動
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
E6	特殊変動	0～9	70	特殊変動

（ａ）

特図２大当たり用変動パターンテーブル　202f3

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動
E6	特殊変動	0～4	70	特殊変動
		5～9	80	特殊変動＋再変動

（ｂ）

特図２小当たり用変動パターンテーブル　202f5

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
E6	特殊変動	0～9	70	特殊変動

（ｃ）

【図２９】

普図当たり乱数テーブル　202i

遊技状態	普図当たり乱数値（普図当たりカウンタC4の値）
通常遊技状態	－
時間短縮状態	1～99

（ａ）

普図変動テーブル　202j

遊技状態	変動時間
通常遊技状態	5秒
時間短縮状態	0.1秒

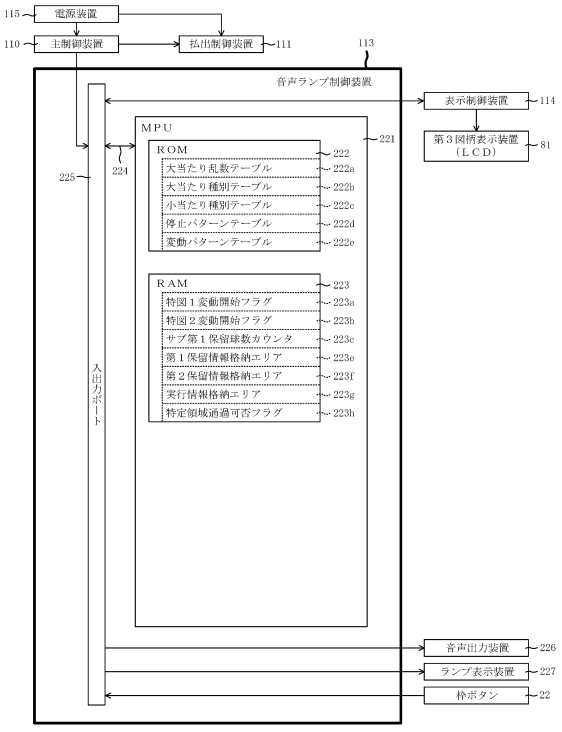
（ｂ）

普通電役開放テーブル　202k

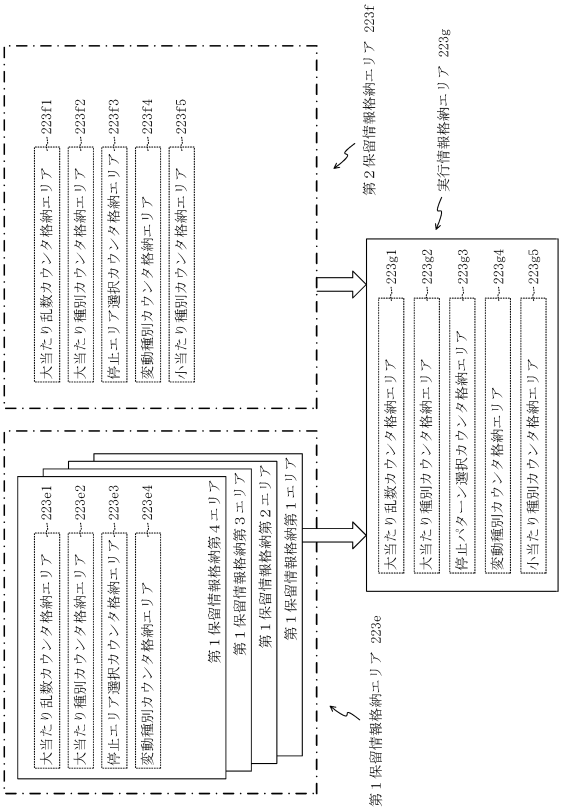
遊技状態	開放回数	開放時間	インターバル時間
通常遊技状態	－	－	－
時間短縮状態	1回	5.8秒	－

（ｃ）

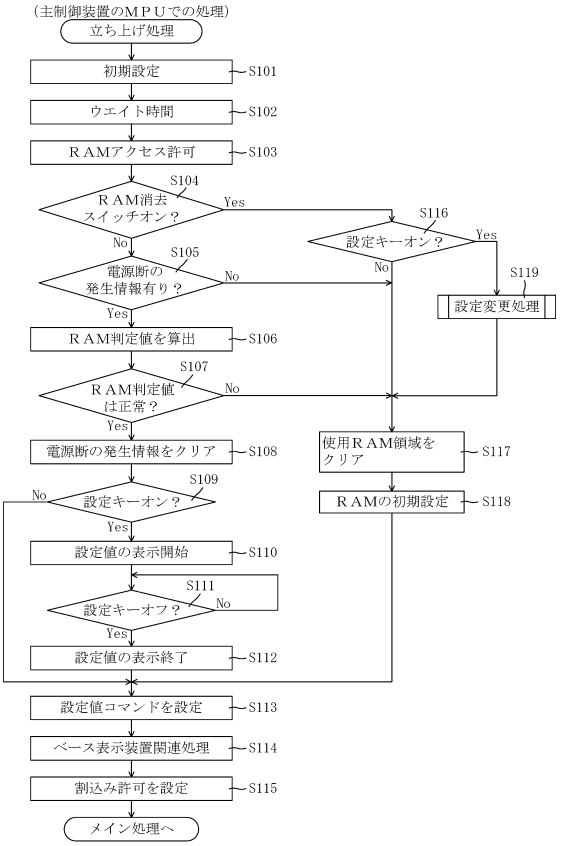
【図３０】



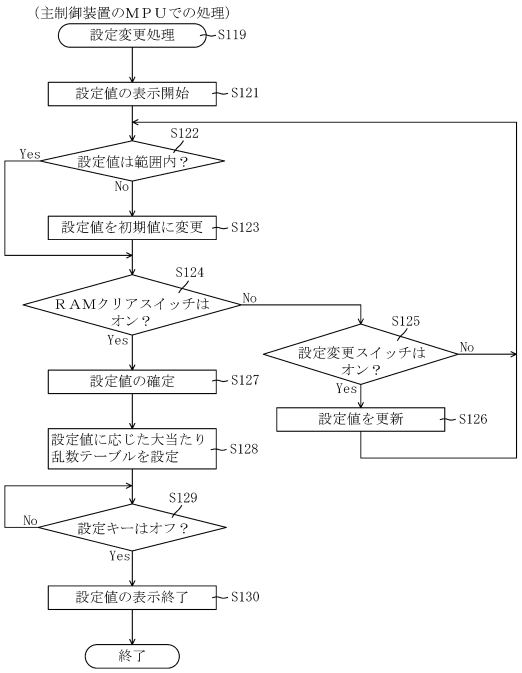
【図３１】



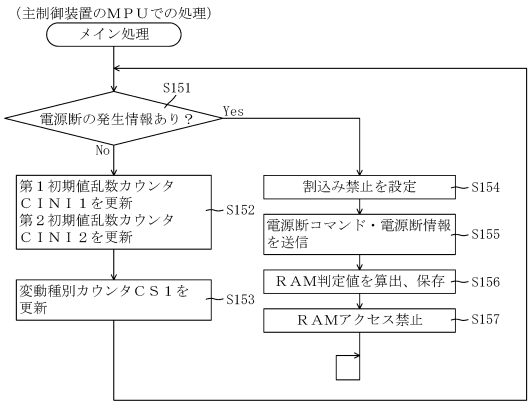
【図３２】



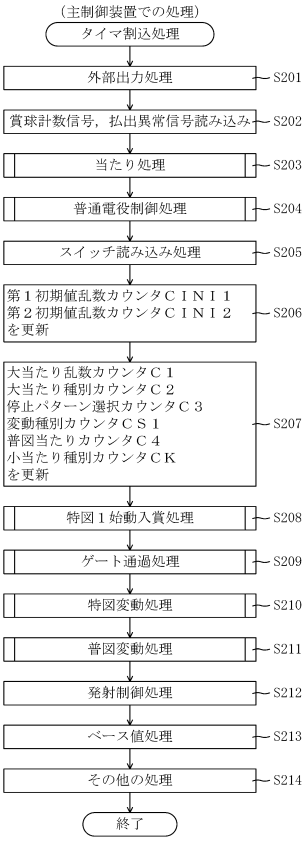
【図３３】



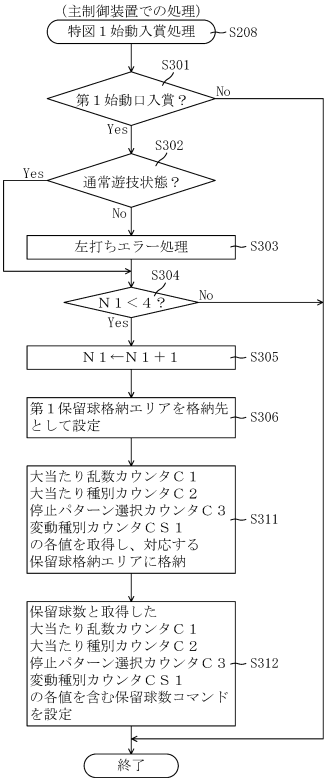
【図３４】



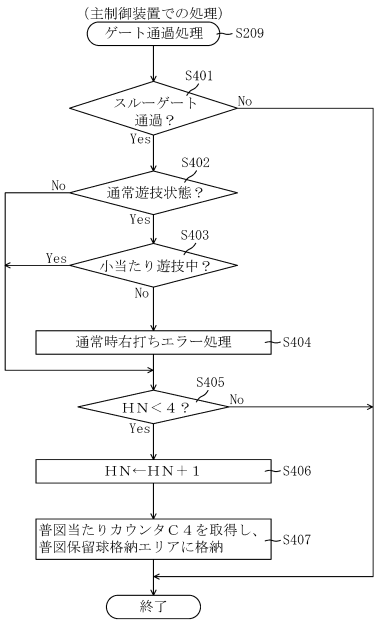
【図３５】



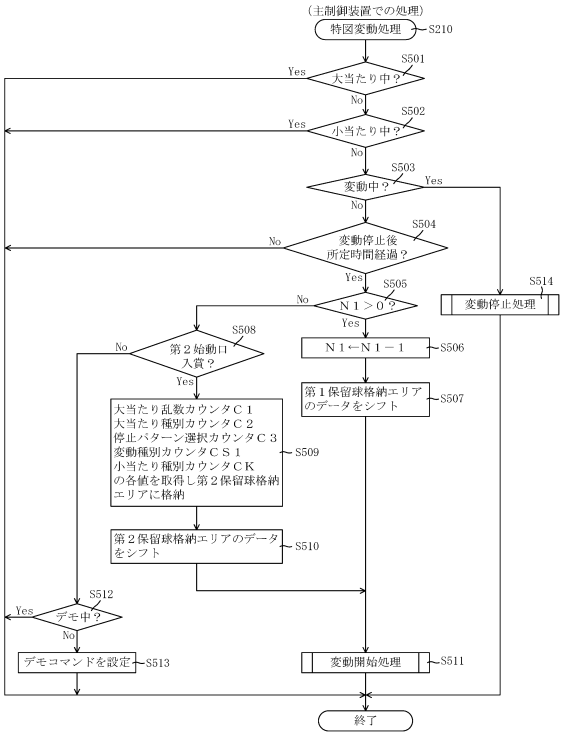
【図３６】



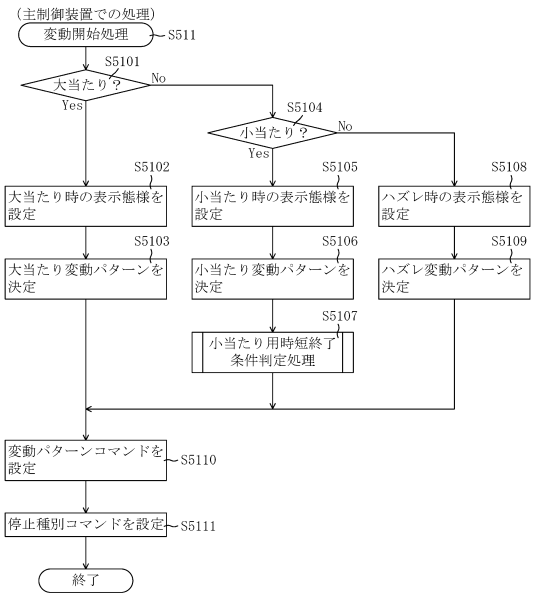
【図３７】



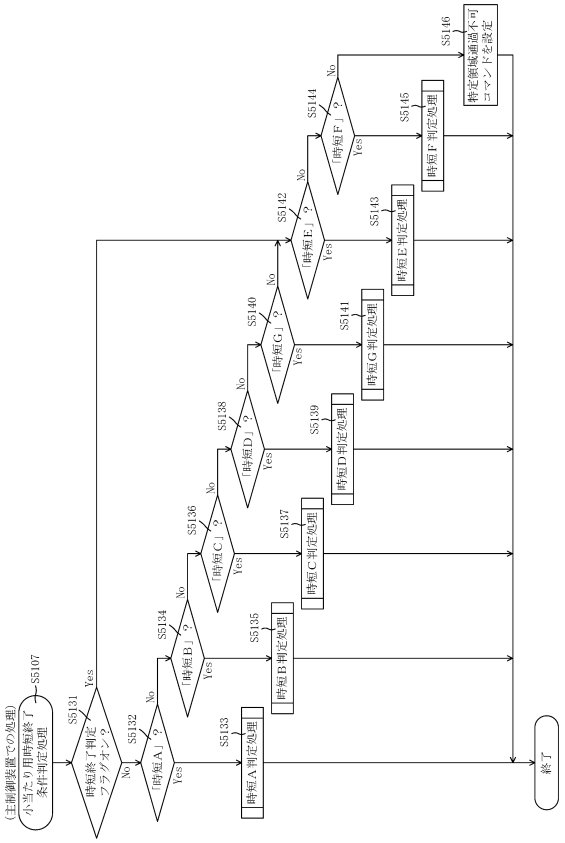
【図３８】



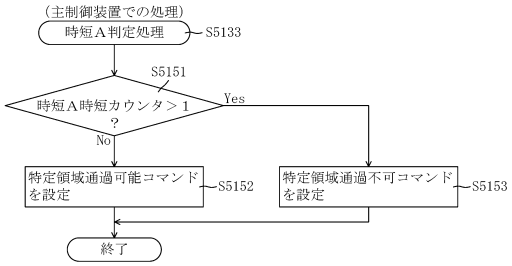
【図３９】



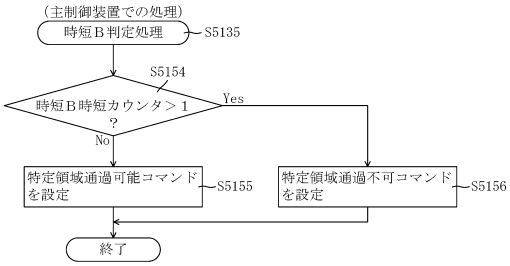
【図４０】



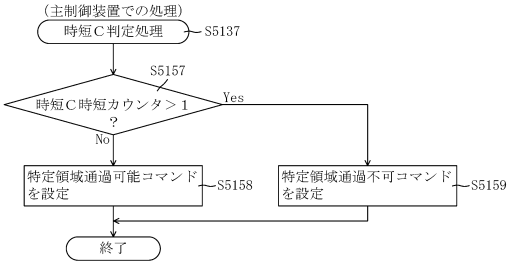
【図４１】



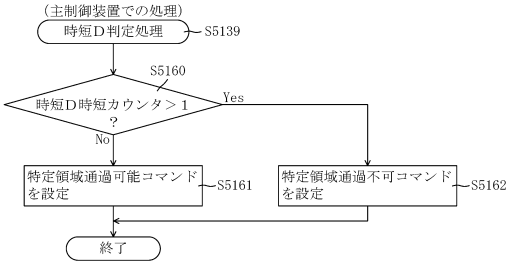
【図４２】



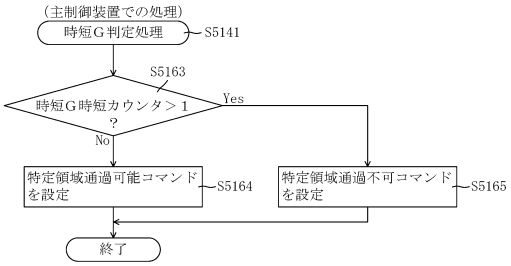
【図４３】



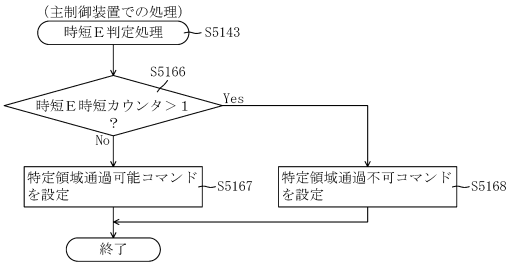
【図４４】



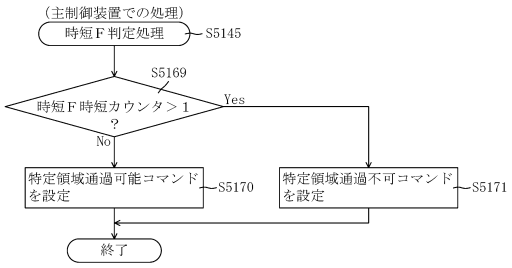
【図４５】



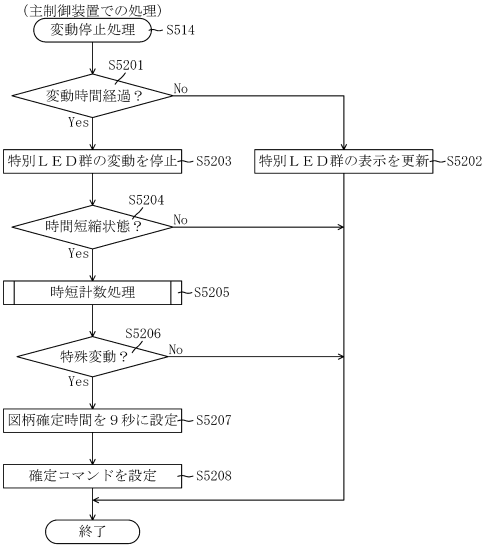
【図４６】



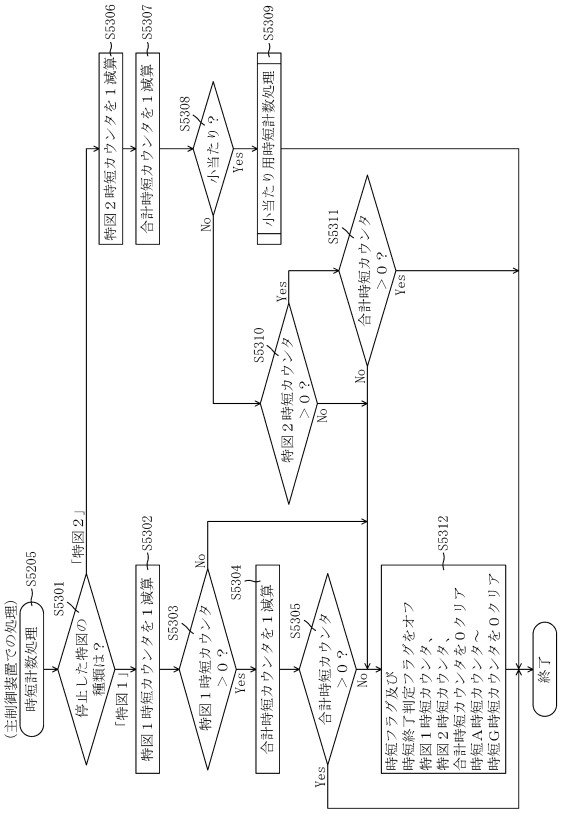
【図４７】



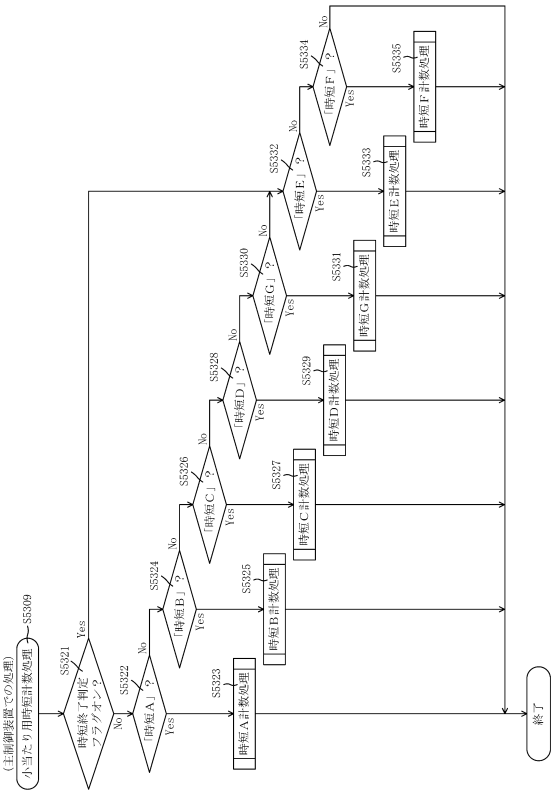
【図４８】



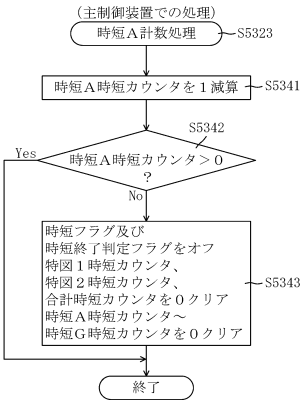
【図４９】



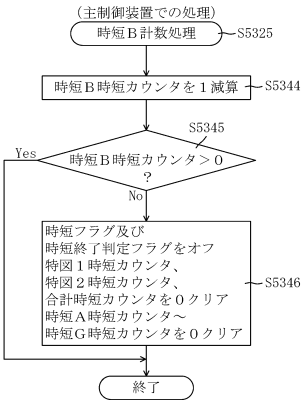
【図５０】



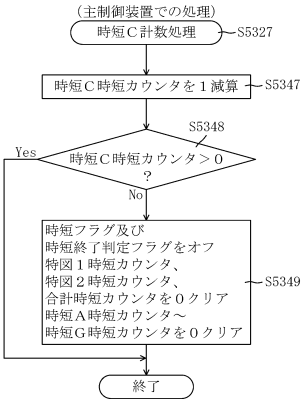
【図５１】



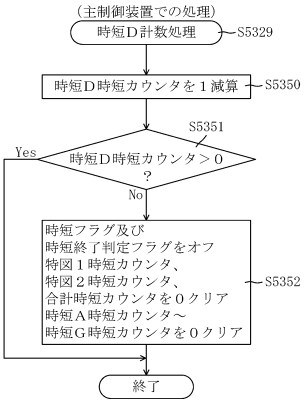
【図５２】



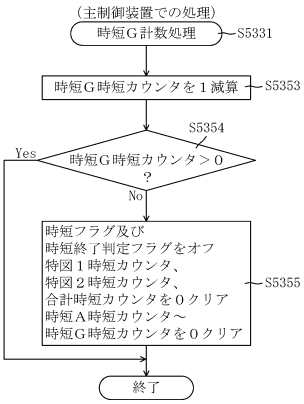
【図５３】



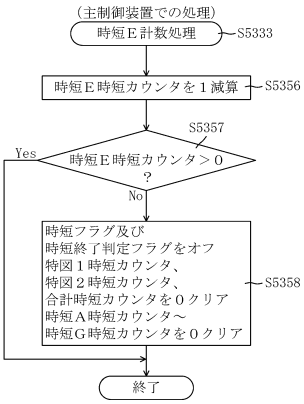
【図５４】



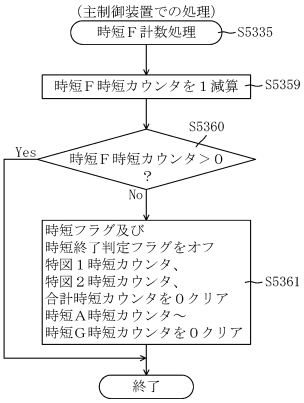
【図５５】



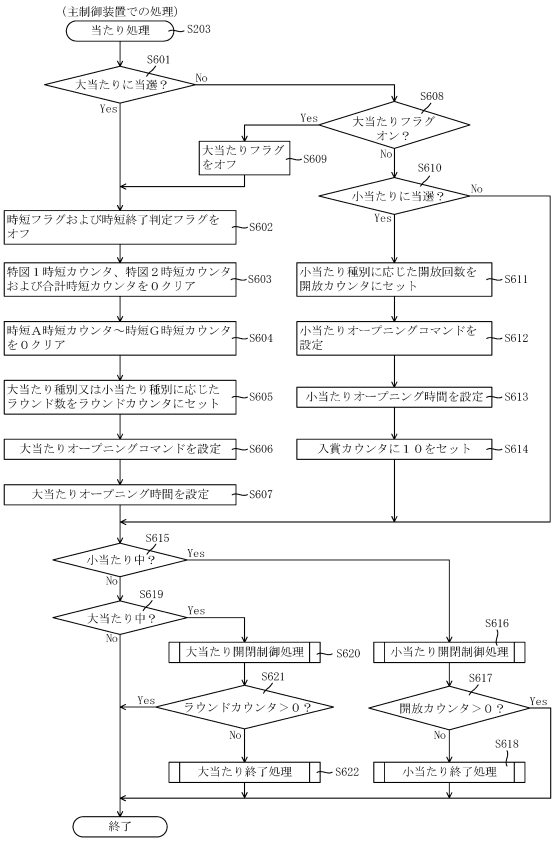
【図５６】



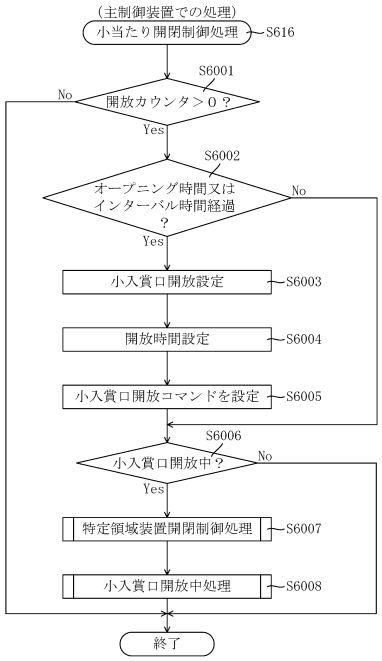
【図５７】



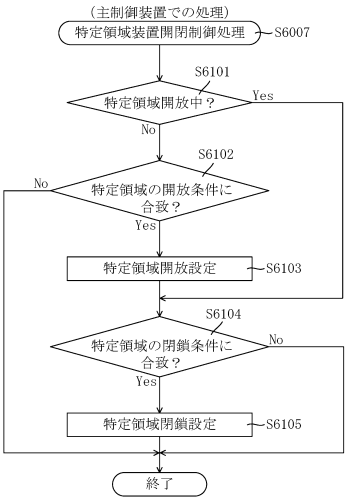
【図５８】



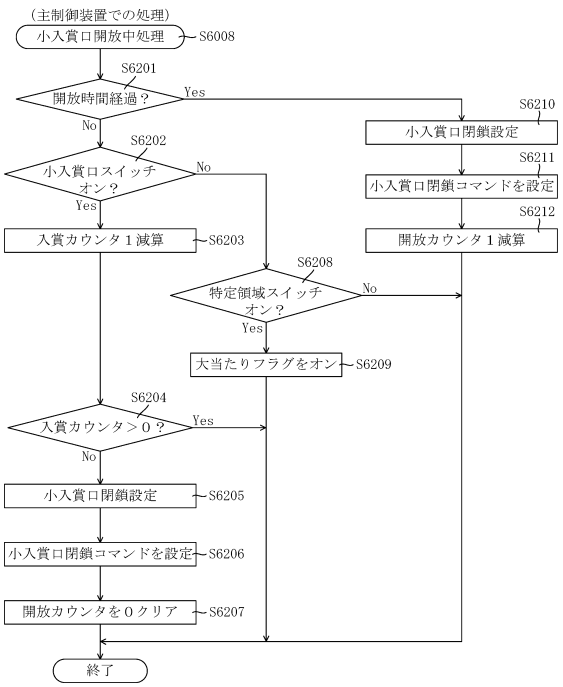
【図５９】



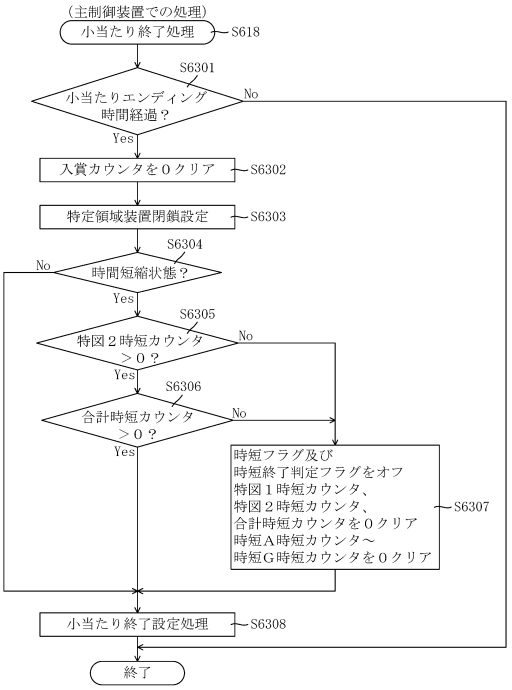
【図６０】



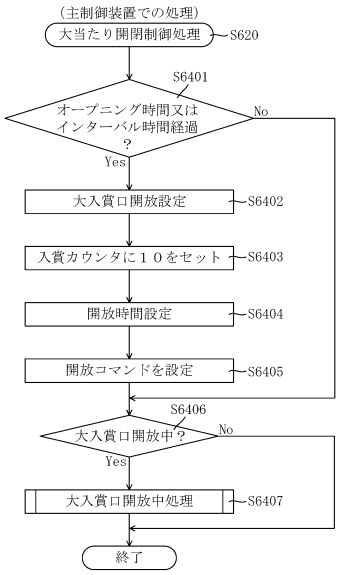
【図６１】



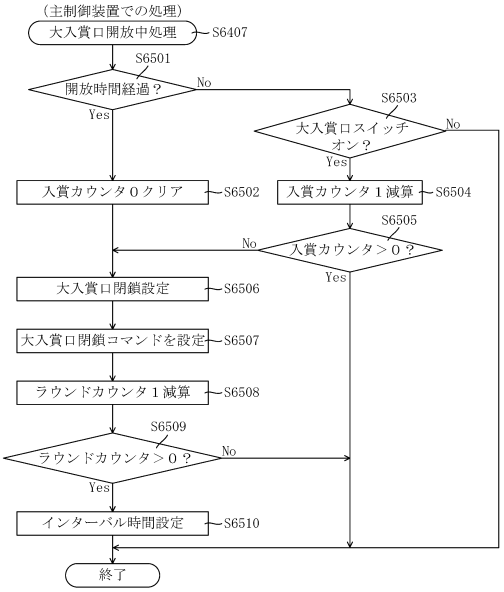
【図６２】



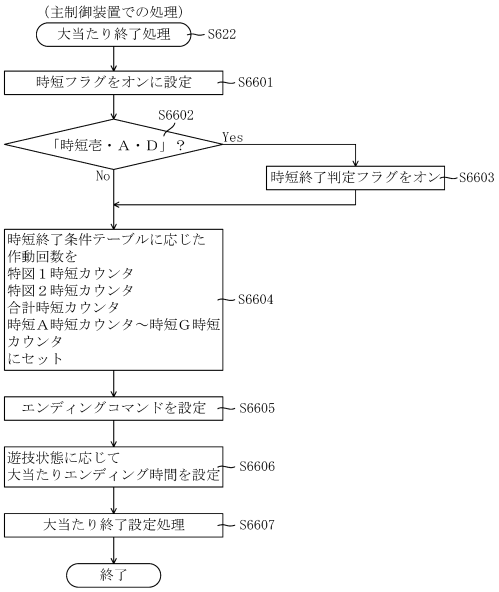
【図６３】



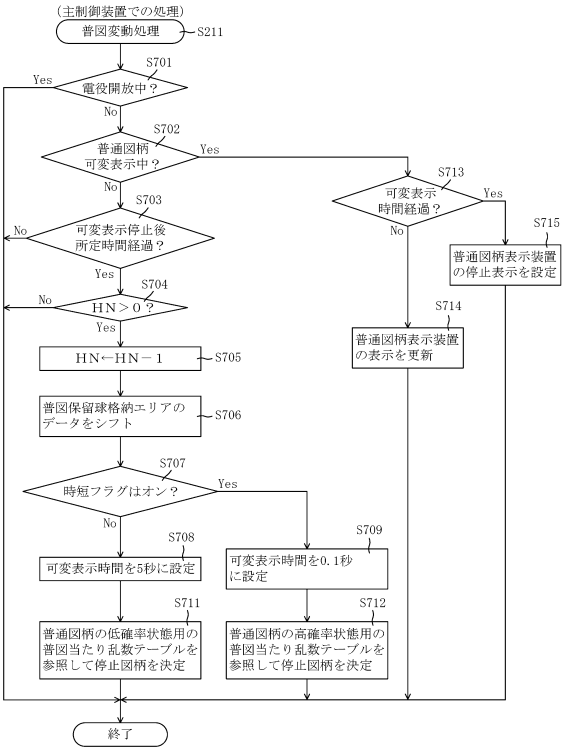
【図６４】



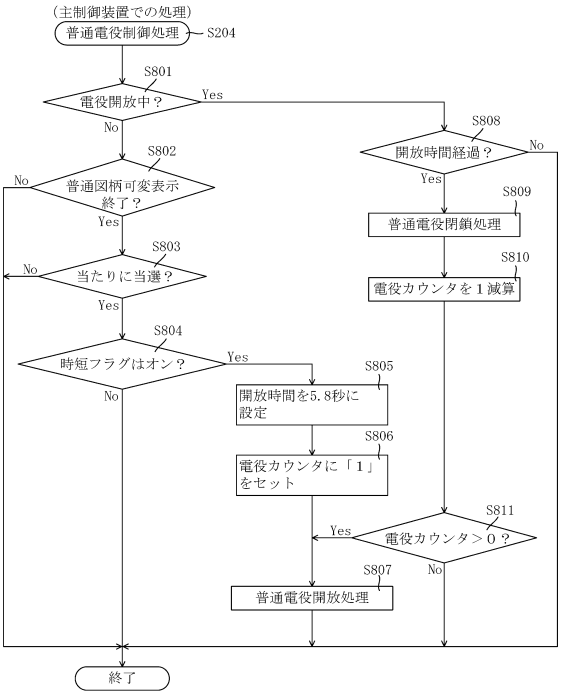
【図６５】



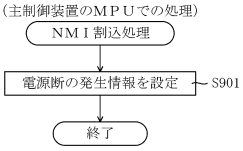
【図６６】



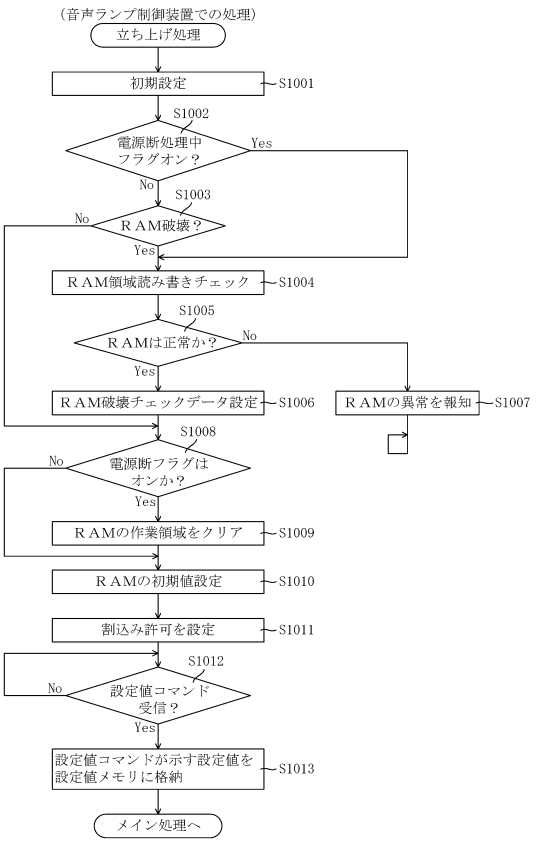
【図６７】



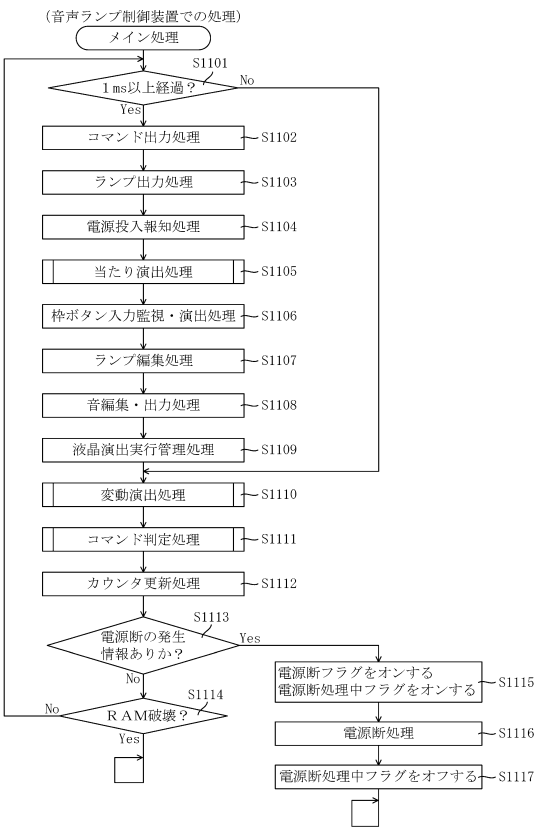
【図６８】



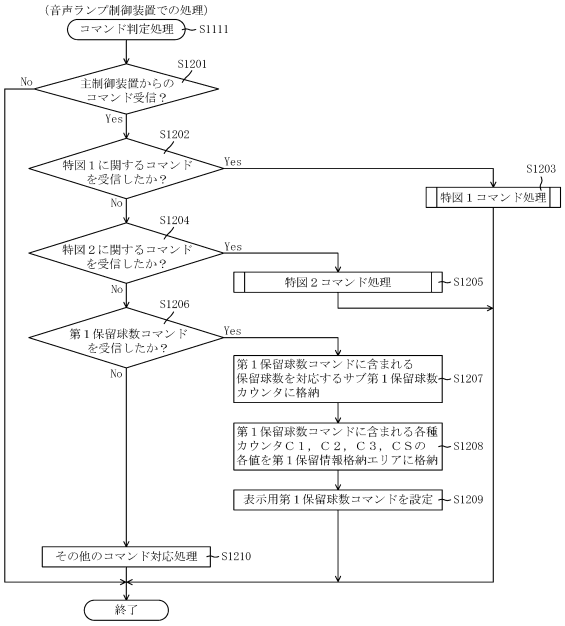
【図６９】



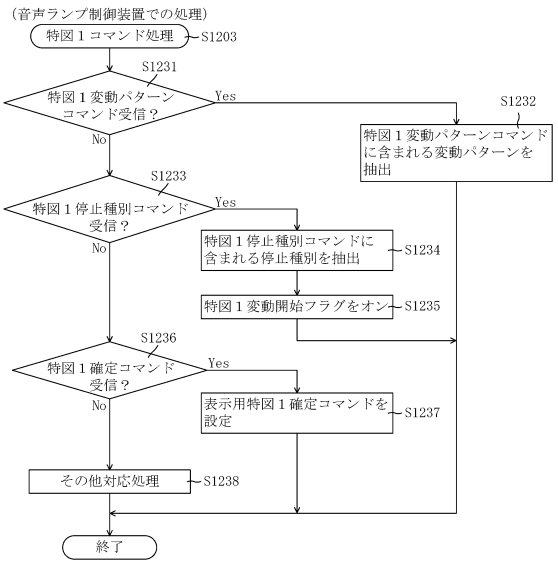
【図７０】



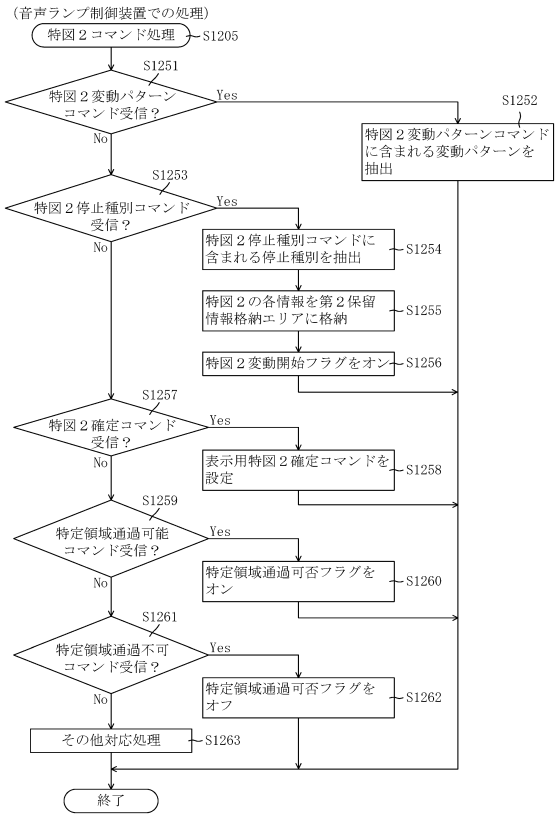
【図７１】



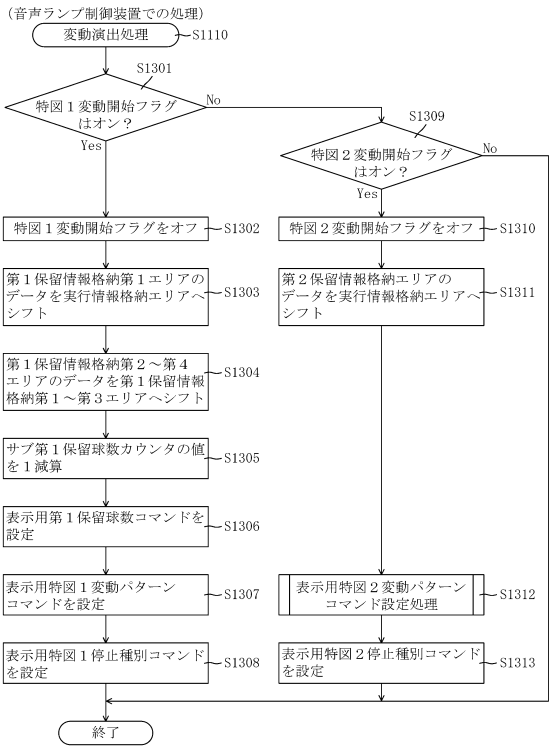
【図７２】



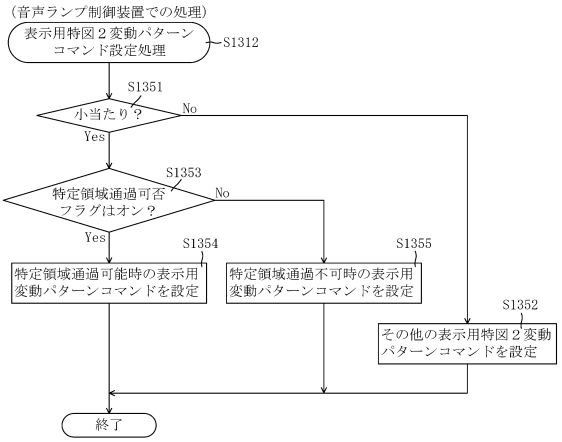
【図７３】



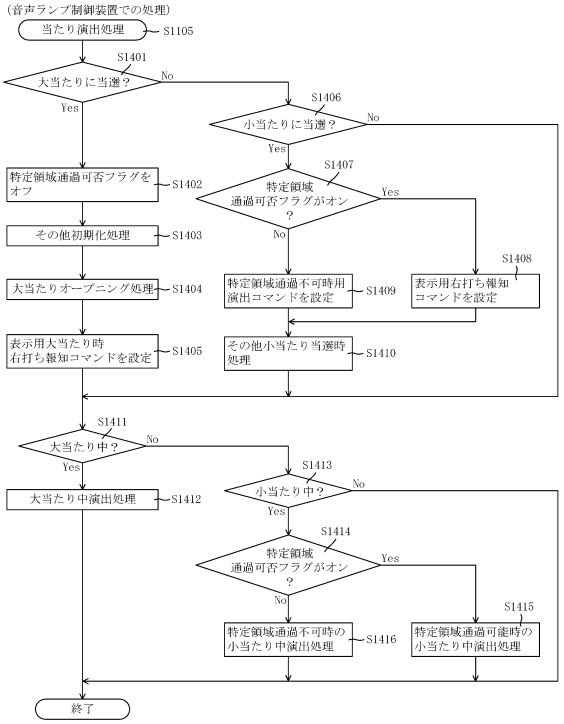
【図７４】



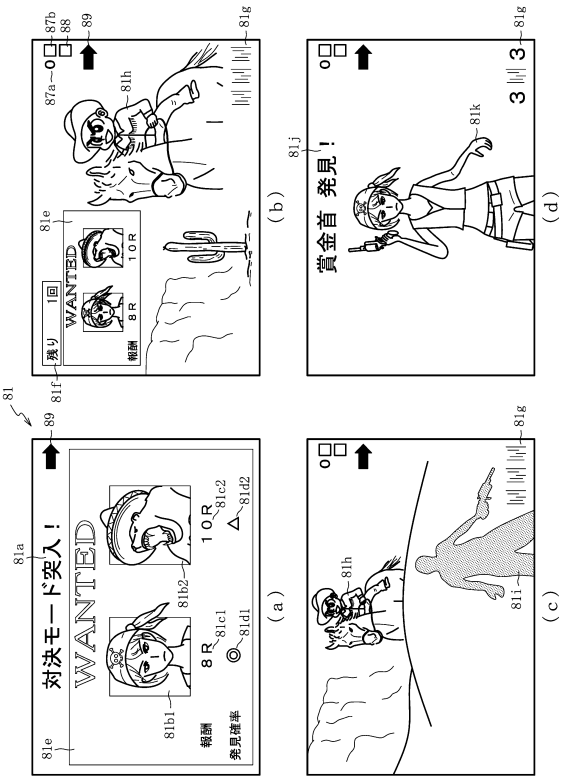
【図７５】



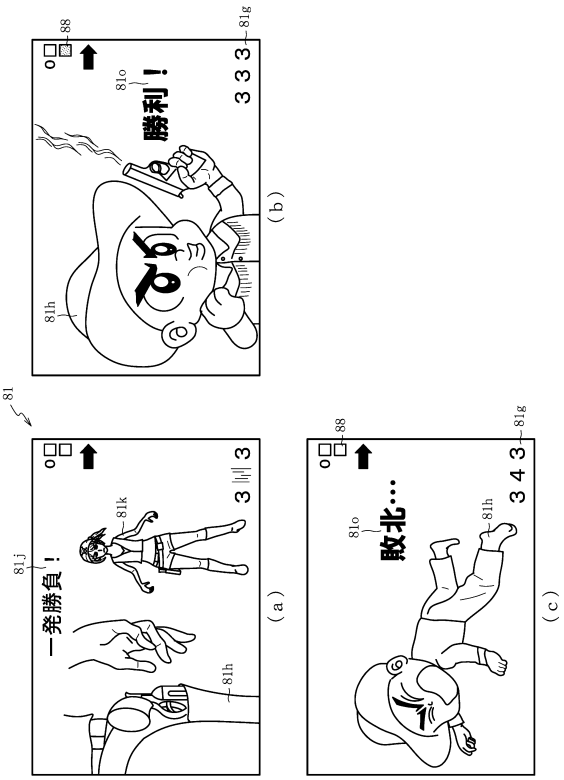
【図７６】



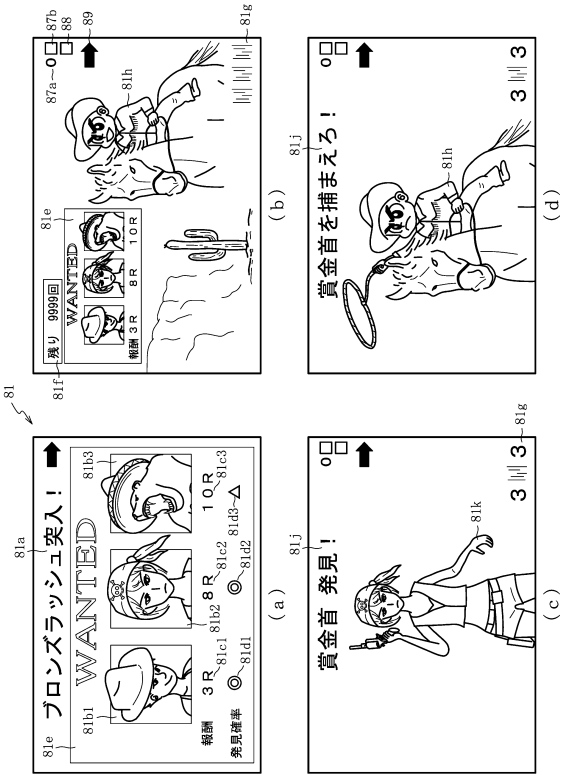
【図７７】



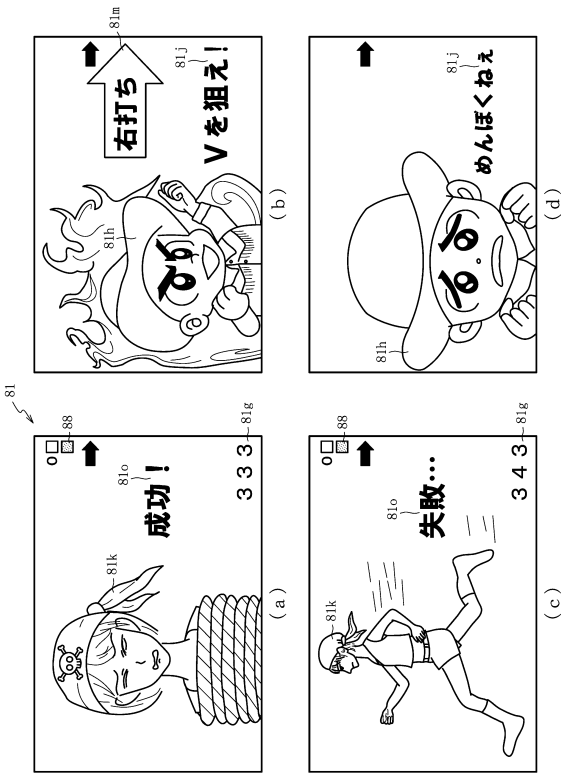
【図７８】



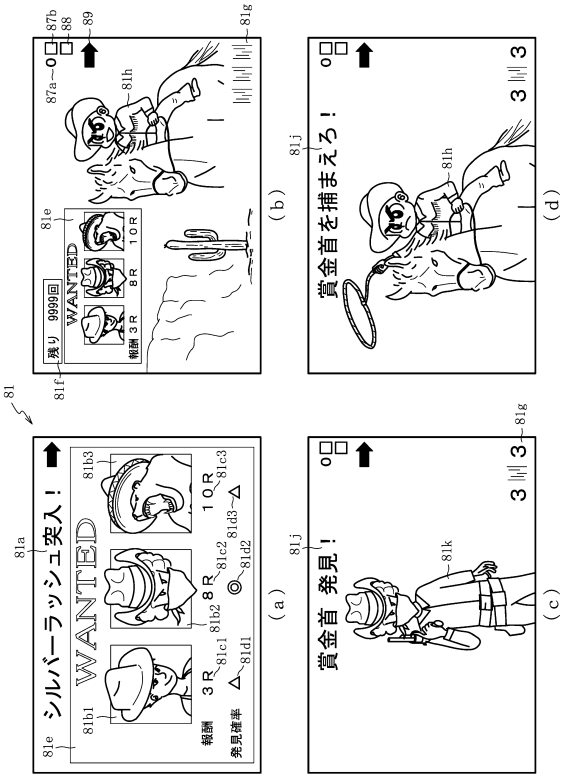
【図７９】



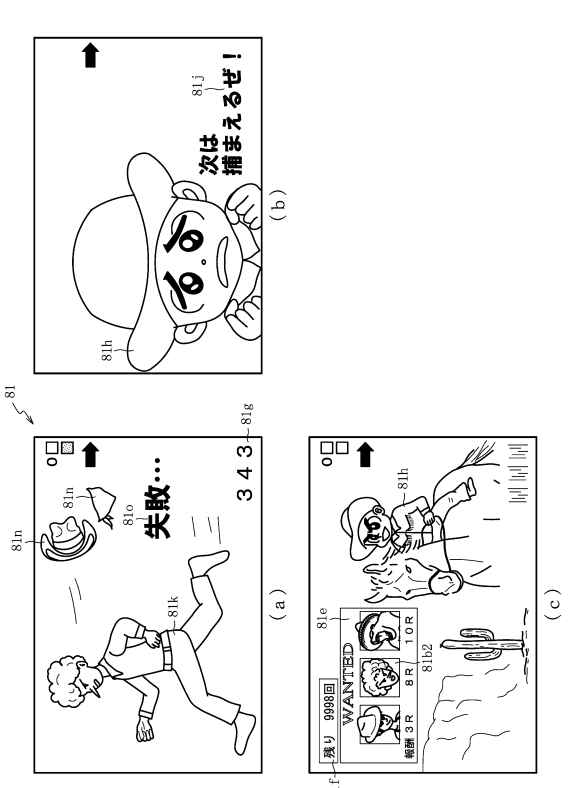
【図８０】



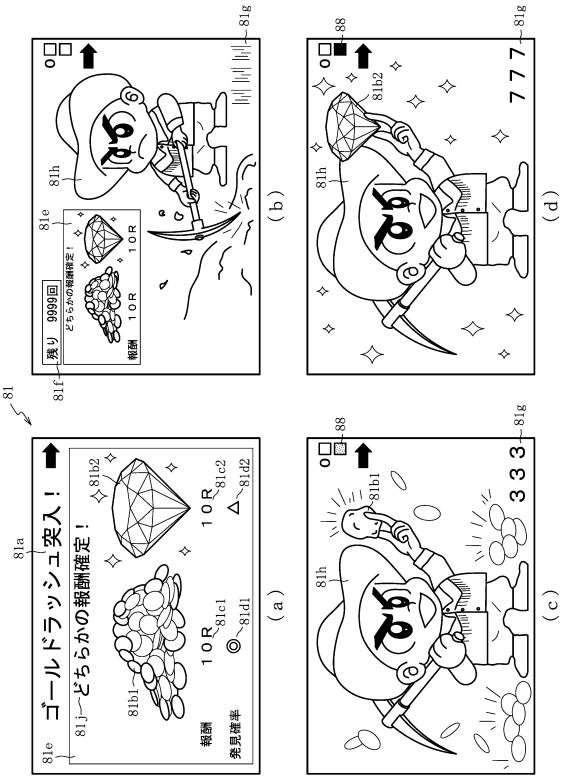
【図８１】



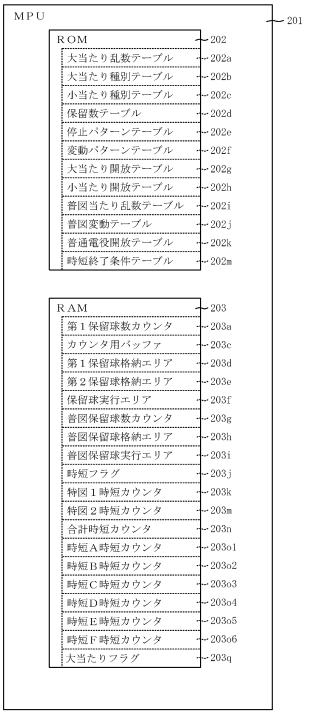
【図８２】



【図８３】



【図８４】



【図８５】

202b1

特図１大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
時短壱	0～89	90%	3R	第１時間短縮状態
時短弐	90～99	10%		第４時間短縮状態

（ａ）

202b2

特図２大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
時短参	0～99	100%	10R	第４時間短縮状態

（ｂ）

【図８６】

202c

特図２小当たり種別テーブル

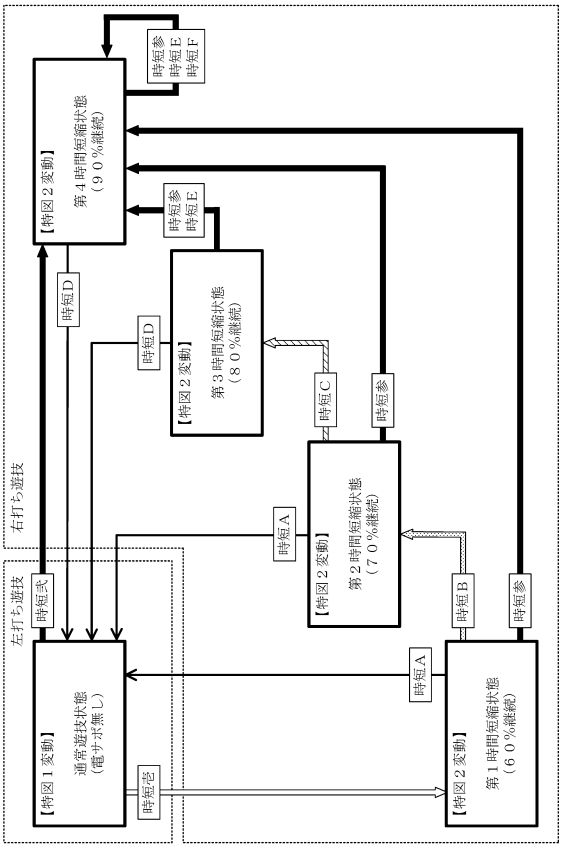
小当たり種別	特定領域通過有無	小当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
小当たりＡ	非通過	0～299	—	1R	—
時短Ａ	通過	0～43	14.7%	1+2R	通常遊技状態
時短Ｂ		44～104	20.3%	1+9R	第２時間短縮状態
時短Ｃ		105～202	32.7%	1+9R	第３時間短縮状態
時短Ｄ		203～212	3.3%	1+2R	通常遊技状態
時短Ｅ		213～246	11.3%	1+9R	第４時間短縮状態
時短Ｆ		247～299	17.7%	1+9R	第４時間短縮状態

【図８７】

遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行契機	普図確率	契動発射態様	主要入賞先	特図１変動時間（秒）	特図２変動時間（秒）	当選可能な大当たり種別	特別開放通過可能な小当たり種別	継続率	10R割合	備考
通常遊技状態	初期状態 時短A・D当選	低	左	特図１	5～190	15～190	時短壱 時短弐	—	—	—	右打ち禁止報知
第１時間短縮状態 （電サポ10000回）	時短C当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短A 時短B	約60%	約60%	右打ち報知
第２時間短縮状態 （電サポ10000回）	時短B当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短A 時短C	約70%	約70%	右打ち報知
第３時間短縮状態 （電サポ10000回）	時短C当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短D 時短E	約80%	約80%	右打ち報知
第４時間短縮状態 （電サポ10000回）	時短弐・参・E・F 当選	高	右	特図２	2～70	2～30	時短参	時短D 時短E 時短F	約90%	約90%	右打ち報知

【図８８】



【図８９】

202g

大当たり開放テーブル

遊技状態	大当たり種別	小当たり種別	開放入賞口	ラウンド回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	備考
通常遊技状態	時短壱	—	大入賞口	3回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	5個	
	時短弐	—		10回							
	時短参	—		2回	10秒		10秒				OP時間は小当たり（1R）で特定領域通過時の大当たり（2R）移行時の時間
	—	時短A		9回							
	—	時短D			5秒		5秒				
	—	時短B									
	—	時短C									
	—	時短E									
	—	時短F									
時間短縮状態	時短壱	—		3回	10秒	1秒	10秒	30秒	10個	5個	
	時短弐	—		10回	5秒		5秒				
	時短参	—		2回	10秒		10秒				OP時間は小当たり（1R）で特定領域通過時の大当たり（2R）移行時の時間
	—	時短A		9回							
	—	時短D			5秒		5秒				
	—	時短B									
	—	時短C									
	—	時短E									
	—	時短F									

【図９０】

202h

小当たり開放テーブル

遊技状態	小当たり種別	開放入賞口	開放回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	備考
通常遊技状態 時間短縮状態	小当たりA	小入賞口	10回	9秒	1.2秒	5秒	0.1秒	10個	1個	（特定領域非通過）
	時短A									・特定領域を球が通過で大当たり ・小入賞口に５個目の球が入賞したタイミングで特定領域を開放
	時短B									
	時短C									
	時短D									
	時短E									
	時短F									

【図９１】

202m

時短終了条件テーブル

大当たり種別	小当たり種別	時短回数			小当たり当選回数						移行先遊技状態	備考
		特図１時短回数	特図２時短回数	合計時短回数	時短A	時短B	時短C	時短D	時短E	時短F		
	時短A 時短D	0回	0回	0回	–	–	–	–	–	–	通常遊技状態	・時短回数による終了条件の成立時で、当該変動が大当たりの場合、小当たり当選フラグをオンにする ・小当たり当選フラグがオンの状態で、開放動作終了から5秒後に時短高確フラグをオフにする
時短芯	–	10000回	10000回	10000回	1回	1回	100回	100回	100回	100回	第１時間短縮状態	
	時短B	10000回	10000回	10000回	1回	100回	1回	100回	100回	100回	第２時間短縮状態	
–	時短C	10000回	10000回	10000回	100回	100回	100回	1回	1回	100回	第３時間短縮状態	
時短式 時短参	時短E 時短F	10000回	10000回	10000回	100回	100回	100回	1回	1回	1回	第４時間短縮状態	

【図９２】

202d1

特図１用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図１保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態	ハズレ	Aテーブル			Bテーブル
	大当たり	Cテーブル			
時間短縮状態	ハズレ	Dテーブル			
	大当たり	Eテーブル			

（ａ）

202d2

特図２用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図２保留球数
		保留なし
通常遊技状態	ハズレ	Aテーブル
	大当たり 小当たり	Cテーブル
第１時間短縮状態 第２時間短縮状態 第３時間短縮状態	ハズレ	Gテーブル
	大当たり 小当たり	Eテーブル
第４時間短縮状態	ハズレ	Dテーブル
	大当たり 小当たり	Hテーブル

（ｂ）

【図９３】

202e8

Hテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	–
E1		ミドル	–
E2		ショート	–
E3	ノーマルリーチ	–	0～99
E4	スーパーリーチ	–	–
E5	スペシャルリーチ	–	–
E6	特殊変動	–	–

【図９４】

202f4

202f3

特図２ハズレ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動
E2	非リーチ・ショート	0～9	2	高速変動(短)のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
E6	特殊変動	0～9	70	特殊変動

（ａ）

202f5

特図２大当たり用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動
E6	特殊変動	0～4	70	特殊変動
		5～9	80	特殊変動＋再変動

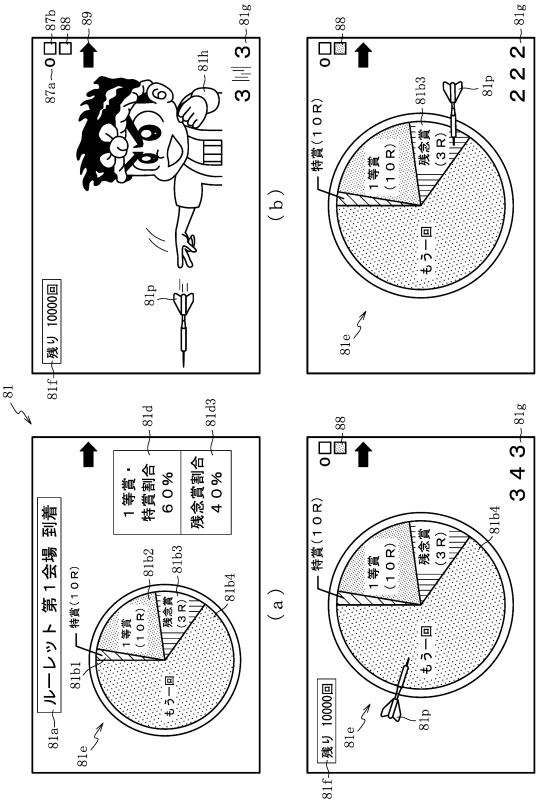
（ｂ）

特図２小当たり用変動パターンテーブル

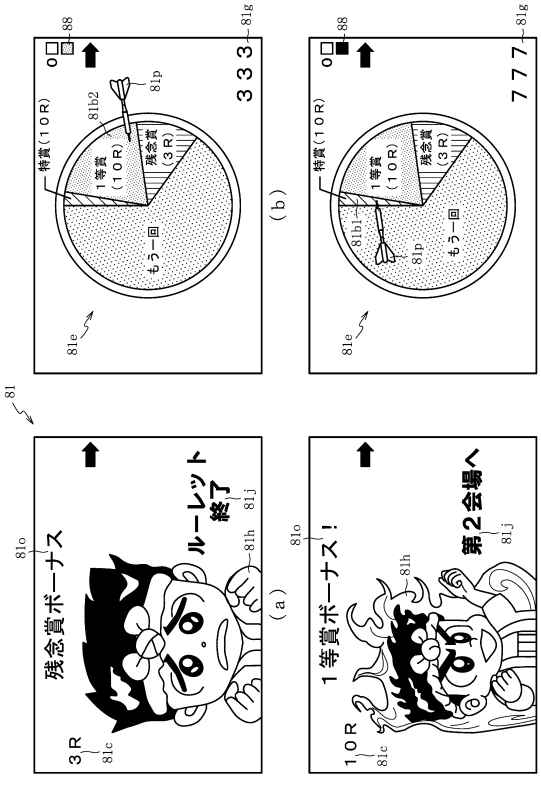
種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
E6	特殊変動	0～9	70	特殊変動

（ｃ）

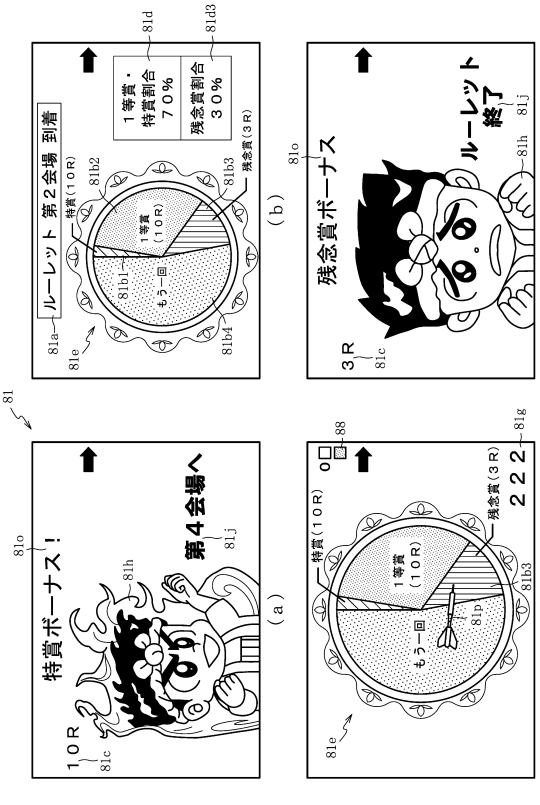
【図９５】



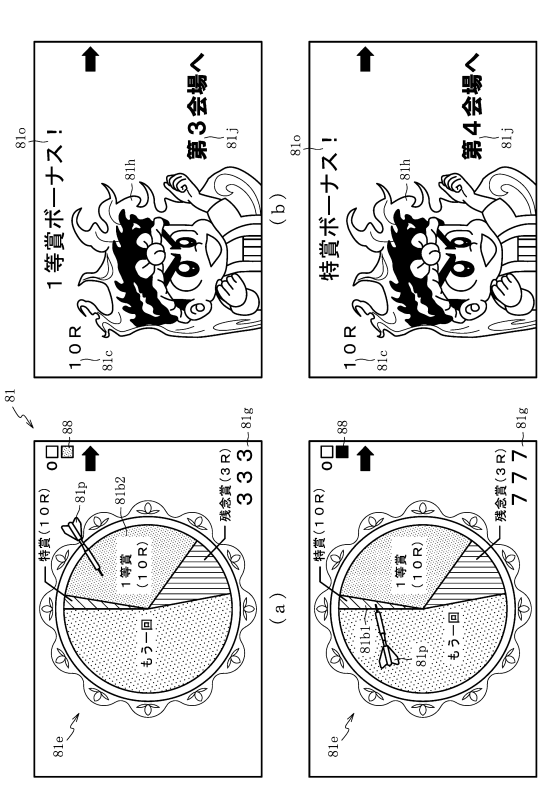
【図９６】



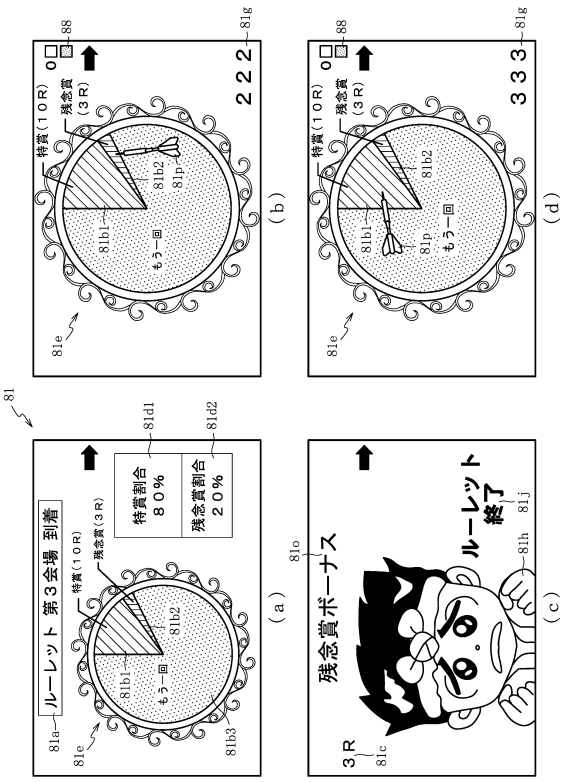
【図９７】



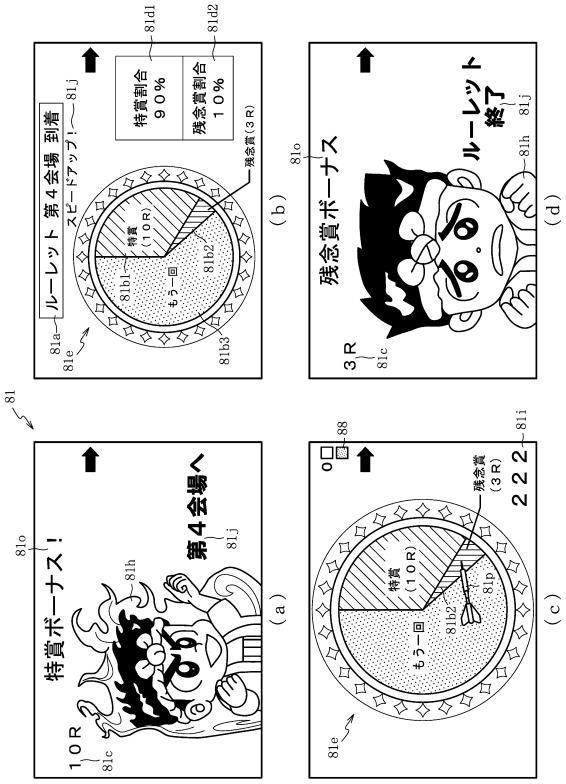
【図９８】



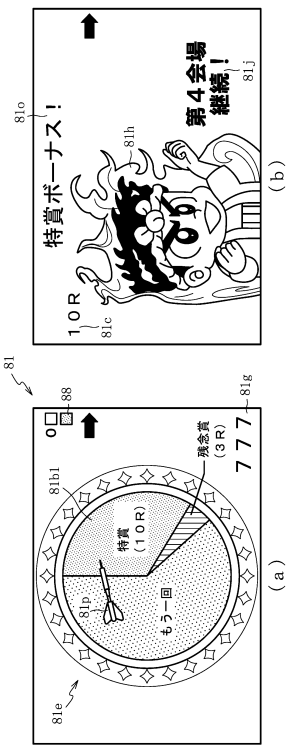
【図９９】



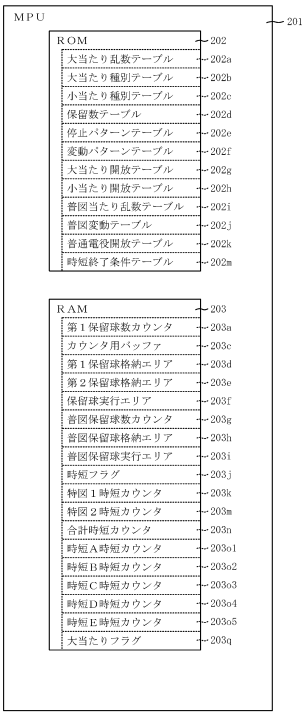
【図１００】



【図１０１】



【図１０２】



【図１０３】

202b1

特図１大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
時短壱	0～89	90%	3R	第１時間短縮状態
時短弐	90～99	10%		第３時間短縮状態

（ａ）

202b2

特図２大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
時短参	0～99	100%	10R	第３時間短縮状態

（ｂ）

【図１０４】

202c

特図２小当たり種別テーブル

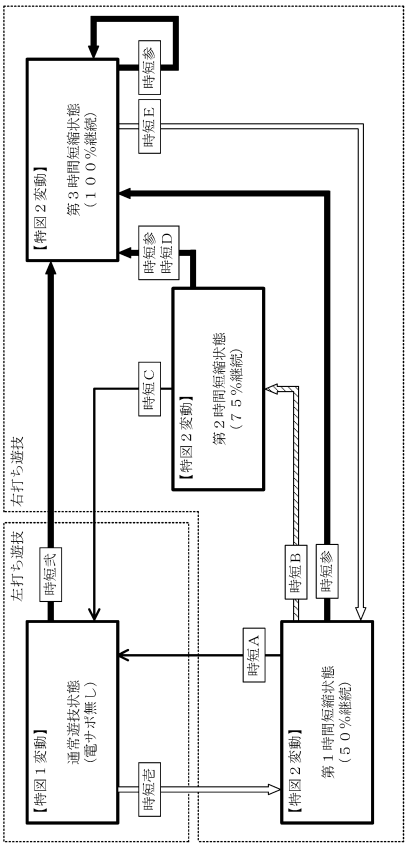
小当たり種別	特定領域通過有無	小当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
小当たりＡ	非通過	0～299	－	1R	－
時短Ａ	通過	0～52	17.7%	1+4R	通常遊技状態
時短Ｂ		53～99	15.7%	1+4R	第２時間短縮状態
時短Ｃ		100～125	8.7%	1+6R	通常遊技状態
時短Ｄ		126～199	24.7%	1+6R	第３時間短縮状態
時短Ｅ		200～299	33.3%	1+9R	第３時間短縮状態

【図１０５】

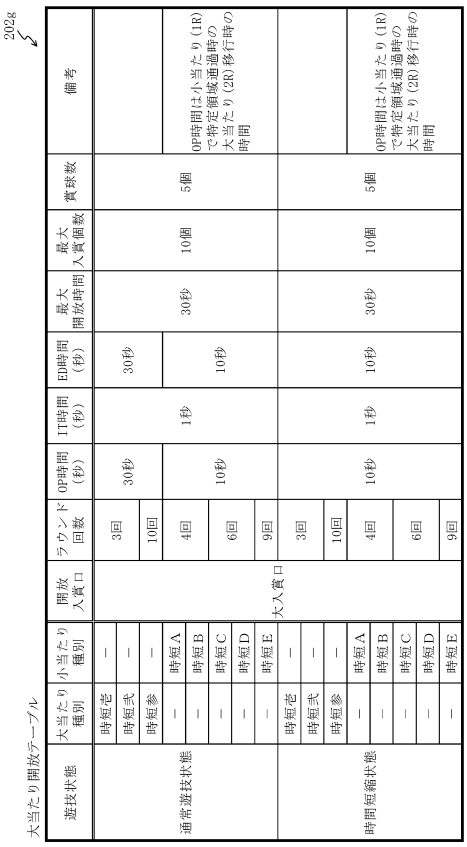
遊技状態別遊技付属

遊技状態	移行契機	普図確率	変動補助装置	主要入賞先	特図１変動時間（秒）	特図２変動時間（秒）	当選可能な大当たり種別	特別領域通過可能な小当たり種別	継続率	特定領域通過ラウンド数	備考
通常遊技状態	初期状態 時短Ａ・Ｃ当選	低	左	特図１	5～190	15～190	時短壱 時短弐	－	－	－	右打ち禁止報知
第１時間短縮状態 （電サポ10000回）	時短弐・Ｅ当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短Ａ 時短Ｂ	約50%	5R	右打ち報知
第２時間短縮状態 （電サポ10000回）	時短Ｂ当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短Ｃ 時短Ｄ	約75%	7R	右打ち報知
第３時間短縮状態 （電サポ10000回）	時短弐・参・Ｄ当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短Ｅ	100%	10R	右打ち報知

【図１０６】



【図１０７】

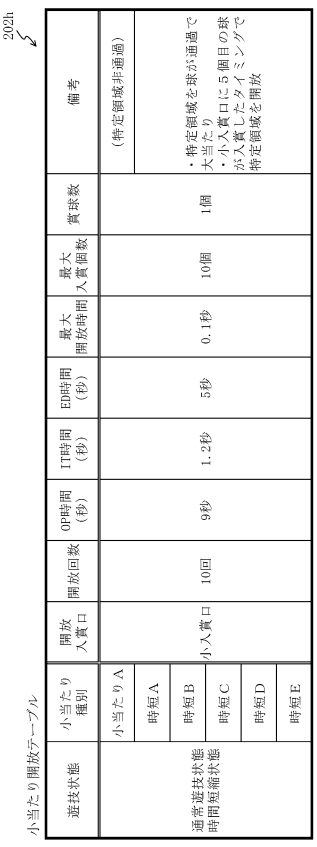


202g

大当たり開放テーブル

遊技状態	大当たり種別	小当たり種別	開放入賞口	ラウンド回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	備考
通常遊技状態	時短壱	—	大入賞口	3回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	5個	
	時短弐	—		10回							
	時短参	—		4回	10秒		10秒				0P時間は小当たり（1R）で特定領域通過時の大当たり（2R）移行時の時間
	—	時短A									
	—	時短B		6回							
	—	時短C		9回							
	—	時短D									
	—	時短E									
時間短縮状態	時短壱	—		3回	30秒	1秒	10秒	30秒	10個	5個	
	時短弐	—		10回							
	時短参	—		4回	10秒		10秒				0P時間は小当たり（1R）で特定領域通過時の大当たり（2R）移行時の時間
	—	時短A									
	—	時短B		6回							
	—	時短C		9回							
	—	時短D									
	—	時短E									

【図１０８】

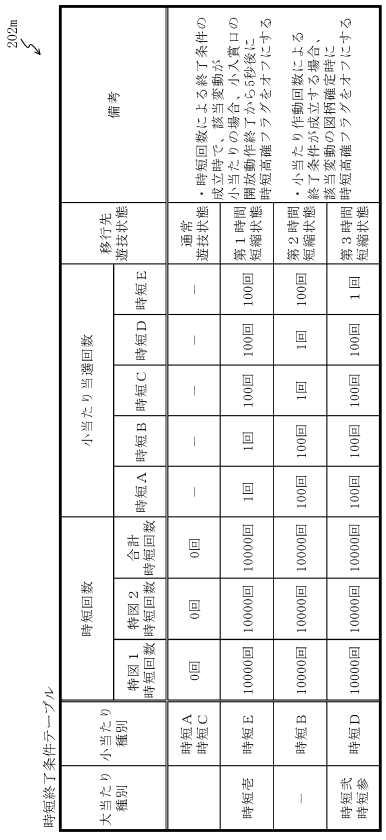


202h

小当たり開放テーブル

遊技状態	小当たり種別	開放入賞口	開放回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	備考
通常遊技状態 時間短縮状態	小当たりA	小入賞口	10回	9秒	1.2秒	5秒	0.1秒	10個	1個	（特定領域非通過） ・特定領域を球が通過で大当たり ・小入賞口に５個目の球が入賞したタイミングで特定領域を開放
	時短A									
	時短B									
	時短C									
	時短D									
	時短E									

【図１０９】



202m

時短終了条件テーブル

大当たり種別	小当たり種別	時短回数 特図１時短回数	時短回数 特図２時短回数	時短回数 合計時短回数	小当たり当選回数 時短A	時短B	時短C	時短D	時短E	移行先遊技状態	備考
	時短A 時短C	0回	0回	0回	—	—	—	—	—	通常遊技状態	・時短回数による終了条件の成立時で、該当変動が小当たりの場合、小入賞口の開放動作終了から5秒後に時短高確フラグをオフにする
時短壱	時短E	10000回	10000回	10000回	1回	1回	100回	100回	100回	第１時間短縮状態	
—	時短B	10000回	10000回	10000回	100回	100回	1回	1回	100回	第２時間短縮状態	・小当たり作動回数による終了条件が成立する場合、該当変動の図柄確定時に時短高確フラグをオフにする
時短弐 時短参	時短D	10000回	10000回	10000回	100回	100回	100回	100回	1回	第３時間短縮状態	

【図１１０】

特図１用保留数テーブル

202d1

遊技状態	当否	特図１保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態	ハズレ	Aテーブル			Bテーブル
	大当たり	Cテーブル			
時間短縮状態	ハズレ	Dテーブル			
	大当たり	Eテーブル			

（ａ）

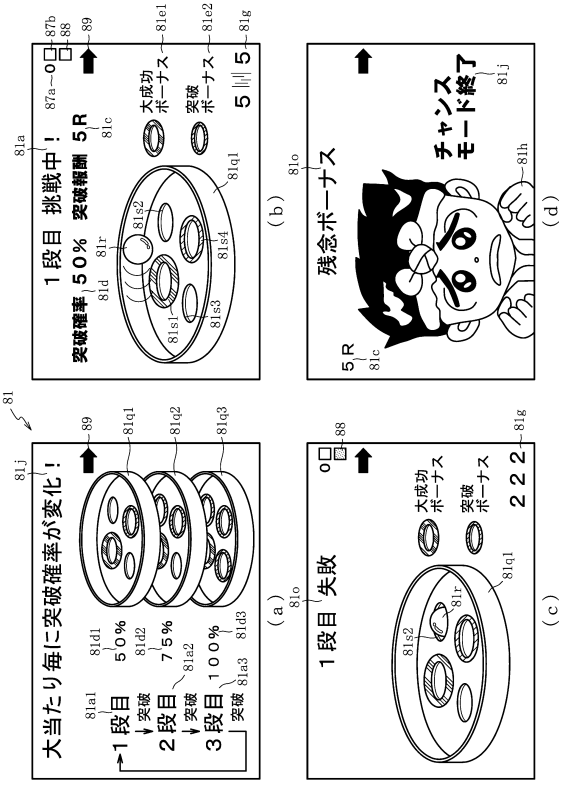
特図２用保留数テーブル

202d2

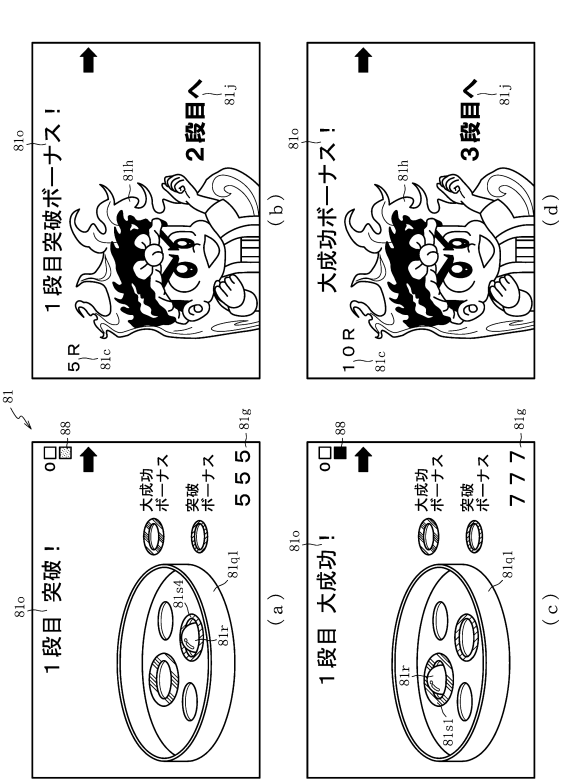
遊技状態	当否	特図２保留球数
		保留なし
通常遊技状態	ハズレ	Aテーブル
	大当たり 小当たり	Cテーブル
時間短縮状態	ハズレ	Gテーブル
	大当たり 小当たり	Eテーブル

（ｂ）

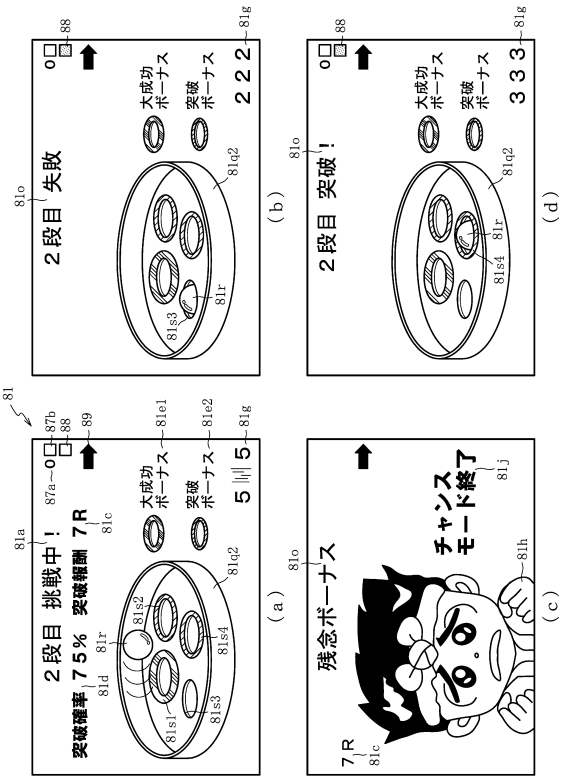
【図１１１】



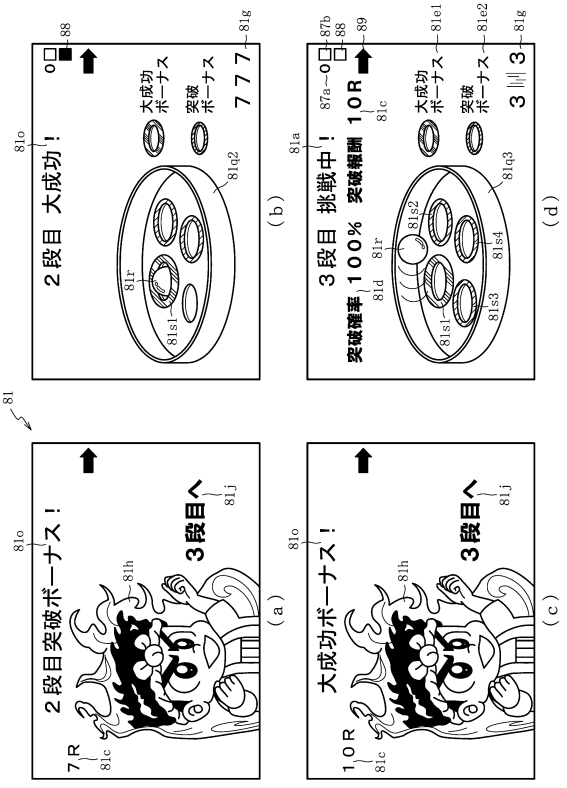
【図１１２】



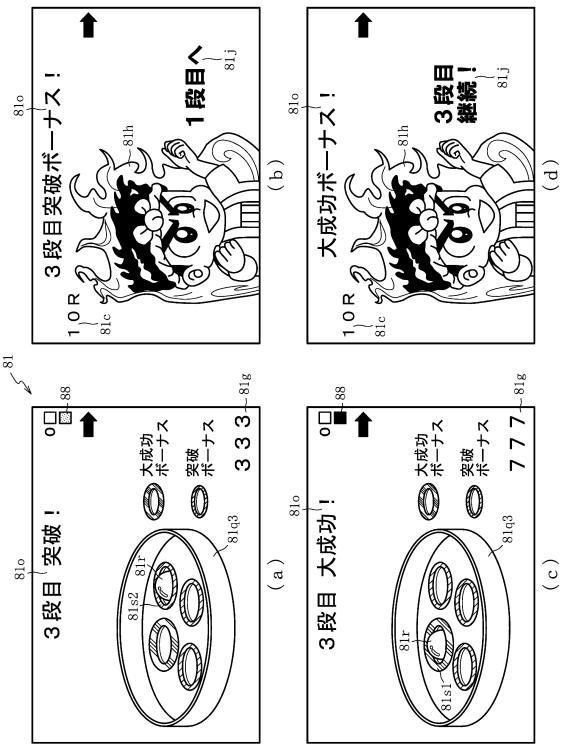
【図１１３】



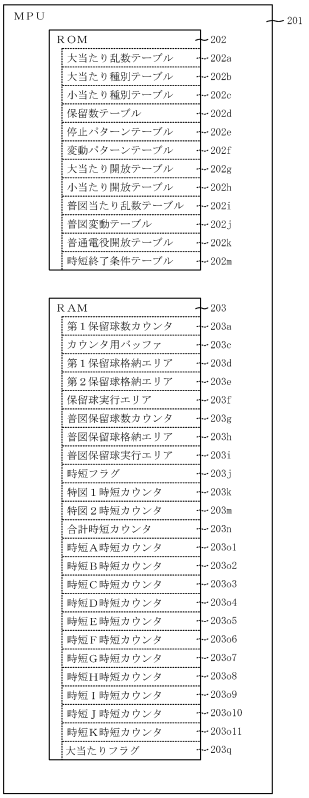
【図１１４】



【図１１５】



【図１１６】



【図１１７】

202b1

特図１大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
時短壱	0～49	50%	3R	第１時間短縮状態
時短弐	50～99	50%		第６時間短縮状態

（ａ）

202b2

特図２大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
時短参	0～99	100%	10R	第５時間短縮状態

（ｂ）

【図１１８】

202c

特図２小当たり種別テーブル

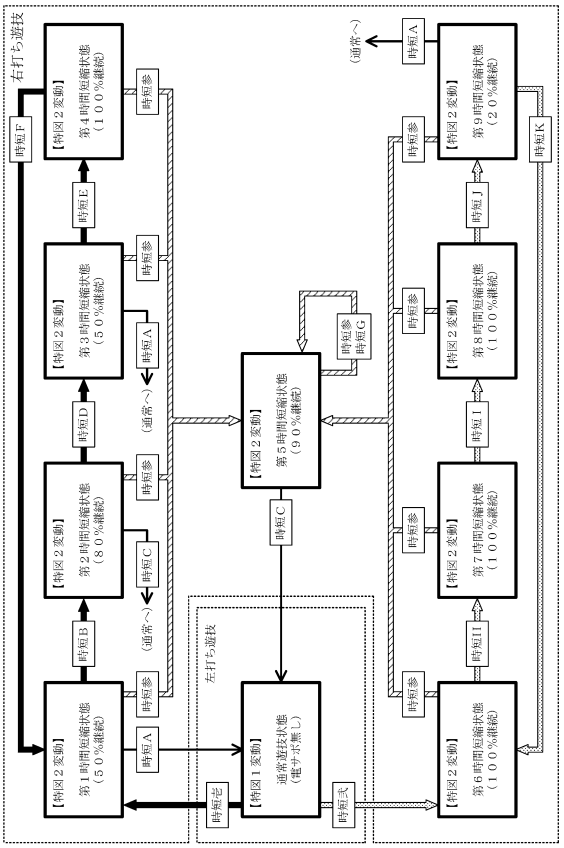
小当たり種別	特定領域通過有無	小当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
小当たりＡ	非通過	0～299	—	1R	—
時短Ａ	通過	0～32	11.0%	1+2R	通常遊技状態
時短Ｂ		33～59	9.0%	1+9R	第２時間短縮状態
時短Ｃ		60～67	2.7%	1+2R	通常遊技状態
時短Ｄ		68～93	8.7%	1+9R	第３時間短縮状態
時短Ｅ		94～120	9.0%	1+9R	第４時間短縮状態
時短Ｆ		121～124	1.3%	1+9R	第１時間短縮状態
時短Ｇ		125～189	21.7%	1+9R	第５時間短縮状態
時短Ｈ		190～225	12.0%	1+9R	第７時間短縮状態
時短Ｉ		226～261	12.0%	1+9R	第８時間短縮状態
時短Ｊ		262～297	12.0%	1+9R	第９時間短縮状態
時短Ｋ		298～299	0.7%	1+9R	第６時間短縮状態

【図１１９】

遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行契機	常図確率	演出発射態様	主要入賞先	特図１変動時間（秒）	特図２変動時間（秒）	当選可能な大当たり種別	特別領域通過可能な小当たり種別	継続率	備考
通常遊技状態	初期状態 時短Ａ・Ｃ当選	低	左	特図１	5～190	15～190	時短壱 時短弐	—	—	右打ち禁止報知
第１時間短縮状態 （電サポ10000回）	時短壱・Ｆ当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短Ａ 時短Ｂ	約50%	右打ち報知
第２時間短縮状態 （電サポ10000回）	時短Ｂ当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短Ｃ 時短Ｄ	約80%	右打ち報知
第３時間短縮状態 （電サポ10000回）	時短Ｄ当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短Ａ 時短Ｅ	約50%	右打ち報知
第４時間短縮状態 （電サポ10000回）	時短Ｅ当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短Ｆ	100%	右打ち報知
第５時間短縮状態 （電サポ10000回）	時短参・Ｇ当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短Ｃ 時短Ｇ	約90%	右打ち報知
第６時間短縮状態 （電サポ10000回）	時短弐・Ｋ当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短Ｈ	100%	右打ち報知
第７時間短縮状態 （電サポ10000回）	時短Ｈ当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短Ｉ	100%	右打ち報知
第８時間短縮状態 （電サポ10000回）	時短Ｉ当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短Ｊ	100%	右打ち報知
第９時間短縮状態 （電サポ10000回）	時短Ｊ当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短Ａ 時短Ｋ	約20%	右打ち報知

【図１２０】



【図１２１】

202g

大当たり開放テーブル

遊技状態	大当たり種別	小当たり種別	開放入賞口	ラウンド回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	備考
通常遊技状態	時短壱	—	大入賞口	3回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	5個	OP時間は小当たり（1R）で特定領域通過時の大当たり（2R）移行時の時間
	時短弐	—		10回							
	時短参	—		2回							
	—	時短Ａ		9回	10秒		10秒				
	—	時短Ｃ									
	—	時短Ｂ									
	—	時短Ｄ									
	—	時短Ｅ									
	—	時短Ｆ									
	—	時短Ｇ									
	—	時短Ｈ									
	—	時短Ｉ									
	—	時短Ｊ									
	—	時短Ｋ									
時間短縮状態	時短壱	—	大入賞口	3回	10秒	1秒	10秒	30秒	10個	5個	OP時間は小当たり（1R）で特定領域通過時の大当たり（2R）移行時の時間
	時短弐	—		10回							
	時短参	—		2回							
	—	時短Ａ		9回	10秒		10秒				
	—	時短Ｃ									
	—	時短Ｂ									
	—	時短Ｄ									
	—	時短Ｅ									
	—	時短Ｆ									
	—	時短Ｇ									
	—	時短Ｉ									
	—	時短Ｊ									
	—	時短Ｋ									

【図１２２】

202h

小当たりテーブル

遊技状態	小当たり種別	開放入賞口	開放回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	備考
通常遊技状態 時間短縮状態	小当たりＡ	小入賞口	10回	9秒	1.2秒	5秒	0.1秒	10個	1個	（特定領域非通過） ・特定領域を球が通過で大当たり ・小入賞口に５個目の球が入賞したタイミングで特定領域を開放
	時短Ａ									
	時短Ｂ									
	時短Ｃ									
	時短Ｄ									
	時短Ｅ									
	時短Ｆ									
	時短Ｇ									
	時短Ｈ									
	時短Ｉ									
	時短Ｊ									
	時短Ｋ									

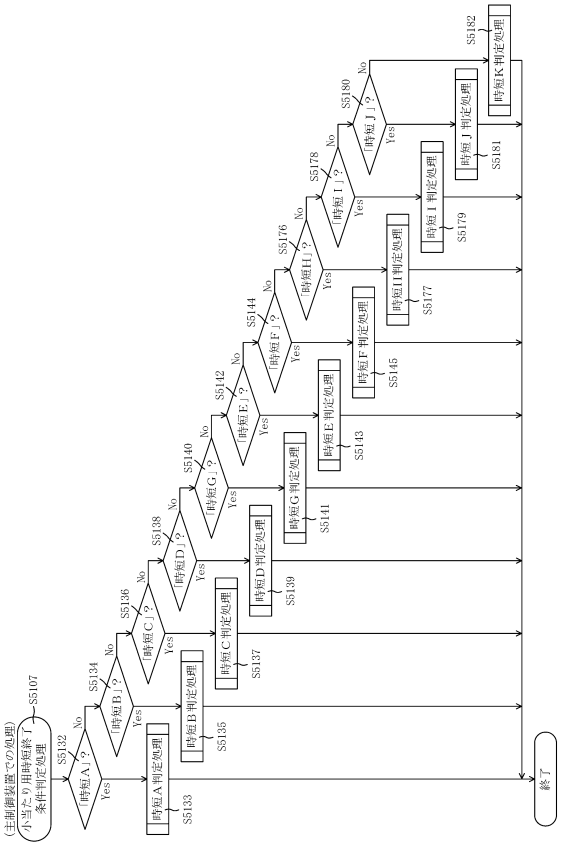
【図１２３】

202m

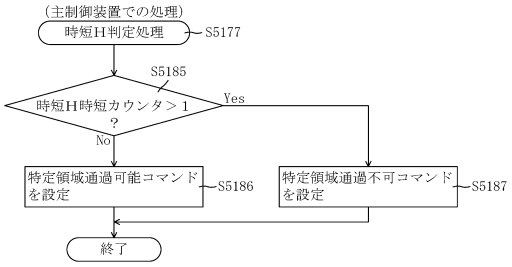
時短終了条件テーブル

大当たり種別	小当たり種別	時短回数			小当たり当選回数										移行先遊技状態
		時短1 時短回数	時短2 時短回数	合計 時短回数	時短A	時短B	時短C	時短D	時短E	時短F	時短G	時短H	時短I	時短J	時短K
	時短A 時短C	0回	0回	0回	—	1回	—	—	—	—	—	—	—	—	—
時短壱	時短F	100000回	100000回	100000回	1回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	第1時間短縮状態
—	時短B	100000回	100000回	100000回	100回	100回	1回	1回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	第2時間短縮状態
—	時短D	100000回	100000回	100000回	1回	100回	100回	100回	1回	100回	100回	100回	100回	100回	第3時間短縮状態
—	時短E	100000回	100000回	100000回	100回	100回	100回	100回	100回	1回	100回	100回	100回	100回	第4時間短縮状態
時短参	時短G	100000回	100000回	100000回	100回	100回	1回	100回	100回	100回	1回	100回	100回	100回	第5時間短縮状態
時短弐	時短K	100000回	100000回	100000回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	1回	100回	100回	第6時間短縮状態
—	時短H	100000回	100000回	100000回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	1回	100回	第7時間短縮状態
—	時短I	100000回	100000回	100000回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	1回	第8時間短縮状態
—	時短J	100000回	100000回	100000回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	100回	第9時間短縮状態

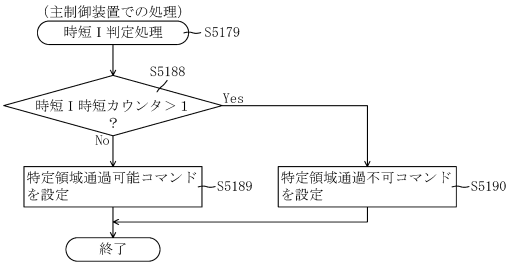
【図１２４】



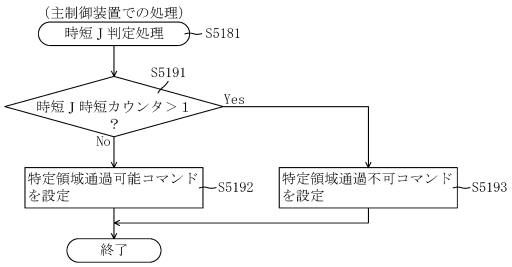
【図１２５】



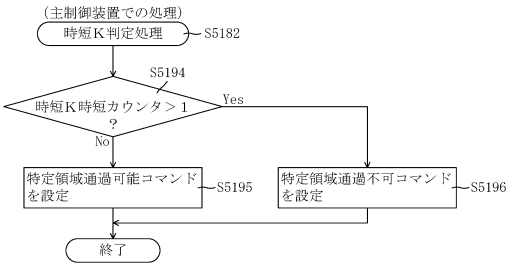
【図１２６】



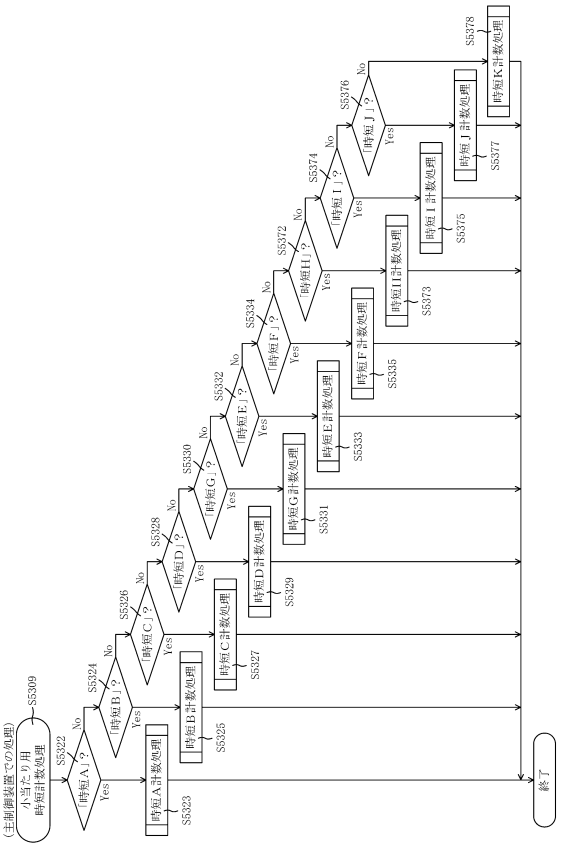
【図１２７】



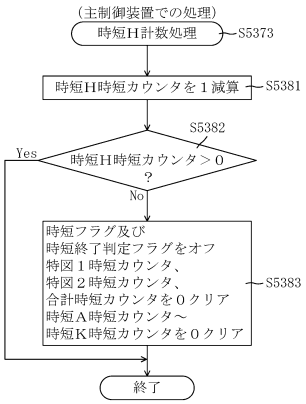
【図１２８】



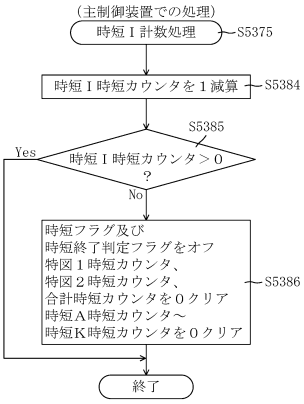
【図１２９】



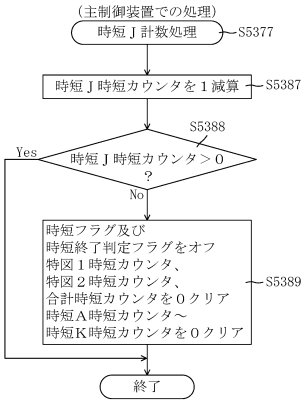
【図１３０】



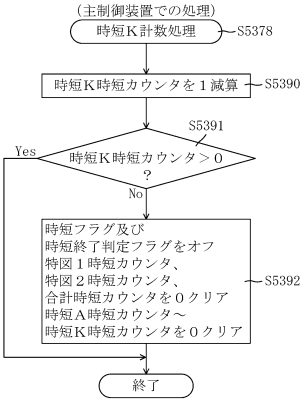
【図１３１】



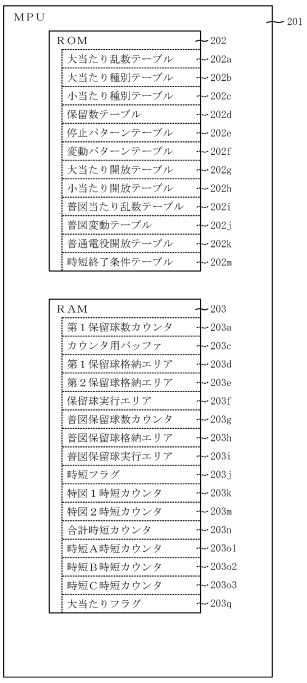
【図１３２】



【図１３３】



【図１３４】



【図１３５】

202b1

特図１大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
時短壱	0～32	33%	3R	第１時間短縮状態
時短弐	33～65	33%		第２時間短縮状態
時短参	66～99	34%		第３時間短縮状態

（ａ）

202b2

特図２大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
時短四	0～99	100%	10R	第３時間短縮状態

（ｂ）

【図１３６】

202c

特図２小当たり種別テーブル

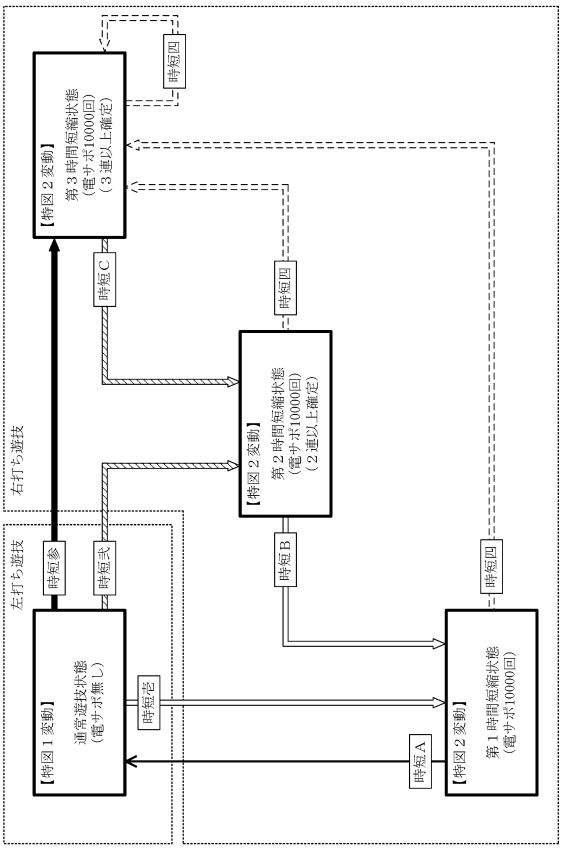
小当たり種別	特定領域通過有無	小当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
小当たりＡ	非通過	0～299	—	1R	—
時短Ａ	通過	0～99	33．3%	1+9R	通常遊技状態
時短Ｂ		100～199	33．3%	1+9R	第１時間短縮状態
時短Ｃ		200～299	33．3%	1+9R	第２時間短縮状態

【図１３７】

遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行契機	普図確率	羽根釘密度	主要入賞先	特図１変動時間（秒）	特図２変動時間（秒）	当選可能な大当たり種別	特別領域通過有無小当たり種別	継続率	備考
通常遊技状態	初期状態 時短Ａ当選	低	左	特図１	5～190	15～190	時短壱 時短弐 時短参	—	—	右打ち禁止報知
第１時間短縮状態 （電サポ10000回）	時短壱・Ｂ当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短四	時短Ａ	6%	右打ち報知
第２時間短縮状態 （電サポ10000回）	時短弐・Ｃ当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短四	時短Ｂ	100%	右打ち報知
第３時間短縮状態 （電サポ10000回）	時短参・四当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短四	時短Ｃ	100%	右打ち報知

【図１３８】



【図１３９】

202g

大当たり開放テーブル

遊技状態	大当たり種別	小当たり種別	開放入賞口	ラウンド回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	備考
通常遊技状態	時短壱	—	大入賞口	3回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	5個	
	時短弐	—									
	時短参	—		10回							OP時間は小当たり（1R）で特定領域通過時の大当たり（2R）移行時の時間
	時短四	—		9回	10秒		10秒				
	—	時短A									
	—	時短B									
	—	時短C									
時間短縮状態	時短壱	—		3回		1秒	10秒	30秒	10個	5個	
	時短弐	—									
	時短参	—		10回	10秒						OP時間は小当たり（1R）で特定領域通過時の大当たり（2R）移行時の時間
	時短四	—		9回							
	—	時短A									
	—	時短B									
	—	時短C									

【図１４０】

202h

小当たり開放テーブル

遊技状態	小当たり種別	開放入賞口	開放回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	備考
通常遊技状態 時間短縮状態	小当たりA	小入賞口	10回	9秒	1.2秒	5秒	0.1秒	10個	1個	（特定領域非通過）
	時短A									・特定領域を球が通過で大当たり ・小入賞口に５個目の球が入賞したタイミングで特定領域を開放
	時短B									
	時短C									

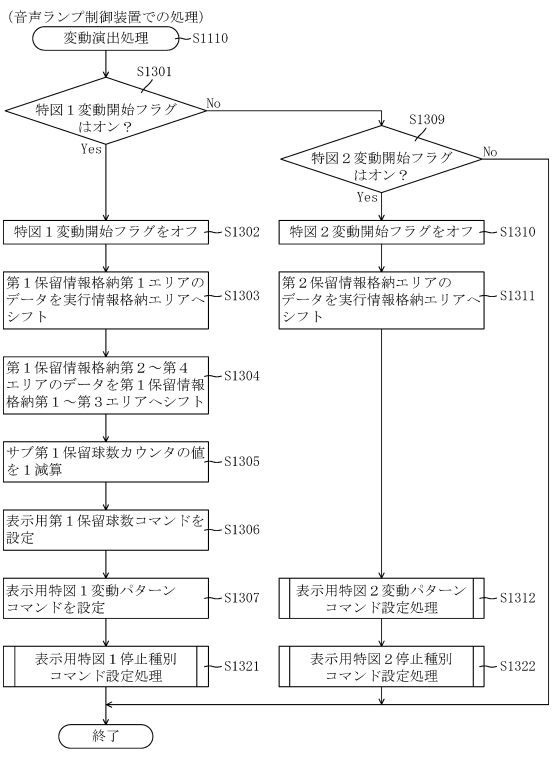
【図１４１】

202m

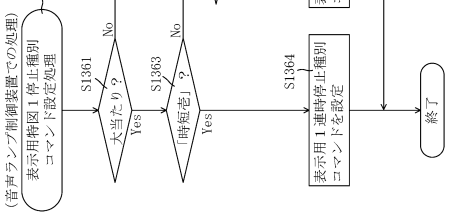
時短終了条件テーブル

大当たり種別	小当たり種別	時短回数			小当たり当選回数			移行先遊技状態	備考
		特図１時短回数	特図２時短回数	合計時短回数	時短A	時短B	時短C		
—	時短A	0回	0回	0回	—	—	—	通常遊技状態	・時短回数による終了条件の成立時で、該当変動が小当たりの場合、小入賞口の開放動作終了から5秒後に時短高確フラグをオフにする
時短壱	時短B	10000回	100000回	10000回	1回	100回	100回	第１時間短縮状態	
時短弐	時短C	10000回	10000回	10000回	100回	1回	100回	第２時間短縮状態	・小当たり作動回数による終了条件が成立する場合、該当変動の図柄確定時に時短高確フラグをオフにする
時短参 時短四	—	10000回	10000回	10000回	100回	100回	1回	第３時間短縮状態	

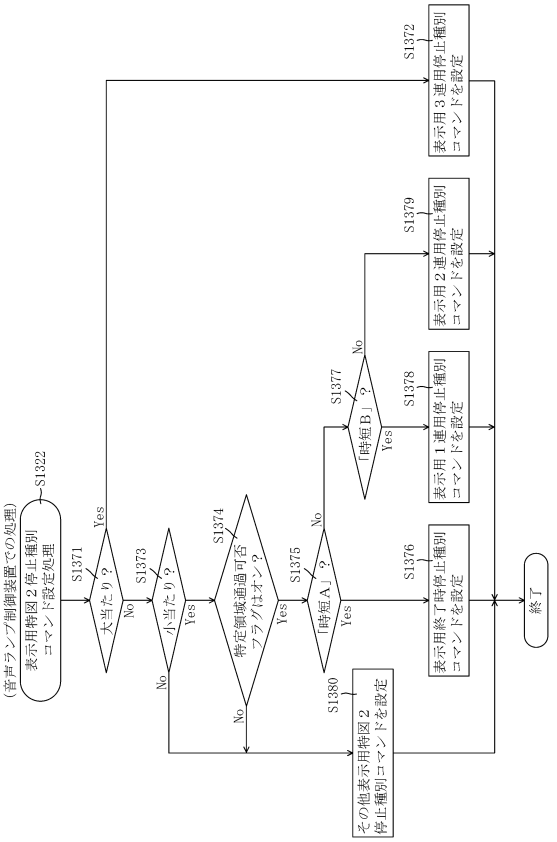
【図１４２】



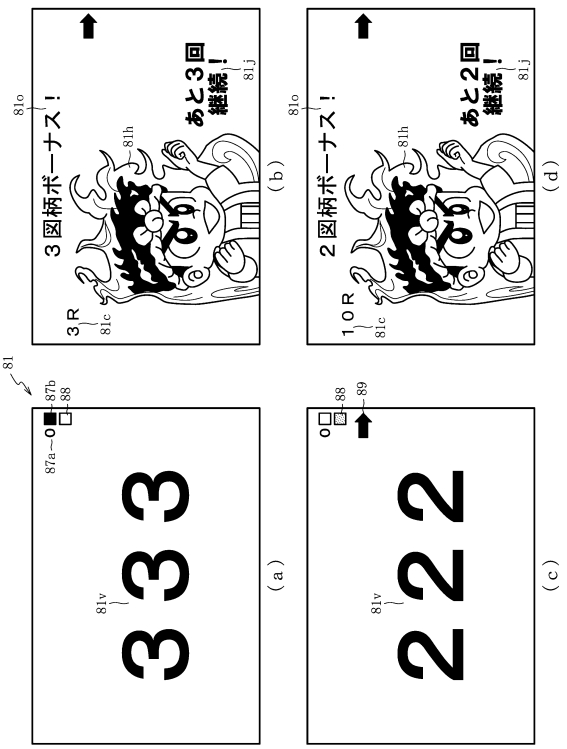
【図１４３】



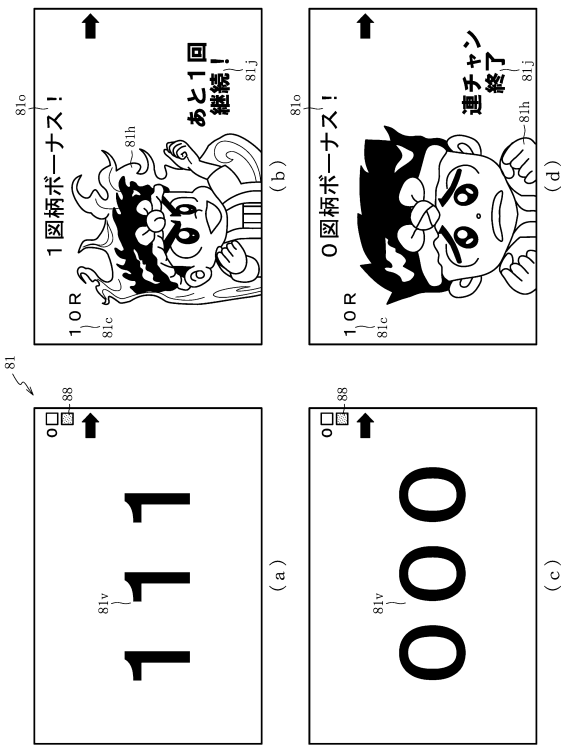
【図１４４】



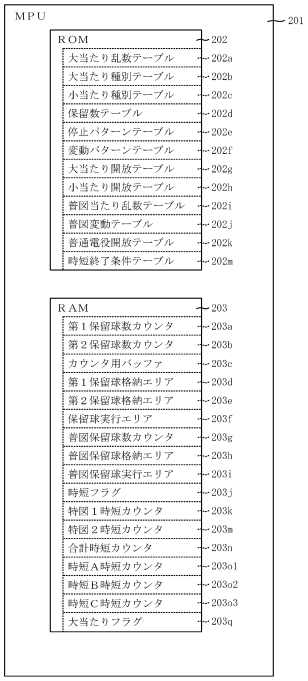
【図１４５】



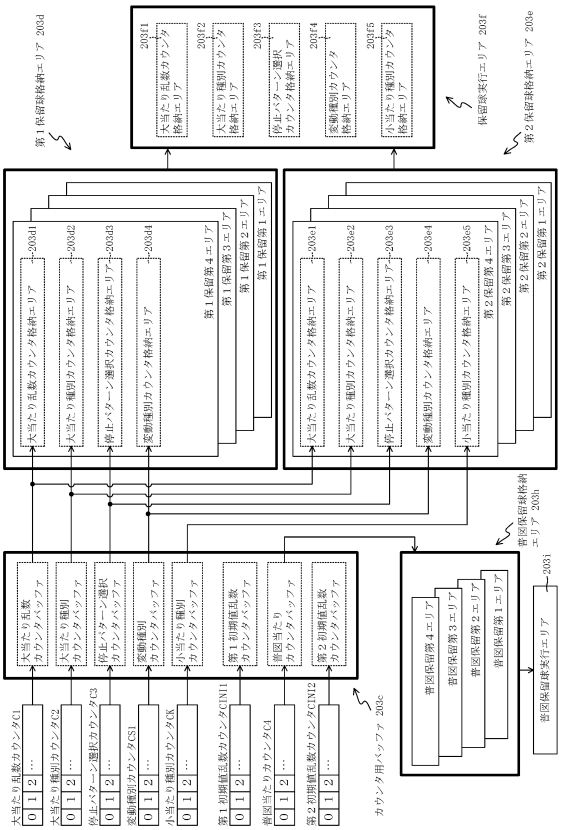
【図１４６】



【図１４７】



【図１４８】



【図１４９】

特図１大当たり乱数テーブル 202a1

設定値	大当たり乱数カウンタの値（0～9999）					
	大当たり		小当たり		ハズレ	
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0～31	32個	－	0個	32～9999	9968個
2	0～33	34個	－	0個	34～9999	9966個
3	0～35	36個	－	0個	36～9999	9964個

（ａ）

特図２大当たり乱数テーブル 202a2

設定値	大当たり乱数カウンタの値（0～9999）					
	大当たり		小当たり		ハズレ	
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0～31	32個	32～301	270個	302～9999	9698個
2	0～33	34個	34～303	270個	304～9999	9696個
3	0～35	36個	36～305	270個	306～9999	9694個

（ｂ）

【図１５０】

特図１大当たり種別テーブル 202b1

大当たり種別	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
時短壱	0～29	30%	10R	第１時間短縮状態
時短弐	30～99	70%		第２時間短縮状態

（ａ）

特図２大当たり種別テーブル 202b2

大当たり種別	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
時短参	0～99	100%	10R	第２時間短縮状態

（ｂ）

【図１５１】

202c

特図２小当たり種別テーブル

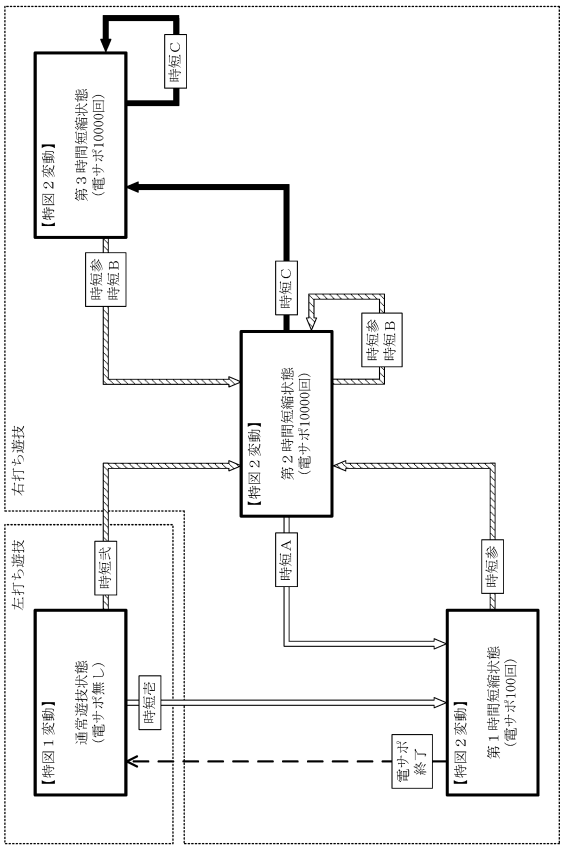
小当たり種別	特定領域通過有無	小当たり種別カウンタC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
小当たりA	非通過	0～299	—	1R	—
時短A	通過	0～99	33.3%	1+9R	第１時間短縮状態
時短B		100～265	55.3%	1+9R	第２時間短縮状態
時短C		266～299	11.3%	1+9R	第３時間短縮状態

【図１５２】

遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行契機	普図確率	始動入賞作態様	主要入賞先	特図１変動時間（秒）	特図２変動時間（秒）	当選可能な大当たり種別	特別領域通過可能な小当たり種別	次回大当たり確定割合	備考
通常遊技状態	初期状態 時間短縮状態 終了	低	左	特図１	5～190	15～190	時短壱 時短弐	—	約70%	右打ち禁止報知
第１時間短縮状態 （電サポ100回）	時短壱・A当選	高	右	特図２	15～190	5～190	時短参	—	100%	右打ち報知
第２時間短縮状態 （電サポ10000回）	時短弐・参・B当選	高	右	特図２	15～190	5～190	時短参	時短A 時短B 時短C	約70%	右打ち報知
第３時間短縮状態 （電サポ10000回）	時短C当選	高	右	特図２	15～190	5～190	時短参	時短B 時短C	100%	右打ち報知

【図１５３】



【図１５４】

202d

大当たり開放テーブル

遊技状態	大当たり種別	小当たり種別	開放入賞口	ラウンド回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	備考
通常遊技状態	時短壱	—	大入賞口	10回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	5個	OP時間は小当たり（1R）で特定領域通過時の大当たり（2R）移行時の時間
	時短弐	—									
	時短参	—		9回	10秒		10秒				
		時短A									
		時短B									
		時短C									
時間短縮状態	時短壱	—		10回	10秒	1秒	10秒	30秒	10個	5個	OP時間は小当たり（1R）で特定領域通過時の大当たり（2R）移行時の時間
	時短弐	—									
	時短参	—		9回							
		時短A									
		時短B									
		時短C									

【図１５５】

202n

小当たり開放テーブル

遊技状態	小当たり種別	開放入賞口	開放回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	備考
通常遊技状態 時間短縮状態	小当たりＡ	小入賞口	10回	9秒	1.2秒	5秒	0.1秒	10個	1個	（特定領域非通過） ・特定領域を球が通過で大当たり ・小入賞口に５個目の球が入賞したタイミングで特定領域を開放
	時短Ａ									
	時短Ｂ									
	時短Ｃ									

【図１５６】

202m

時短終了条件テーブル

大当たり種別	小当たり種別	時短回数 特図１時短回数	時短回数 特図２時短回数	時短回数 合計時短回数	小当たり当選回数 時短Ａ	小当たり当選回数 時短Ｂ	小当たり当選回数 時短Ｃ	移行先遊技状態	備考
時短壱	時短Ａ	100回	100回	100回	100回	100回	100回	第１時間短縮状態	・時短回数による終了条件の成立時で、該当変動が小当たりの場合、小入賞口の開放動作終了から5秒後に時短高確フラグをオフにする
時短弐 時短参	時短Ｂ	10000回	10000回	10000回	1回	1回	1回	第２時間短縮状態	・小当たり作動回数による終了条件が成立する場合、該当変動の図柄確定時に時短高確フラグをオフにする
－	時短Ｃ	10000回	10000回	10000回	100回	1回	1回	第３時間短縮状態	

【図１５７】

202d1

特図１用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図１保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態	ハズレ	Ａテーブル			Ｂテーブル
	大当たり	Ｃテーブル			
時間短縮状態	ハズレ	Ａテーブル			
	大当たり	Ｃテーブル			

（ａ）

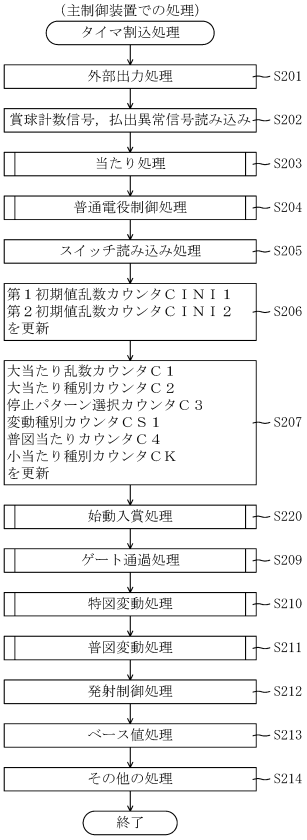
202d2

特図２用保留数テーブル

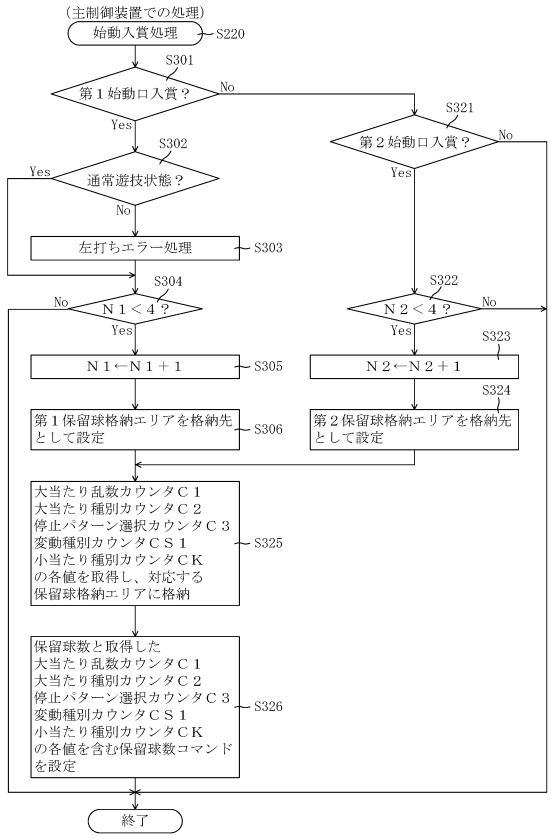
遊技状態	当否	特図２保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態	ハズレ	Ａテーブル			Ｂテーブル
	大当たり 小当たり	Ｃテーブル			
時間短縮状態	ハズレ	Ａテーブル	Ｂテーブル		
	大当たり 小当たり	Ｃテーブル			

（ｂ）

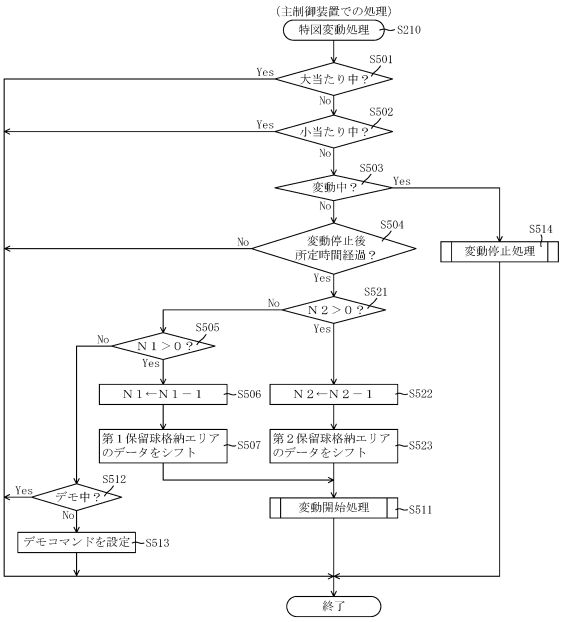
【図１５８】



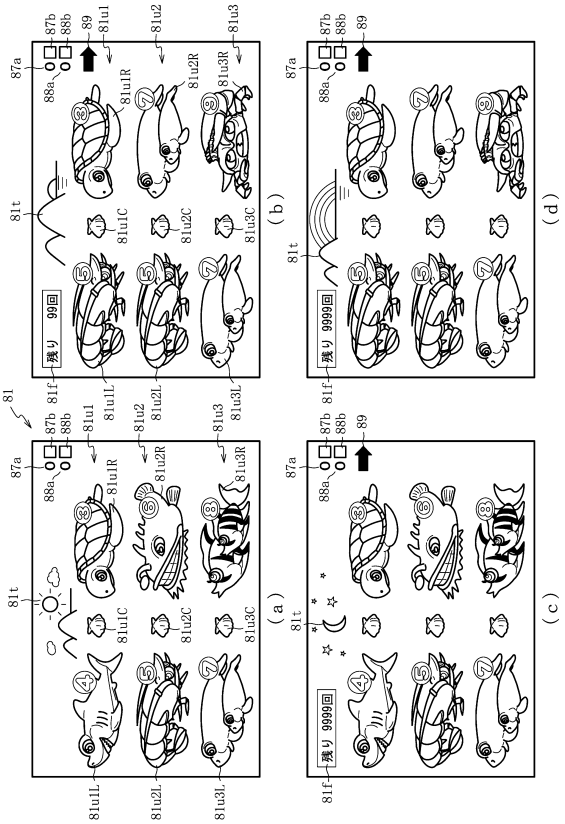
【図１５９】



【図１６０】



【図１６１】

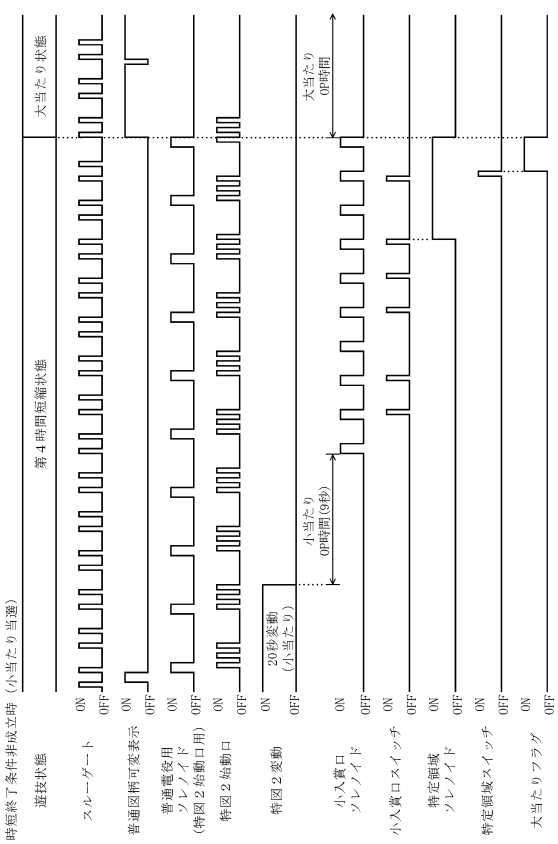


【図１６２】

普通電役開放テーブル　202k

大当たり種別	小当たり種別	遊技状態	開放回数	開放時間	インターバル時間
－	－	通常遊技状態	－	－	－
時短壱 時短弐 時短参	時短Ａ 時短Ｂ 時短Ｃ 時短Ｄ	第１時間短縮状態 第２時間短縮状態 第３時間短縮状態	1回	5.8秒	－
－	時短Ｅ	第４時間短縮状態	10回	0.5秒	3.0秒

【図１６３】

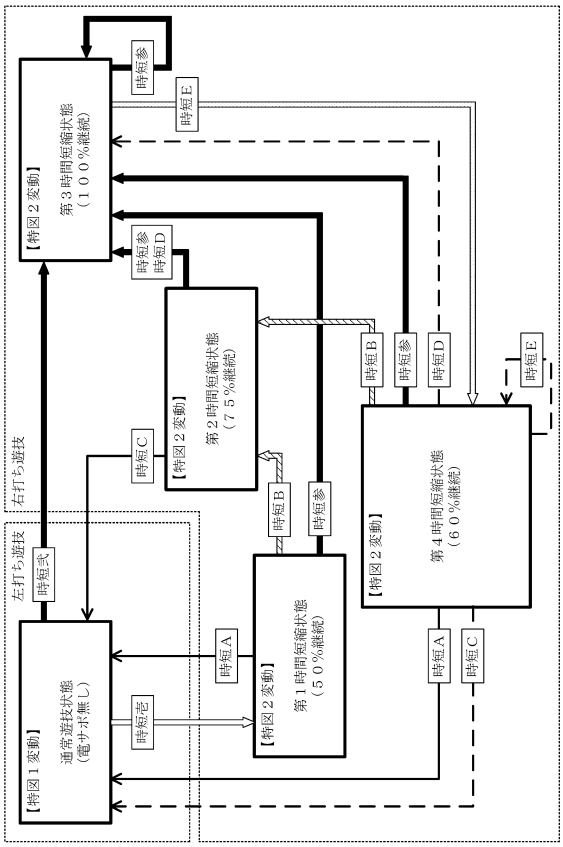


【図１６４】

遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行契機	出図確率	発射強度	主要入賞先	特図１変動時間（秒）	特図２変動時間（秒）	当選可能な大当たり種別	特別領域通過可能な小当たり種別	継続率	特定領域通過時カウント数	備考
通常遊技状態	初期状態 時短Ａ・Ｃ当選	低	左	特図１	5～190	15～190	時短/壱 時短弐	—	—	—	右打ち禁止報知
第１時間短縮状態 （電サポ10000回）	時短壱当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短Ａ 時短Ｂ	約50%	5R	右打ち報知
第２時間短縮状態 （電サポ10000回）	時短Ｂ当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短Ｃ 時短Ｄ	約75%	7R	右打ち報知
第３時間短縮状態 （電サポ10000回）	時短弐・参・Ｄ当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短Ｅ	100%	10R	右打ち報知
第４時間短縮状態 （電サポ10000回）	時短Ｅ当選	高	右	特図２	2～70	15～70	時短参	時短Ａ 時短Ｂ （時短Ｃ） （時短Ｄ） （時短Ｅ）	約60%	5～10R	右打ち報知

【図１６５】

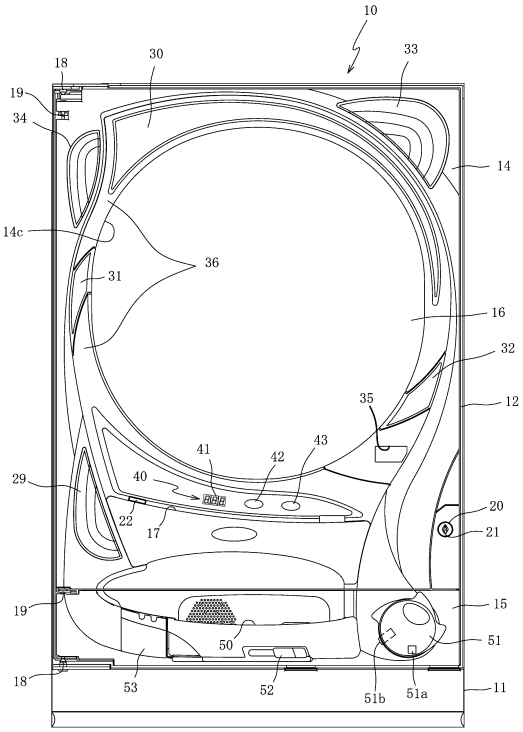


【図１６６】

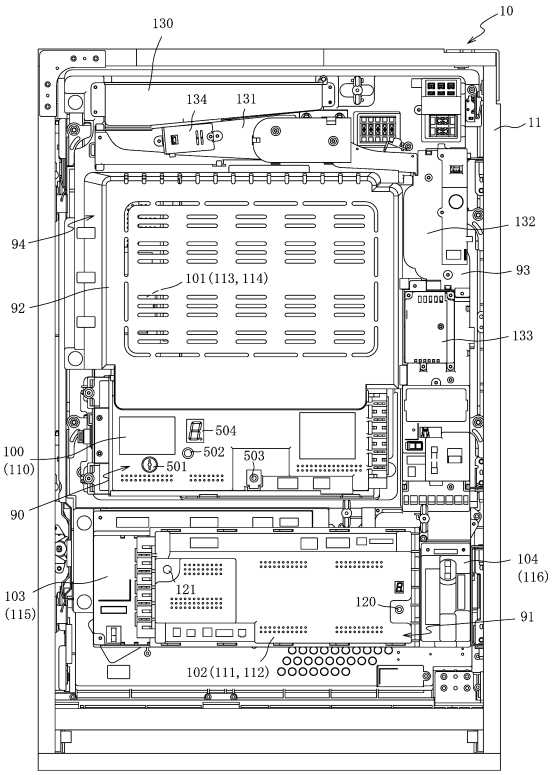
時短終了条件テーブル

大当たり種別	小当たり種別	時短回数 特図１時短回数	時短回数 特図２時短回数	時短回数 合計時短回数	小当たり当選回数 時短Ａ	時短Ｂ	時短Ｃ	時短Ｄ	時短Ｅ	移行先遊技状態	備考
時短壱	時短Ａ 時短Ｃ	0回	0回	0回	—	—	—	—	—	通常遊技状態	・時短回数による終了条件の成立時で、該当変動が小当たりの場合、小入賞口の開放動作終了から5秒後に時短高確フラグをオフにする ・小当たり作動回数による終了条件が成立する場合、該当変動の図柄確定時に時短高確フラグをオフにする
		10000回	10000回	10000回	1回	1回	100回	100回	100回	第１時間短縮状態	
—	時短Ｂ	10000回	10000回	10000回	100回	100回	1回	1回	100回	第２時間短縮状態	
時短式 時短参	時短Ｄ	10000回	10000回	10000回	100回	100回	100回	100回	1回	第３時間短縮状態	
	時短Ｅ	10000回	10000回	10000回	1回	1回	100回	100回	100回	第４時間短縮状態	

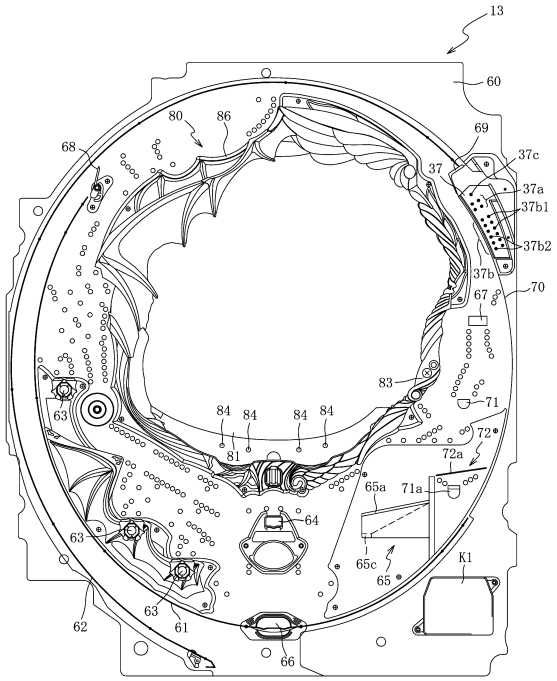
【図１６７】



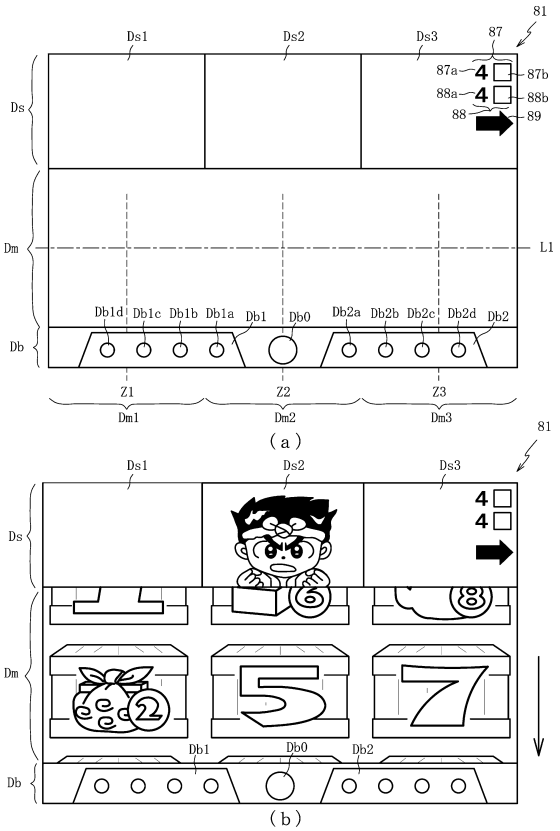
【図１６８】



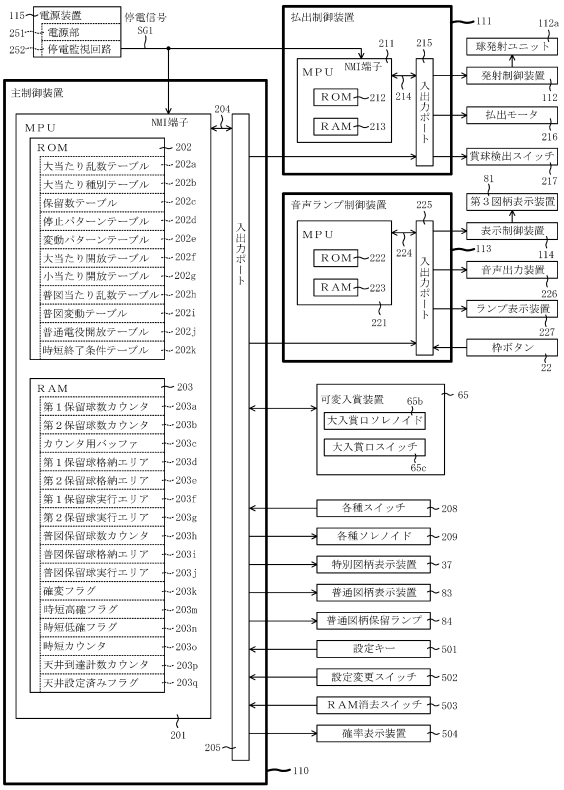
【図１６９】



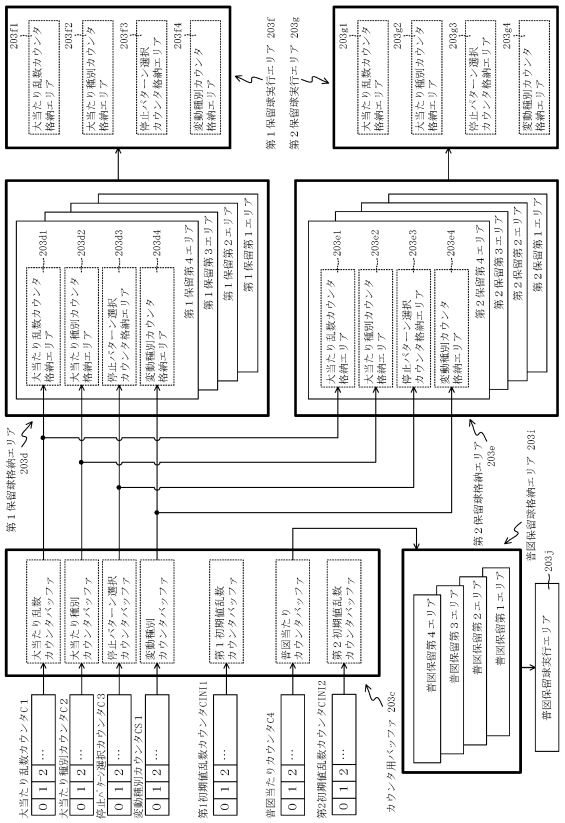
【図１７０】



【図１７１】



【図１７２】



【図１７３】

特図１大当たり乱数テーブル

設定値	遊技状態	大当たり乱数カウンタの値（0～9999） 大当たり 乱数値	大当たり 個数	小当たり 乱数値	小当たり 個数	ハズレ 乱数値	ハズレ 個数
1	低確	0～31	32個	32～5031	5000個	5032～9999	4968個
	高確	0～220	221個	221～5220	5000個	5221～9999	4779個
2	低確	0～33	34個	34～5033	5000個	5034～9999	4966個
	高確	0～222	223個	223～5222	5000個	5223～9999	4777個
3	低確	0～35	36個	36～5035	5000個	5036～9999	4964個
	高確	0～224	225個	225～5224	5000個	5225～9999	4775個

（ａ）

特図２大当たり乱数テーブル

設定値	遊技状態	大当たり乱数カウンタの値（0～9999） 大当たり 乱数値	大当たり 個数	小当たり 乱数値	小当たり 個数	ハズレ 乱数値	ハズレ 個数
1	低確	0～31	32個	32～7531	7500個	7532～9999	2468個
	高確	0～220	221個	221～7720	7500個	7721～9999	2279個
2	低確	0～33	34個	34～7533	7500個	7534～9999	2466個
	高確	0～222	223個	223～7722	7500個	7723～9999	2277個
3	低確	0～35	36個	36～7535	7500個	7536～9999	2464個
	高確	0～224	225個	225～7724	7500個	7725～9999	2275個

（ｂ）

【図１７４】

特図１大当たり種別テーブル

遊技状態	大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数
通常遊技状態	0～34	時短Ａ	35%	5R	100回
	35～99	確変Ａ	65%	10R	次回まで
確率変動状態 普図低確時間短縮状態 普図高確時間短縮状態 潜伏確率変動状態	0～34	時短Ａ	35%	5R	100回
	35～99	潜確Ａ	65%	10R	0回

（ａ）

特図２大当たり種別テーブル

遊技状態	大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数
通常遊技状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態 普図高確時間短縮状態 潜伏確率変動状態	0～34	時短Ａ	35%	5R	100回
	35～99	潜確Ａ	65%	10R	0回

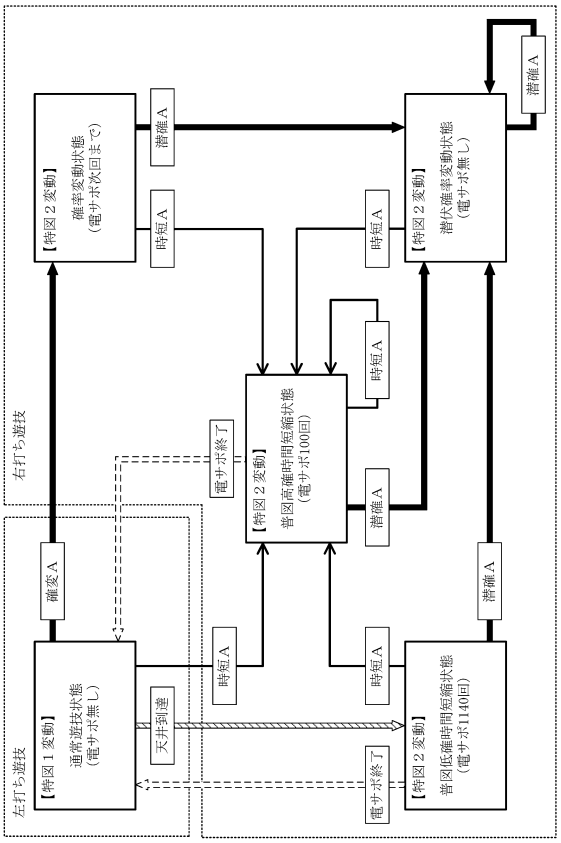
（ｂ）

【図１７５】

遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行契機	特図確率	普図確率	変動/発射態様	主要入賞先	特図１変動時間（秒）	特図２変動時間（秒）	備考
通常遊技状態	初期状態 時間短縮状態　終了 低確時間短縮状態　終了	低	低	左	特図１	5～190	20～190	右打ち禁止報知
普図低確時間短縮状態	天井到達 （特図低確率状態で900回転）	低	低	右	上側特図２ 下側特図２	2～190	2～190	右打ち報知
普図高確時間短縮状態	時短Ａ当選	低	高	右	上側特図２ 下側特図２	2～190	2～190	右打ち報知
確率変動状態	確変Ａ当選	高	高	右	上側特図２ 下側特図２	2～190	2～190	右打ち報知
潜伏確率変動状態	潜確Ａ当選	高	低	右	上側特図２	2～190	2～190	右打ち報知

【図１７６】



【図１７７】

202c1

特図１用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図１保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態	ハズレ 小当たり	Ａテーブル			Ｂテーブル
	大当たり	Ｃテーブル			
確率変動状態 普図低確時間短縮状態 普図高確時間短縮状態 潜伏確率変動状態	ハズレ 小当たり	Ｄテーブル			
	大当たり	Ｃテーブル			

【図１７８】

202c2

特図２用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図２保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態	ハズレ 小当たり	Ｅテーブル			
	大当たり	Ｃテーブル			
確率変動状態 普図低確時間短縮状態 普図高確時間短縮状態	ハズレ 小当たり	Ａテーブル	Ｆテーブル		
	大当たり	Ｃテーブル			
潜伏確率変動状態	ハズレ 小当たり	Ｄテーブル			
	大当たり	Ｃテーブル			

【図１７９】

202d1

Aテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	0～74
E1		ミドル	-
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	-	75～94
E4	スーパーリーチ	-	95～97
E5	スペシャルリーチ	-	98，99

（ａ）

202d2

Bテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	0～74
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	-	75～94
E4	スーパーリーチ	-	95～97
E5	スペシャルリーチ	-	98，99

（ｂ）

202d3

Cテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	-
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	-	0～4
E4	スーパーリーチ	-	5～39
E5	スペシャルリーチ	-	40～99

（ｃ）

【図１８０】

202d4

Dテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	-
E2		ショート	0～99
E3	ノーマルリーチ	-	-
E4	スーパーリーチ	-	-
E5	スペシャルリーチ	-	-

（ａ）

202d5

Eテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	-
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	-	0～99
E4	スーパーリーチ	-	-
E5	スペシャルリーチ	-	-

（ｂ）

202d6

Fテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	-
E2		ショート	0～74
E3	ノーマルリーチ	-	75～94
E4	スーパーリーチ	-	95～97
E5	スペシャルリーチ	-	98，99

（ｃ）

【図１８１】

202e1

特図１ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動(戻)＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動(中)のみ
E2	非リーチ・ショート	0～9	2	高速変動(短)のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動(戻)＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動(戻)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動(戻)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ

（ａ）

202e2

特図１大当たり用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動(戻)＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動(戻)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動(戻)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動(戻)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動(戻)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動(戻)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動

（ｂ）

【図１８２】

202e3

特図２ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動(戻)＋低速変動
E2	非リーチ・ショート	0～9	2	高速変動(短)のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動(戻)＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動(戻)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動(戻)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ

（ａ）

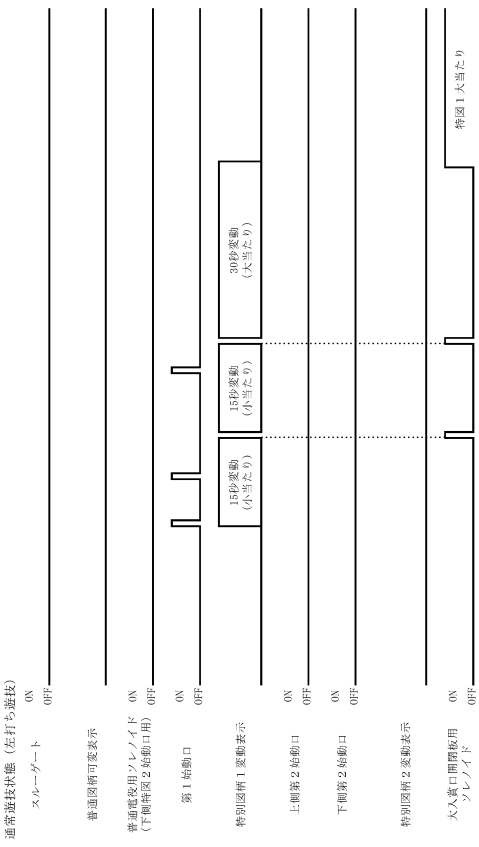
202e4

特図２大当たり用変動パターンテーブル

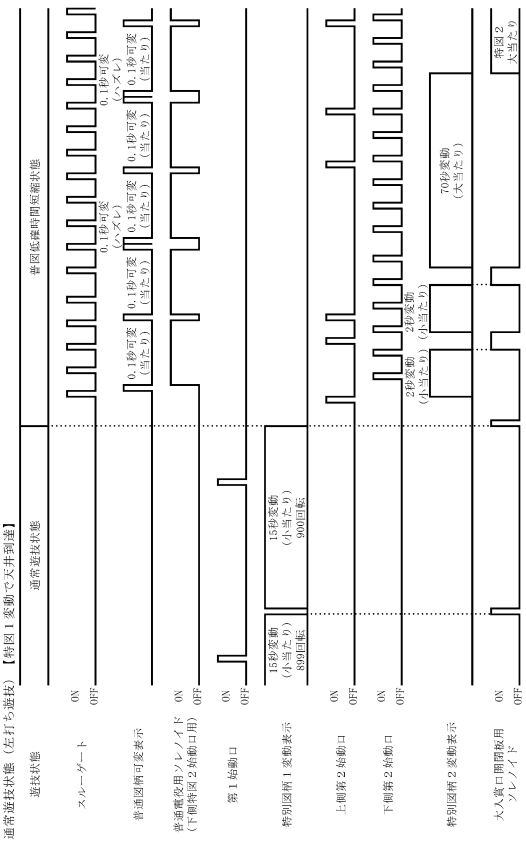
種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動(戻)＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動(戻)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動(戻)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動(戻)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動(戻)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動(戻)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動

（ｂ）

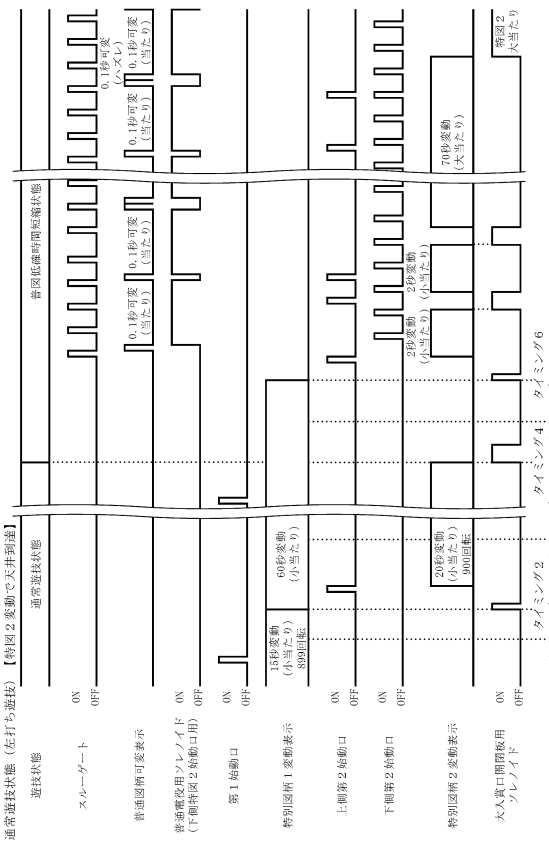
【図１８３】



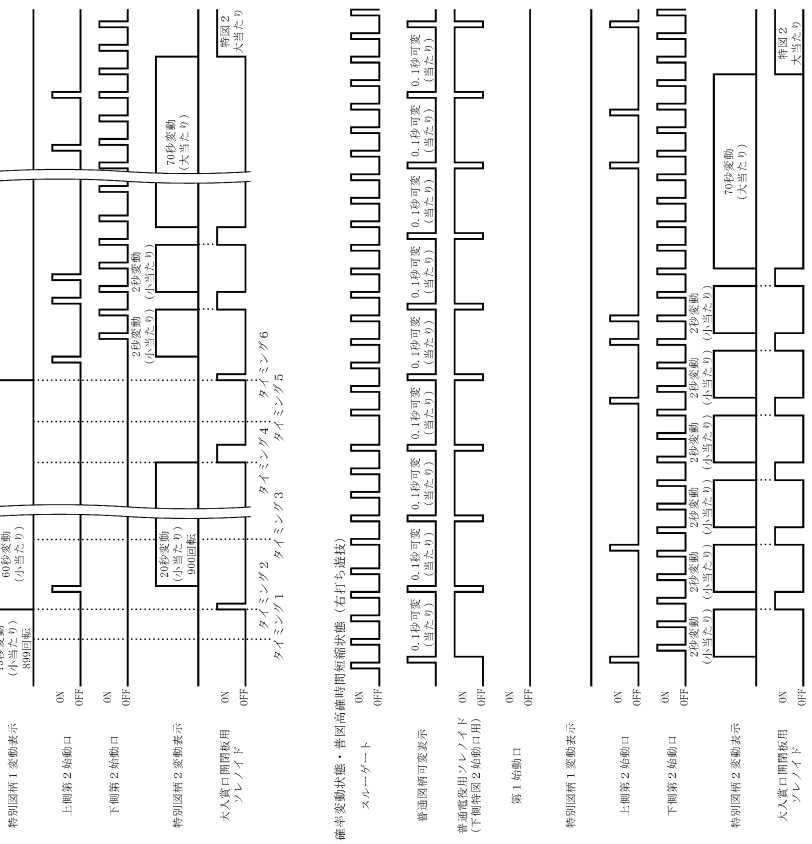
【図１８４】



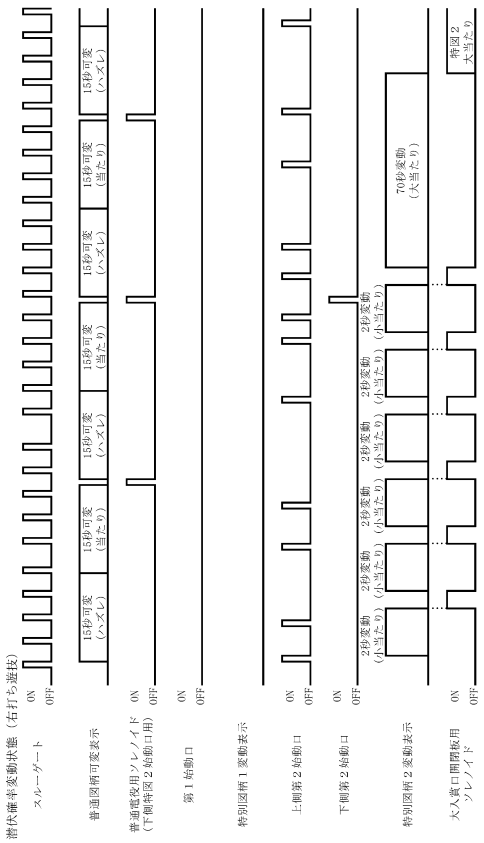
【図１８５】



【図１８６】



【図１８７】



【図１８８】

大当たり開放テーブル　202f

遊技状態	大当たり種別	開放入賞口	ラウンド回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	大当たり終了後移行遊技状態
通常遊技状態	時短A	可変入賞装置	5回	30秒	1秒	10秒	30秒	10個	10個	普図高確時間短縮状態
	確変A		10回							確率変動状態
	（潜確A）									潜伏確率変動状態
確率変動状態 普図低確時間短縮状態 普図高確時間短縮状態 潜伏確率変動状態	時短A		5回	10秒	1秒	10秒	30秒	10個	10個	普図高確時間短縮状態
	潜確A		10回							潜伏確率変動状態

【図１８９】

小当たり開放テーブル　202g

小当たり種別	開放入賞口	ラウンド回数	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	小当たり終了後移行遊技状態
特図１小当たり	可変入賞装置	1回	0.1s	10個	10個	変化なし
特図２小当たり		1回	1.5s	10個	10個	変化なし

【図１９０】

普図当たり乱数テーブル　202h

遊技状態	普図当たり乱数値（普図当たりカウンタC4の値）
通常遊技状態 普図低確時間短縮状態 潜伏確率変動状態	30～99
確率変動状態 普図高確時間短縮状態	1～99

（ａ）

普図変動テーブル　202i

遊技状態	変動時間
通常遊技状態 潜伏確率変動状態	15秒
確率変動状態 普図低確時間短縮状態 普図高確時間短縮状態	0.1秒

（ｂ）

普通電役開放テーブル　202j

遊技状態	開放回数	開放時間	インターバル時間
通常遊技状態 潜伏確率変動状態	1回	0.1秒	－
確率変動状態 普図低確時間短縮状態 普図高確時間短縮状態	1回	5.8秒	－

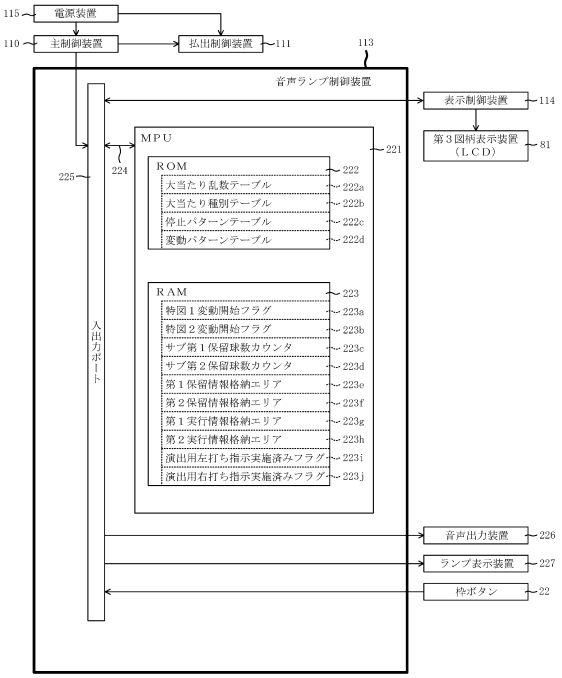
（ｃ）

【図１９１】

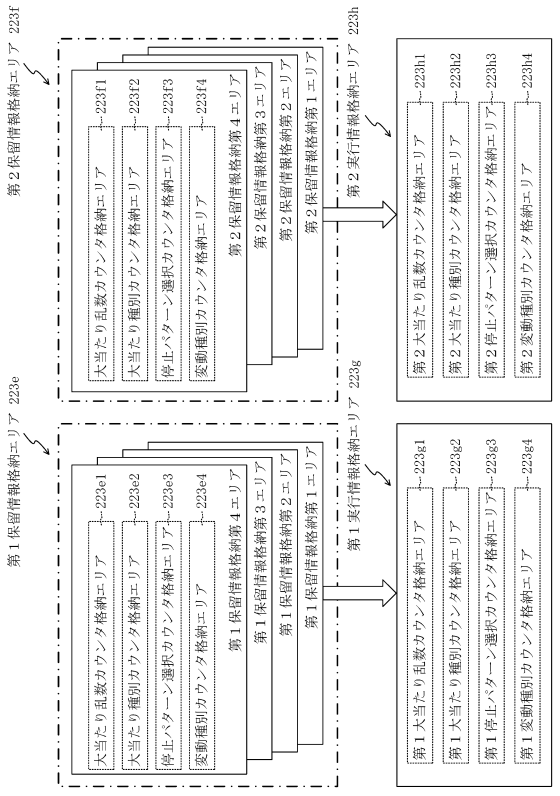
時短終了条件テーブル　202k

遊技状態	時短発生条件	時短回数	その他
通常遊技状態	確変Ａ	次回大当たりまで	
	天井到達	1140回	特図低確率状態で900回変動
通常遊技状態 普図低確時間短縮状態 普図高確時間短縮状態 確率変動状態 潜伏確率変動状態	時短Ａ	100回	
	潜確Ａ	0回	

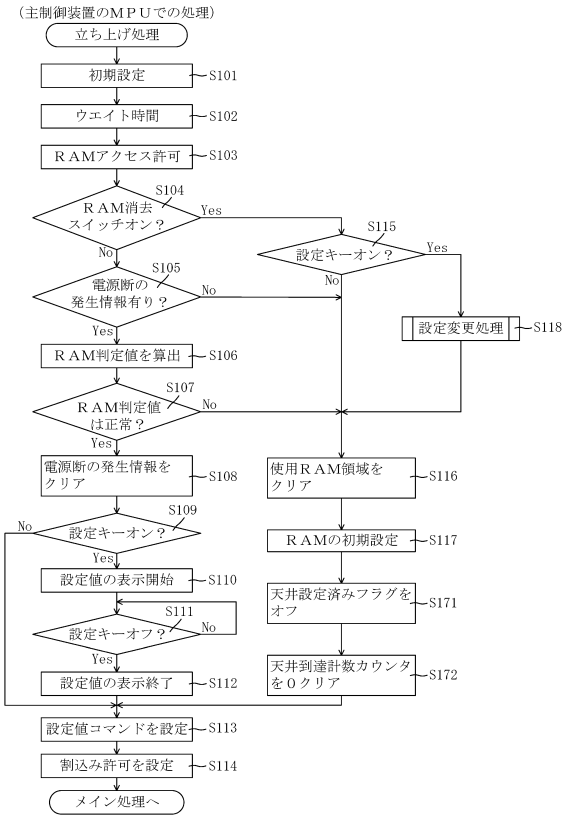
【図１９２】



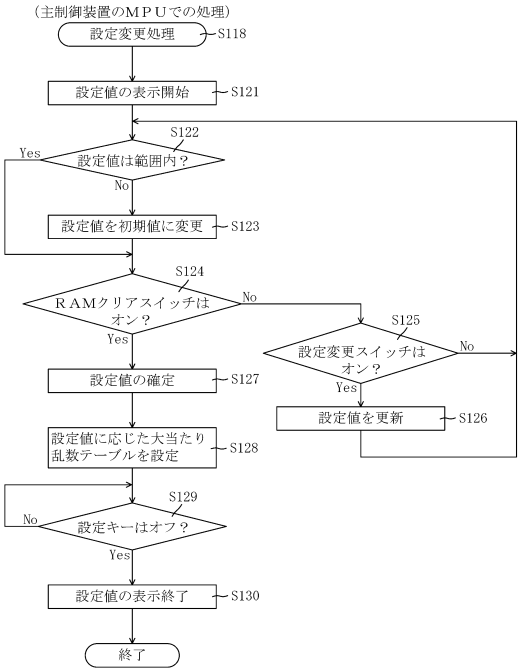
【図１９３】



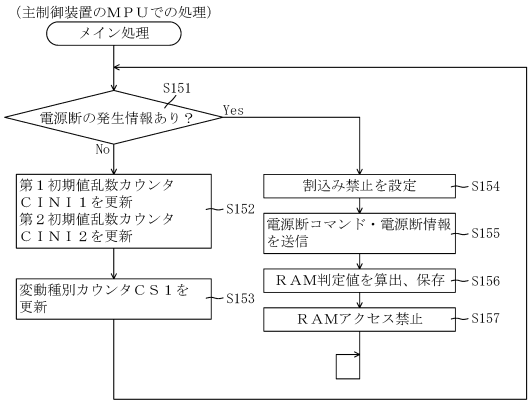
【図１９４】



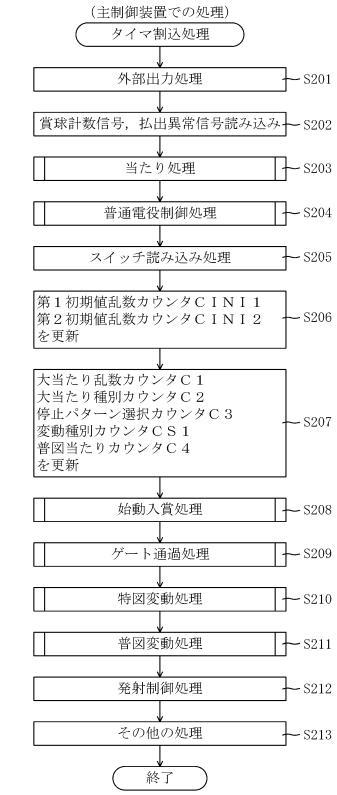
【図１９５】



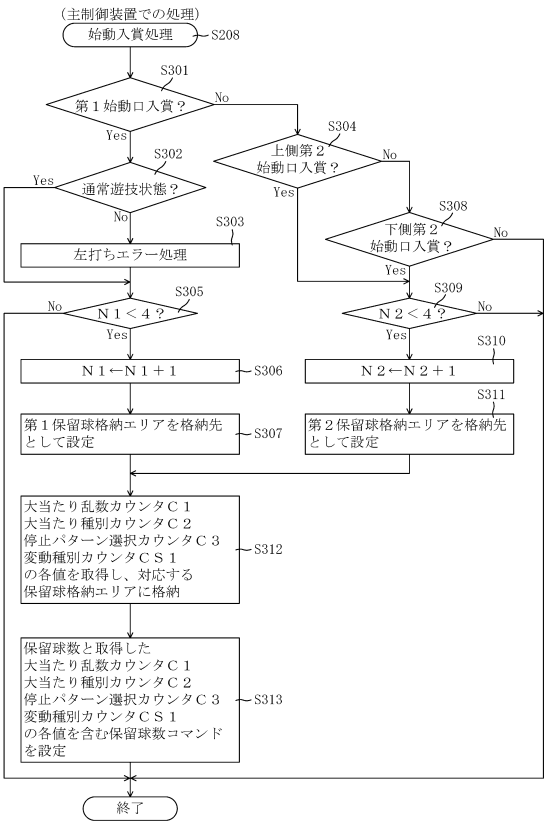
【図１９６】



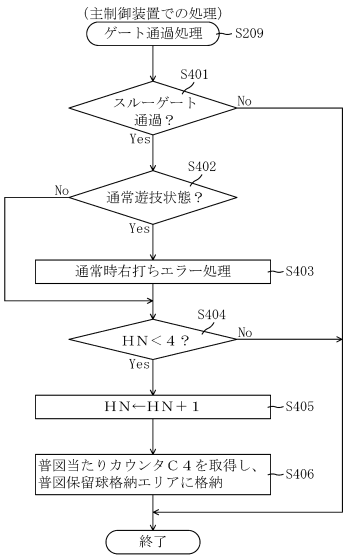
【図１９７】



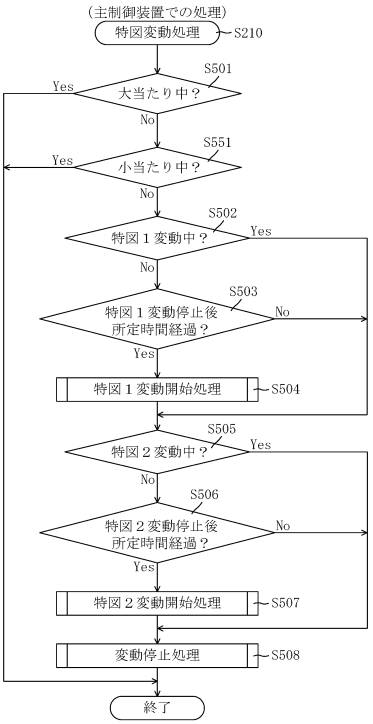
【図１９８】



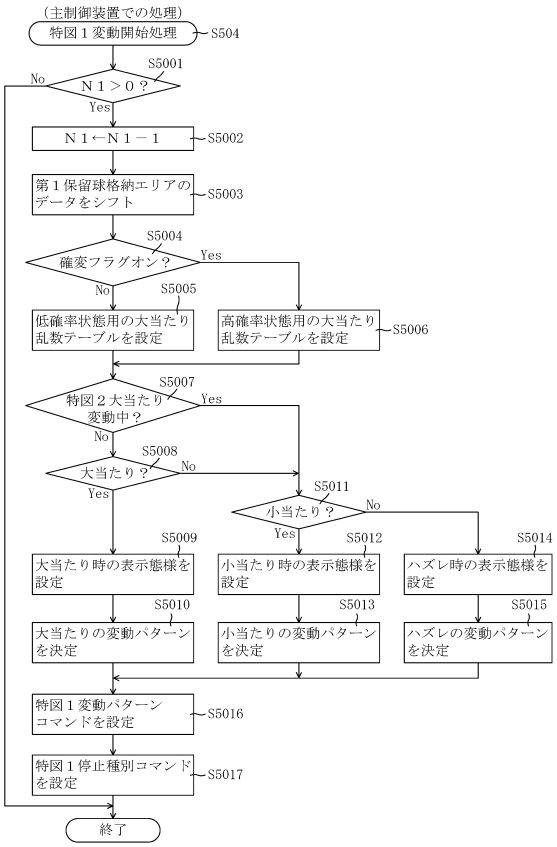
【図１９９】



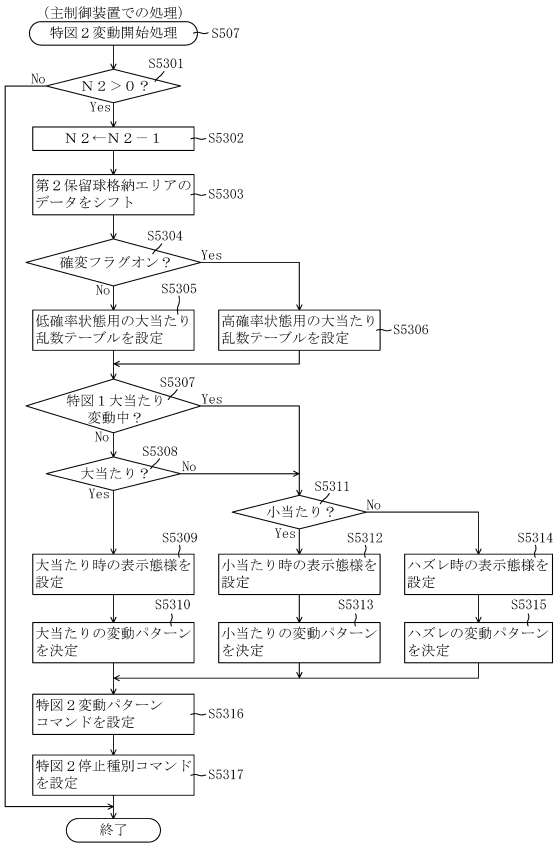
【図２００】



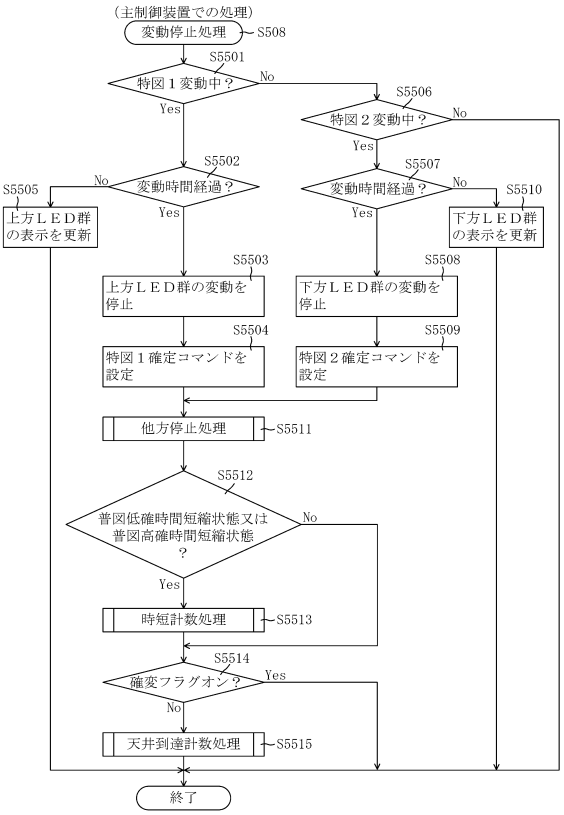
【図２０１】



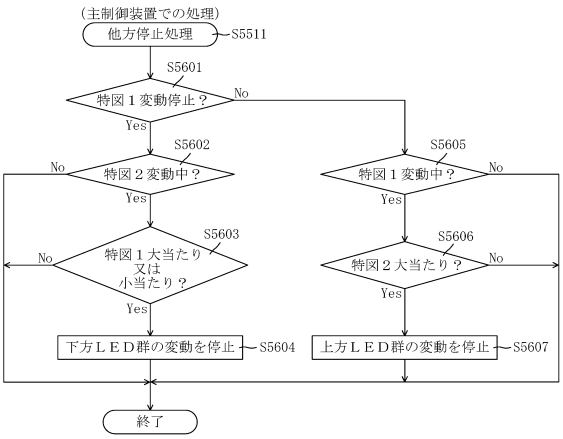
【図２０２】



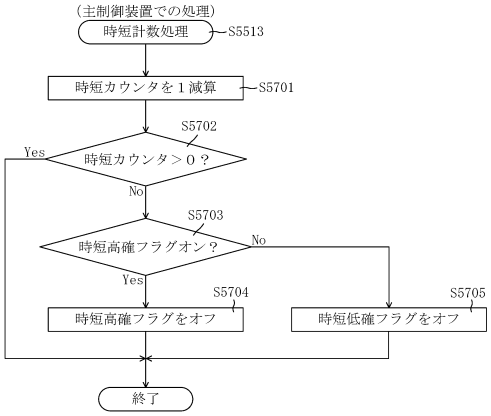
【図２０３】



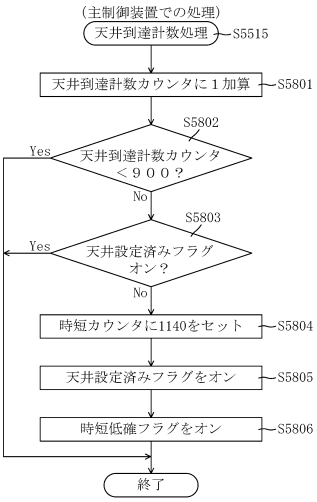
【図２０４】



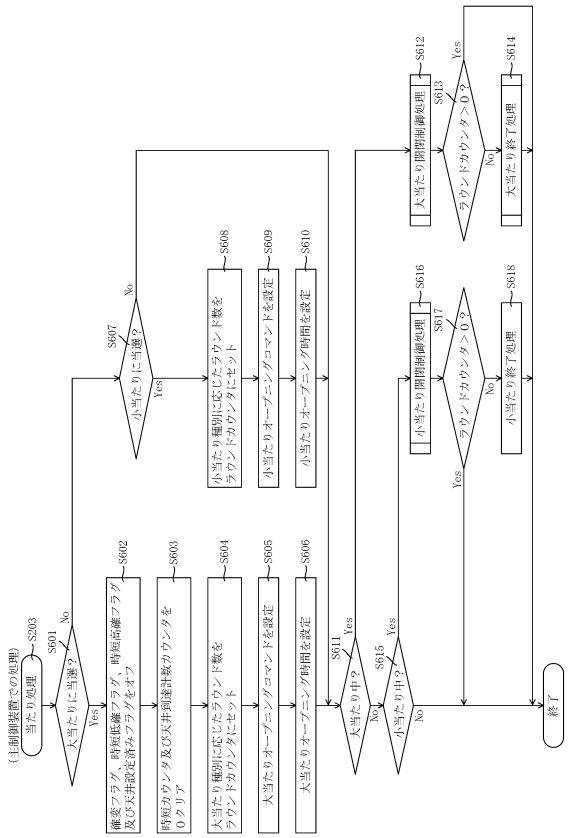
【図２０５】



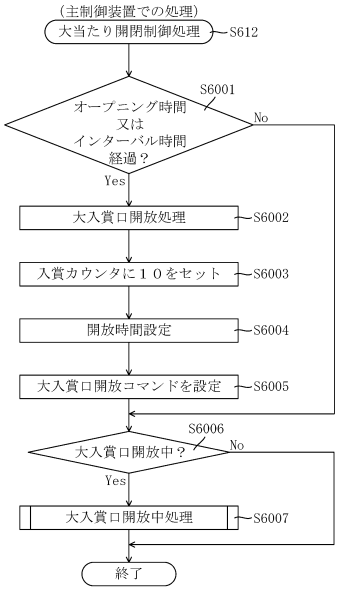
【図２０６】



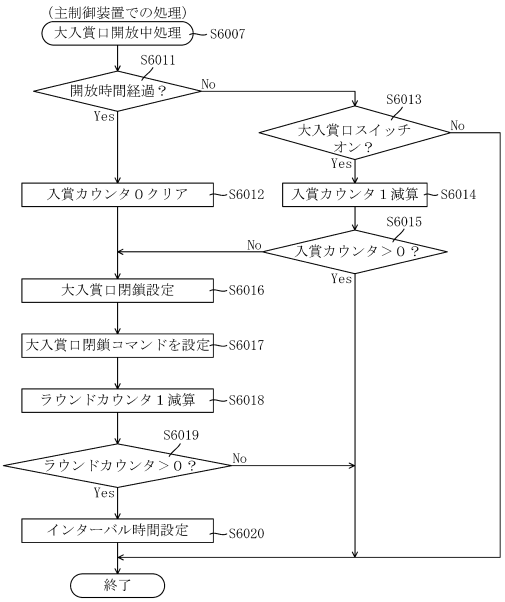
【図２０７】



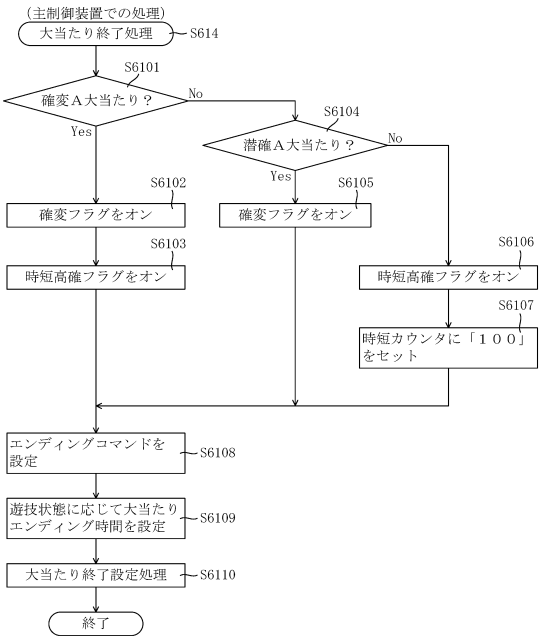
【図２０８】



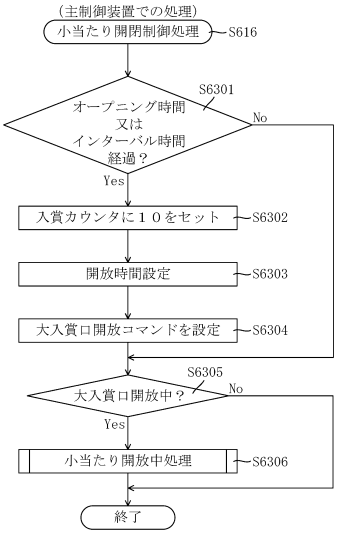
【図２０９】



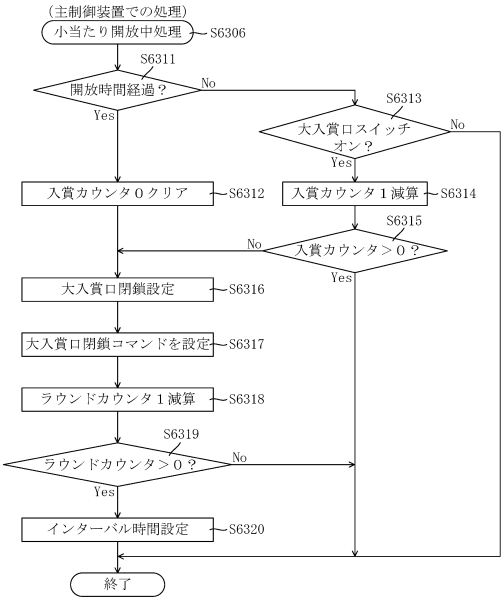
【図２１０】



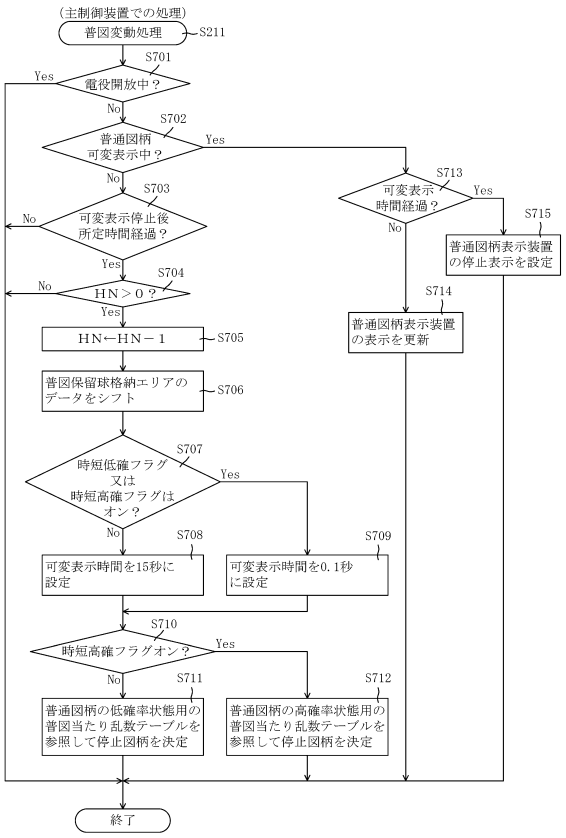
【図２１１】



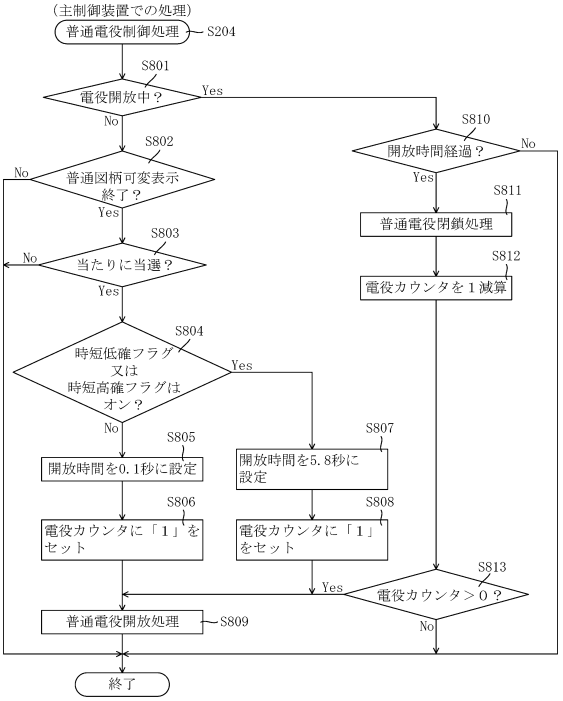
【図２１２】



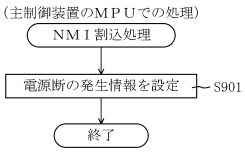
【図２１３】



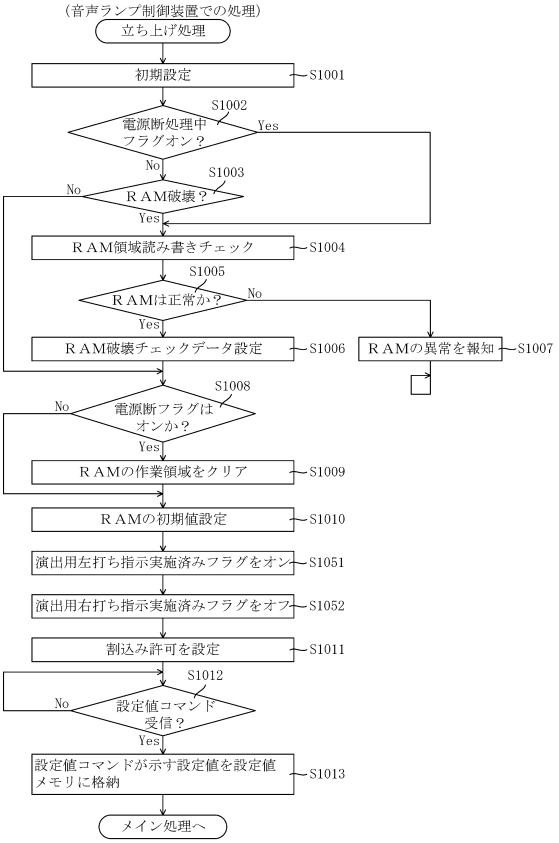
【図２１４】



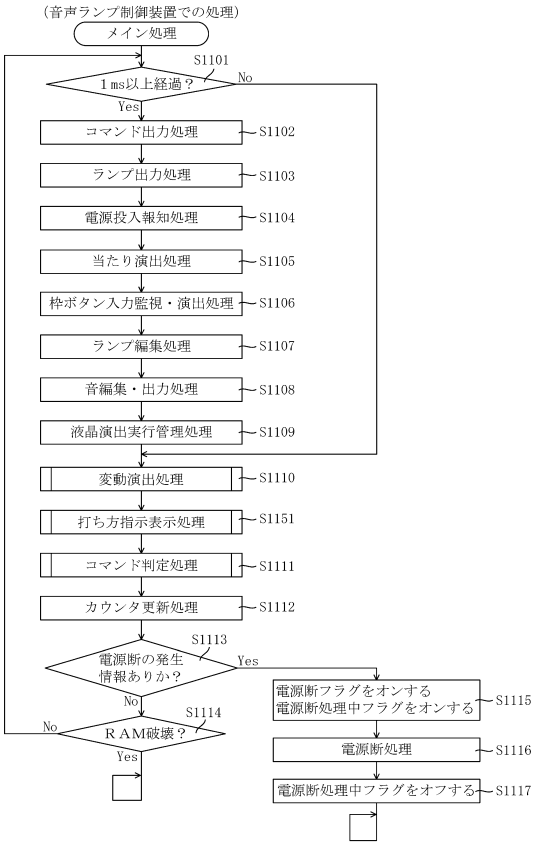
【図２１５】



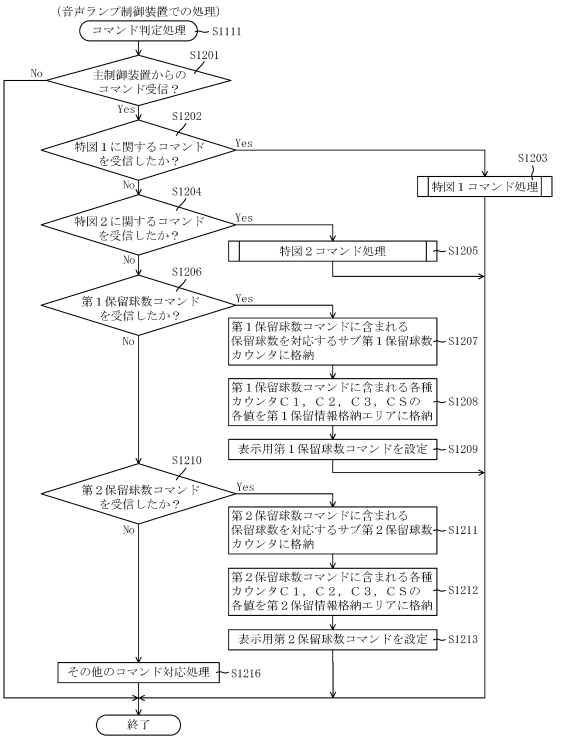
【図２１６】



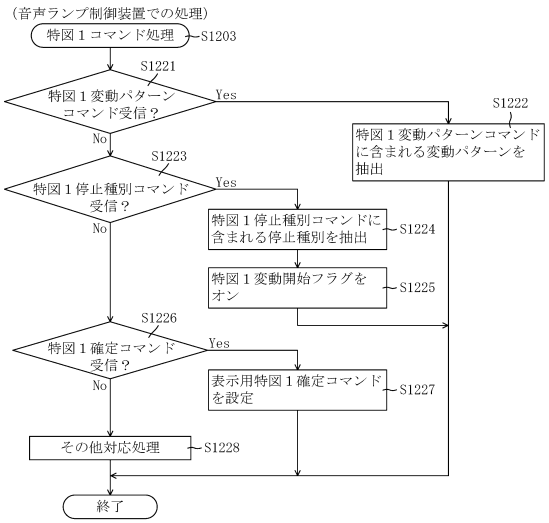
【図２１７】



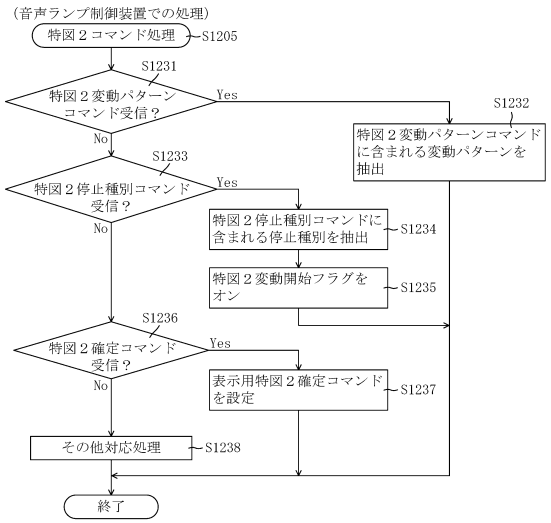
【図２１８】



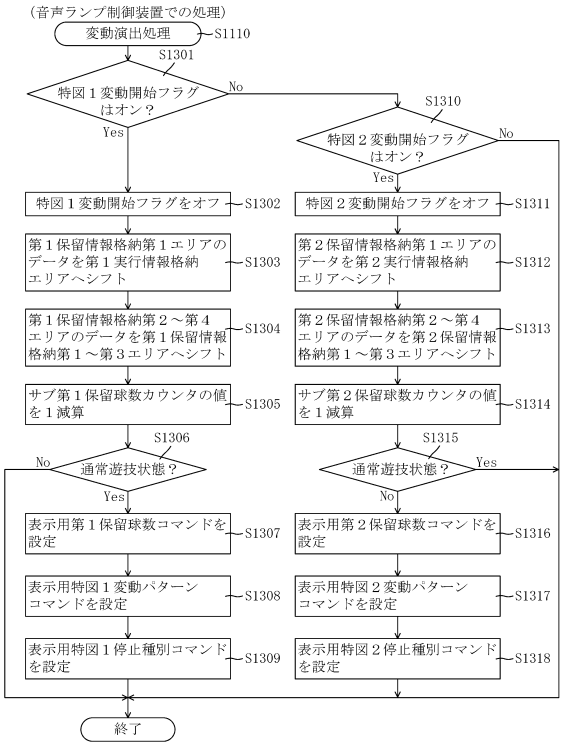
【図２１９】



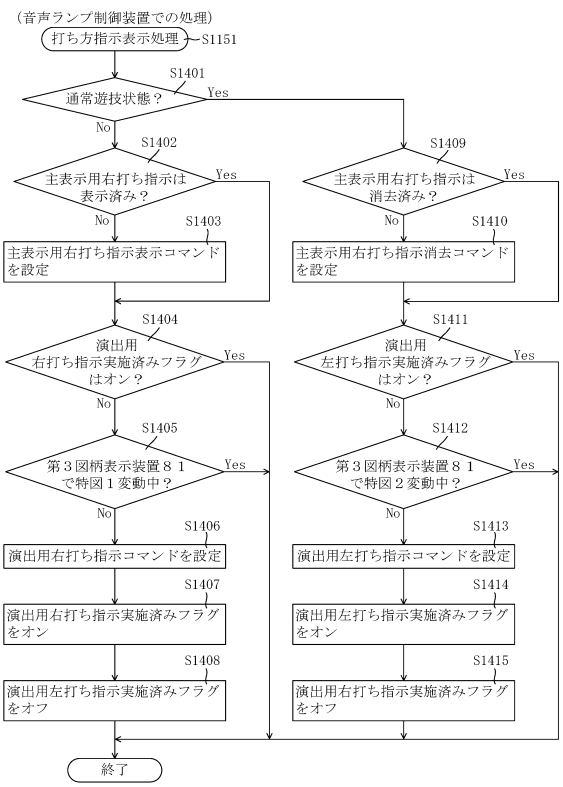
【図２２０】



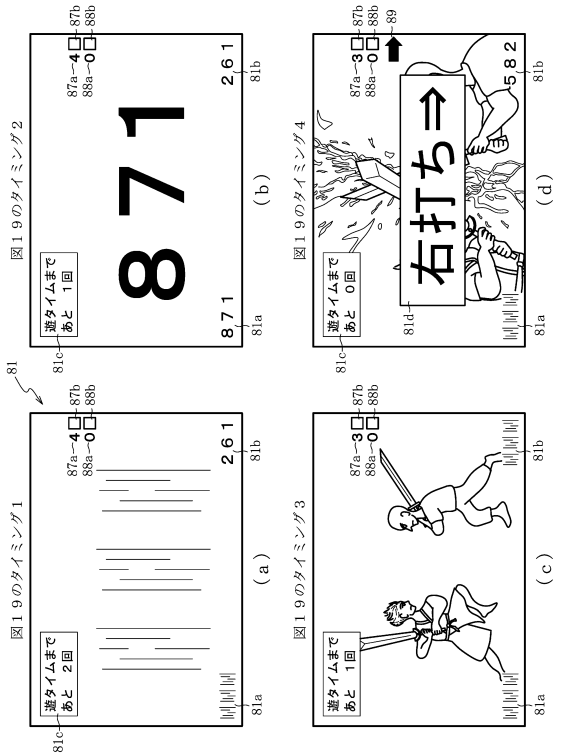
【図２２１】



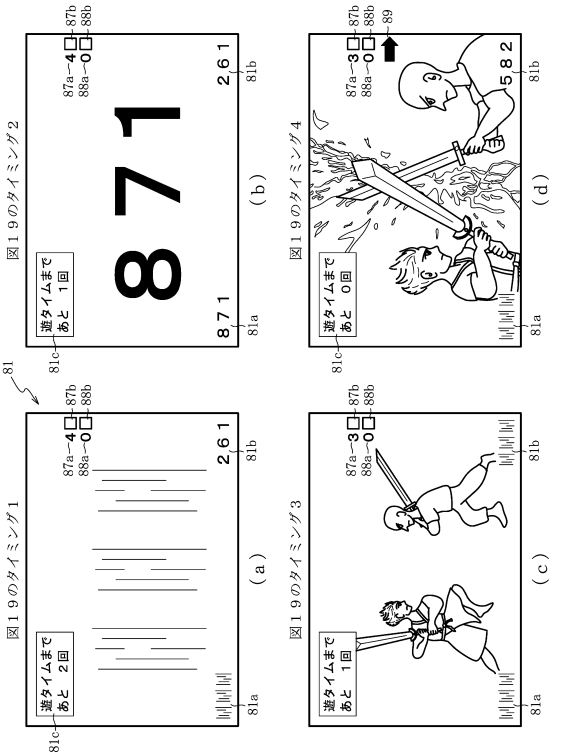
【図２２２】



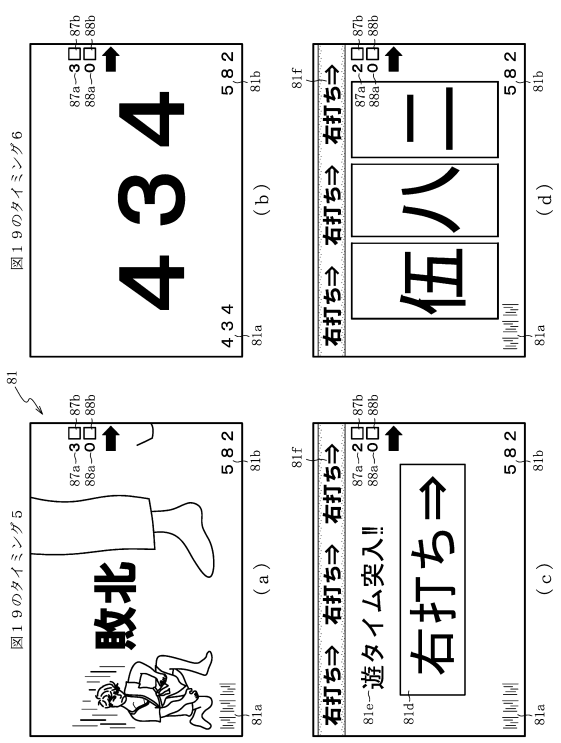
【図２２３】



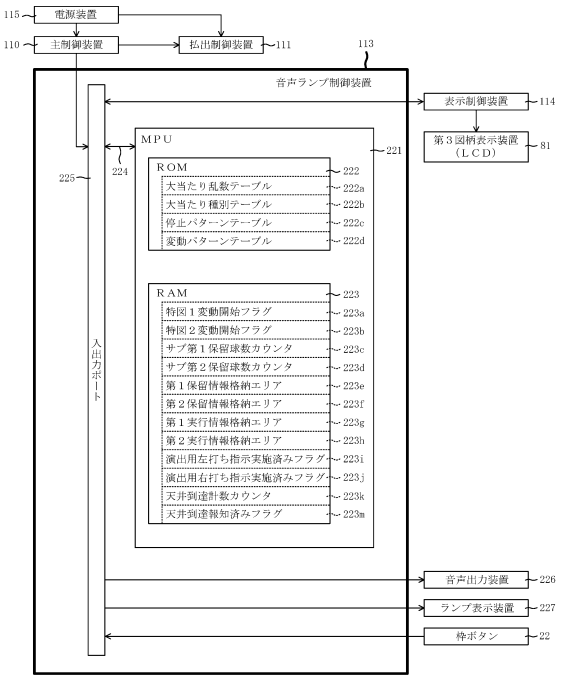
【図２２４】



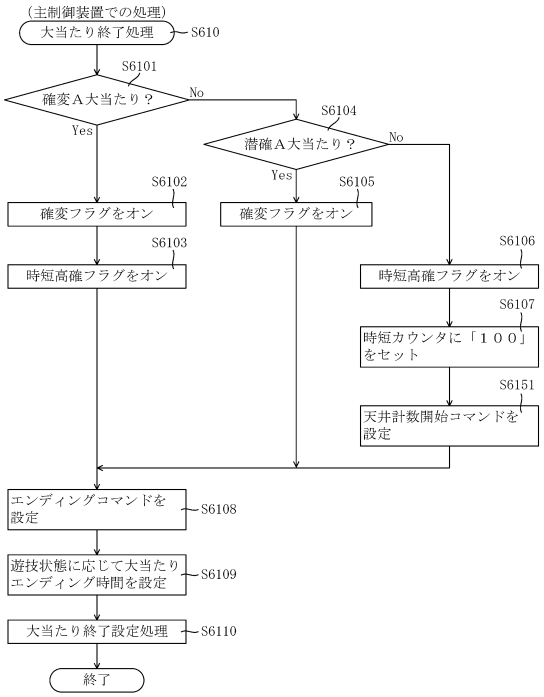
【図２２５】



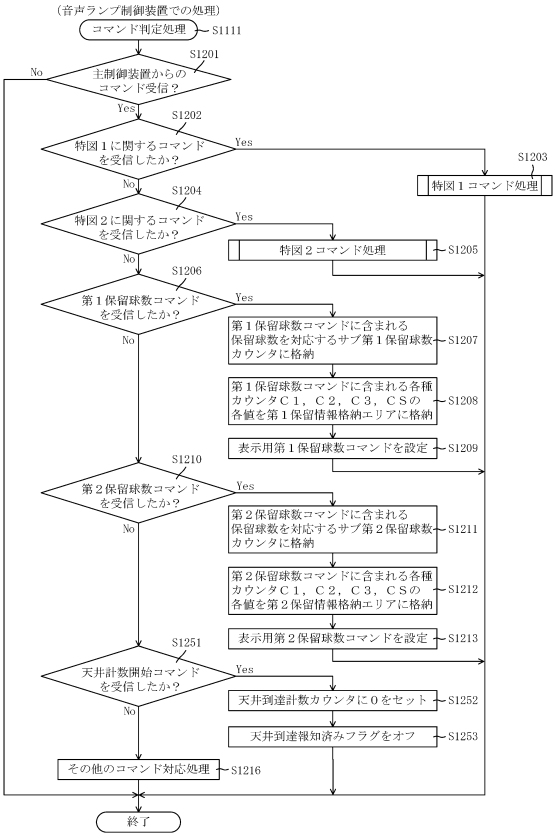
【図２２６】



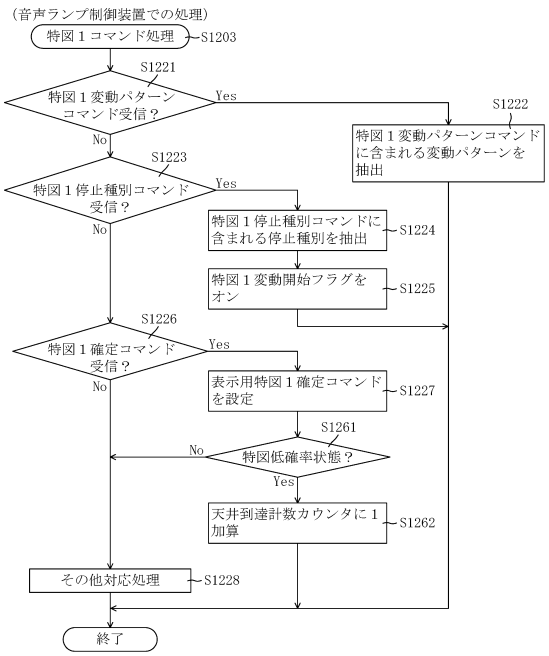
【図２２７】



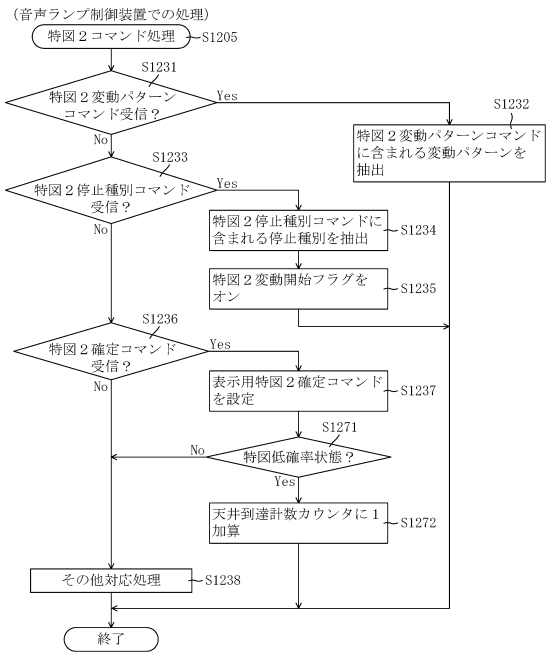
【図２２８】



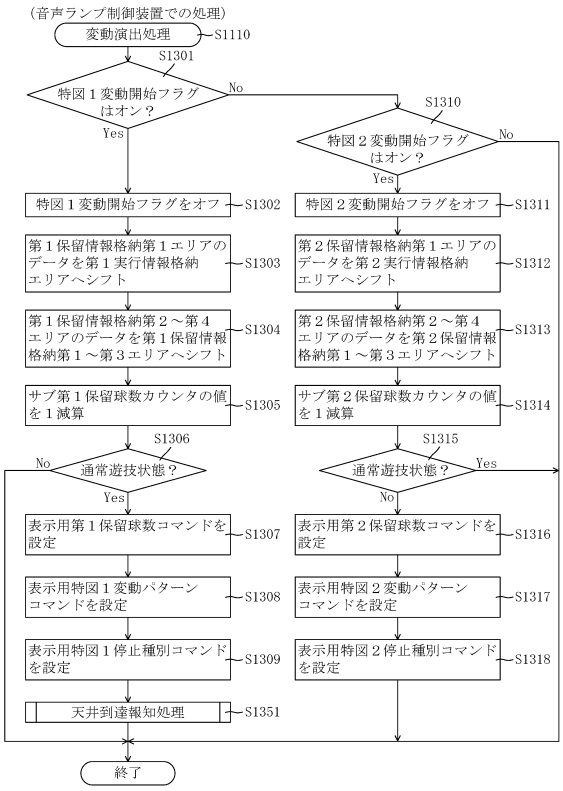
【図２２９】



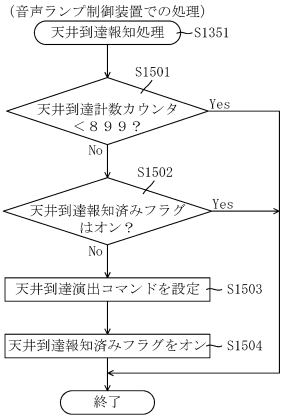
【図２３０】



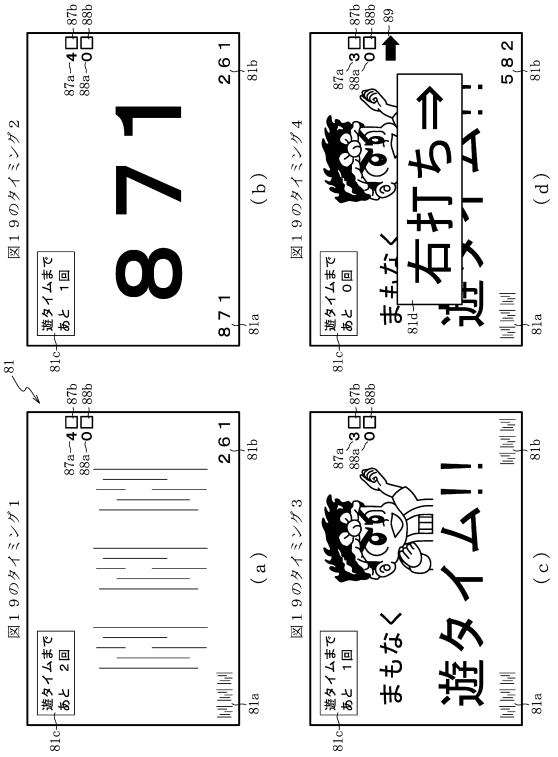
【図２３１】



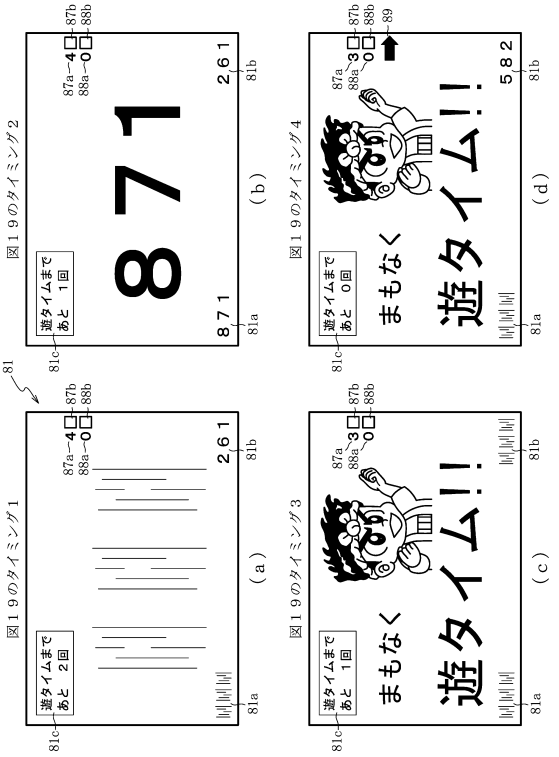
【図２３２】



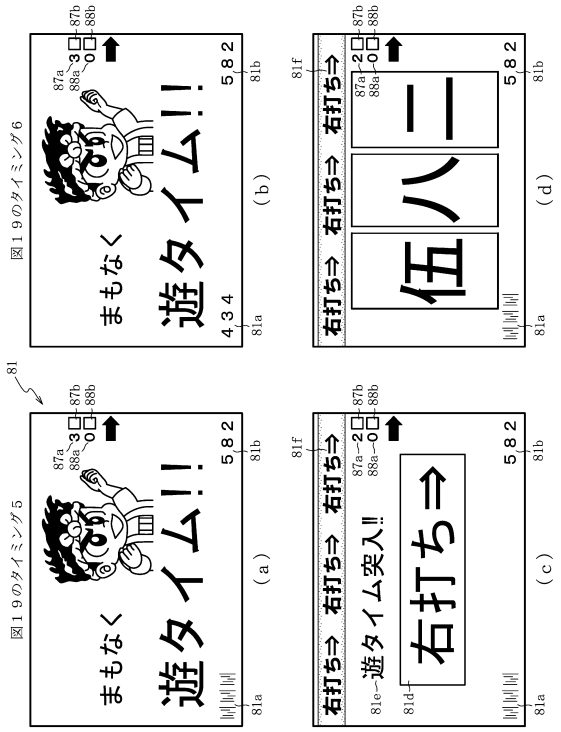
【図２３３】



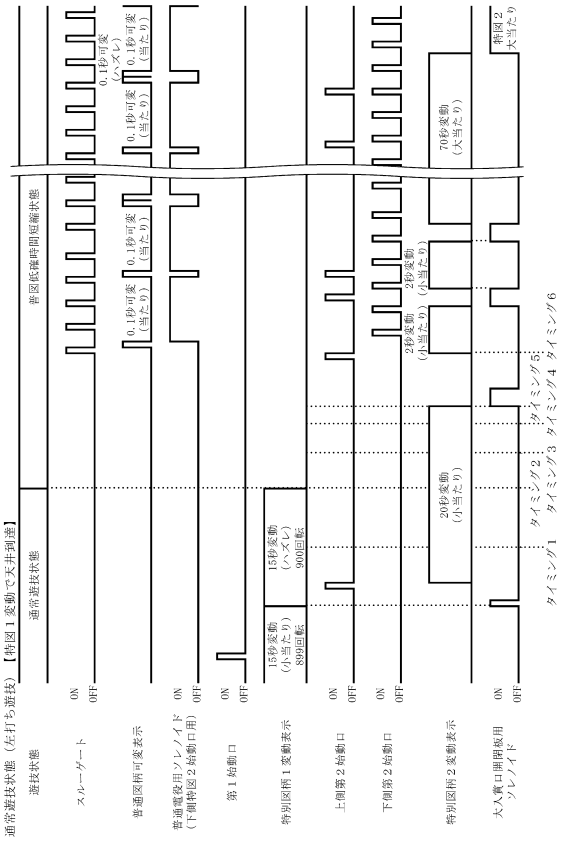
【図２３４】



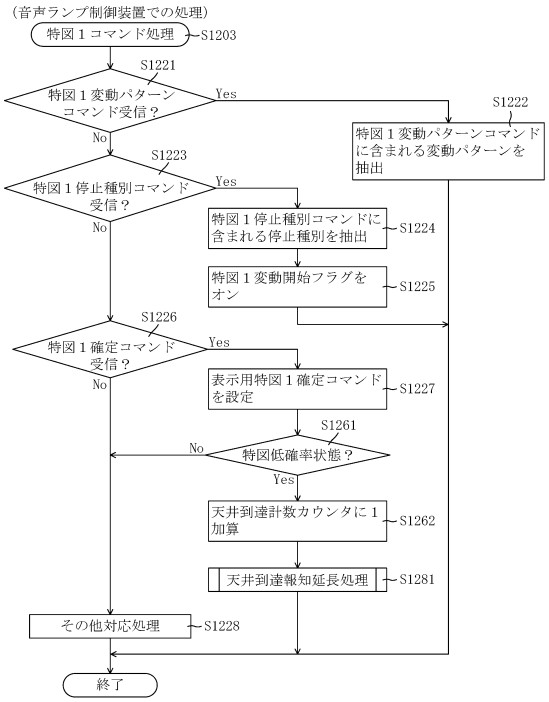
【図２３５】



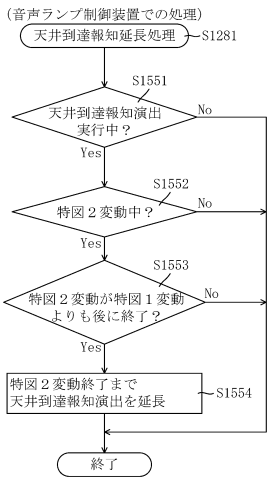
【図２３６】



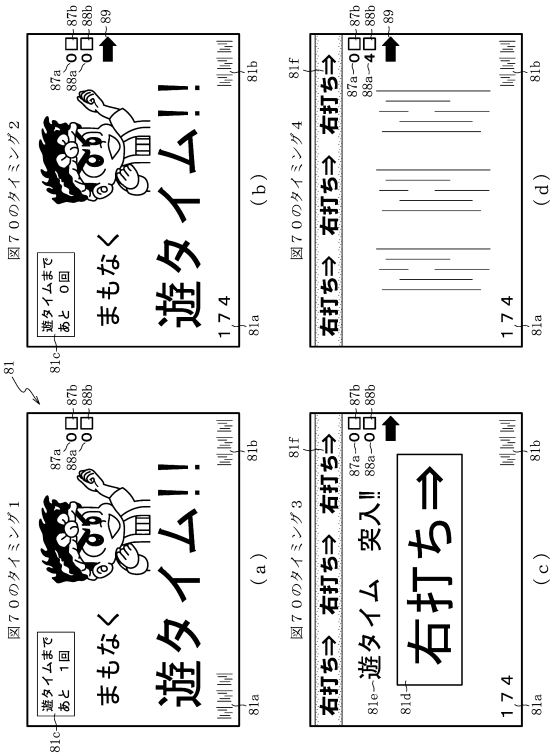
【図２３７】



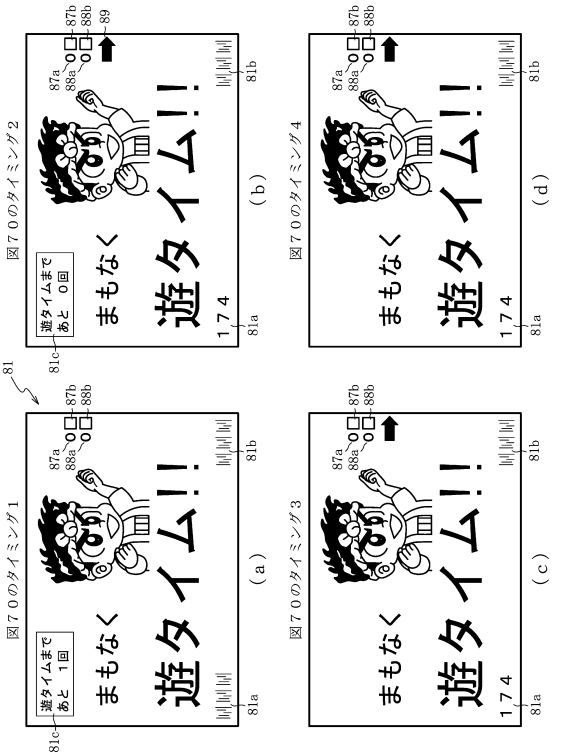
【図２３８】



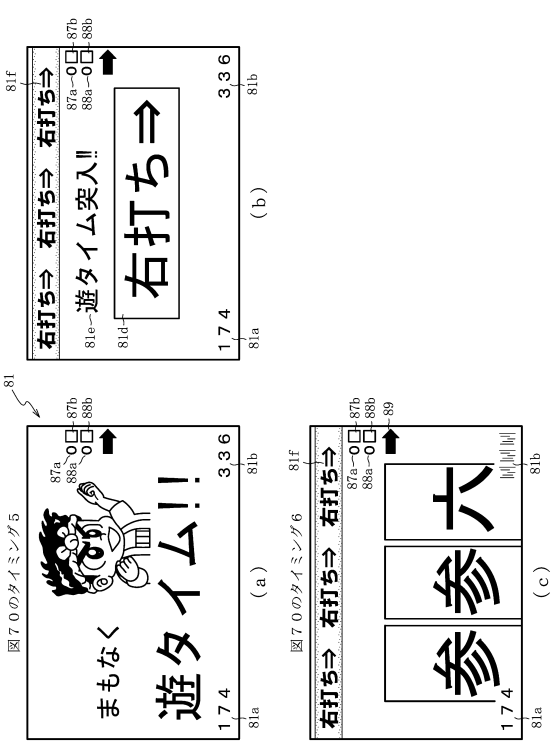
【図２３９】



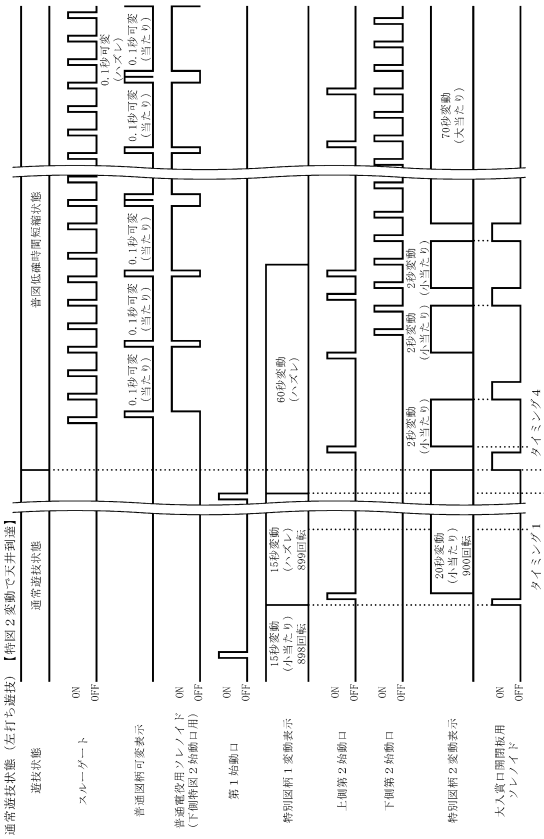
【図２４０】



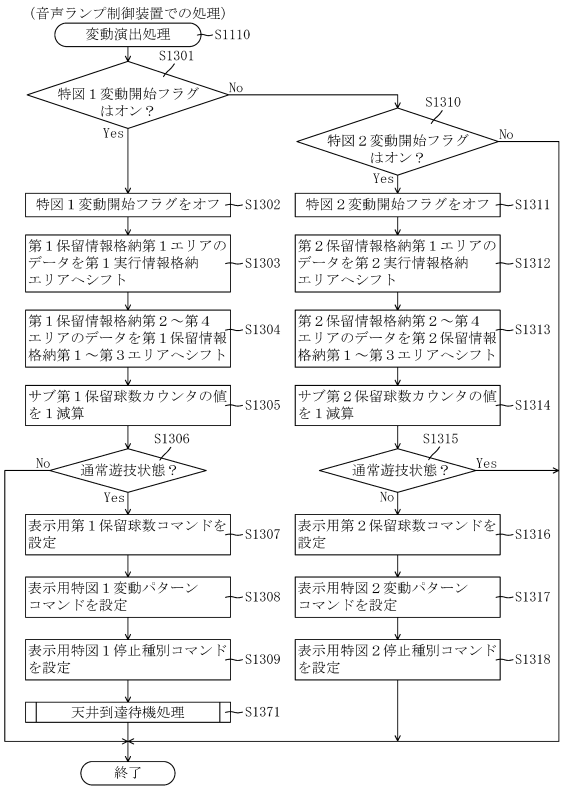
【図２４１】



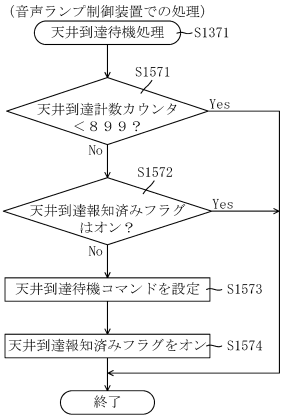
【図２４２】



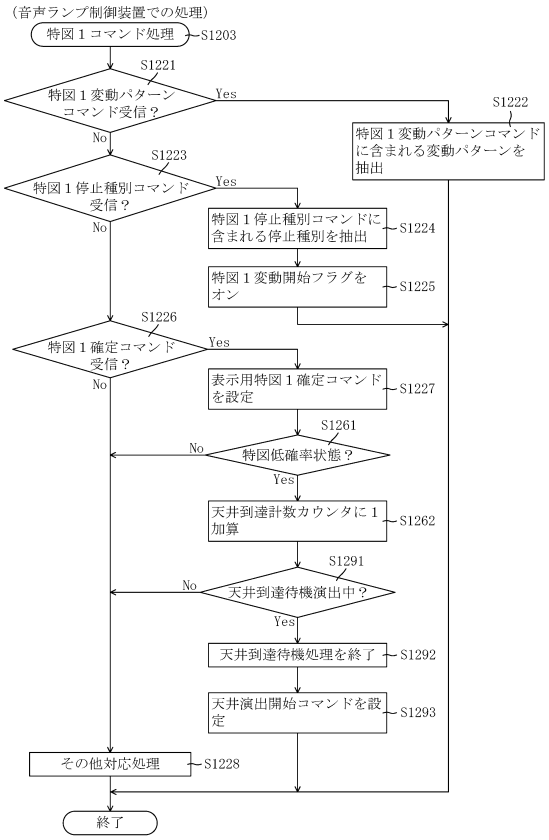
【図２４３】



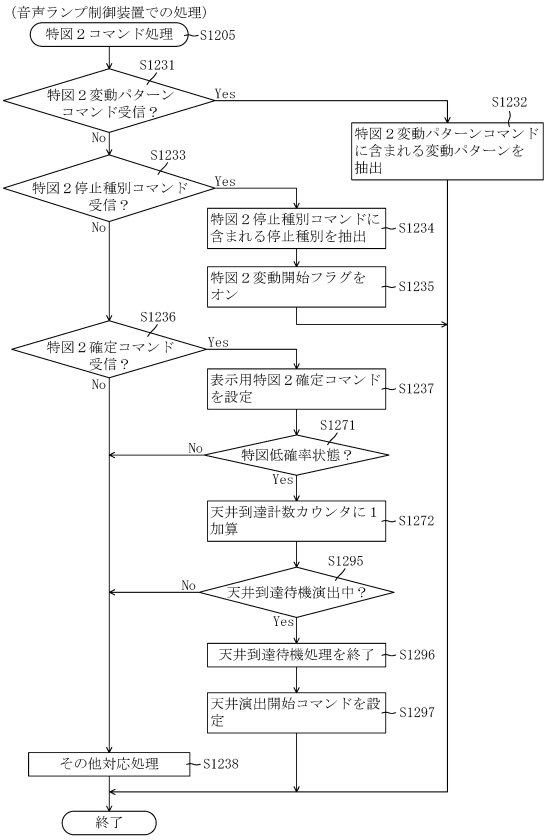
【図２４４】



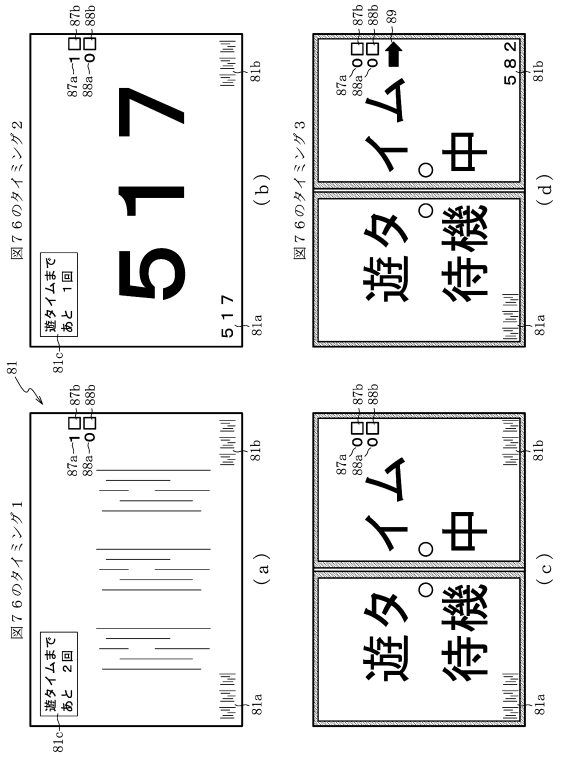
【図２４５】



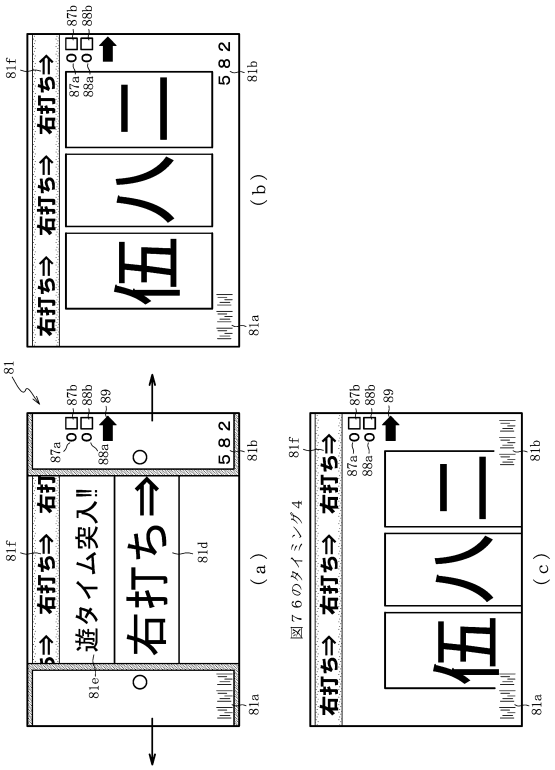
【図２４６】



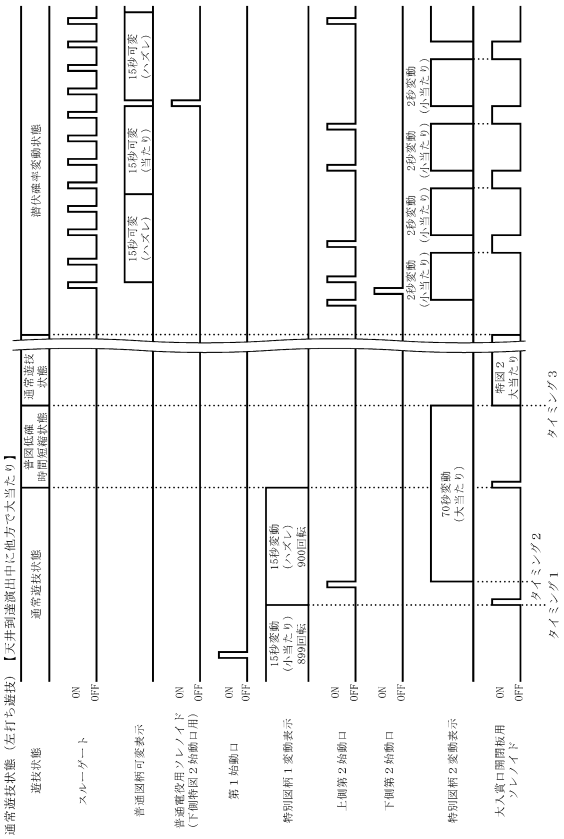
【図２４７】



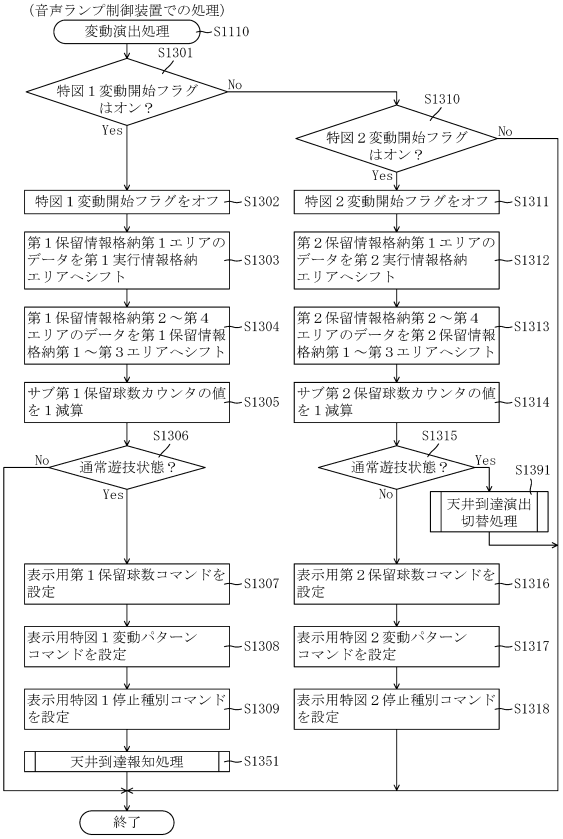
【図２４８】



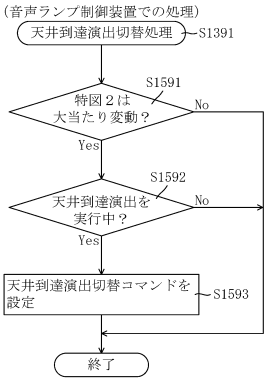
【図２４９】



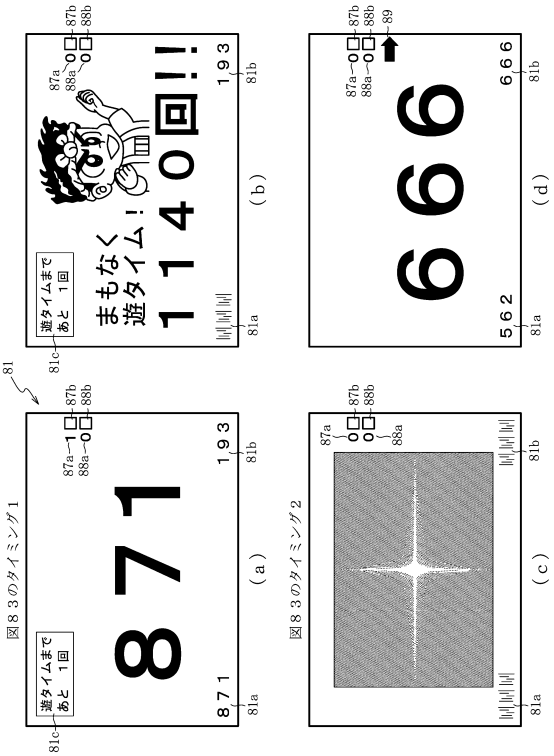
【図２５０】



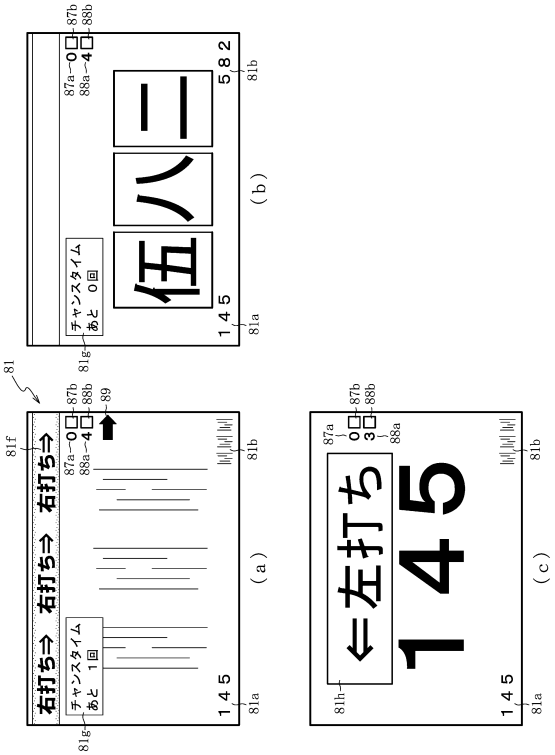
【図２５１】



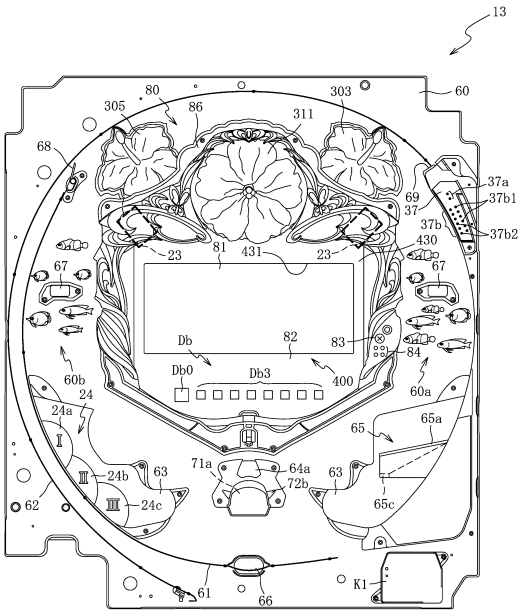
【図２５２】



【図２５３】



【図２５４】



【図２５５】

普図当たり乱数テーブル 202h

遊技状態	普図当たり乱数値 （普図当たりカウンタC4の値）
通常遊技状態 普図低確時間短縮状態 潜伏確率変動状態	30～99
確率変動状態 普図高確時間短縮状態	1～99

（ａ）

普図変動テーブル 202i

遊技状態	変動時間
通常遊技状態 潜伏確率変動状態	15秒
確率変動状態 普図低確時間短縮状態 普図高確時間短縮状態	0.1秒

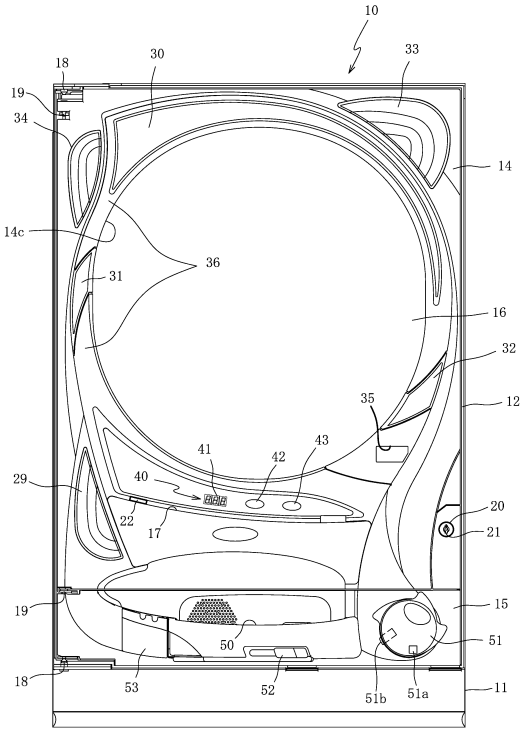
（ｂ）

普通電役開放テーブル 202j

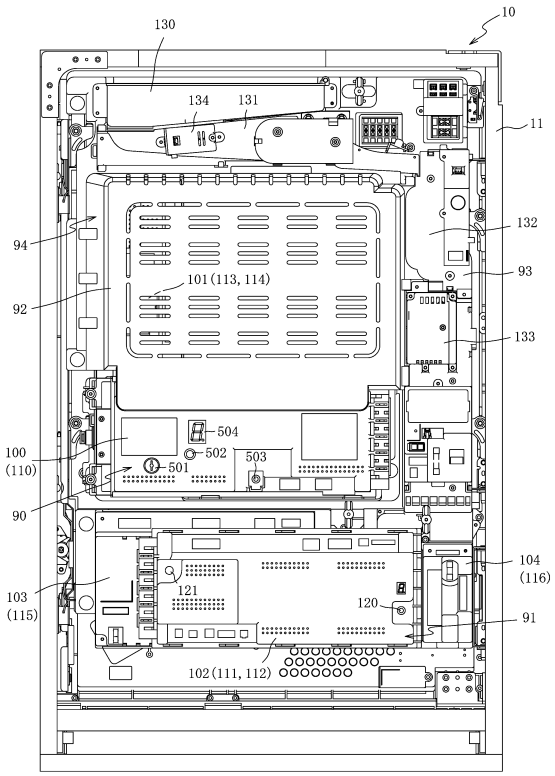
遊技状態	開放回数	開放時間	インターバル時間
通常遊技状態 潜伏確率変動状態	1回	1.0秒	－
確率変動状態 普図低確時間短縮状態 普図高確時間短縮状態	1回	5.8秒	－

（ｃ）

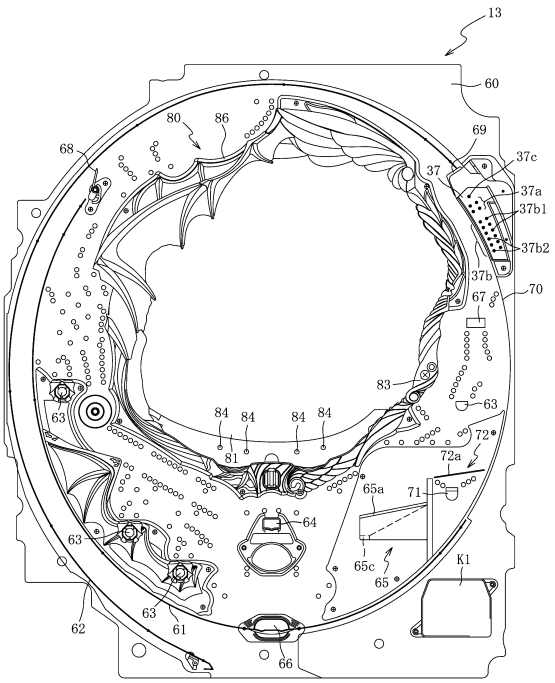
【図２５６】



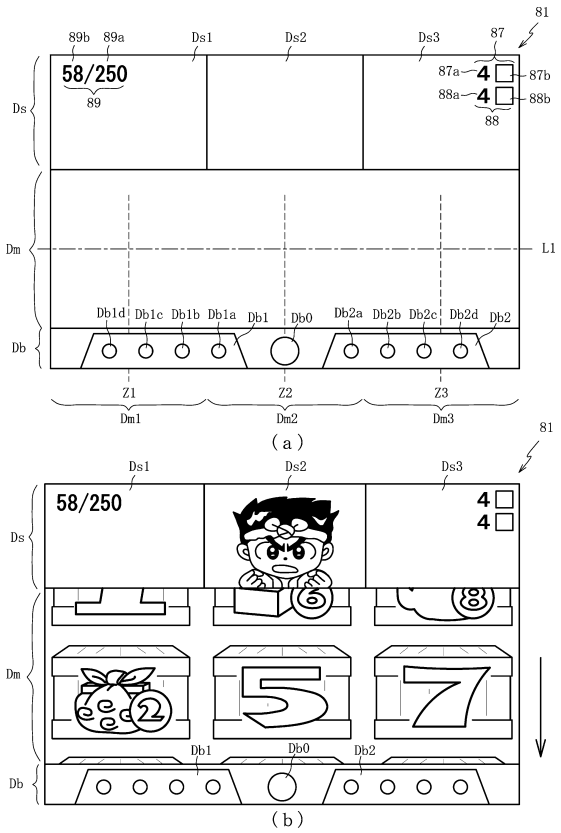
【図２５７】



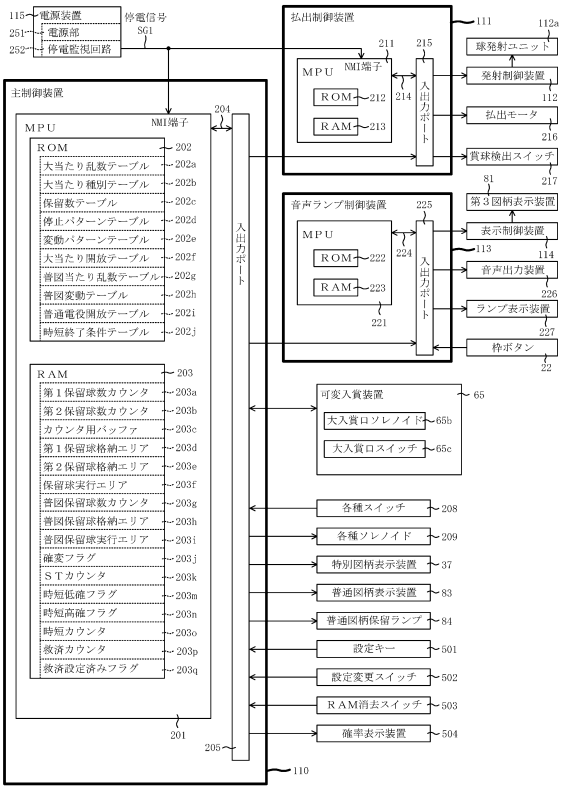
【図２５８】



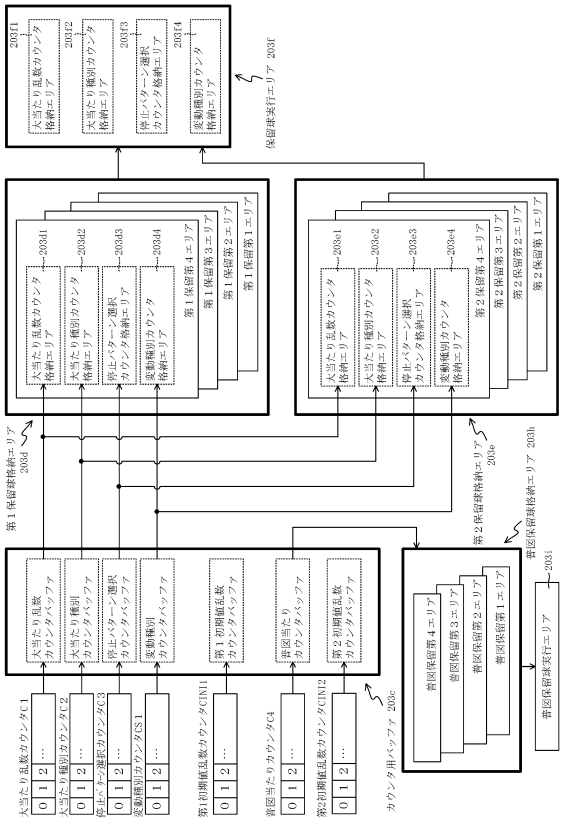
【図２５９】



【図２６０】



【図２６１】



【図２６２】

202a

大当たり乱数テーブル（特図１・特図２共通）

設定値	遊技状態	大当たり乱数カウンタの値（0～9999）			
		大当たり		ハズレ	
		乱数値	個数	乱数値	個数
1	低確	0～100	101個	101～9999	9899個
	高確	0～312	313個	313～9999	9687個
2	低確	0～102	103個	103～9999	9897個
	高確	0～314	315個	315～9999	9685個
3	低確	0～104	105個	105～9999	9895個
	高確	0～316	317個	317～9999	9683個

【図２６３】

202b1

特図１大当たり種別テーブル

遊技状態	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	大当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	0～43	時短Ａ	44%	4R	50回
	44～96	時短Ｂ	53%	6R	50回
	97～99	確変Ａ	3%	10R	50回

（ａ）

202b2

特図２大当たり種別テーブル

遊技状態	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	大当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	0～38	確変Ｂ	39%	4R	50回
	39～77	確変Ｃ	39%	6R	50回
	78～99	確変Ａ	22%	10R	50回

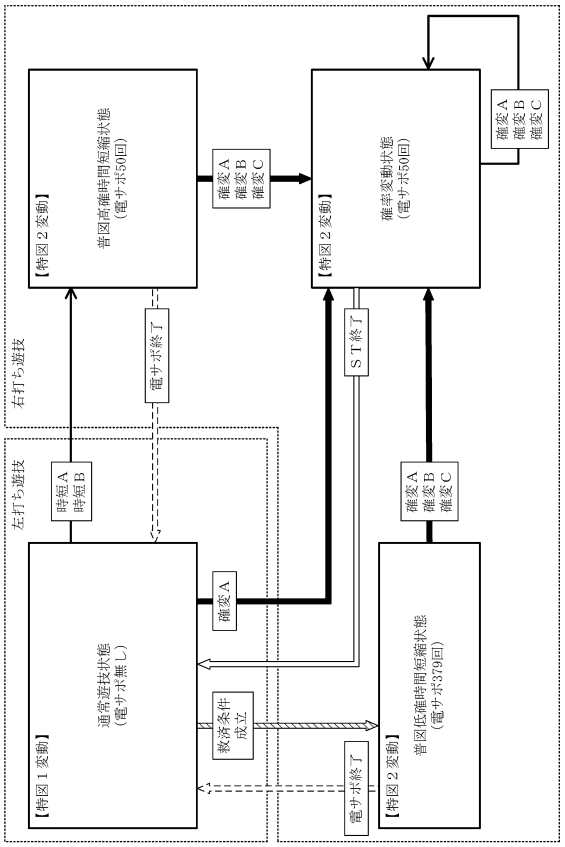
（ｂ）

【図２６４】

遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行契機	特図確率	普図確率	変動演出成功	主要入賞先	特図１変動時間（秒）	特図２変動時間（秒）	備考
通常遊技状態	初期状態 普図高確時間短縮状態　終了 確率変動状態　終了 普図低確時間短縮状態　終了	低	低	左	特図１	5～190	5～190	右打ち禁止報知
普図高確時間短縮状態	時短Ａ・時短Ｂ当選	低	高	右	特図２	15～190	2～190	右打ち報知
確率変動状態	確変Ａ・確変Ｂ・確変Ｃ当選	高	高	右	特図２	15～190	2～190	右打ち報知
普図低確時間短縮状態	救済条件成立 （特図低確率状態で250回転）	低	低	右	特図２	15～190	2～190	右打ち報知

【図２６５】



【図２６６】

202c1

特図１用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図１保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態	ハズレ	Ａテーブル			Ｂテーブル
	大当たり	Ｃテーブル			
普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	ハズレ	Ａテーブル			
	大当たり	Ｃテーブル			

【図２６７】

特図２用保留数テーブル　202c2

遊技状態	当否	特図２保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態	ハズレ	Aテーブル			Bテーブル
	大当たり	Cテーブル			
普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	ハズレ	Aテーブル	Dテーブル		
	大当たり	Cテーブル			

【図２６８】

Aテーブル　202d1

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	0～74
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	75～94
E4	スーパーリーチ	－	95～97
E5	スペシャルリーチ	－	98，99

（ａ）

Bテーブル　202d2

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	0～74
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	75～94
E4	スーパーリーチ	－	95～97
E5	スペシャルリーチ	－	98，99

（ｂ）

Cテーブル　202d3

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	0～4
E4	スーパーリーチ	－	5～39
E5	スペシャルリーチ	－	40～99

（ｃ）

Dテーブル　202d4

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	0～74
E3	ノーマルリーチ	－	75～94
E4	スーパーリーチ	－	95～97
E5	スペシャルリーチ	－	98，99

（ｄ）

【図２６９】

特図１ハズレ用変動パターンテーブル　202e1

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動(中)のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ

（ａ）

特図１大当たり用変動パターンテーブル　202e2

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動

（ｂ）

【図２７０】

特図２ハズレ用変動パターンテーブル　202e3

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動(中)のみ
E2	非リーチ・ショート	0～9	2	高速変動(短)のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ

（ａ）

特図２大当たり用変動パターンテーブル　202e4

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動

（ｂ）

【図２７１】

202f

大当たり開放テーブル

遊技状態	大当たり種別	開放入賞口	ラウンド回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	大当たり終了後移行遊技状態
通常遊技状態	時短A	可変入賞装置	4回	30秒	1秒	10秒	30秒	10個	10個	普図高確時間短縮状態
	（確変B）									確率変動状態
	時短B		6回							普図高確時間短縮状態
	（確変C）									確率変動状態
	確変A		10回							
普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	（時短A）		4回	10秒	1秒	10秒	30秒	10個	10個	普図高確時間短縮状態
	確変B									確率変動状態
	（時短B）		6回							普図高確時間短縮状態
	確変C									
	確変A		10回							

【図２７２】

202g

普図当たり乱数テーブル

遊技状態	普図当たり乱数値 （普図当たりカウンタC4の値）
通常遊技状態 普図低確時間短縮状態	30～99
普図高確時間短縮状態 確率変動状態	1～99

（ａ）

202h

普図変動テーブル

遊技状態	変動時間
通常遊技状態	15秒
普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	0.1秒

（ｂ）

202i

普通電役開放テーブル

遊技状態	開放回数	開放時間	インターバル時間
通常遊技状態	1回	0.1秒	－
普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	1回	5.8秒	－

（ｃ）

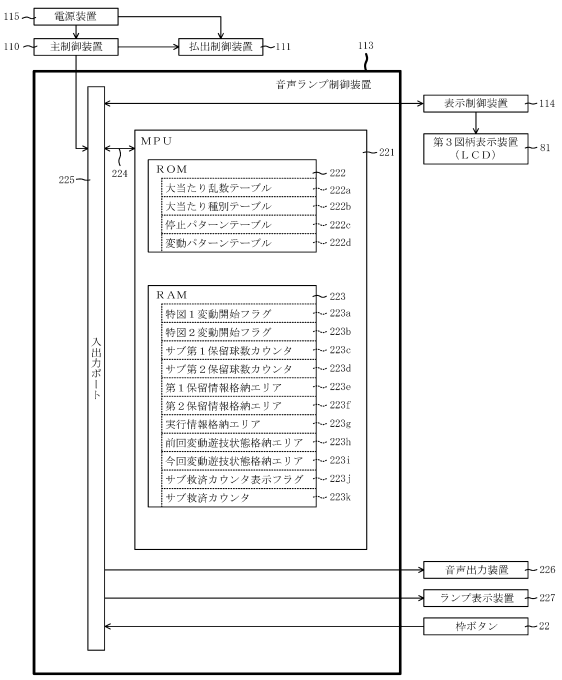
【図２７３】

202j

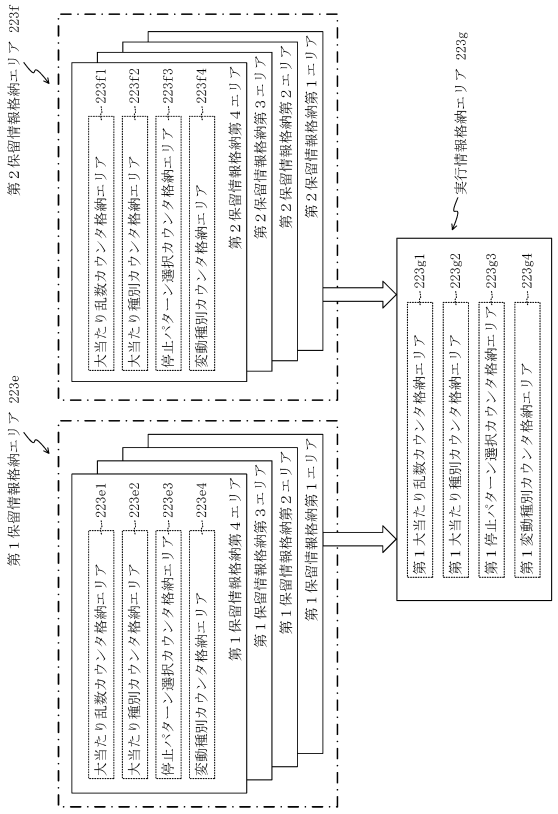
時短終了条件テーブル

遊技状態	時短発生条件	時短回数	その他
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	時短A 時短B 確変A 確変B 確変C	50回	
通常遊技状態	救済条件成立	379回	特図低確率状態で250回変動

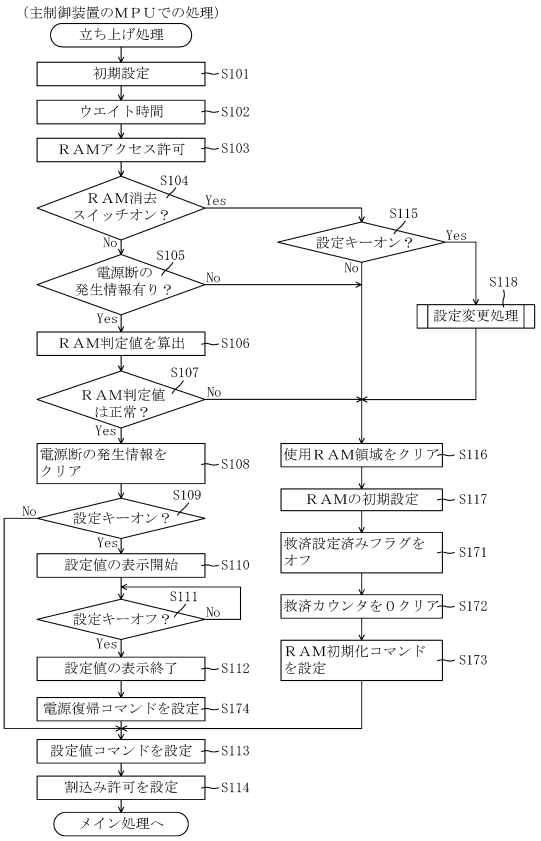
【図２７４】



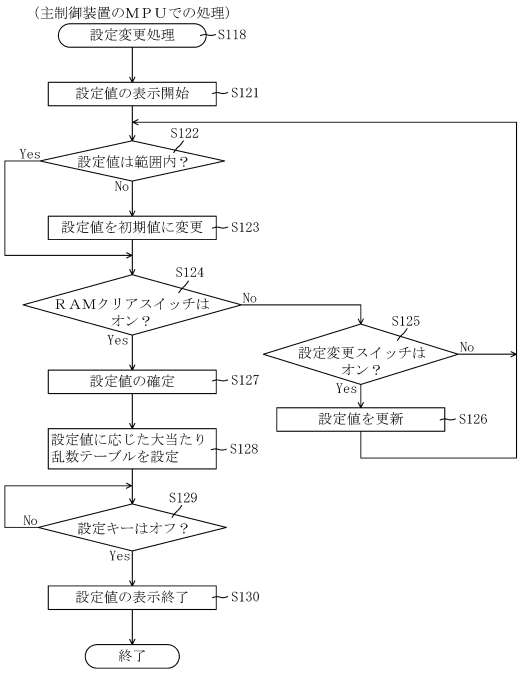
【図２７５】



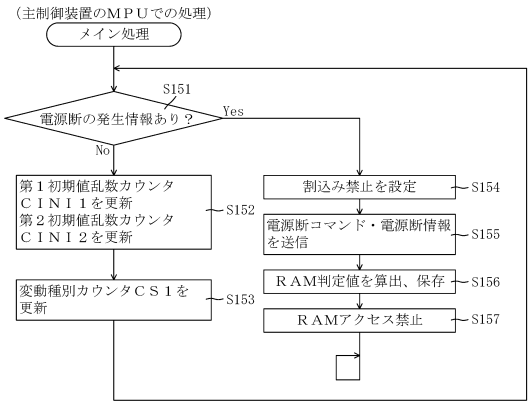
【図２７６】



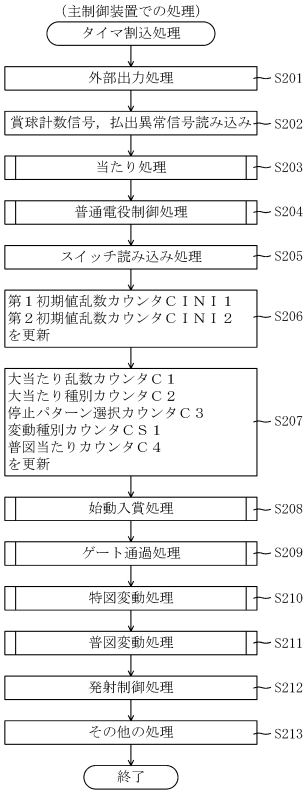
【図２７７】



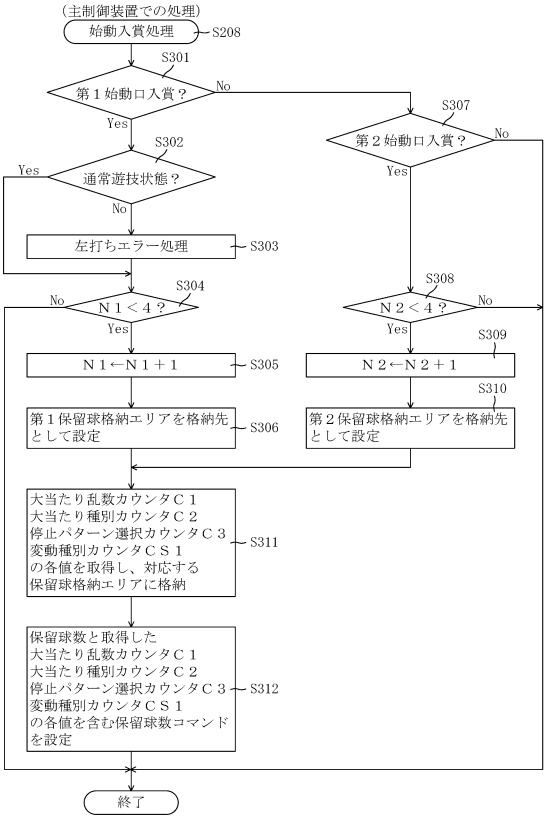
【図２７８】



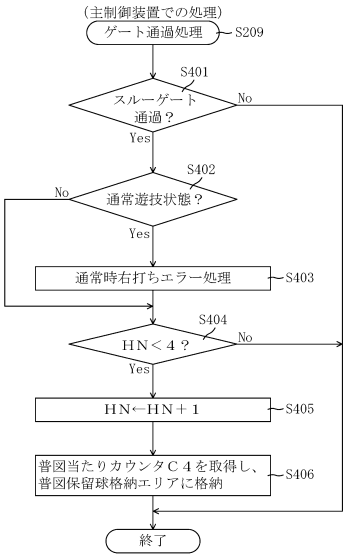
【図２７９】



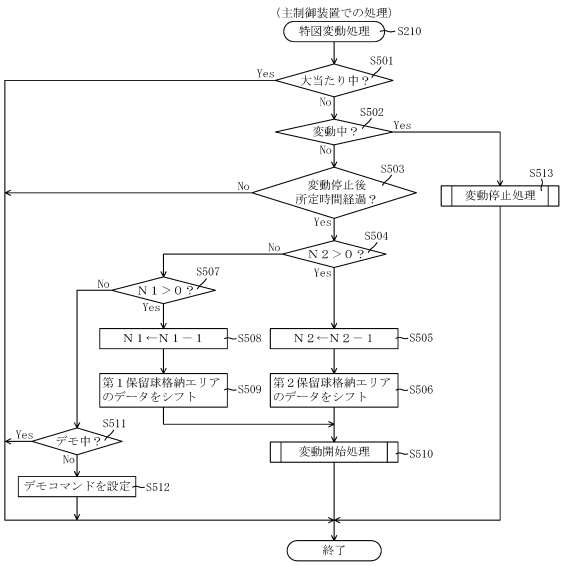
【図２８０】



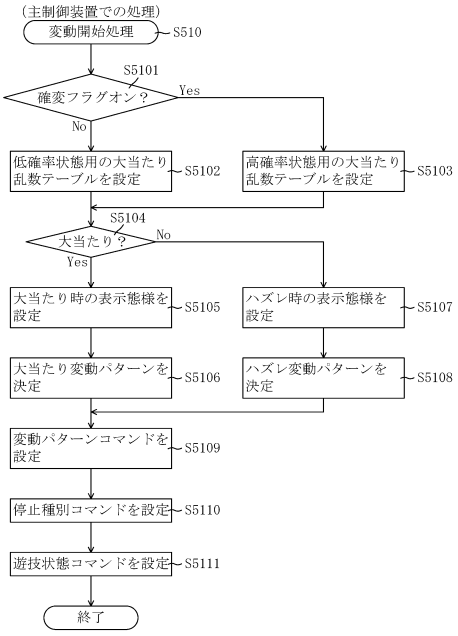
【図２８１】



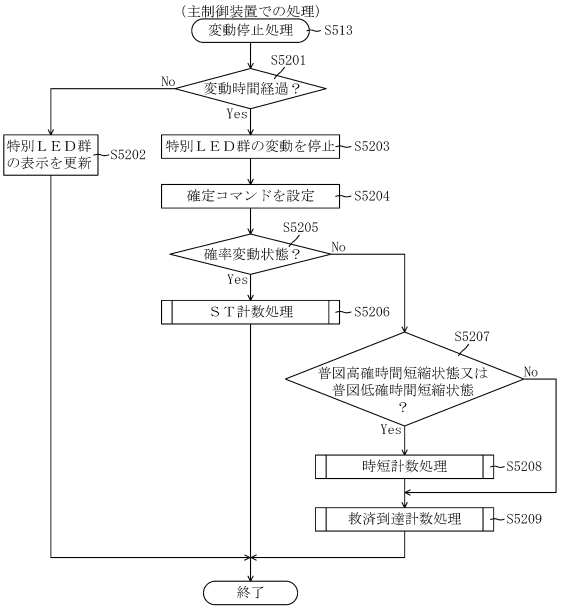
【図２８２】



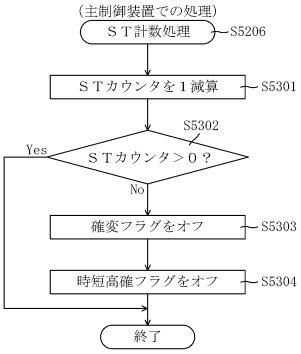
【図２８３】



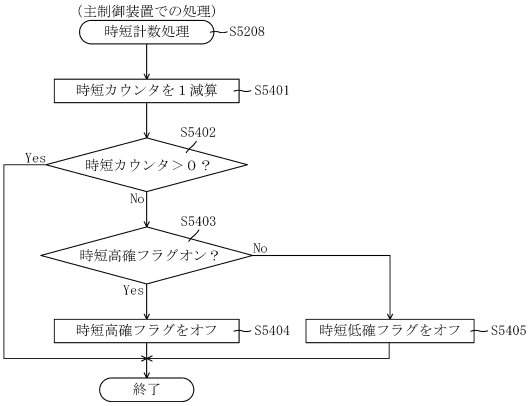
【図２８４】



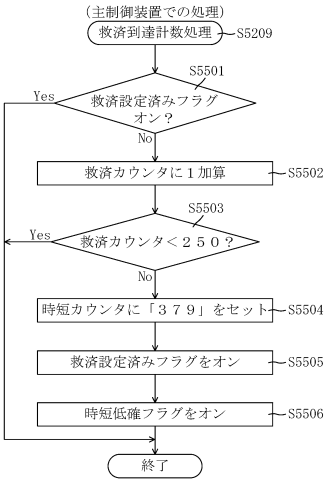
【図２８５】



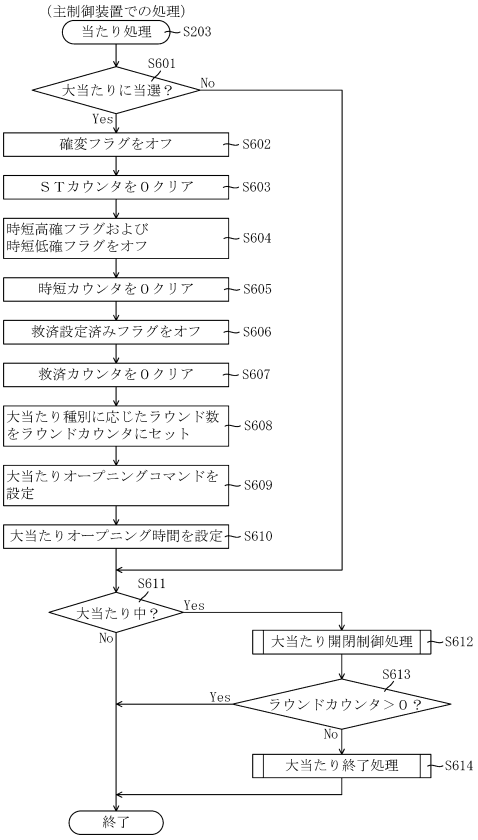
【図２８６】



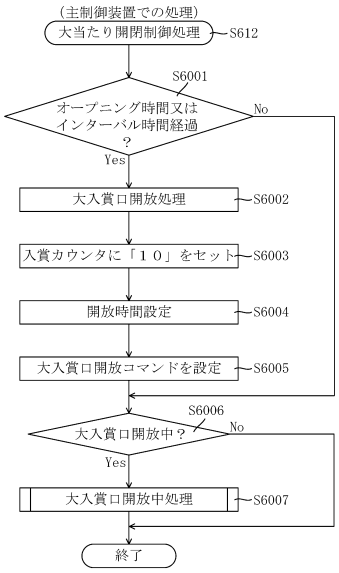
【図２８７】



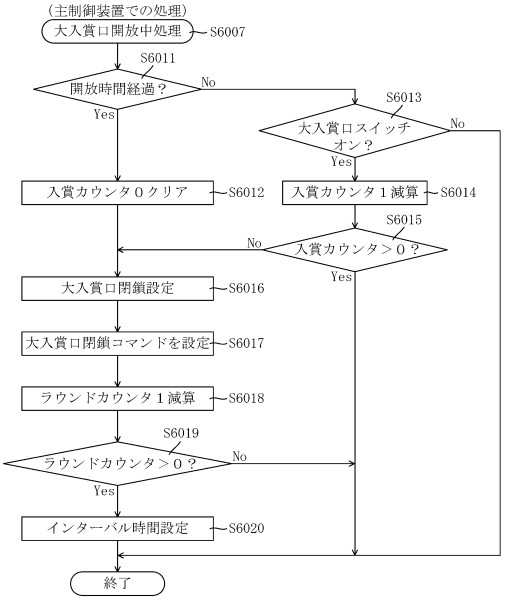
【図２８８】



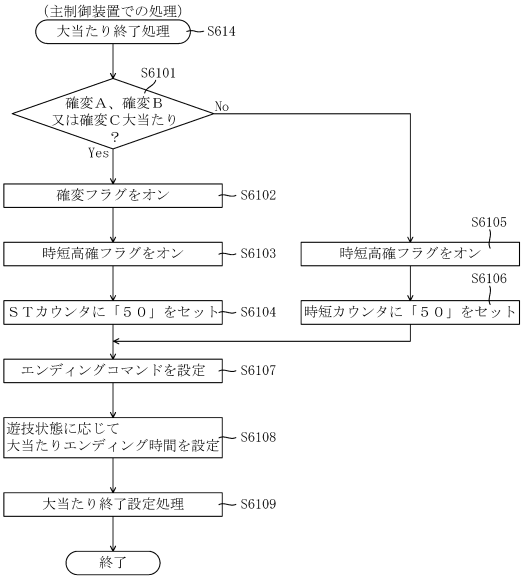
【図２８９】



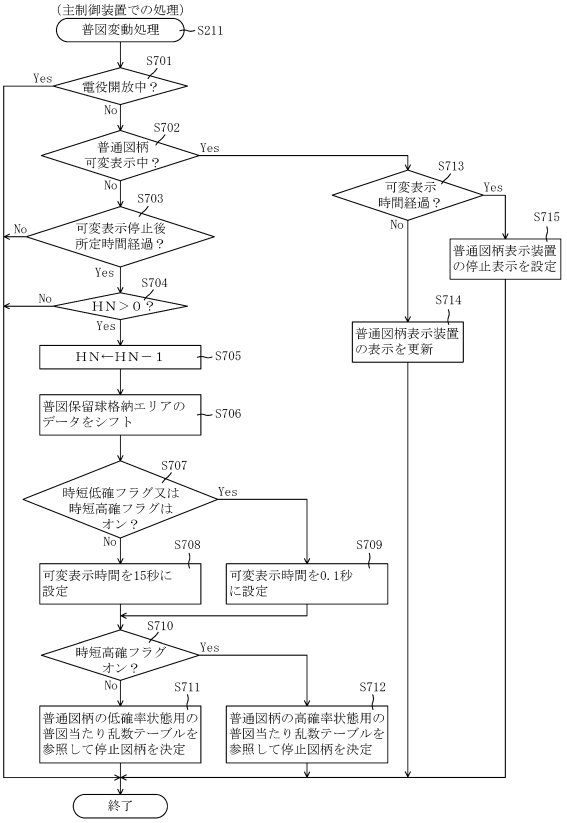
【図２９０】



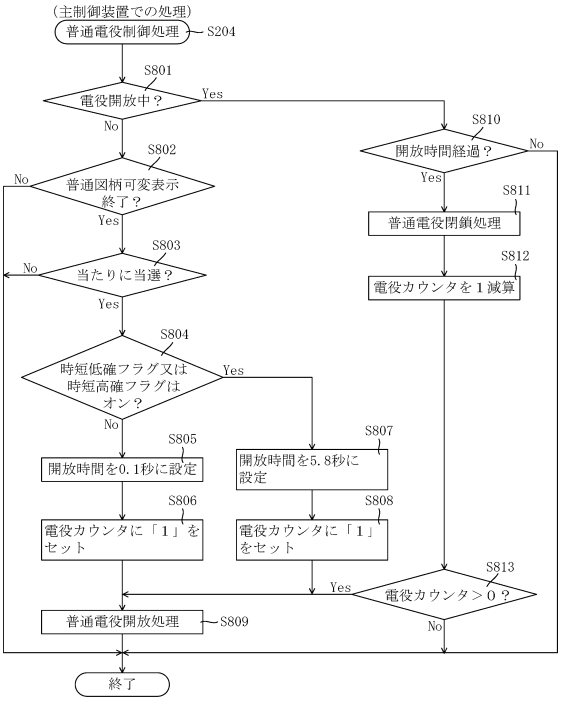
【図２９１】



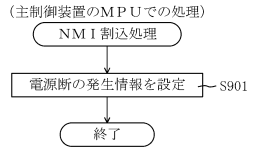
【図２９２】



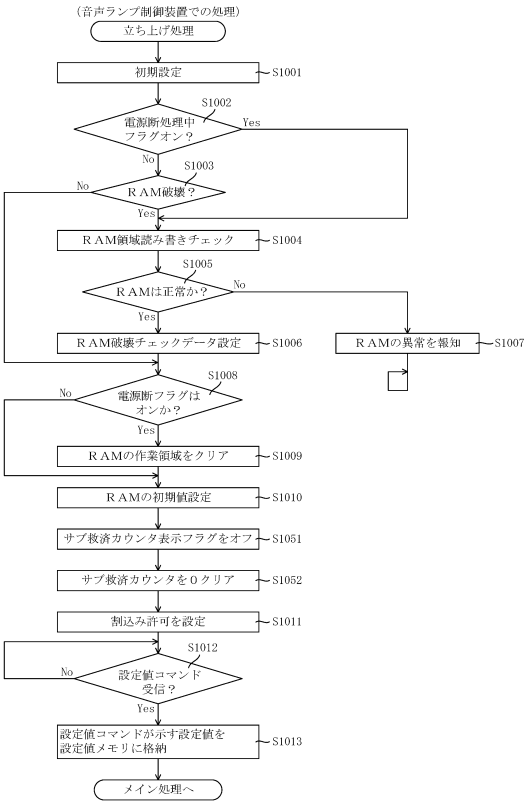
【図２９３】



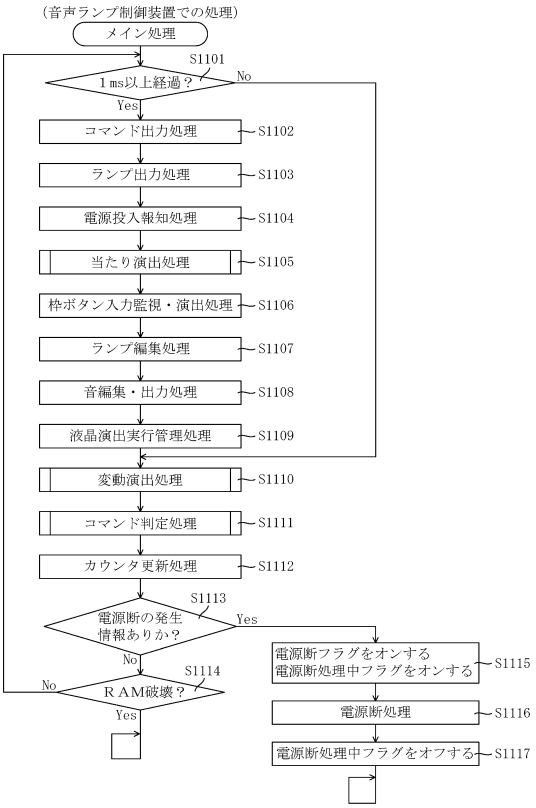
【図２９４】



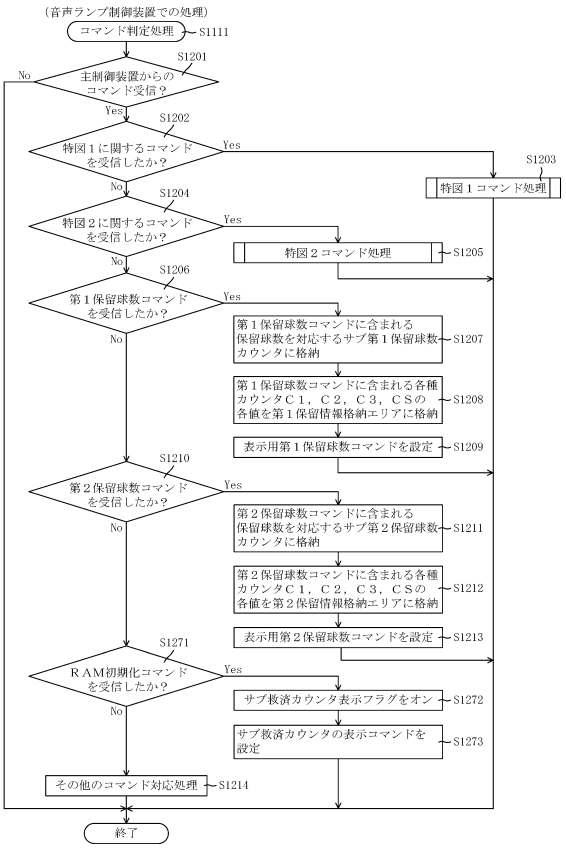
【図２９５】



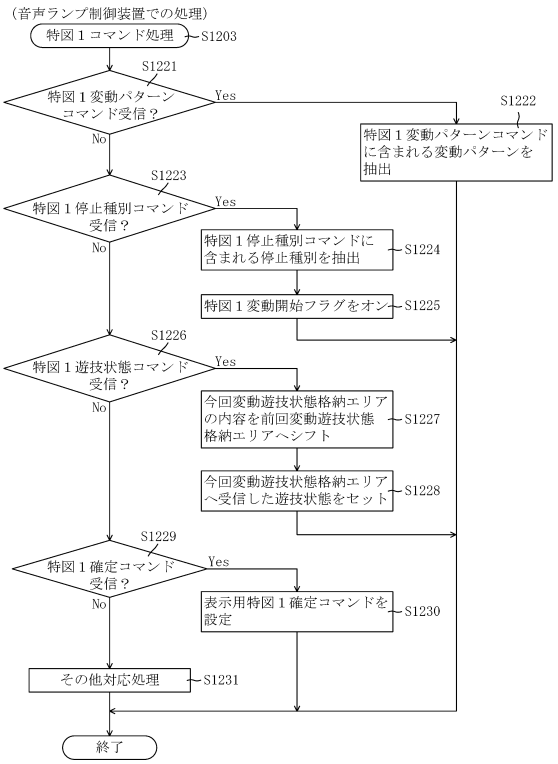
【図２９６】



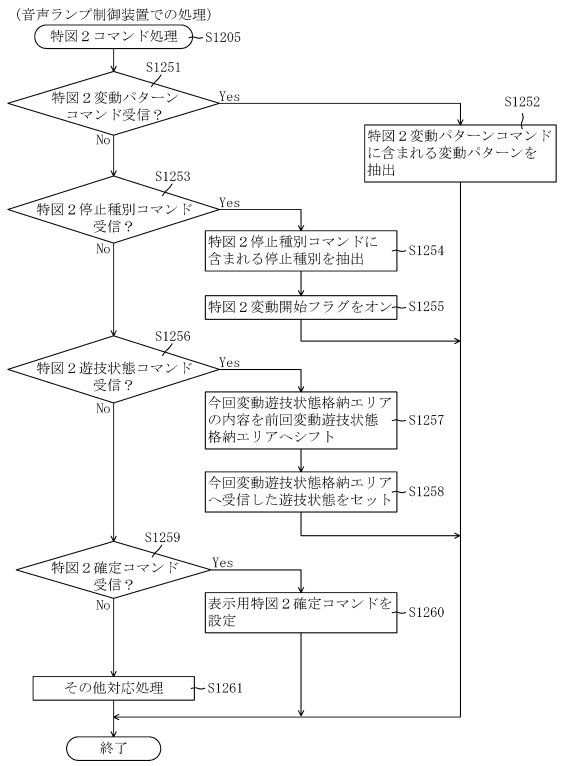
【図２９７】



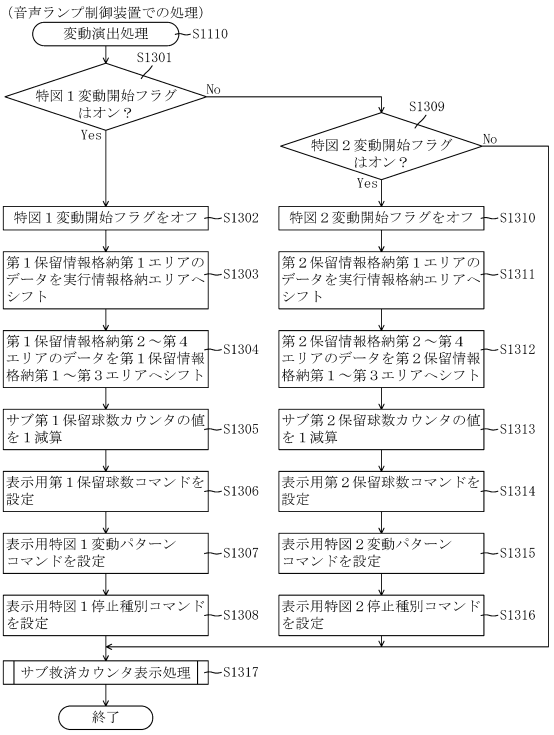
【図２９８】



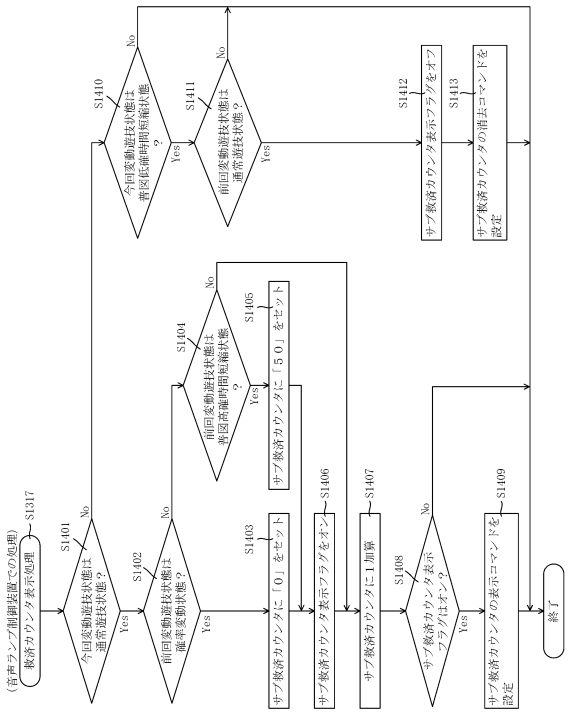
【図２９９】



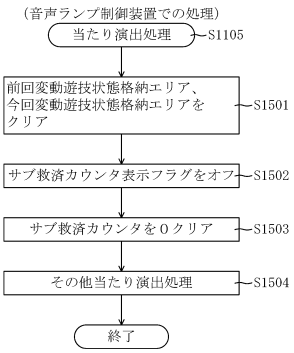
【図３００】



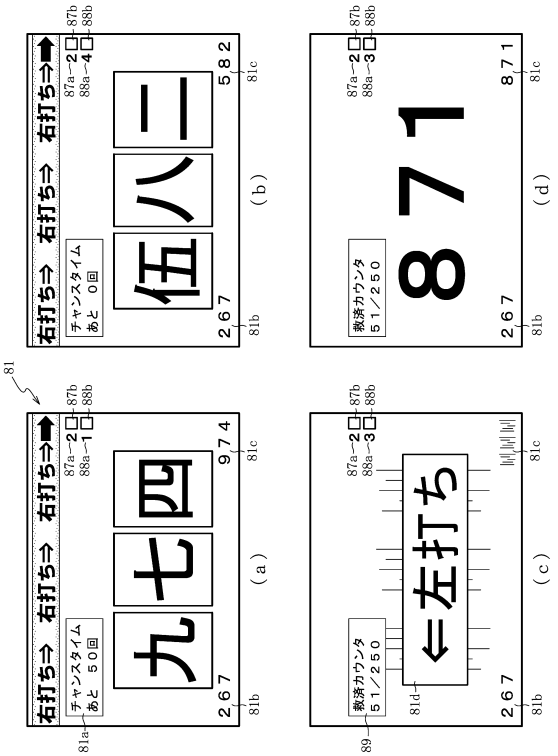
【図３０１】



【図３０２】



【図３０３】



【図３０４】

202b1

特図１大当たり種別テーブル

遊技状態	大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	0～21	時短A	22%	4R	30回
	22～43	時短B	22%	4R	70回
	44～69	時短C	26%	6R	30回
	70～96	時短D	27%	6R	70回
	97～99	確変A	3%	10R	50回

(a)

202b2

特図２大当たり種別テーブル

遊技状態	大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	0～38	確変B	39%	4R	50回
	39～77	確変C	39%	6R	50回
	78～99	確変A	22%	10R	50回

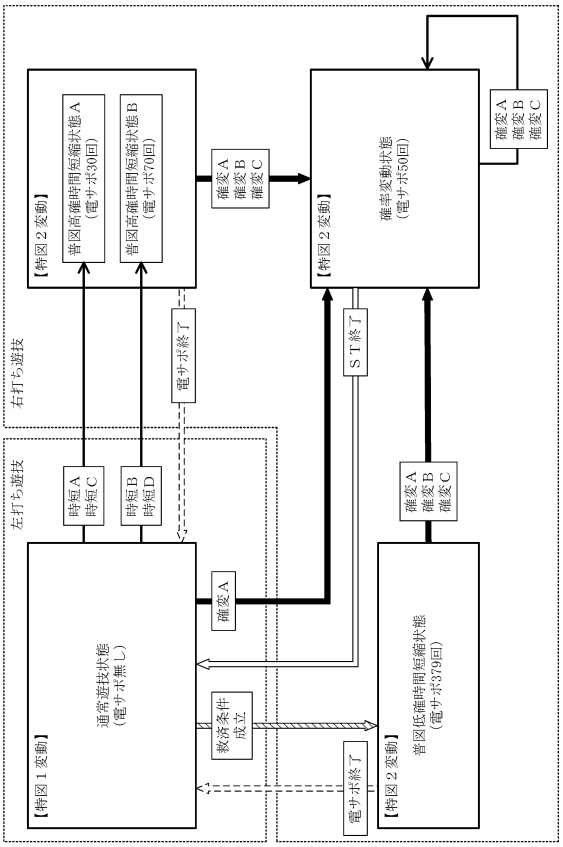
(b)

【図３０５】

遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行契機	特図確率	普図確率	奨励発射態様	主要入賞先	特図１変動時間(秒)	特図２変動時間(秒)	備考
通常遊技状態	初期状態 普図高確時間短縮状態　終了 確率変動状態　終了 普図低確時間短縮状態　終了	低	低	左	特図１	5～190	5～190	右打ち禁止報知
普図高確時間短縮状態A	時短Ａ・時短Ｃ当選	低	高	右	特図２	2～190	2～190	右打ち報知
普図高確時間短縮状態B	時短Ｂ・時短Ｄ当選							
確率変動状態	確変Ａ・確変Ｂ・確変Ｃ当選	高	高	右	特図２	2～190	2～190	右打ち報知
普図低確時間短縮状態	救済条件成立 （特図低確率状態で250回転）	低	低	右	特図２	2～190	2～190	右打ち報知

【図３０６】



【図３０７】

202c1

特図１用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図１保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態	ハズレ	Ａテーブル			Ｂテーブル
	大当たり	Ｃテーブル			
普図高確時間短縮状態Ａ（１～２９回転目） 普図高確時間短縮状態Ｂ（１～６９回転目） 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	ハズレ	Ａテーブル			
	大当たり	Ｃテーブル			
普図高確時間短縮状態Ａ（３０回転目）	ハズレ	Ｅテーブル			
	大当たり	Ｃテーブル			
普図高確時間短縮状態Ｂ（７０回転目）	ハズレ	Ｆテーブル			
	大当たり	Ｃテーブル			

【図３０８】

202c2

特図２用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図２保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態	ハズレ	Ａテーブル			Ｂテーブル
	大当たり	Ｃテーブル			
普図高確時間短縮状態Ａ（１～２９回転目） 普図高確時間短縮状態Ｂ（１～６９回転目） 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	ハズレ	Ａテーブル	Ｄテーブル		
	大当たり	Ｃテーブル			
普図高確時間短縮状態Ａ（３０回転目）	ハズレ	Ｅテーブル			
	大当たり	Ｃテーブル			
普図高確時間短縮状態Ｂ（７０回転目）	ハズレ	Ｆテーブル			
	大当たり	Ｃテーブル			

【図３０９】

202d5

Ｅテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	－
E4	スーパーリーチ	－	－
E5	スペシャルリーチ	－	－
E6	特殊変動１	－	0～99
E7	特殊変動２	－	－

（ａ）

202d6

Ｆテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	－
E4	スーパーリーチ	－	－
E5	スペシャルリーチ	－	－
E6	特殊変動１	－	－
E7	特殊変動２	－	0～99

（ｂ）

【図３１０】

202e1

特図１ハズレ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動(中)のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
E6	特殊変動１	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動
E7	特殊変動２	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動

（ａ）

202e2

特図１大当たり用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動

（ｂ）

【図３１１】

202e3

特図２ハズレ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間(秒)	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動(中)のみ
E2	非リーチ・ショート	0～9	2	高速変動(短)のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
E6	特殊変動１	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動
E7	特殊変動２	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動

（ａ）

202e4

特図２大当たり用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間(秒)	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動

（ｂ）

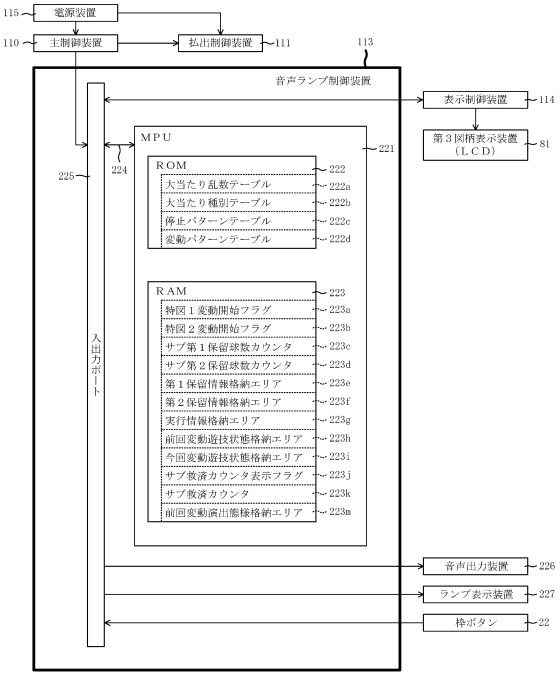
【図３１２】

202j

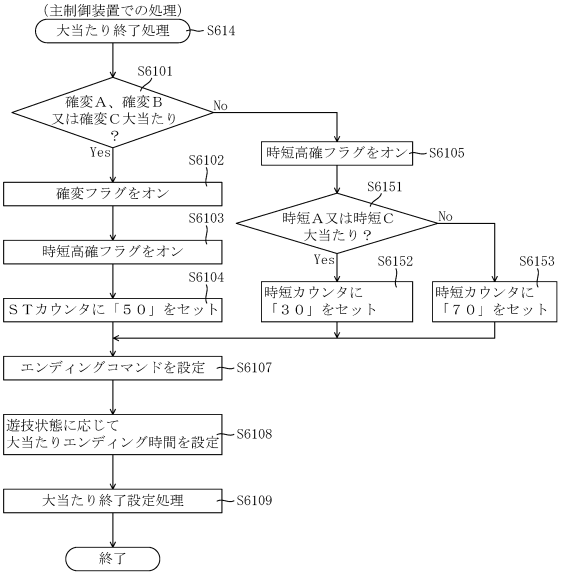
時短終了条件テーブル

遊技状態	時短発生条件	時短回数	その他
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	時短Ａ 時短Ｃ	30回	
	時短Ｂ 時短Ｄ	70回	
	確変Ａ 確変Ｂ 確変Ｃ	50回	
通常遊技状態	天井到達	379回	特図低確率状態で250回変動

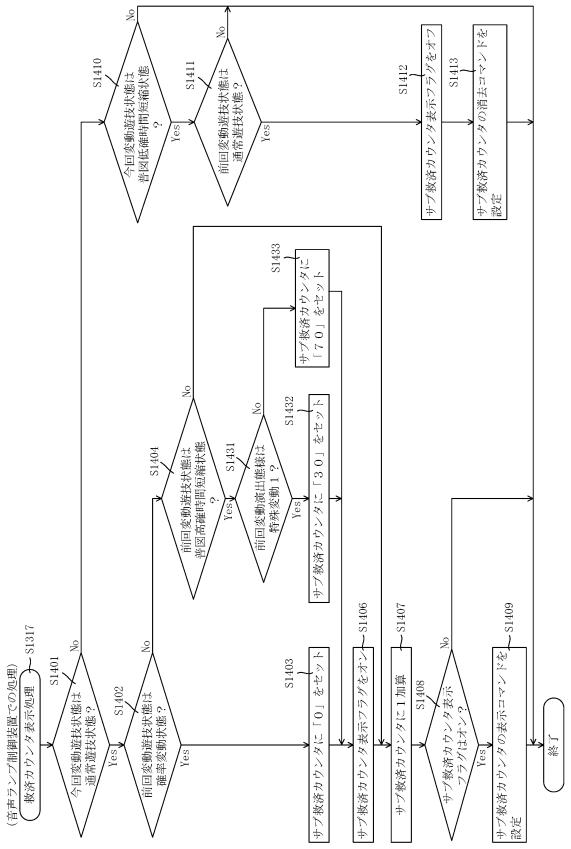
【図３１３】



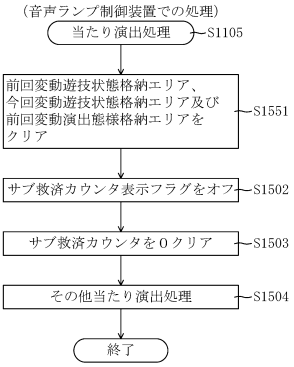
【図３１４】



【図３１５】



【図３１６】

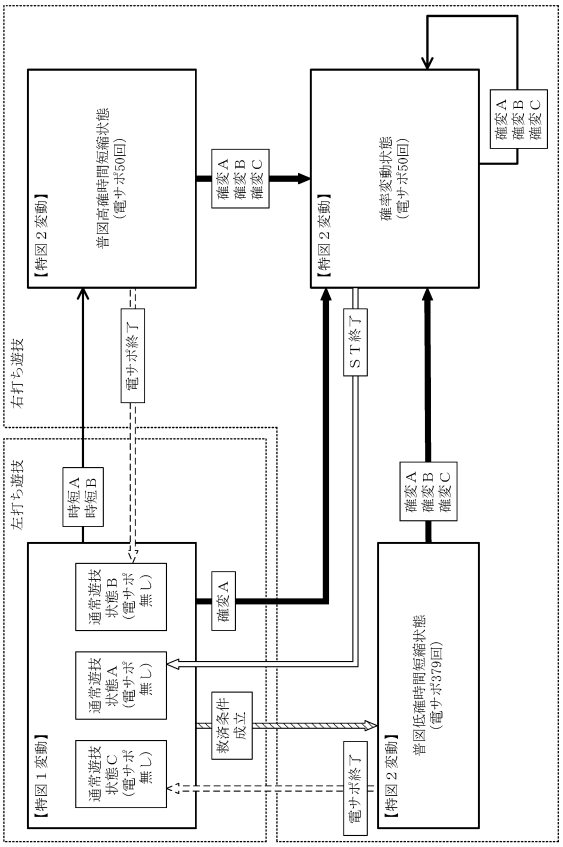


【図３１７】

遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行契機	特図確率	普図確率	誘導発射態様	主要入賞先	特図１変動時間（秒）	特図２変動時間（秒）	備考
通常遊技状態Ａ	初期状態 確率変動状態　終了	低	低	左	特図１	5～190	5～190	右打ち禁止報知
通常遊技状態Ｂ	普図高確時間短縮状態　終了							
通常遊技状態Ｃ	普図低確時間短縮状態　終了							
普図高確時間短縮状態	時短Ａ・時短Ｂ当選	低	高	右	特図２	2～190	2～190	右打ち報知
確率変動状態	確変Ａ・確変Ｂ・確変Ｃ当選	高	高	右	特図２	2～190	2～190	右打ち報知
普図低確時間短縮状態	救済条件成立 （特図低確率状態で250回転）	低	低	右	特図２	2～190	2～190	右打ち報知

【図３１８】



【図３１９】

特図１用保留数テーブル　202c1

遊技状態	当否	特図１保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態Ａ（１～９９回転目）（１０１～１９９回転目）（２０１～２５０回転目）通常遊技状態Ｂ（１～４９回転目）（５１～１４９回転目）（１５１～２００回転目）通常遊技状態Ｃ（１回転目～）	ハズレ	Ａテーブル			Ｂテーブル
	大当たり	Ｃテーブル			
通常遊技状態Ａ（１００回転目）通常遊技状態Ｂ（５０回転目）	ハズレ	Ｇテーブル			
	大当たり	Ｃテーブル			
通常遊技状態Ａ（２００回転目）通常遊技状態Ｂ（１５０回転目）	ハズレ	Ｈテーブル			
	大当たり	Ｃテーブル			
普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	ハズレ	Ａテーブル			
	大当たり	Ｃテーブル			

【図３２０】

特図２用保留数テーブル　202c2

遊技状態	当否	特図２保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態Ａ（１～９９回転目）（１０１～１９９回転目）（２０１～２５０回転目）通常遊技状態Ｂ（１～４９回転目）（５１～１４９回転目）（１５１～２００回転目）通常遊技状態Ｃ（１回転目～）	ハズレ	Ａテーブル			Ｂテーブル
	大当たり	Ｃテーブル			
通常遊技状態Ａ（１００回転目）通常遊技状態Ｂ（５０回転目）	ハズレ	Ｇテーブル			
	大当たり	Ｃテーブル			
通常遊技状態Ａ（２００回転目）通常遊技状態Ｂ（１５０回転目）	ハズレ	Ｈテーブル			
	大当たり	Ｃテーブル			
普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	ハズレ	Ａテーブル	Ｄテーブル		
	大当たり	Ｃテーブル			

【図３２１】

Ｇテーブル　202d7

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	－
E4	スーパーリーチ	－	－
E5	スペシャルリーチ	－	－
E8	特殊変動３	－	0～99
E9	特殊変動４	－	－

（ａ）

Ｈテーブル　202d8

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	－
E4	スーパーリーチ	－	－
E5	スペシャルリーチ	－	－
E8	特殊変動３	－	－
E9	特殊変動４	－	0～99

（ｂ）

【図３２２】

特図１ハズレ用変動パターンテーブル　202e1

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動(中)のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
E8	特殊変動３	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動
E9	特殊変動４	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動

（ａ）

特図１大当たり用変動パターンテーブル　202e2

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動

（ｂ）

【図３２３】

202e3

特図２ハズレ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値(CS1)	変動時間(秒)	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動(中)のみ
E2	非リーチ・ショート	0～9	2	高速変動(短)のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
E8	特殊変動３	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動
E9	特殊変動４	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動

（ａ）

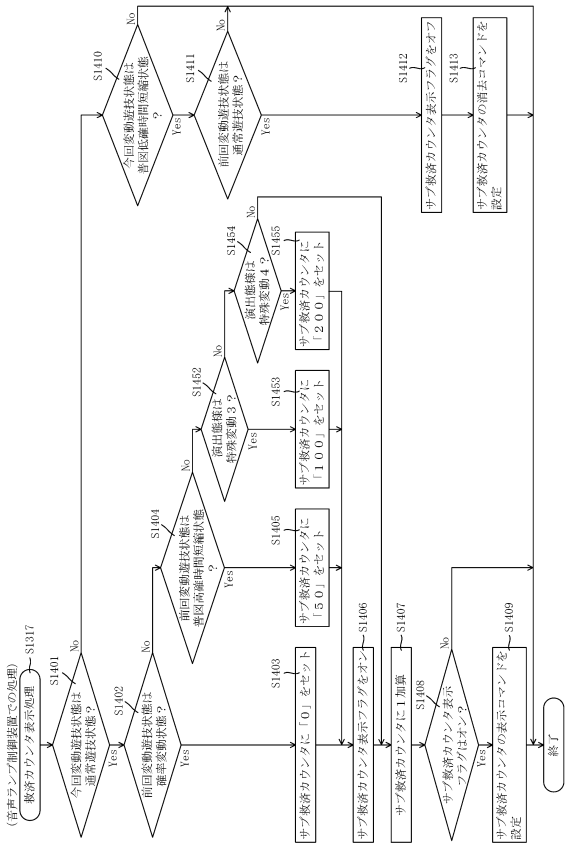
202e4

特図２大当たり用変動パターンテーブル

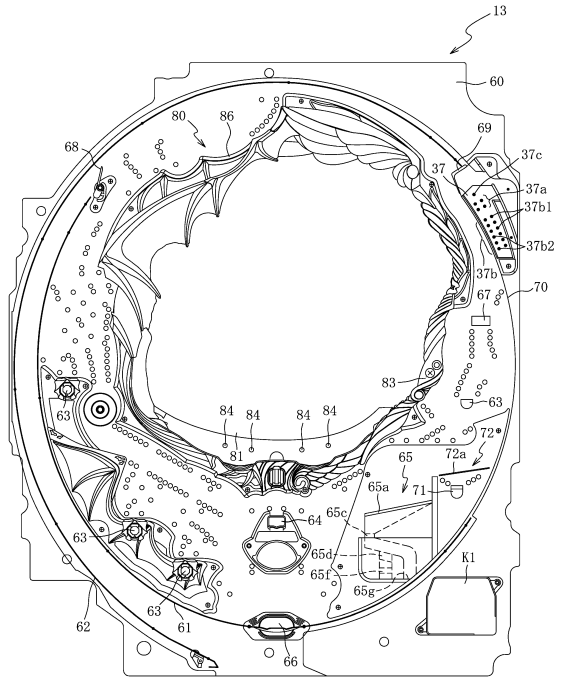
種別	演出態様	変動種別カウンタ値(CS1)	変動時間(秒)	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動

（ｂ）

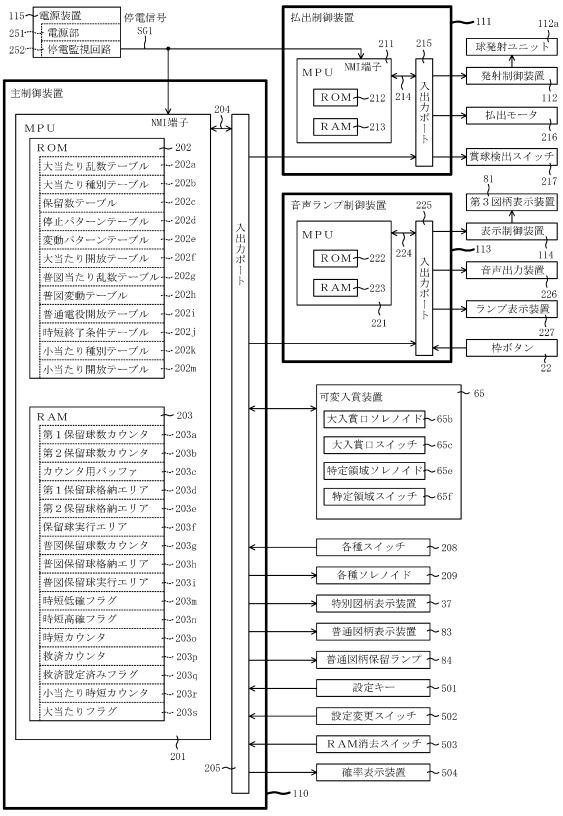
【図３２４】



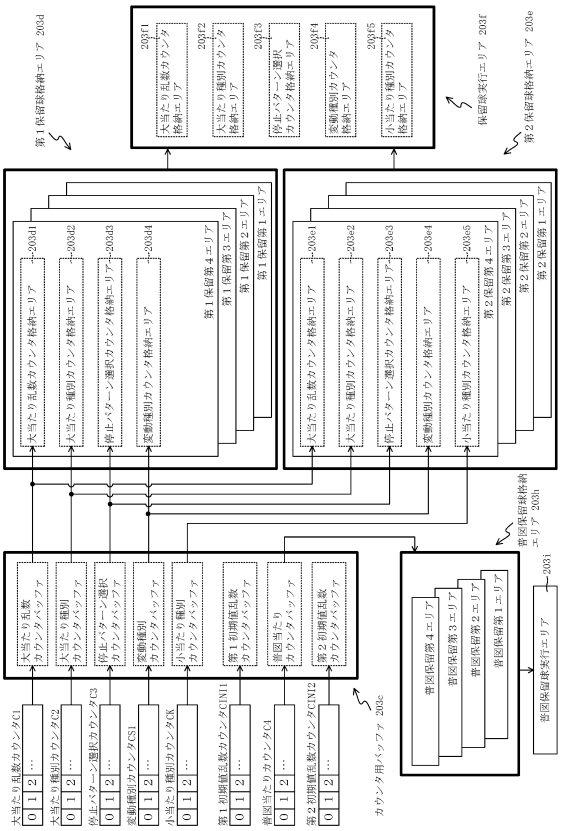
【図３２５】



【図３２６】



【図３２７】



【図３２８】

特図１大当たり乱数テーブル　202a1

設定値	大当たり乱数カウンタの値（0～9999）					
	大当たり		小当たり		ハズレ	
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0～100	101個	—	—	101～9999	9899個
2	0～102	103個	—	—	103～9999	9897個
3	0～104	105個	—	—	105～9999	9895個

（ａ）

特図２大当たり乱数テーブル　202a2

設定値	大当たり乱数カウンタの値（0～9999）					
	大当たり		小当たり		ハズレ	
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0～100	101個	101～1679	1579個	1680～9999	8320個
2	0～102	103個	103～1681	1579個	1682～9999	8318個
3	0～104	105個	105～1683	1579個	1684～9999	8316個

（ｂ）

【図３２９】

特図１大当たり種別テーブル　202b1

遊技状態	大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	0～43	時短Ａ	44%	4R	99回 （時短終了条件成立まで）
	44～96	時短Ｂ	53%	6R	
	97～99	時短Ｃ	3%	10R	

（ａ）

特図２大当たり種別テーブル　202b2

遊技状態	大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	0～38	時短Ａ	39%	4R	99回 （時短終了条件成立まで）
	39～77	時短Ｂ	39%	6R	
	78～99	時短Ｃ	22%	10R	

（ｂ）

【図３３０】

特図２小当たり種別テーブル　202k

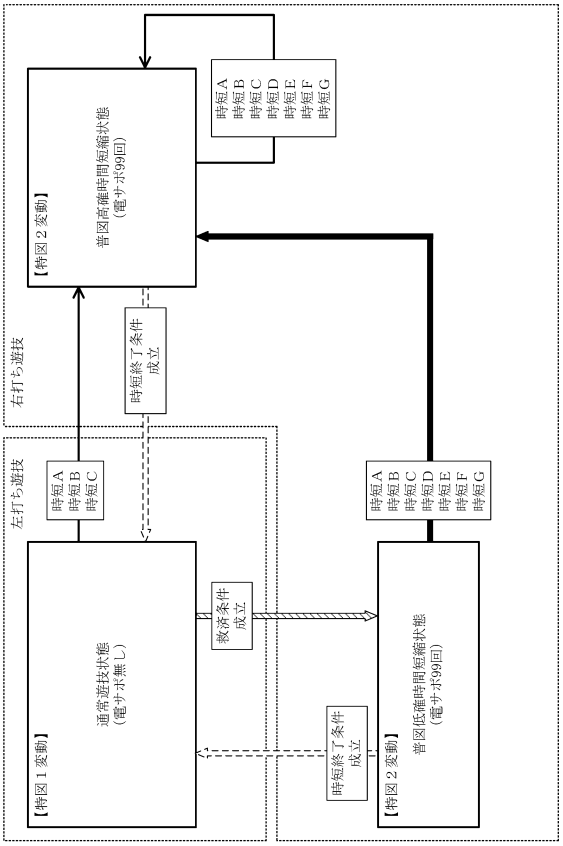
遊技状態	特定領域通過有無	小当たり種別カウンタCK	小当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	非通過	0～19	小当たりＡ	20%	1R	—
		20～99	小当たりＢ	80%		
	通過	0～19	時短Ｄ	20%	1+3R	99回 （時短終了条件成立まで）
		20～50	時短Ｅ	31%	1+3R	
		51～81	時短Ｆ	31%	1+5R	
		82～99	時短Ｇ	18%	1+9R	

【図３３１】

遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行契機	特図確率	普図確率	羽根開放パターン	主要入賞先	特図１変動時間（秒）	特図２変動時間（秒）	備考
通常遊技状態	初期状態 普図高確時間短縮状態　終了 普図低確時間短縮状態　終了	低	低	左	特図１	5～190	5～190	右打ち禁止報知
普図高確時間短縮状態	時短Ａ・時短Ｂ・時短Ｃ・時短Ｄ・時短Ｅ・時短Ｆ・時短Ｇ当選	低	高	右	特図２	15～190	2～190	右打ち報知
普図低確時間短縮状態	救済条件成立 （特図低確率状態で250回転）	低	低	右	特図２	15～190	2～190	右打ち報知

【図３３２】



【図３３３】

202c1

特図１用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図１保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態 （１～９９回転目） （１０１～１９９回転目） （２０１～２５０回転目） （３５０回転目～） ※大当たり後、初期状態からの回転数	ハズレ	Ａテーブル			Ｂテーブル
	大当たり	Ｃテーブル			
通常遊技状態 （１００回転目） ※大当たり後、初期状態からの回転数	ハズレ	Ｇテーブル			
	大当たり	Ｃテーブル			
通常遊技状態 （２００回転目） ※大当たり後、初期状態からの回転数	ハズレ	Ｈテーブル			
	大当たり	Ｃテーブル			
普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	ハズレ	Ａテーブル			
	大当たり	Ｃテーブル			

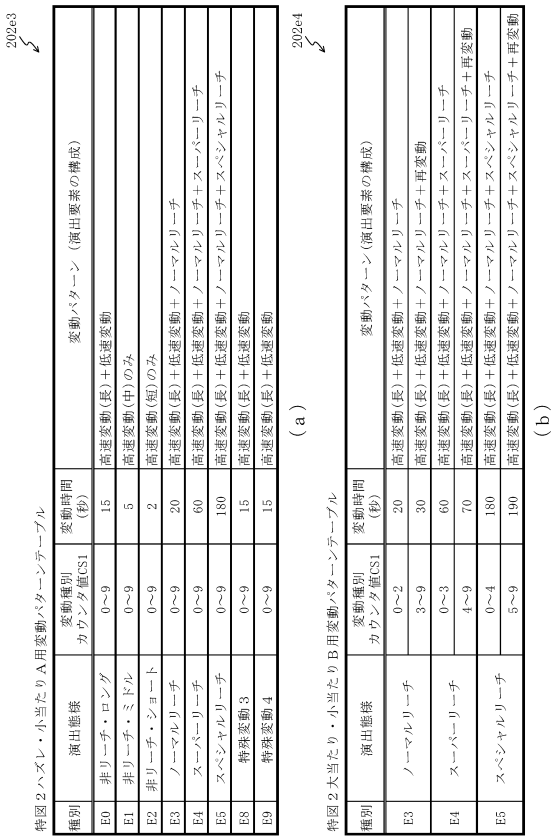
【図３３４】

202c2

特図２用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図１保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態 （１～９９回転目） （１０１～１９９回転目） （２０１～２５０回転目） （３５０回転目～） ※大当たり後、初期状態からの回転数	ハズレ 小当たりＡ	Ａテーブル			Ｂテーブル
	大当たり 小当たりＢ	Ｃテーブル			
通常遊技状態 （１００回転目） ※大当たり後、初期状態からの回転数	ハズレ 小当たりＡ	Ｇテーブル			
	大当たり 小当たりＢ	Ｃテーブル			
通常遊技状態 （２００回転目） ※大当たり後、初期状態からの回転数	ハズレ 小当たりＡ	Ｈテーブル			
	大当たり 小当たりＢ	Ｃテーブル			
普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	ハズレ 小当たりＡ	Ａテーブル	Ｄテーブル		
	大当たり 小当たりＢ	Ｃテーブル			

【図３３５】



202e3

特図２ハズレ・小当たりＡ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動（長）＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動（中）のみ
E2	非リーチ・ショート	0～9	2	高速変動（短）のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
E8	特殊変動３	0～9	15	高速変動（長）＋低速変動
E9	特殊変動４	0～9	15	高速変動（長）＋低速変動

（ａ）

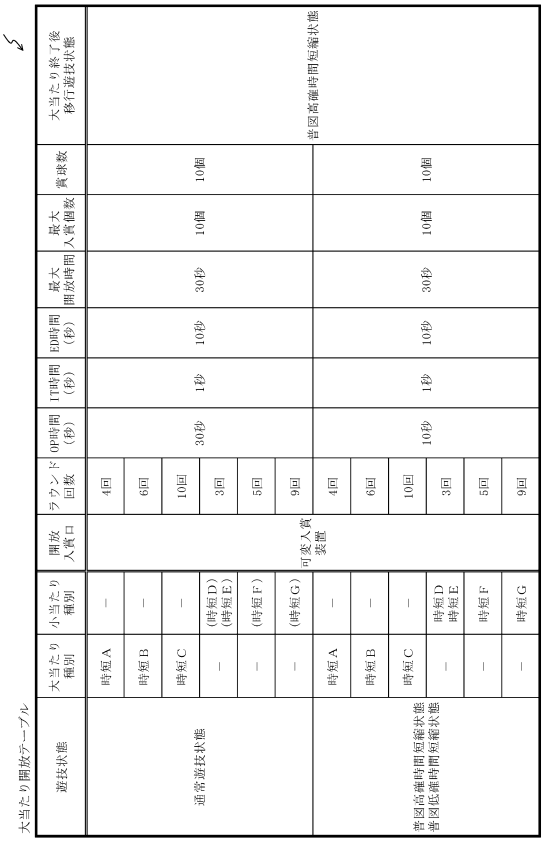
202e4

特図２大当たり・小当たりＢ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動

（ｂ）

【図３３６】

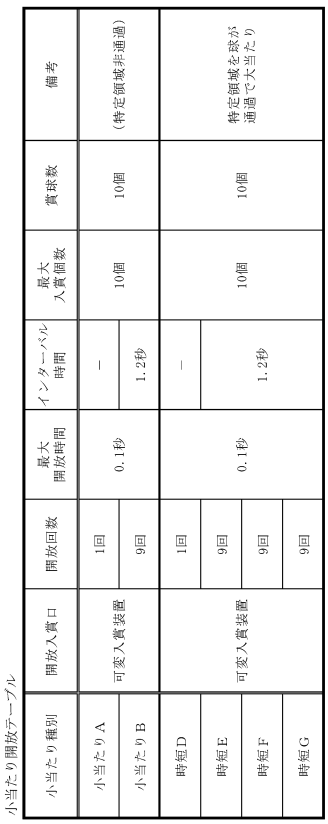


202f

大当たり開放テーブル

遊技状態	大当たり種別	小当たり種別	開放入賞口	ラウンド回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	大当たり終了後移行遊技状態
通常遊技状態	時短Ａ	—	可変入賞装置	4回	30秒	1秒	10秒	30秒	10個	10個	普図高確時間短縮状態
	時短Ｂ	—		6回							
	時短Ｃ	—		10回							
	—	（時短Ｄ）（時短Ｅ）		3回							
	—	（時短Ｆ）		5回							
	—	（時短Ｇ）		9回							
普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	時短Ａ	—		4回	10秒	1秒	10秒	30秒	10個	10個	
	時短Ｂ	—		6回							
	時短Ｃ	—		10回							
	—	時短Ｄ 時短Ｅ		3回							
	—	時短Ｆ		5回							
	—	時短Ｇ		9回							

【図３３７】



202m

小当たり開放テーブル

小当たり種別	開放入賞口	開放回数	最大開放時間	インターバル時間	最大入賞個数	賞球数	備考
小当たりＡ	可変入賞装置	1回	0.1秒	—	10個	10個	（特定領域非通過）
小当たりＢ		9回		1.2秒			
時短Ｄ	可変入賞装置	1回	0.1秒	—	10個	10個	特定領域を球が通過で大当たり
時短Ｅ		9回		1.2秒			
時短Ｆ		9回					
時短Ｇ		9回					

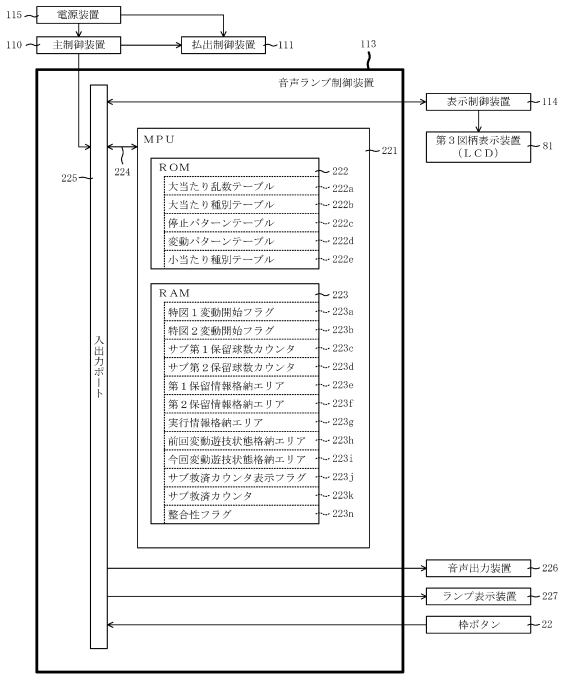
【図３３８】

202j

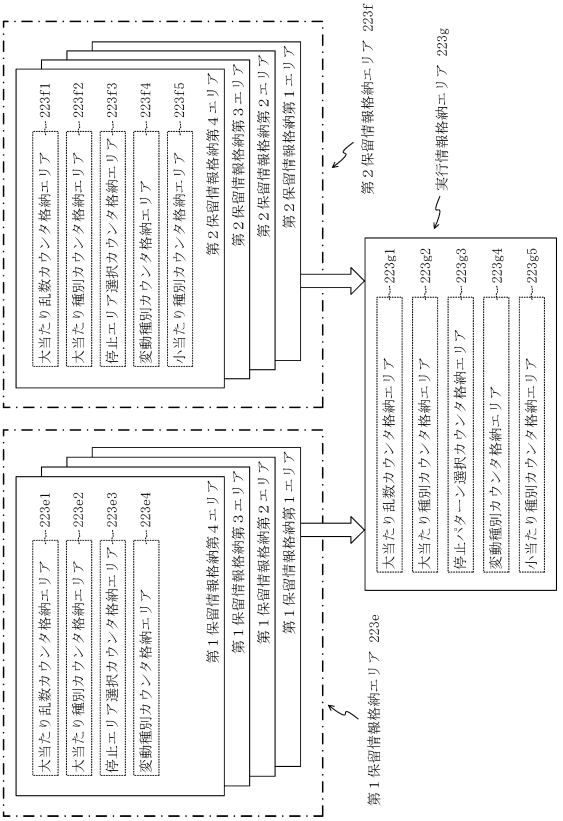
時短終了条件テーブル

遊技状態	時短発生条件		時短回数	小当たり作動回数	その他
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	大当たり種別	時短Ａ 時短Ｂ 時短Ｃ	99回	1回	
	小当たり種別	時短Ｄ 時短Ｅ 時短Ｆ 時短Ｇ			
通常遊技状態	救済条件成立		99回	99回	特図低確率状態で250回変動

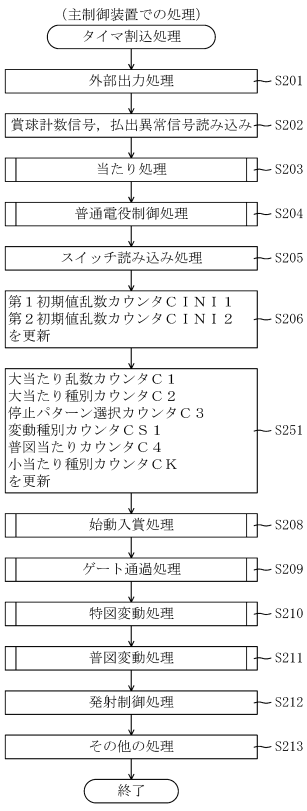
【図３３９】



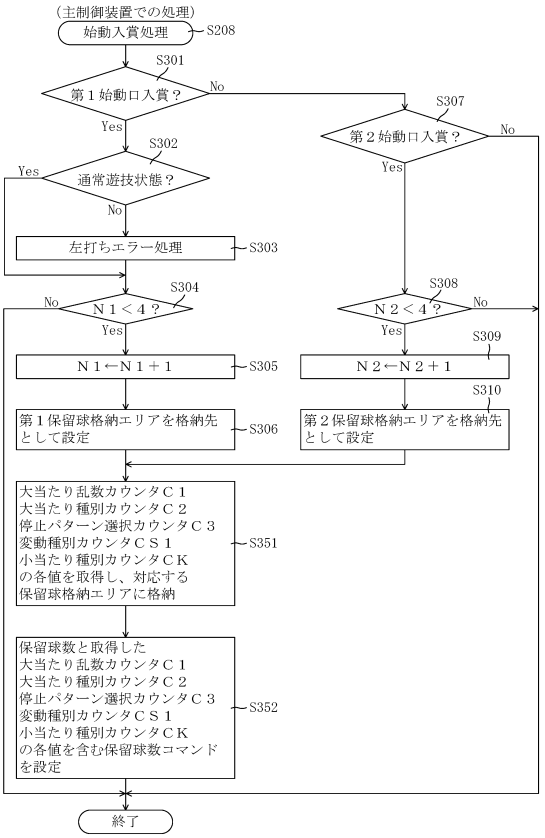
【図３４０】



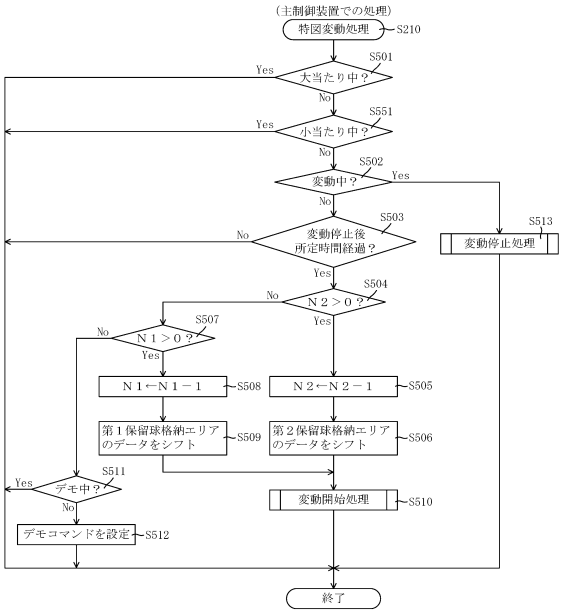
【図３４１】



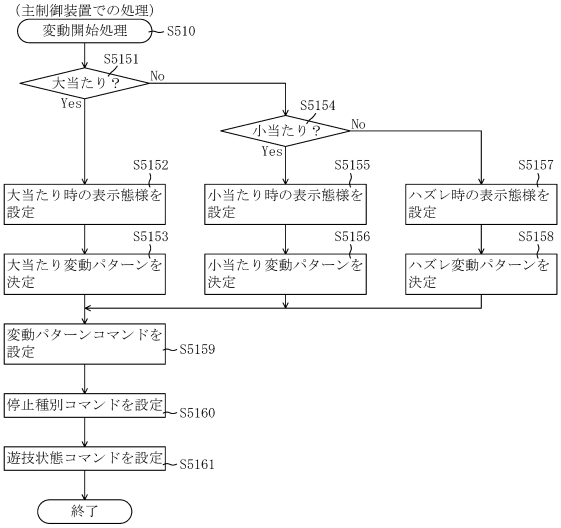
【図３４２】



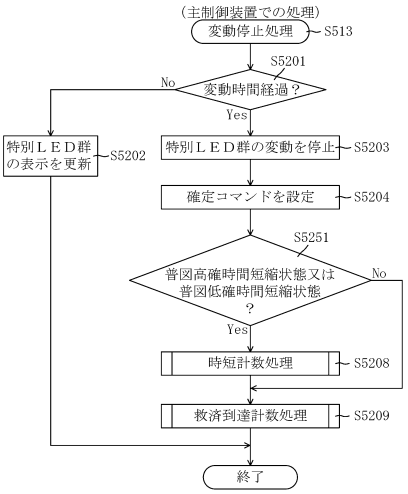
【図３４３】



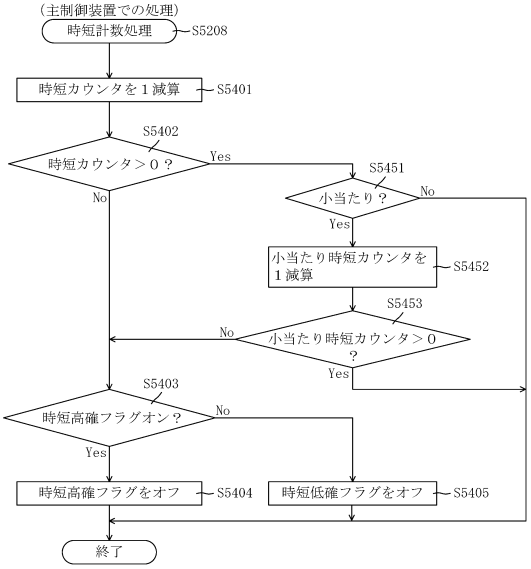
【図３４４】



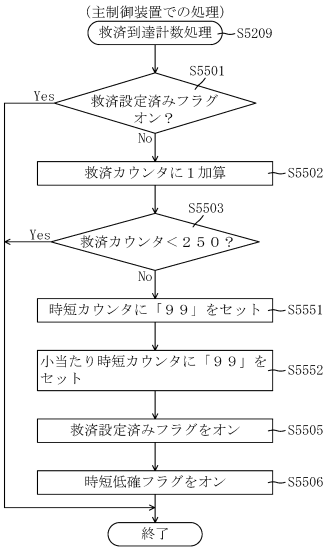
【図３４５】



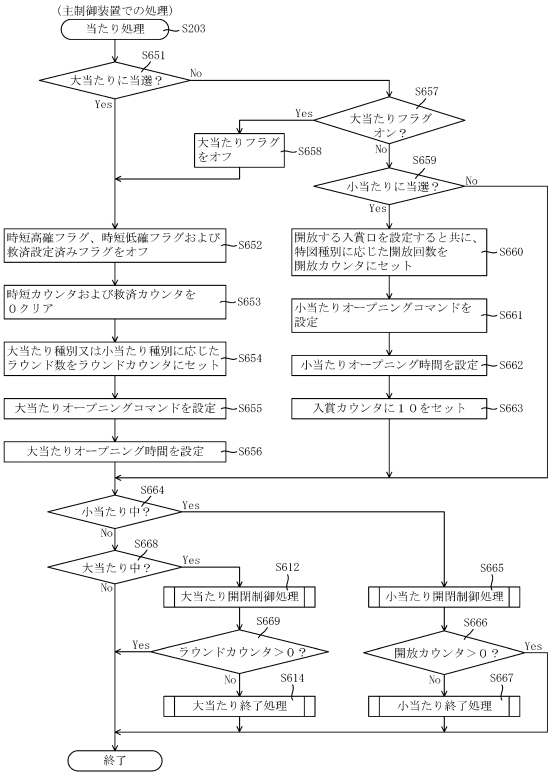
【図３４６】



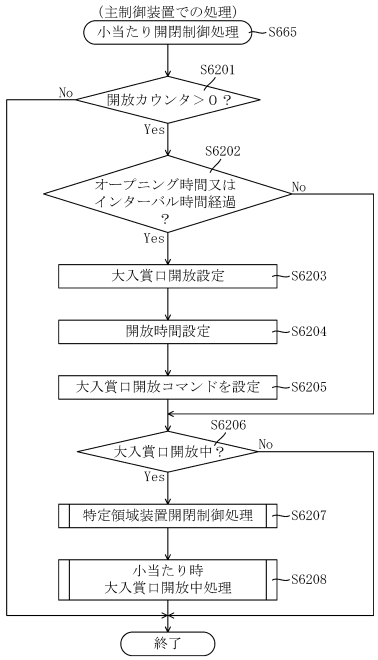
【図３４７】



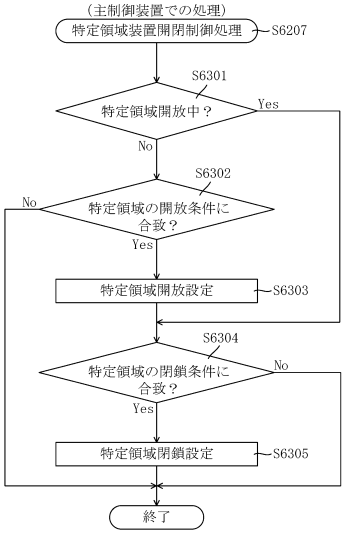
【図３４８】



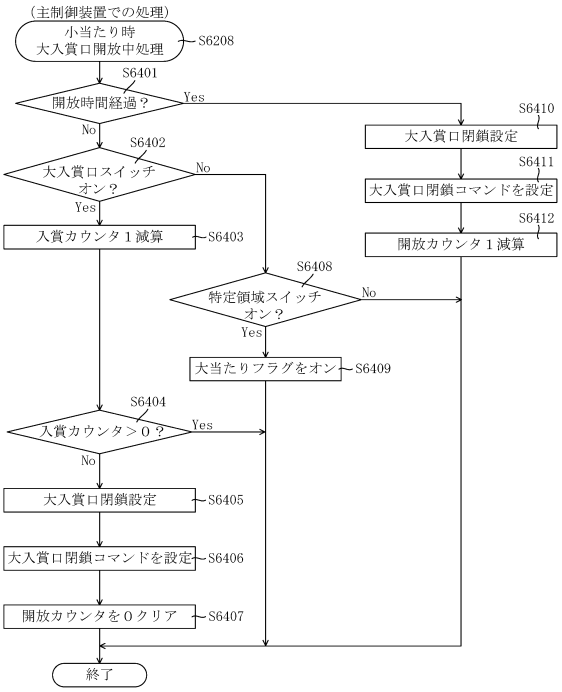
【図３４９】



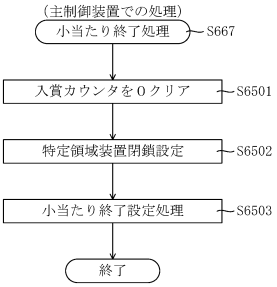
【図３５０】



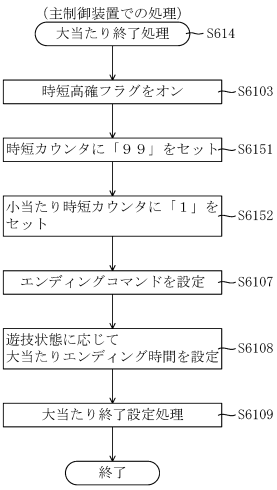
【図３５１】



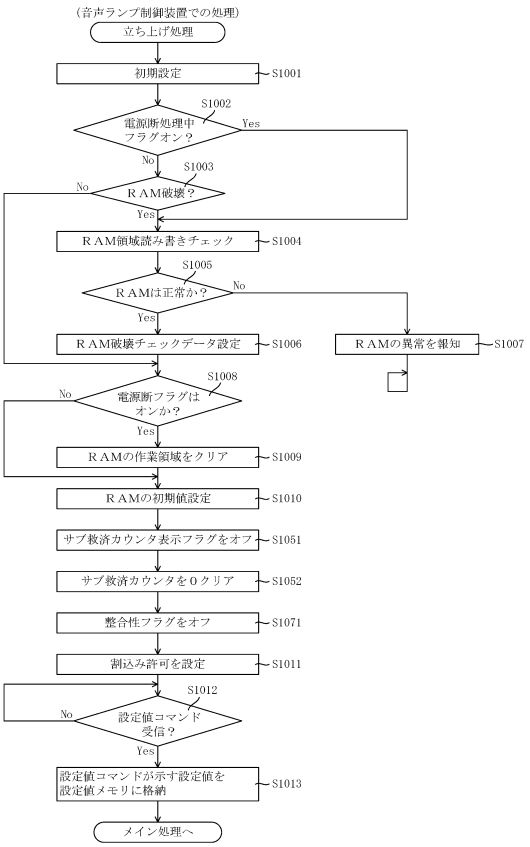
【図３５２】



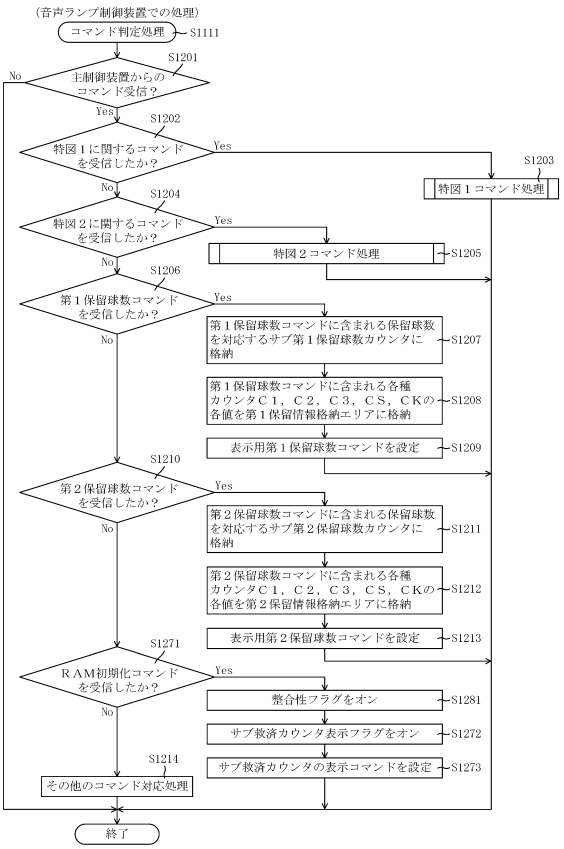
【図３５３】



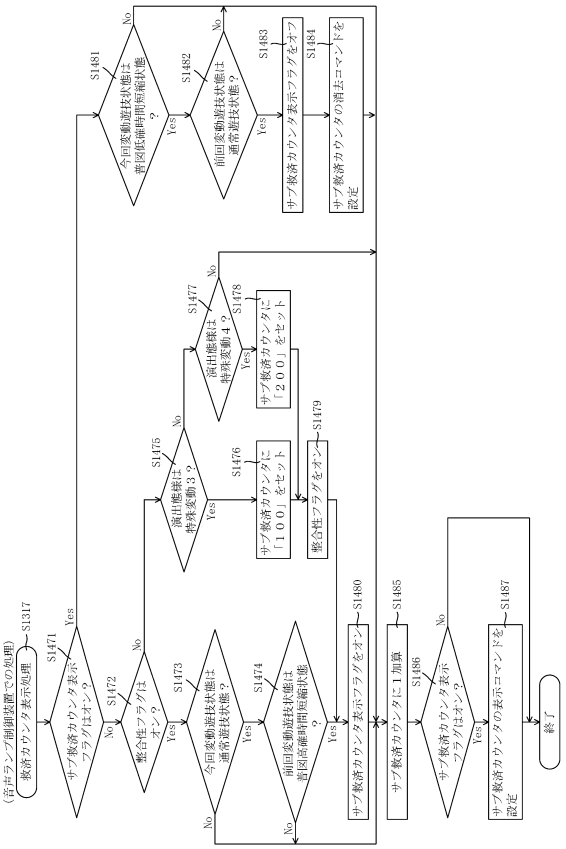
【図３５４】



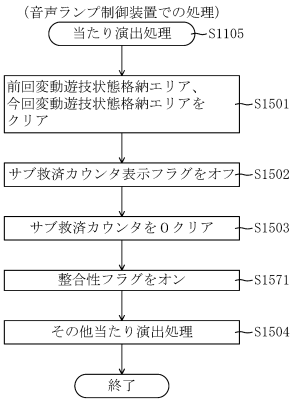
【図３５５】



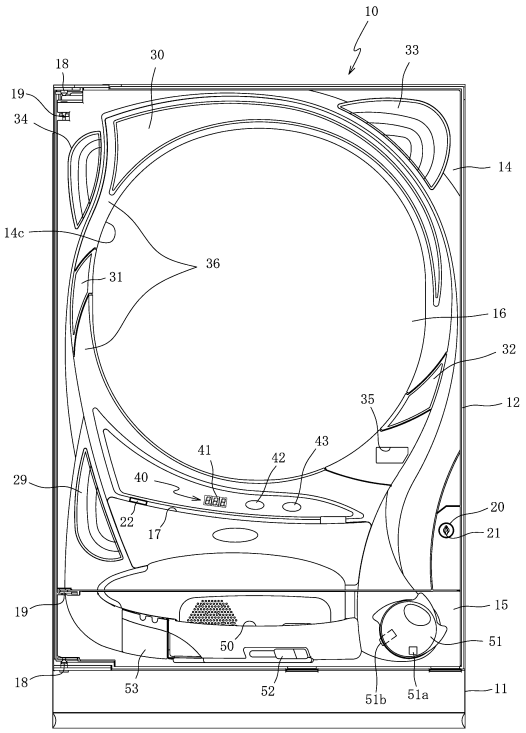
【図３５６】



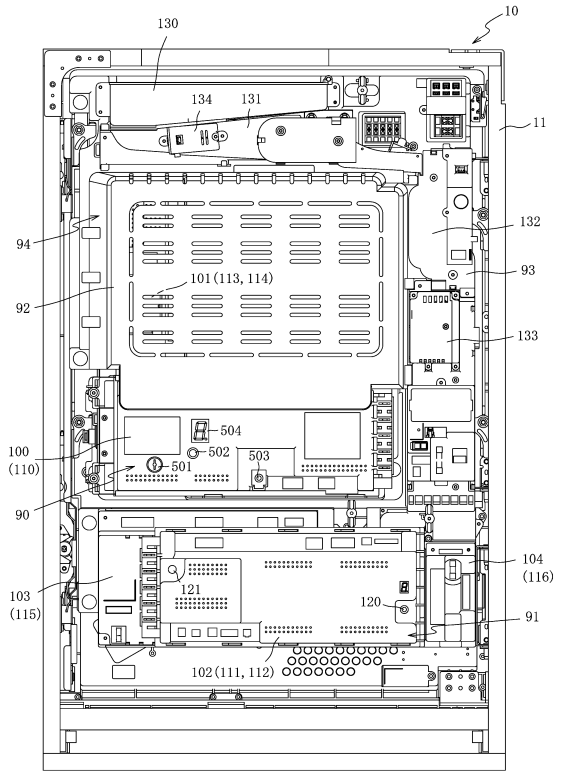
【図３５７】



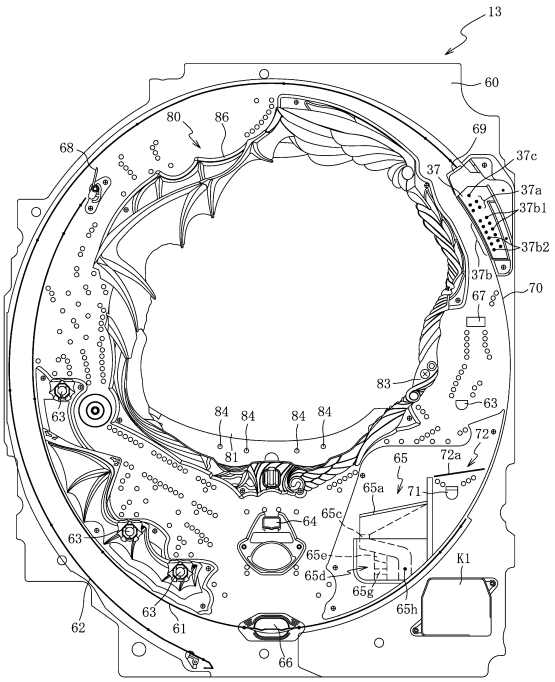
【図３５８】



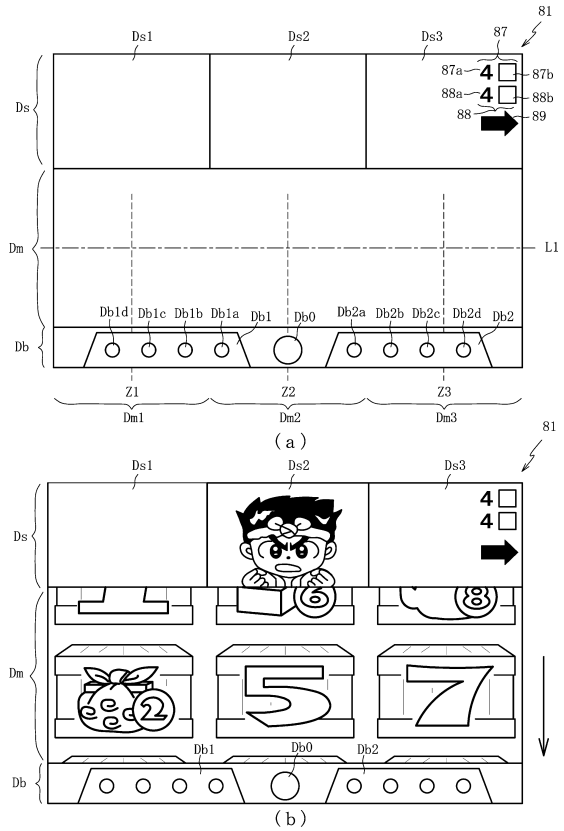
【図３５９】



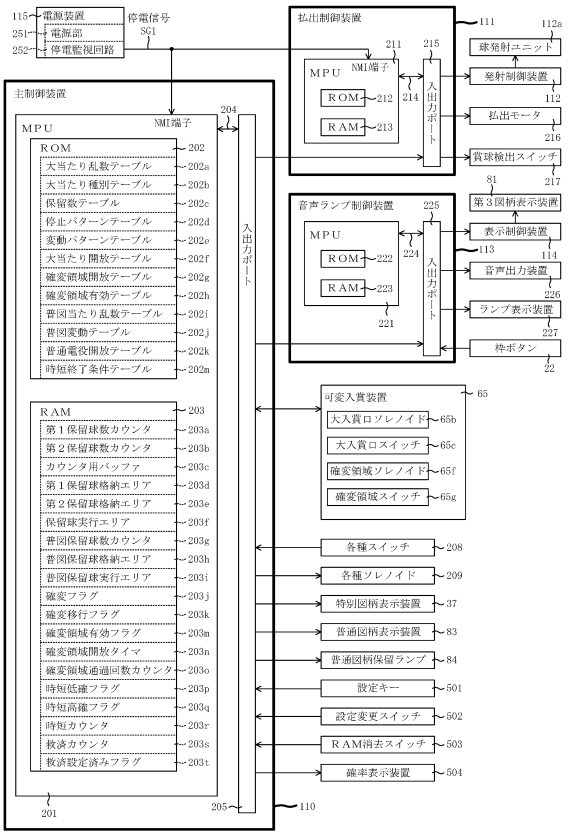
【図３６０】



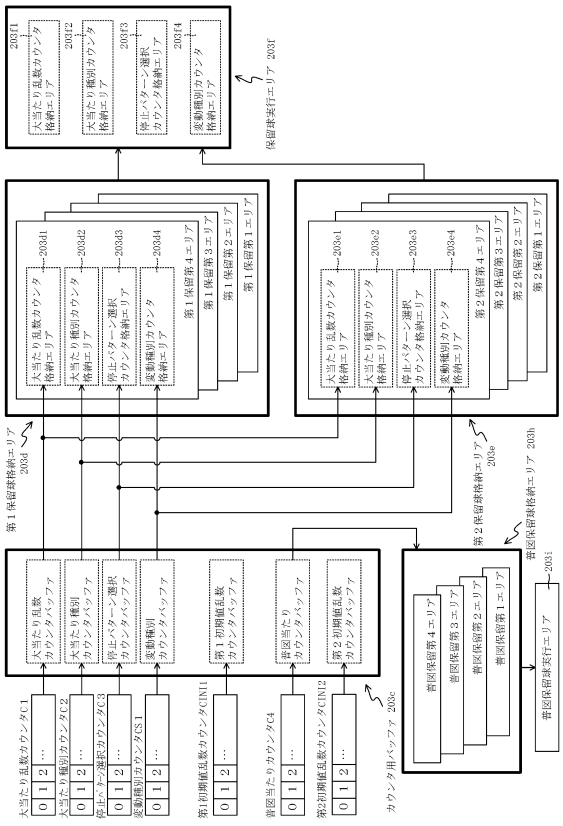
【図３６１】



【図３６２】



【図３６３】



【図３６４】

202a

大当たり乱数テーブル（特図１・特図２共通）

設定値	遊技状態	大当たり乱数カウンタの値（0～9999）			
		大当たり		ハズレ	
		乱数値	個数	乱数値	個数
1	低確	0～31	32個	32～9999	9968個
	高確	0～314	315個	315～9999	9685個
2	低確	0～33	34個	34～9999	9966個
	高確	0～316	317個	317～9999	9683個
3	低確	0～35	36個	36～9999	9964個
	高確	0～318	319個	319～9999	9681個

【図３６５】

202b1

特図１大当たり種別テーブル

遊技状態	大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数		備考
					有効確変領域通過時	有効確変領域非通過時	
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	0～19	確変A	20/120	10R	次回まで	150回	有効確変領域通過で「確率変動状態」へ移行
	20～39	確変B	20/120				
	40～59	確変C	20/120				
	60～79	確変D	20/120				
	80～99	確変E	20/120				
	100～119	確変F	20/120				

【図３６６】

202b2

特図２大当たり種別テーブル

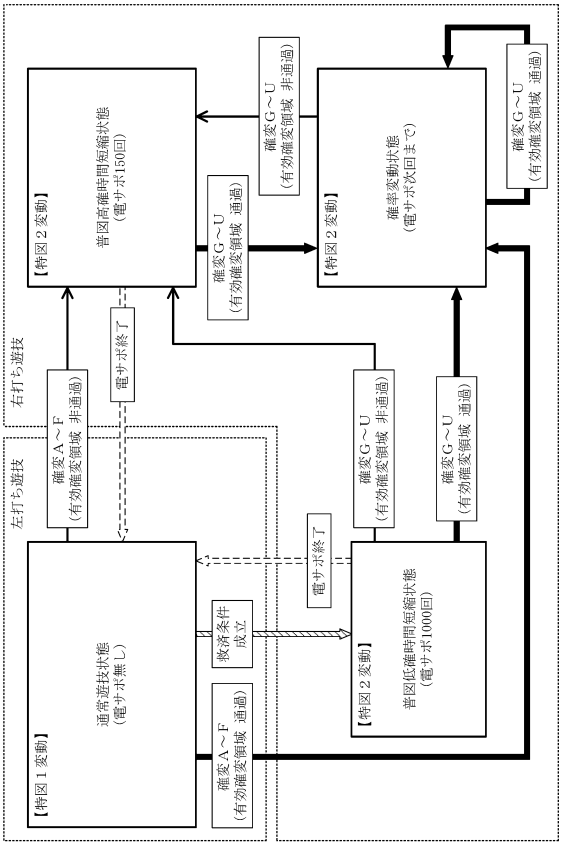
遊技状態	大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数		備考
					有効確変領域通過時	有効確変領域非通過時	
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	0～7	確変G	8/120	10R	次回まで	150回	有効確変領域通過で「確率変動状態」へ移行
	8～15	確変H	8/120				
	16～23	確変I	8/120				
	24～31	確変J	8/120				
	32～39	確変K	8/120				
	40～47	確変L	8/120				
	48～55	確変M	8/120				
	56～63	確変N	8/120				
	64～71	確変O	8/120				
	72～79	確変P	8/120				
	80～87	確変Q	8/120				
	88～95	確変R	8/120				
	96～103	確変S	8/120				
	104～111	確変T	8/120				
	112～119	確変U	8/120				

【図３６７】

遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行契機	特図確率	普図確率	賞筒発射態様	主要入賞先	特図１変動時間（秒）	特図２変動時間（秒）	備考
通常遊技状態	初期状態 普図高確時間短縮状態　終了 普図低確時間短縮状態　終了	低	低	左	特図１	5～190	5～190	右打ち禁止報知
普図高確時間短縮状態 確率変動状態	大当たり中に 有効確変領域を非通過	低	高	右	特図２	15～190	2～190	右打ち報知
確率変動状態	大当たり中に 有効確変領域を通過	高	高	右	特図２	15～190	2～190	右打ち報知
普図低確 時間短縮状態	救済条件成立 （特図低確率状態で900回転）	低	低	右	特図２	15～190	2～190	右打ち報知

【図３６８】



【図３６９】

202c1

特図１用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図１保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態	ハズレ	Ａテーブル			Ｂテーブル
	大当たり	Ｃテーブル			
普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	ハズレ	Ａテーブル			
	大当たり	Ｃテーブル			

（ａ）

202c2

特図２用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図２保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態	ハズレ	Ａテーブル			Ｂテーブル
	大当たり	Ｃテーブル			
普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	ハズレ	Ａテーブル	Ｄテーブル		
	大当たり	Ｃテーブル			

（ｂ）

【図３７０】

202d1

Ａテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	0～74
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	75～94
E4	スーパーリーチ	－	95～97
E5	スペシャルリーチ	－	98，99

（ａ）

202d2

Ｂテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	0～74
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	75～94
E4	スーパーリーチ	－	95～97
E5	スペシャルリーチ	－	98，99

（ｂ）

202d3

Ｃテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	0～4
E4	スーパーリーチ	－	5～39
E5	スペシャルリーチ	－	40～99

（ｃ）

202d4

Ｄテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	0～74
E3	ノーマルリーチ	－	75～94
E4	スーパーリーチ	－	95～97
E5	スペシャルリーチ	－	98，99

（ｄ）

【図３７１】

202e1

特図１ハズレ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値(CS1	変動時間(秒)	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動(中)のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ

（ａ）

202e2

特図１大当たり用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値(CS1	変動時間(秒)	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動

（ｂ）

【図３７２】

202e3

特図２ハズレ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値(CS1	変動時間(秒)	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動(中)のみ
E2	非リーチ・ショート	0～9	2	高速変動(短)のみ
E4	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
E5	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E6	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ

（ａ）

202e4

特図２大当たり用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値(CS1	変動時間(秒)	変動パターン（演出要素の構成）
E4	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E5	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E6	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動

（ｂ）

【図３７３】

202f

大当たり開放テーブル

遊技状態	大当たり種別	開放入賞口	ラウンド回数	ＯＰ時間（秒）	ＩＴ時間（秒）	ＥＤ時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	大当たり終了後 移行遊技状態	
通常遊技状態	確変Ａ	可変入賞装置	10回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	10個	有効確変領域非通過	普図高確時間短縮2状態
	確変Ｂ									有効確変領域通過	確率変動状態
	確変Ｃ										
	確変Ｄ										
	確変Ｅ										
	確変Ｆ										
普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	確変Ｇ		10回	10秒	1秒	10秒	30秒	10個	10個	普図高確時間短縮状態	確率変動状態
	確変Ｈ										
	確変Ｉ										
	確変Ｊ										
	確変Ｋ										
	確変Ｌ										
	確変Ｍ										
	確変Ｎ										
	確変Ｏ										
	確変Ｐ										
	確変Ｑ										
	確変Ｒ										
	確変Ｓ										
	確変Ｔ										
	確変Ｕ										

【図３７４】

202g

確変領域開放テーブル

大当たり種別	ラウンド数										備考
	１Ｒ	２Ｒ	３Ｒ	４Ｒ	５Ｒ	６Ｒ	７Ｒ	８Ｒ	９Ｒ	１０Ｒ	
確変Ａ～確変Ｆ	閉鎖	閉鎖	閉鎖	開放	開放	開放	開放	開放	開放	閉鎖	開放時は可変入賞装置開放から10秒間開放
確変Ｇ～確変Ｕ	閉鎖	開放	開放	開放	開放	開放	開放	閉鎖	閉鎖	閉鎖	

【図３７５】

202h1

特図１確変領域有効テーブル

大当たり種別	ラウンド数										備考
	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	
確変A	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	○：有効 確変領域通過回数カウンタが「２」以上の場合、確変領域有効フラグをオンしない
確変B	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	
確変C	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	
確変D	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	
確変E	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	
確変F	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	

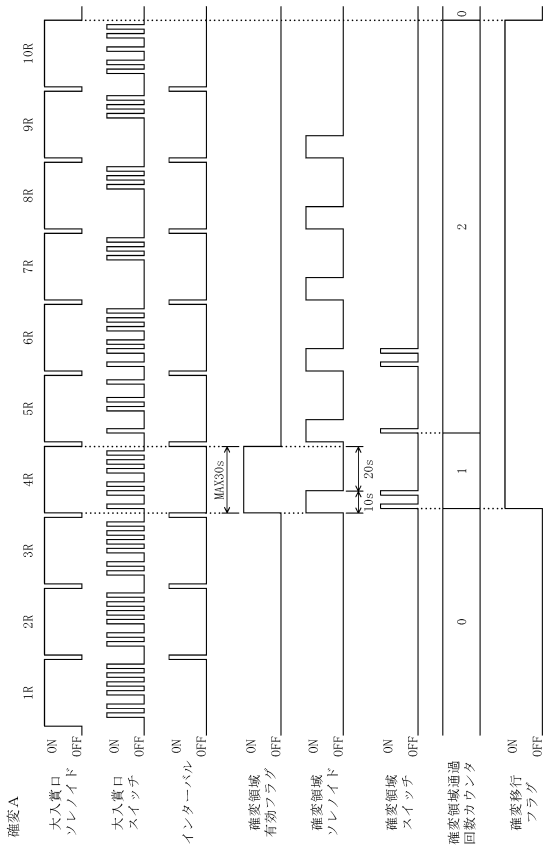
【図３７６】

202h2

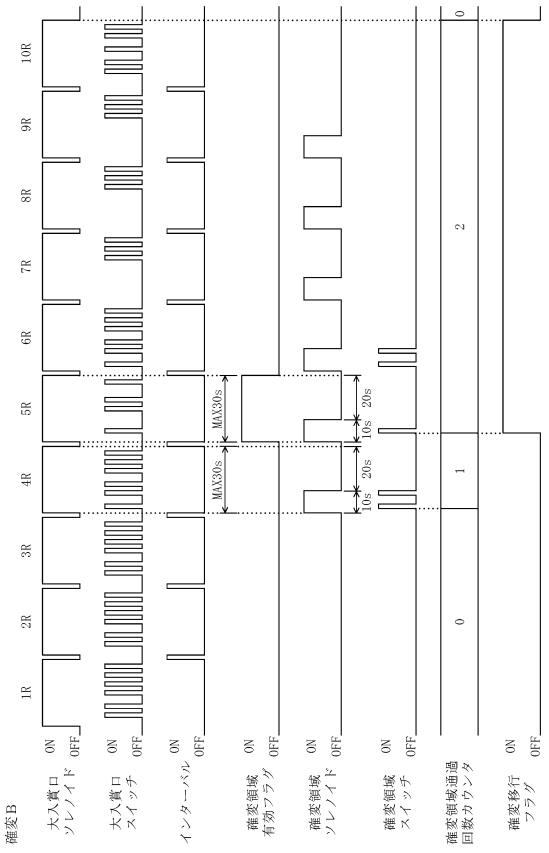
特図２確変領域有効テーブル

大当たり種別	ラウンド数										備考
	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	
確変G	×	○	○	×	×	×	×	×	×	×	○：有効 確変領域通過回数カウンタが「３」以上の場合、確変領域有効フラグをオンしない
確変H	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×	
確変I	×	○	×	×	○	×	×	×	×	×	
確変J	×	○	×	×	×	○	×	×	×	×	
確変K	×	○	×	×	×	×	○	×	×	×	
確変L	×	×	○	○	×	×	×	×	×	×	
確変M	×	×	○	×	○	×	×	×	×	×	
確変N	×	×	○	×	×	○	×	×	×	×	
確変O	×	×	○	×	×	×	○	×	×	×	
確変P	×	×	×	○	○	×	×	×	×	×	
確変Q	×	×	×	○	×	○	×	×	×	×	
確変R	×	×	×	○	×	×	○	×	×	×	
確変S	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	
確変T	×	×	×	×	○	×	○	×	×	×	
確変U	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	

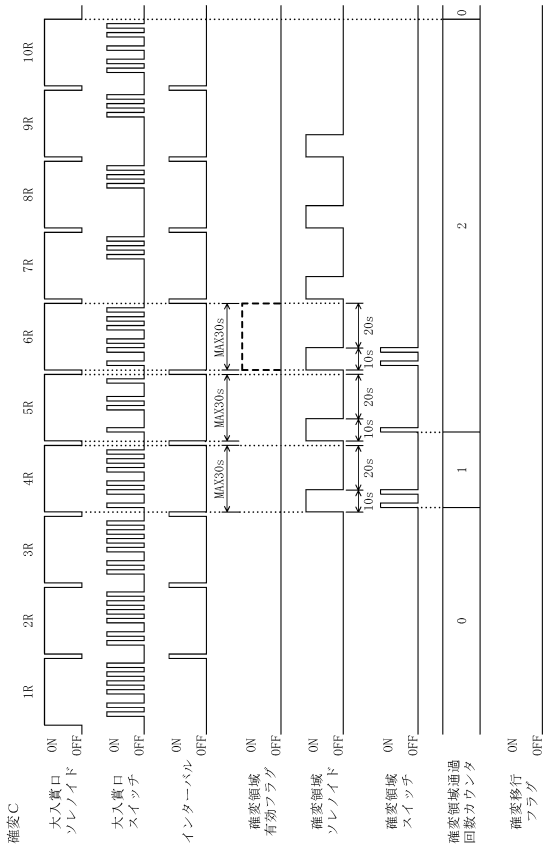
【図３７７】



【図３７８】



【図３７９】



【図３８０】

普図当たり乱数テーブル　202i

遊技状態	普図当たり乱数値（普図当たりカウンタC4の値）
通常遊技状態 普図低確時間短縮状態	30～99
普図高確時間短縮状態 確率変動状態	1～99

（ａ）

普図変動テーブル　202j

遊技状態	変動時間
通常遊技状態	15秒
普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	0.1秒

（ｂ）

普通電役開放テーブル　202k

遊技状態	開放回数	開放時間	インターバル時間
通常遊技状態	1回	0.1秒	－
普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	1回	5.8秒	－

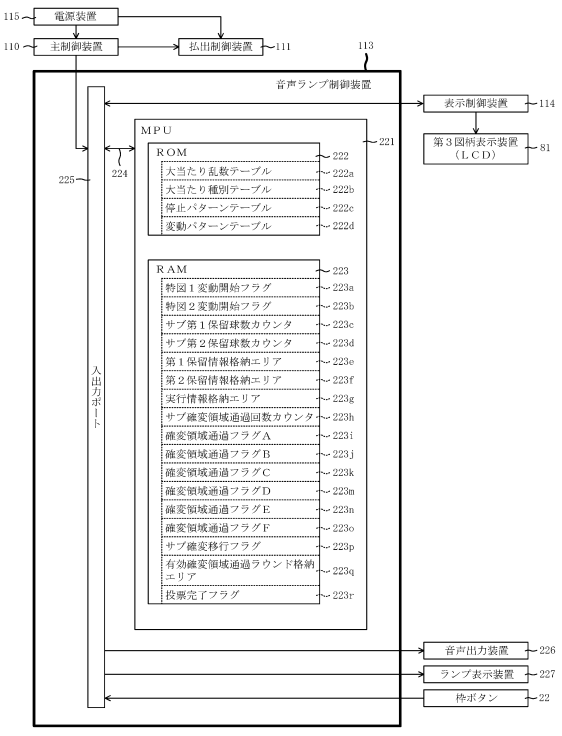
（ｃ）

【図３８１】

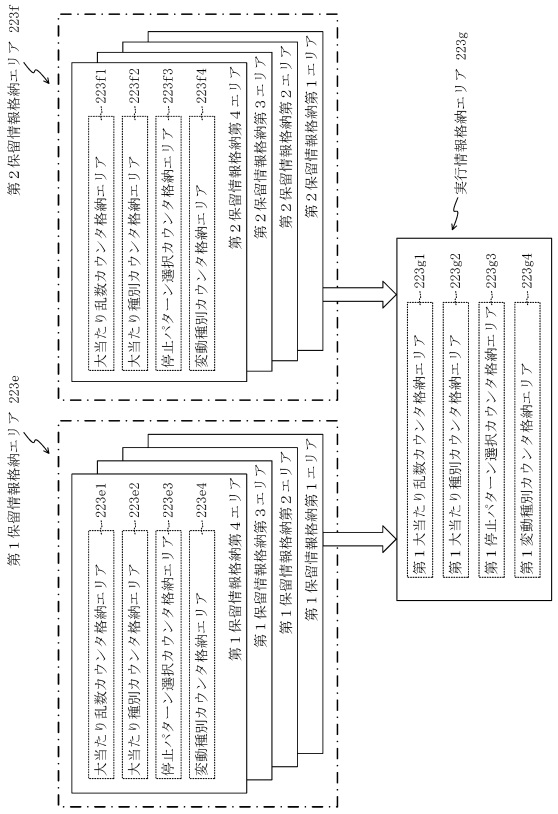
時短終了条件テーブル　202m

遊技状態	時短発生条件	時短回数	その他
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	有効確変領域通過	次回大当たりまで	
	有効確変領域非通過	150回	
	救済条件成立	1000回	特図低確率状態で900回変動

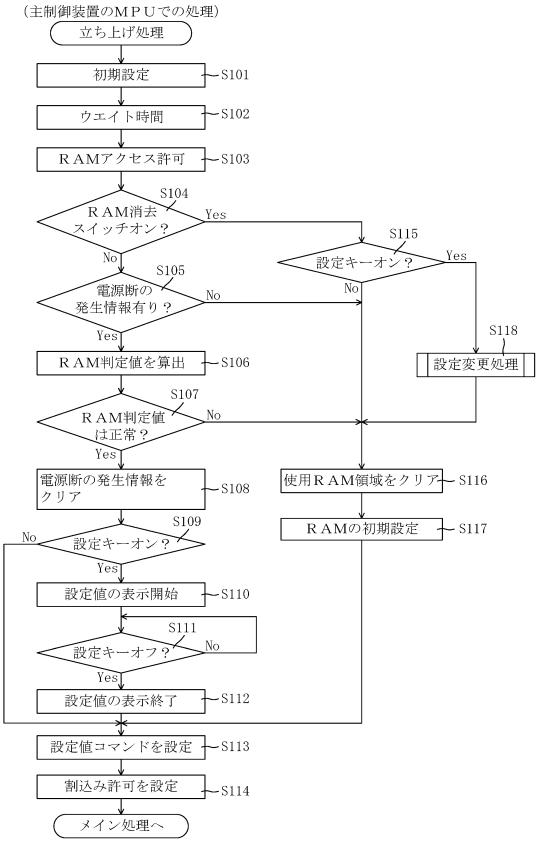
【図３８２】



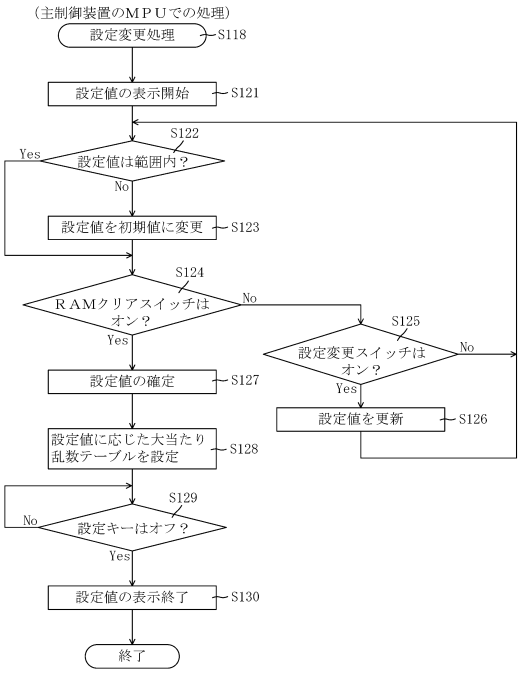
【図３８３】



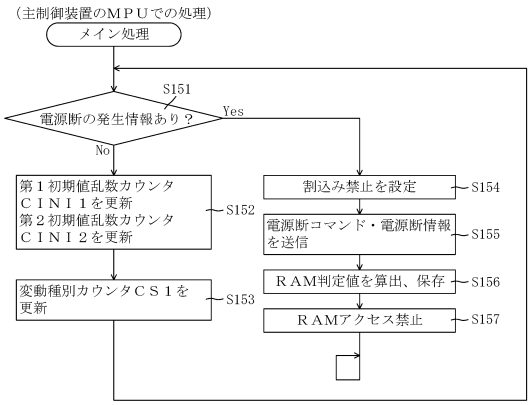
【図３８４】



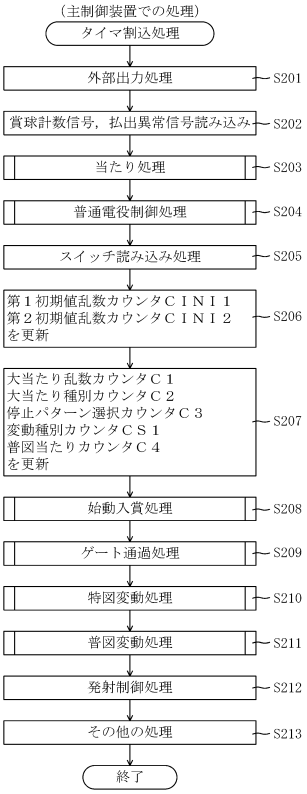
【図３８５】



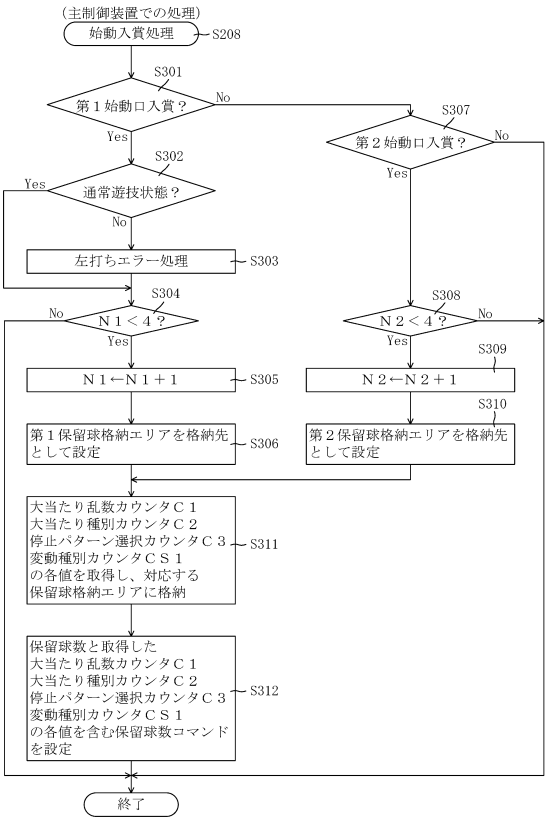
【図３８６】



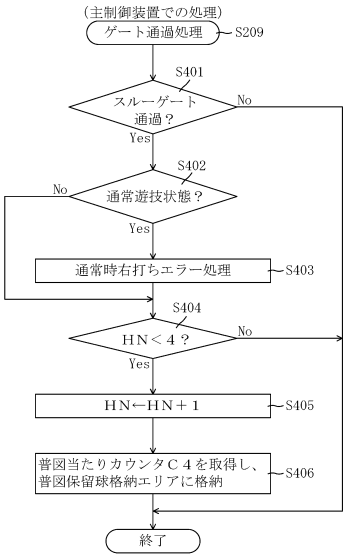
【図３８７】



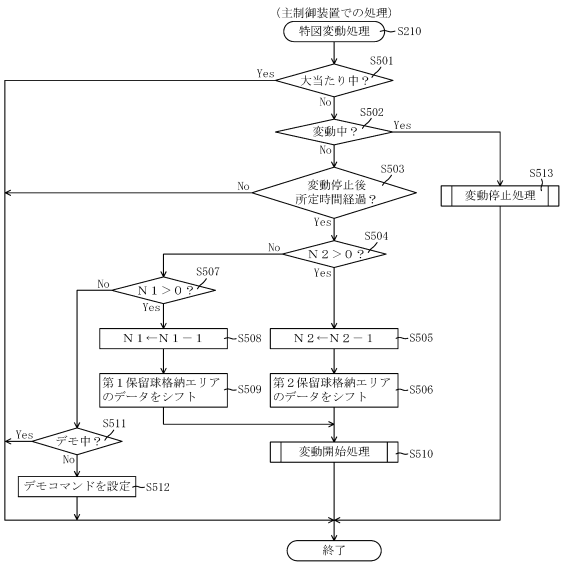
【図３８８】



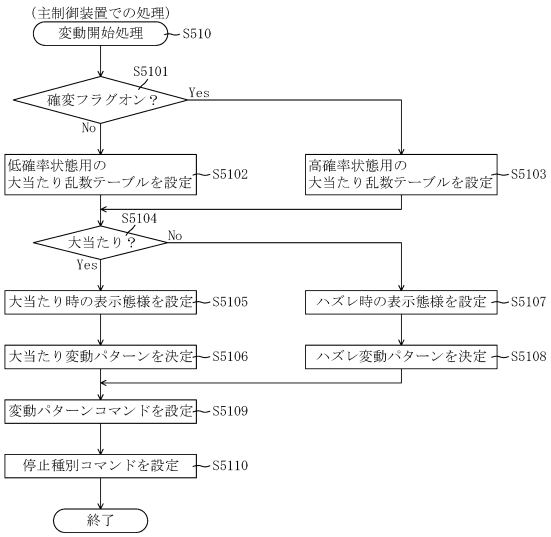
【図３８９】



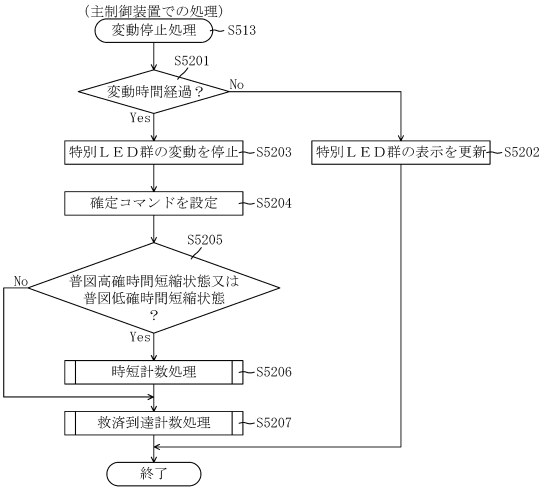
【図３９０】



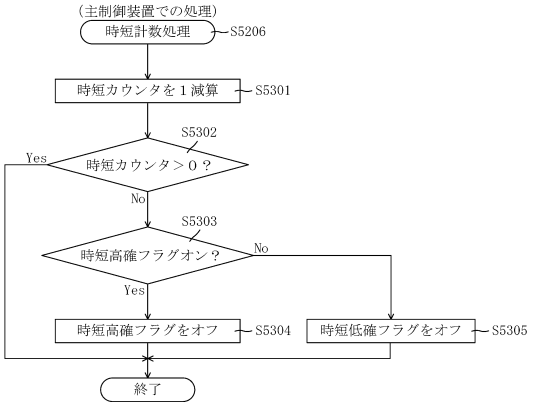
【図３９１】



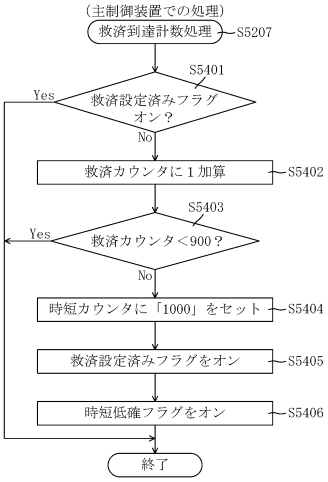
【図３９２】



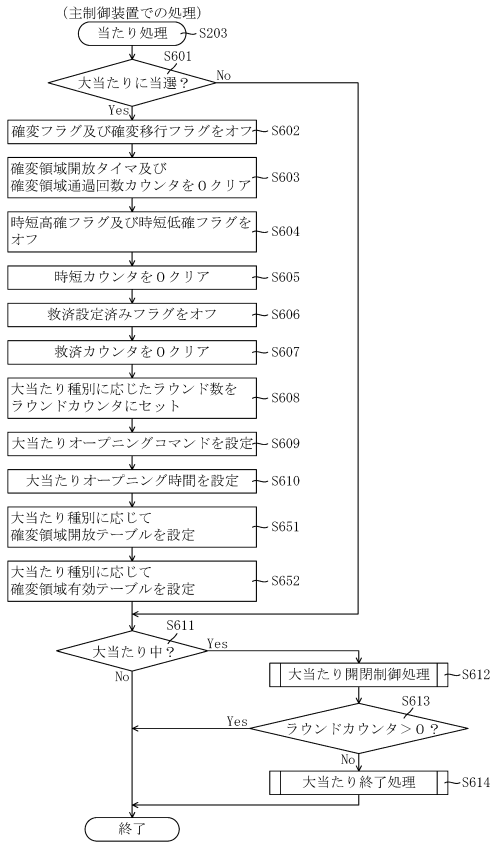
【図３９３】



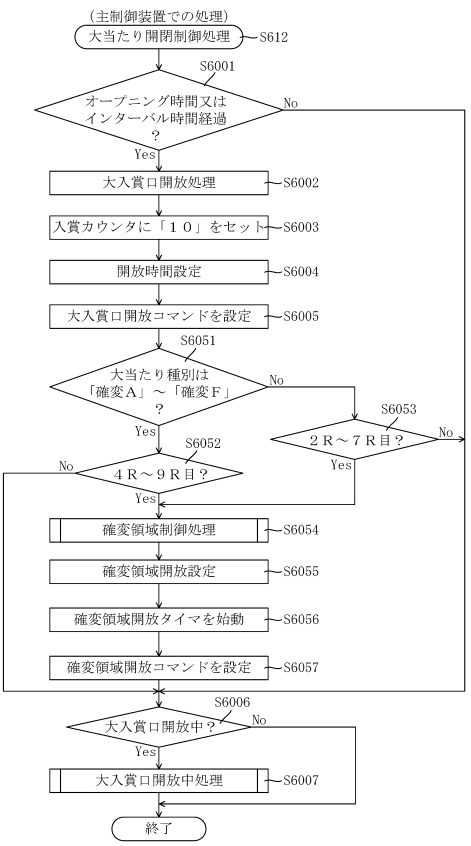
【図３９４】



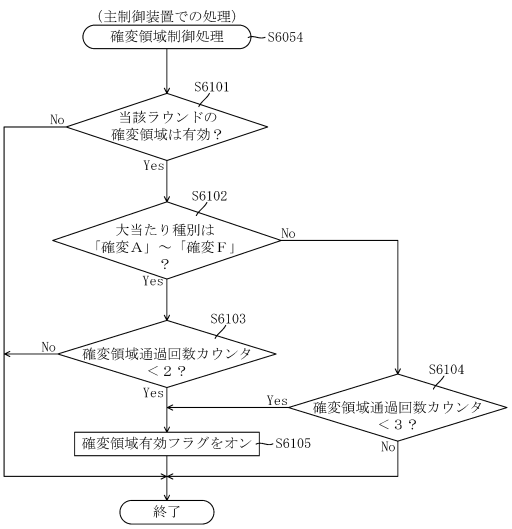
【図３９５】



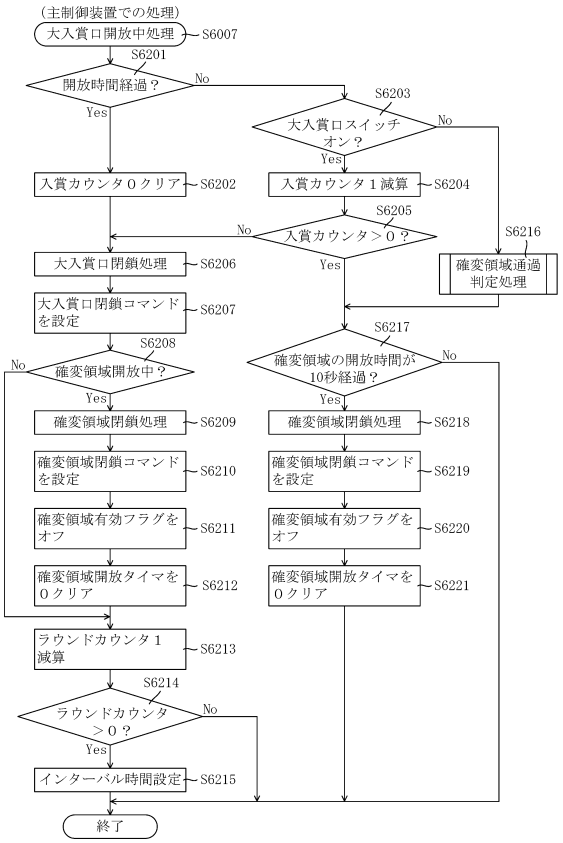
【図３９６】



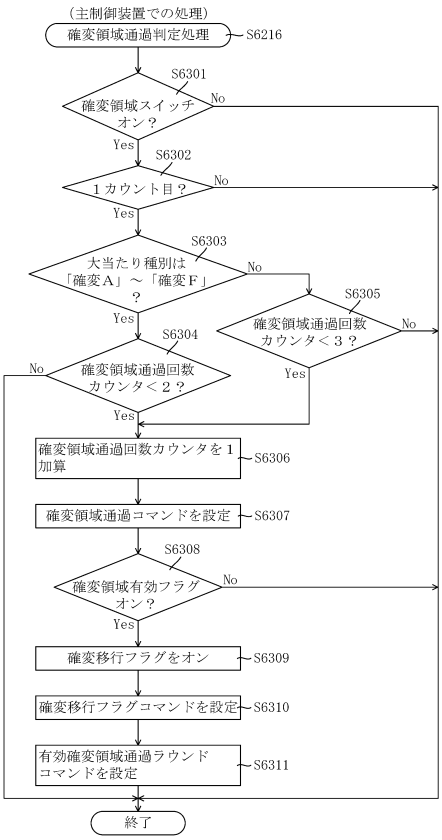
【図３９７】



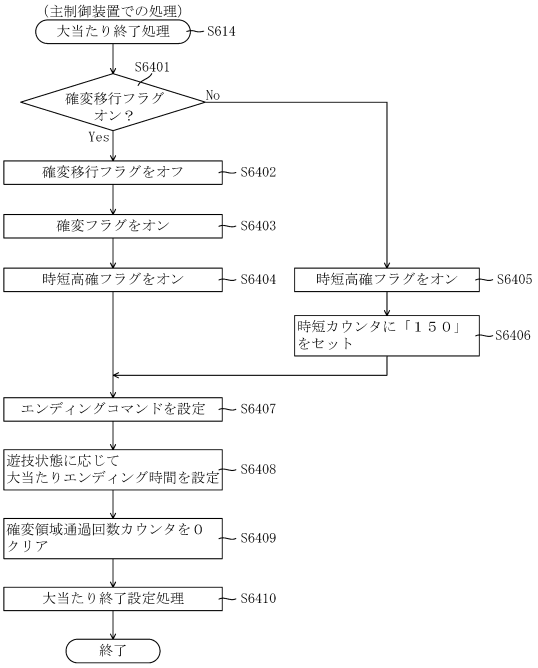
【図３９８】



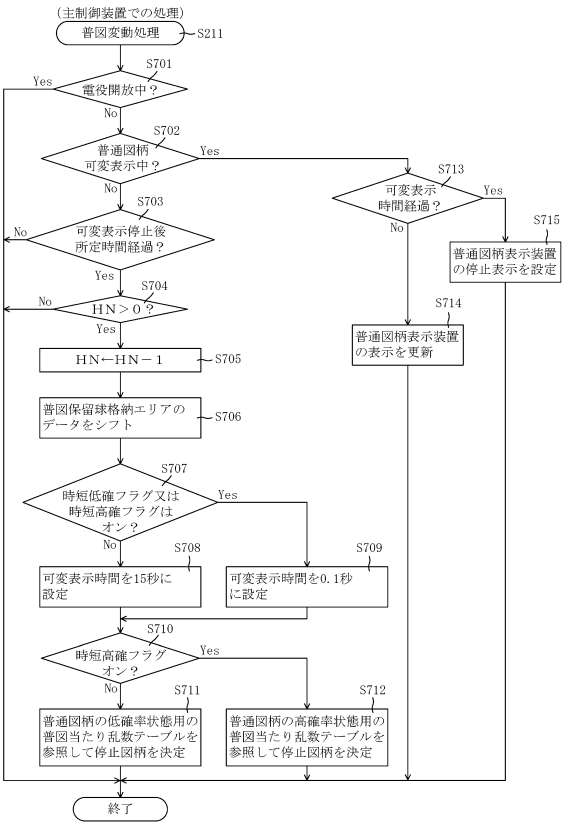
【図３９９】



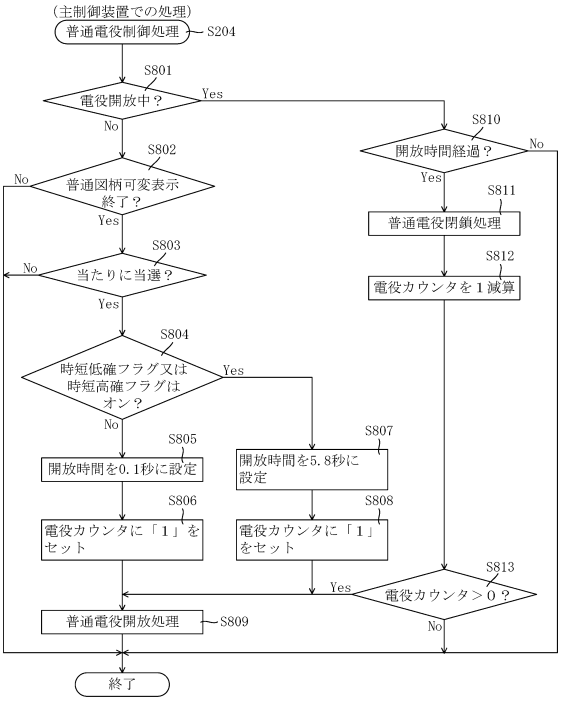
【図４００】



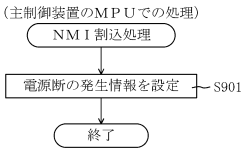
【図４０１】



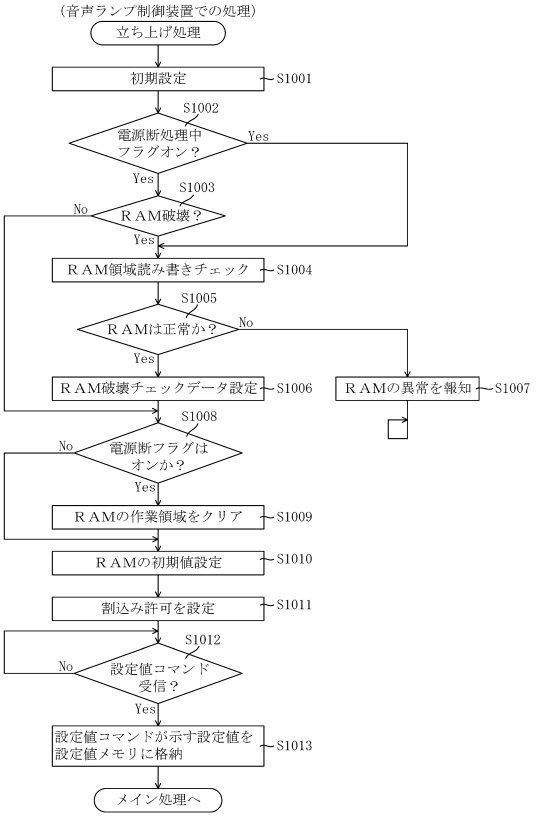
【図４０２】



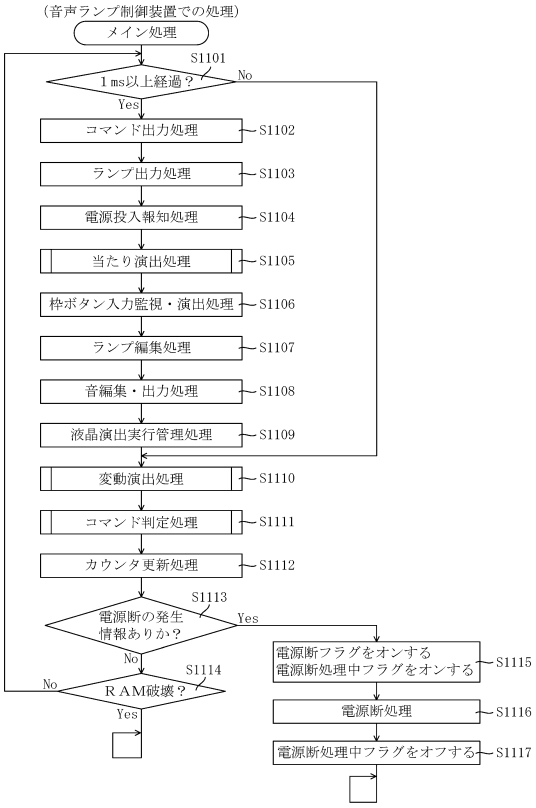
【図４０３】



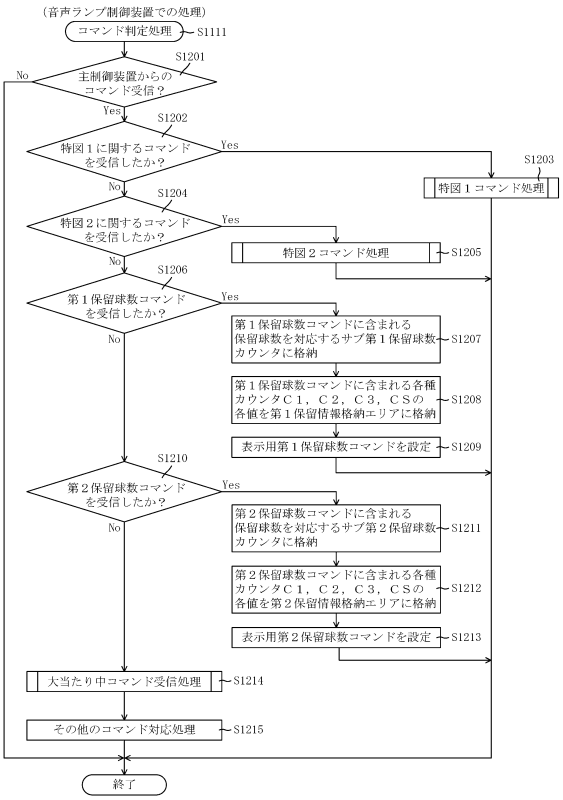
【図４０４】



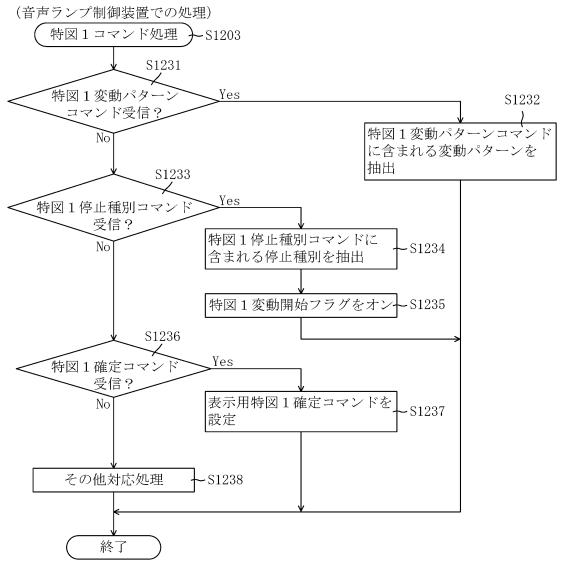
【図４０５】



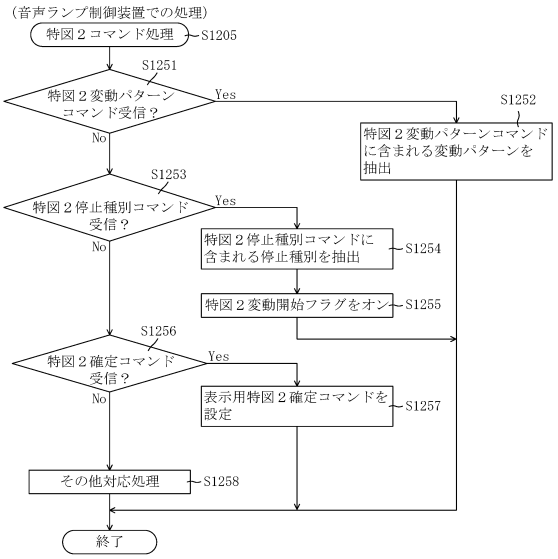
【図４０６】



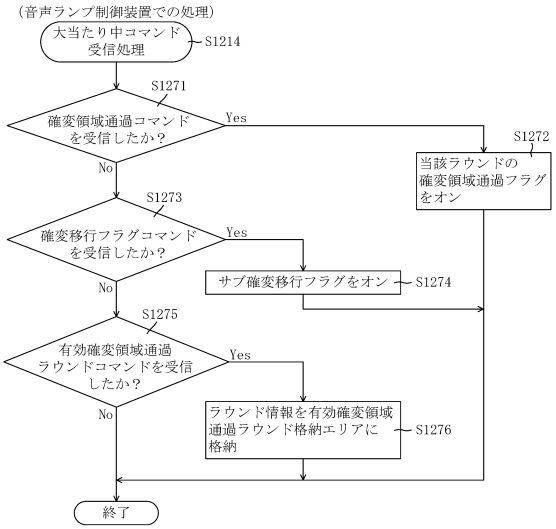
【図４０７】



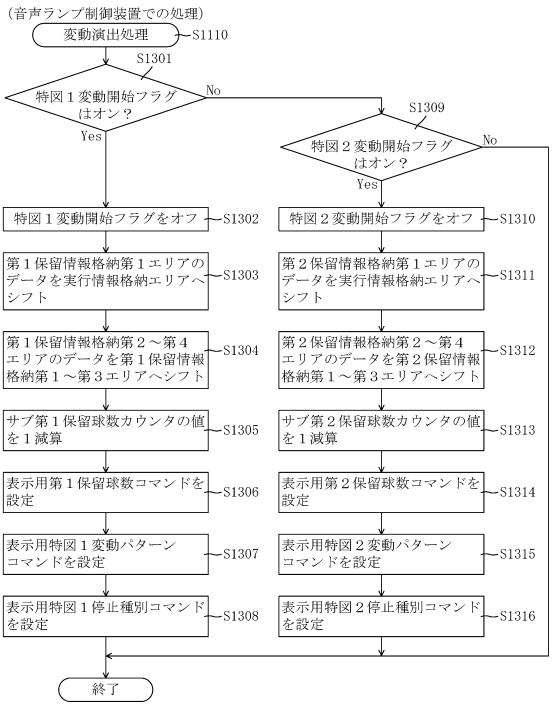
【図４０８】



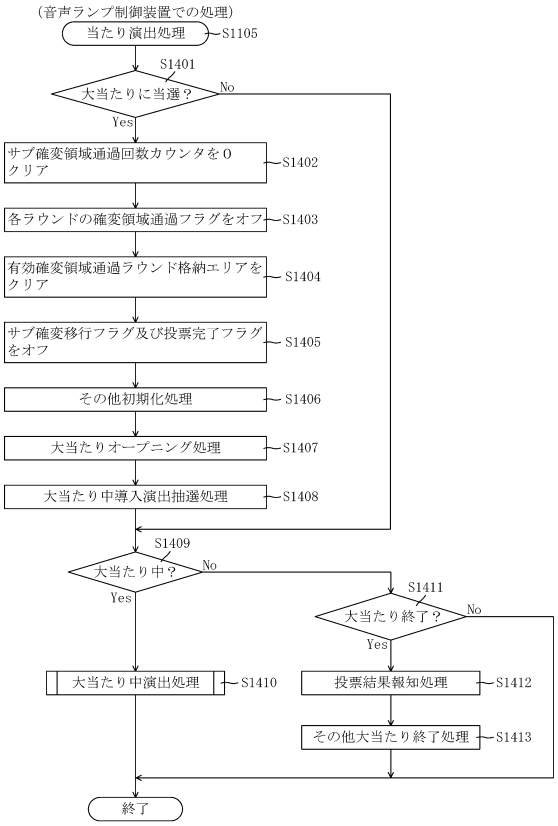
【図４０９】



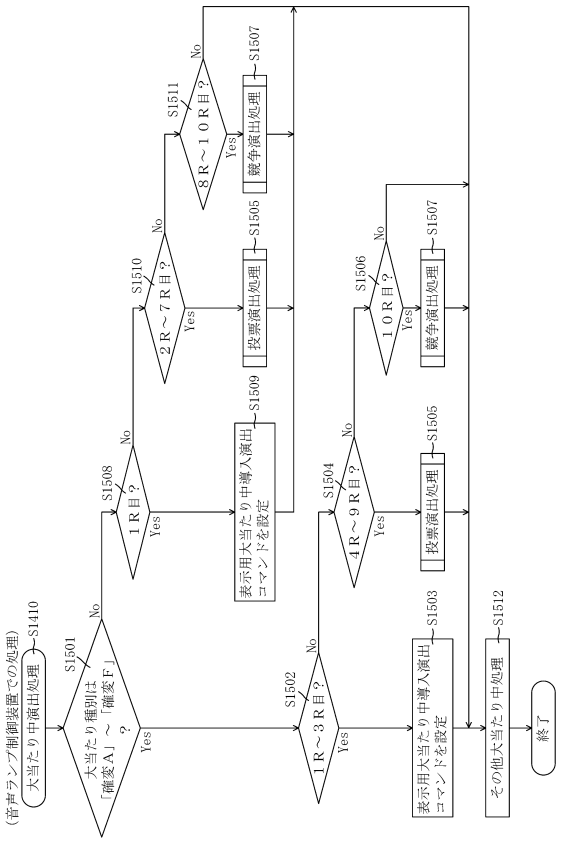
【図４１０】



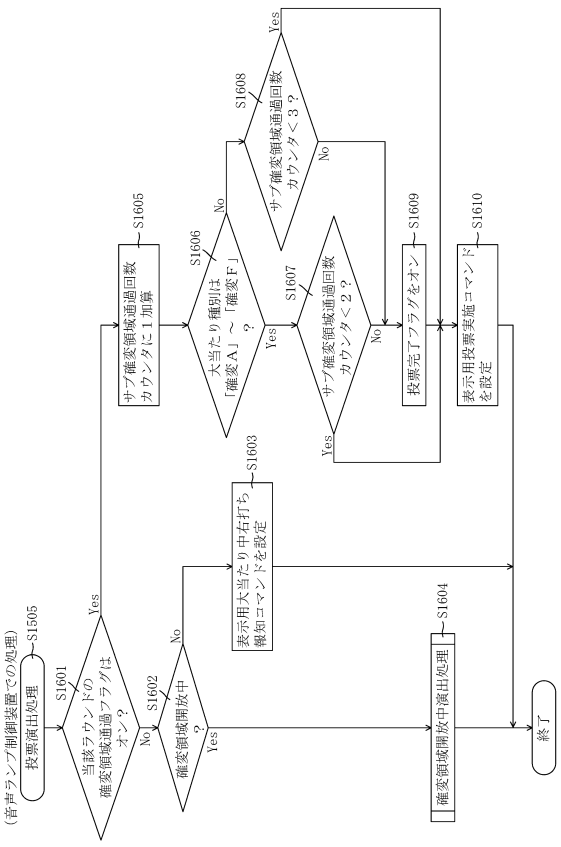
【図４１１】



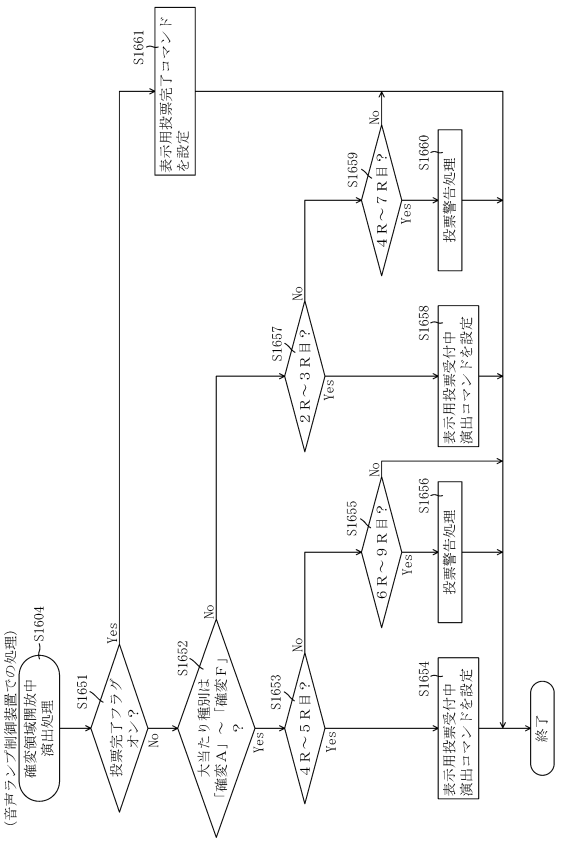
【図４１２】



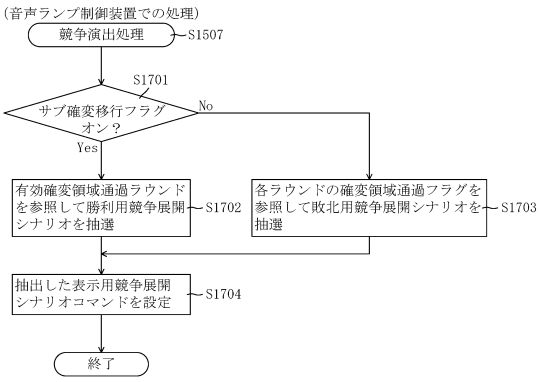
【図４１３】



【図４１４】

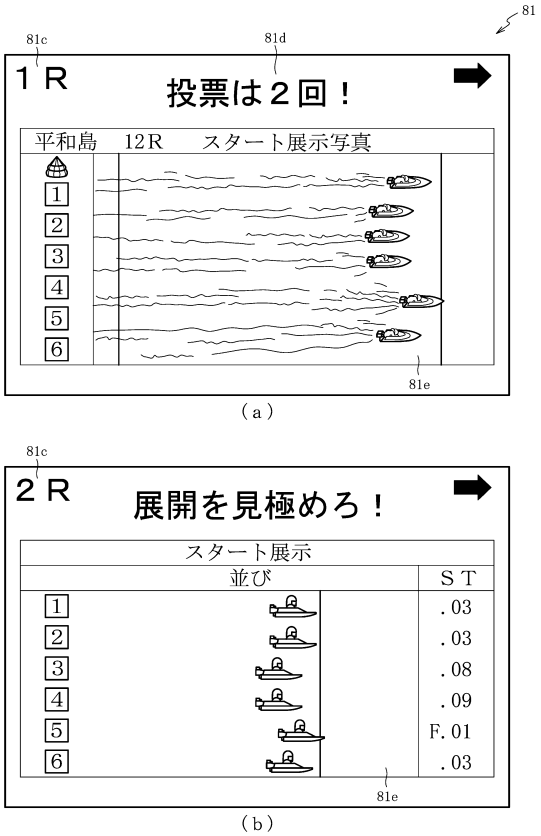


【図４１５】

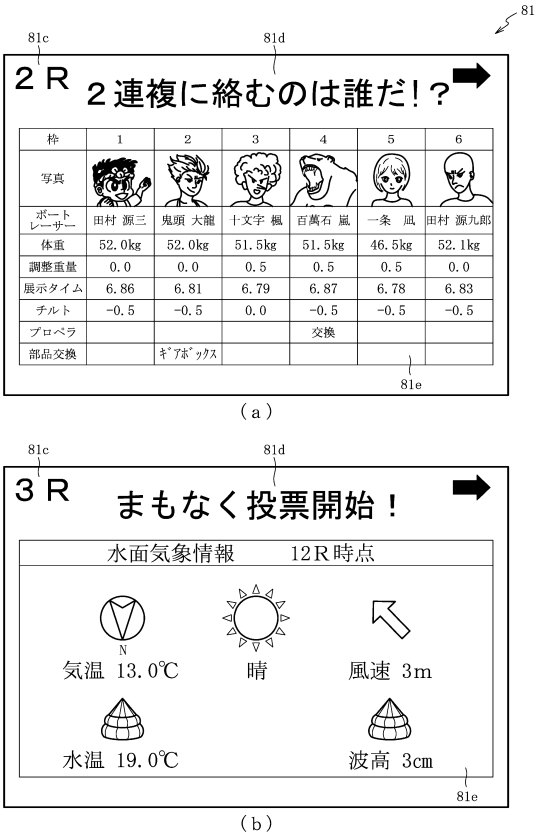


【図４１６】

【図４１７】

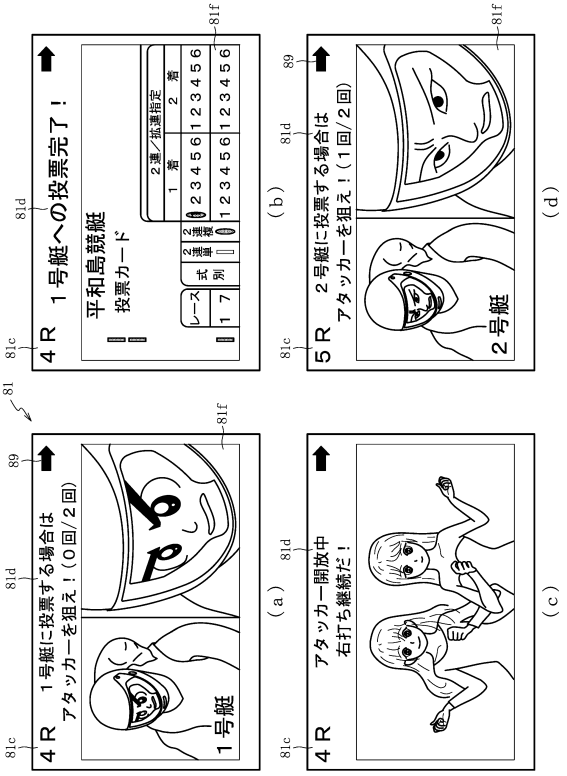


【図４１８】

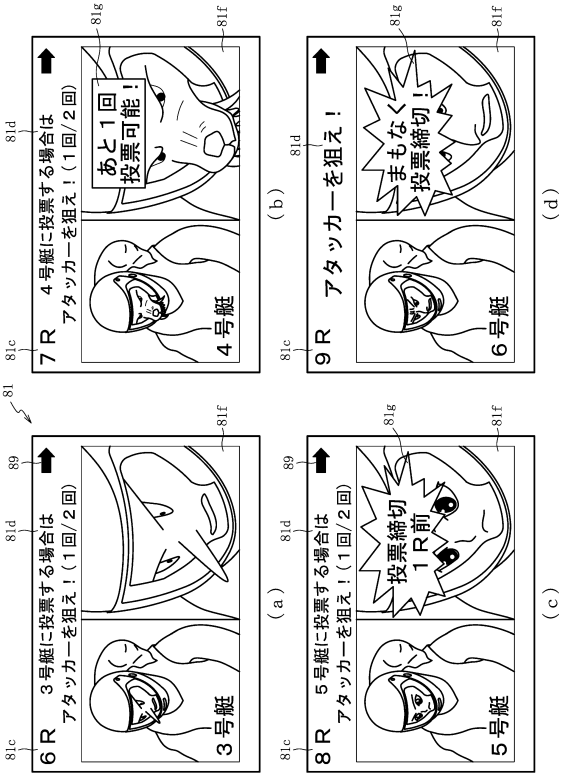


枠	1	2	3	4	5	6
写真						
ボートレーサー	田村 源三	鬼頭 大龍	十文字 楓	百萬石 嵐	一条 凪	田村 源九郎
体重	52.0kg	52.0kg	51.5kg	51.5kg	46.5kg	52.1kg
調整重量	0.0	0.0	0.5	0.5	0.5	0.0
展示タイム	6.86	6.81	6.79	6.87	6.78	6.83
チルト	-0.5	-0.5	0.0	-0.5	-0.5	-0.5
プロペラ				交換		
部品交換		ｷﾞｱﾎﾞｯｸｽ				

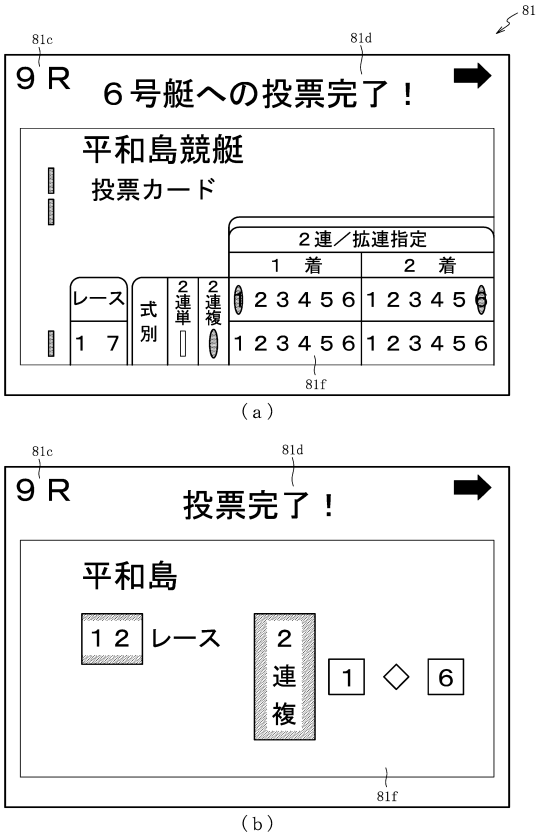
【図４１９】



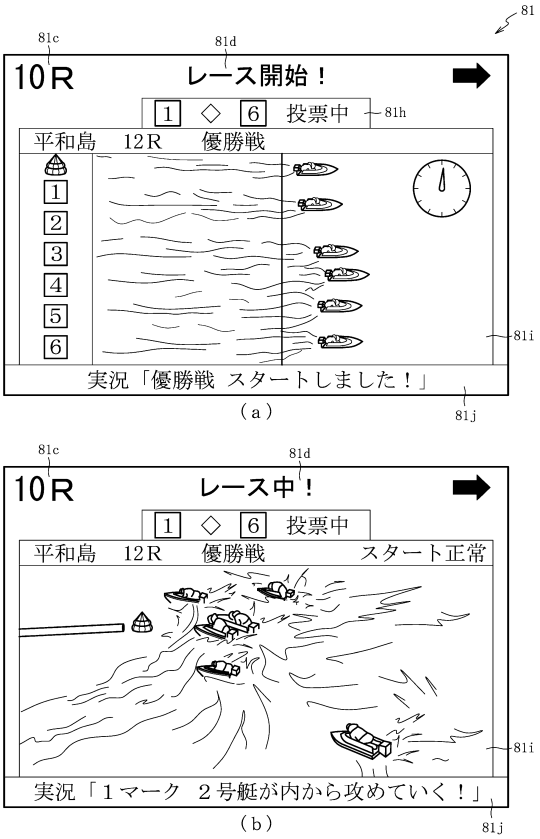
【図４２０】



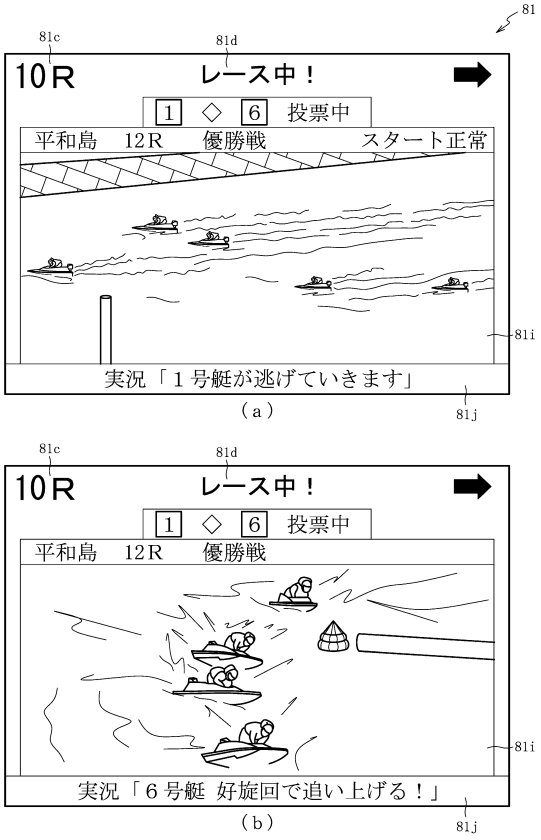
【図４２１】



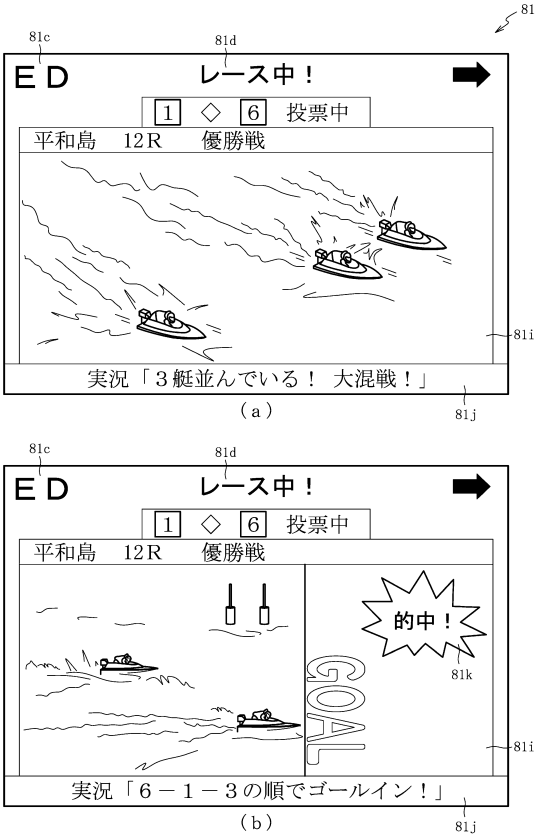
【図４２２】



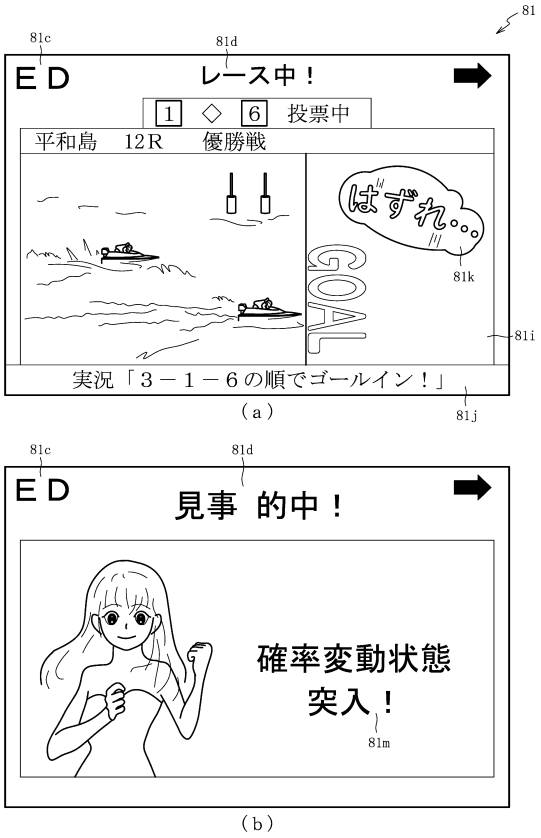
【図４２３】



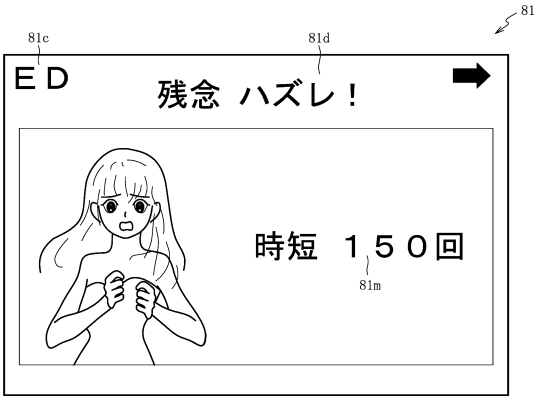
【図４２４】



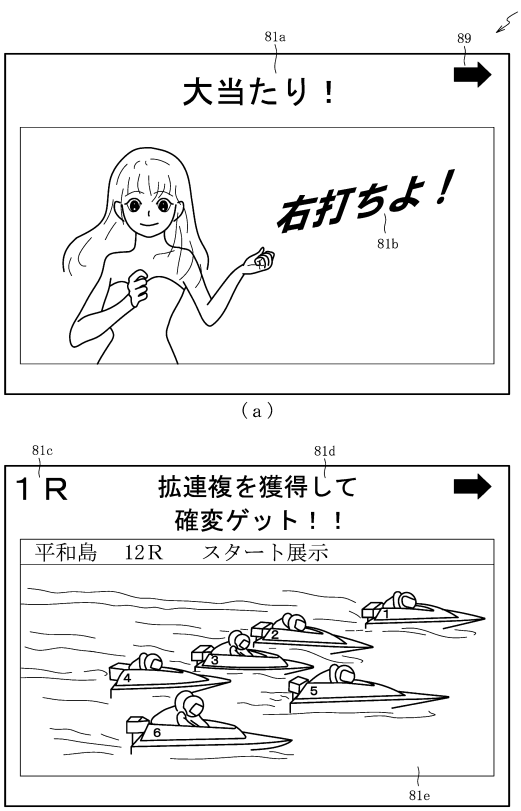
【図４２５】



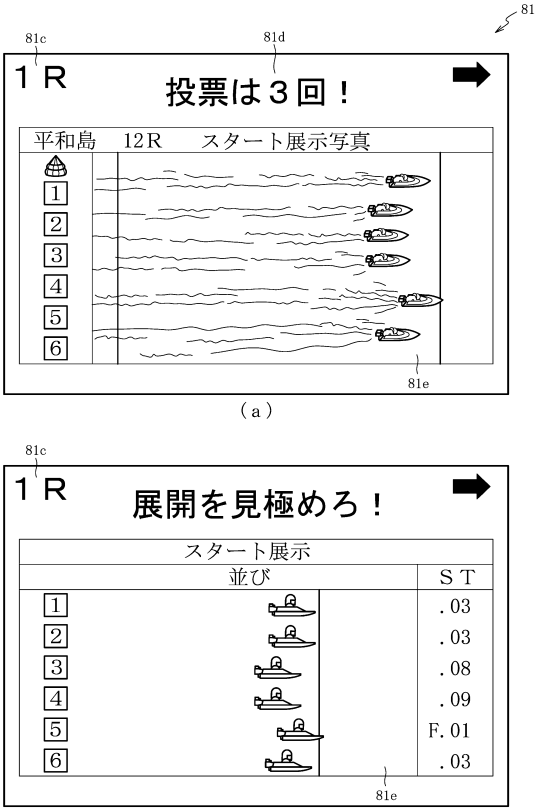
【図４２６】



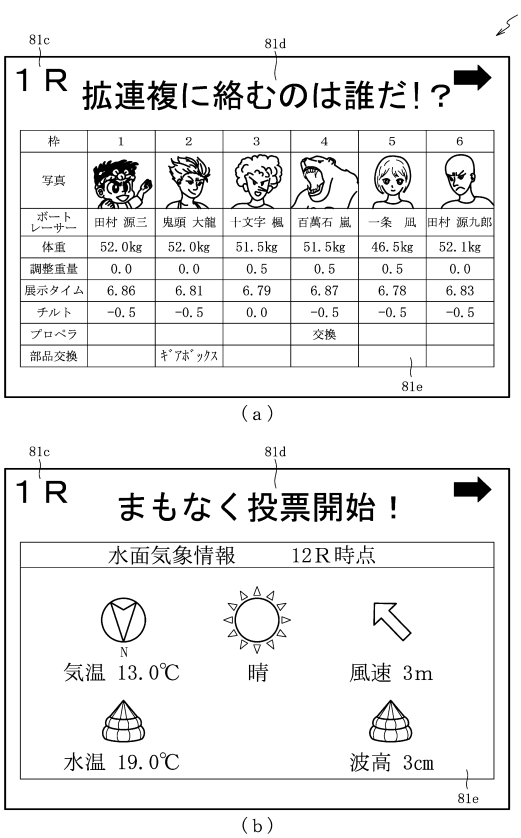
【図４２７】



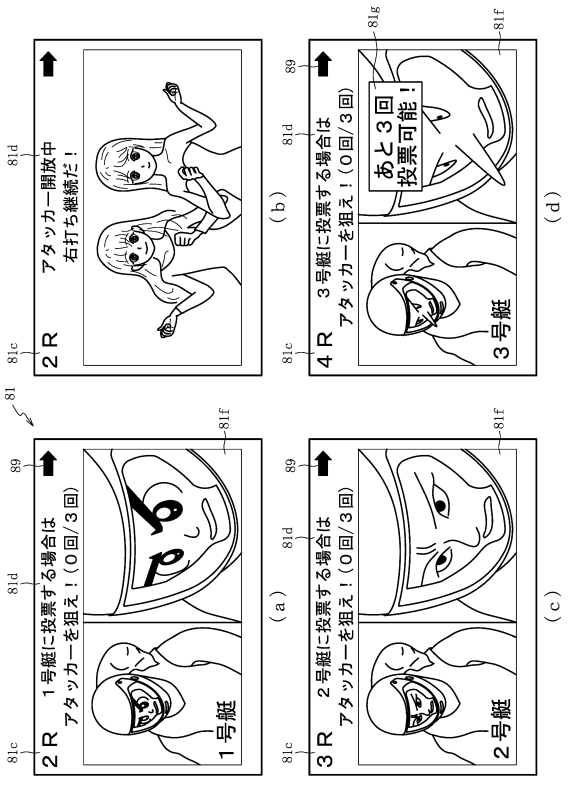
【図４２８】



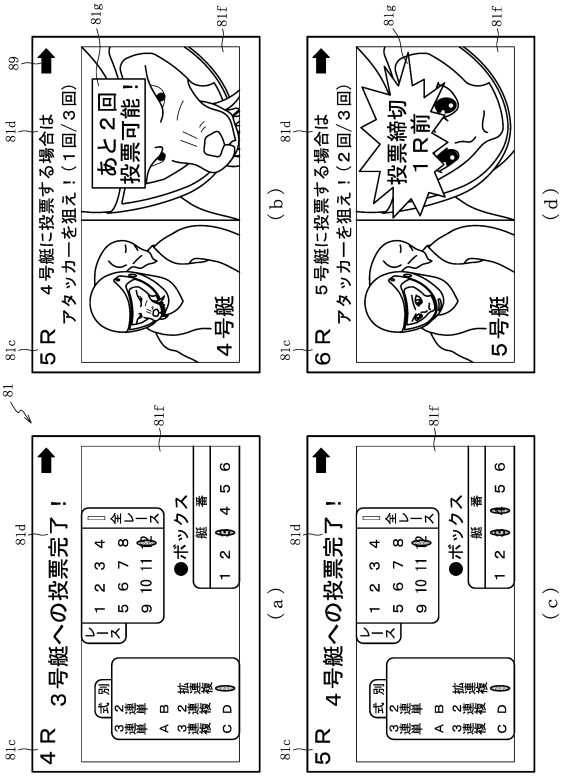
【図４２９】



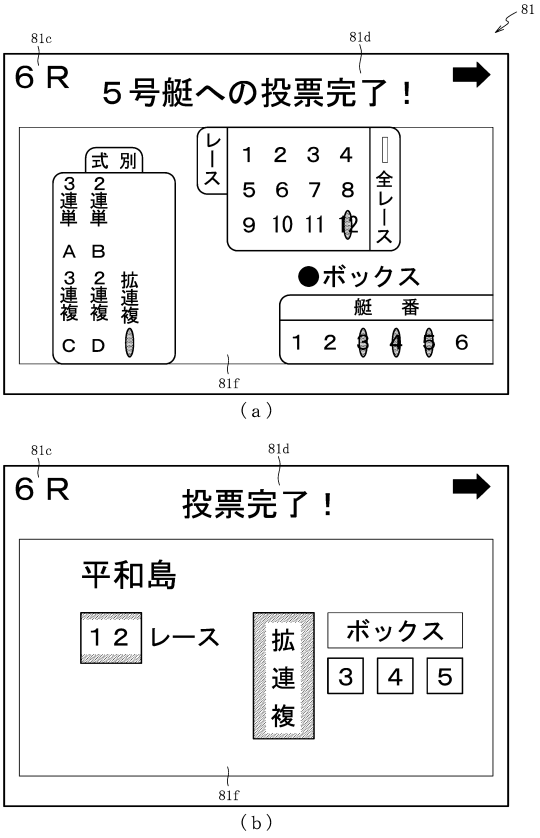
【図４３０】



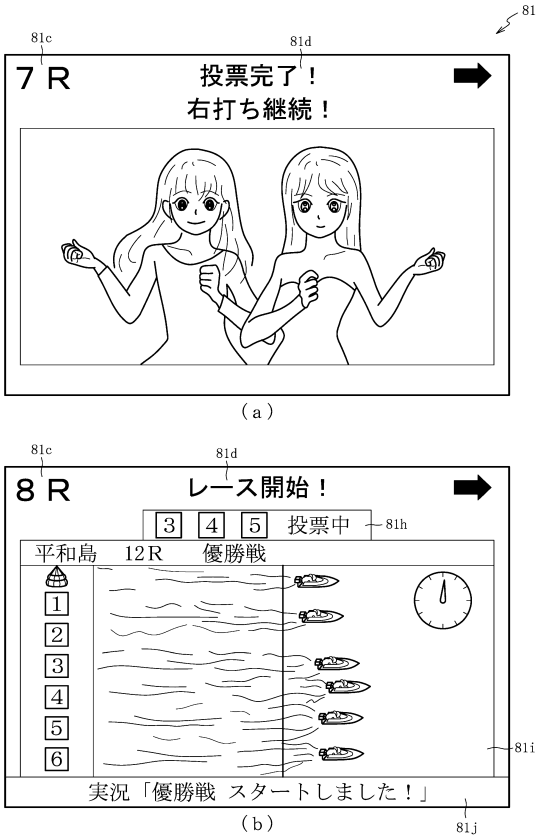
【図４３１】



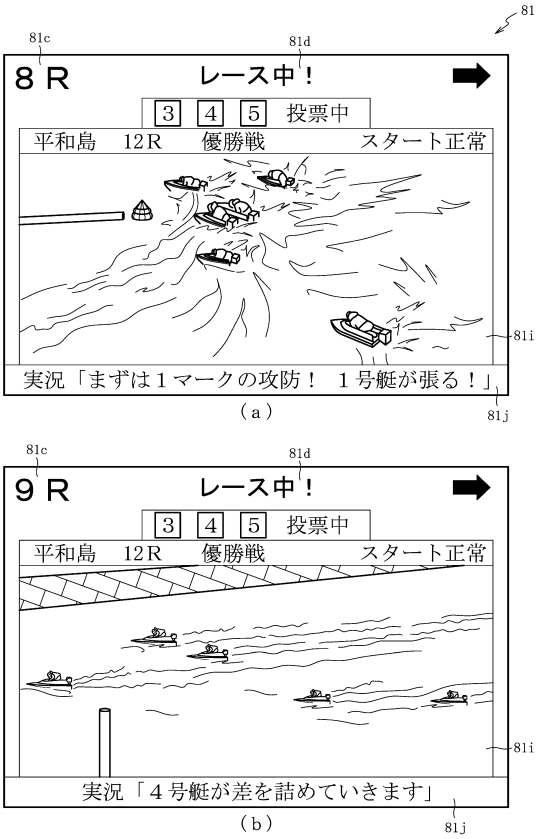
【図４３２】



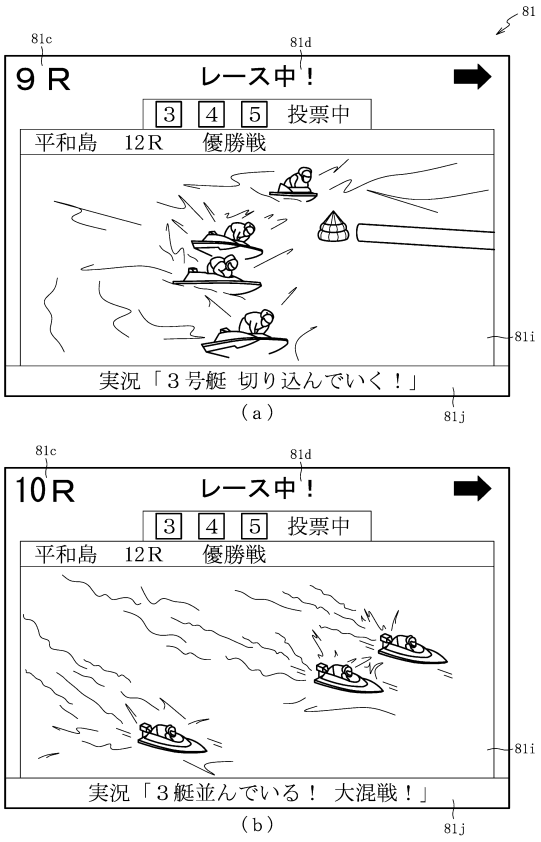
【図４３３】



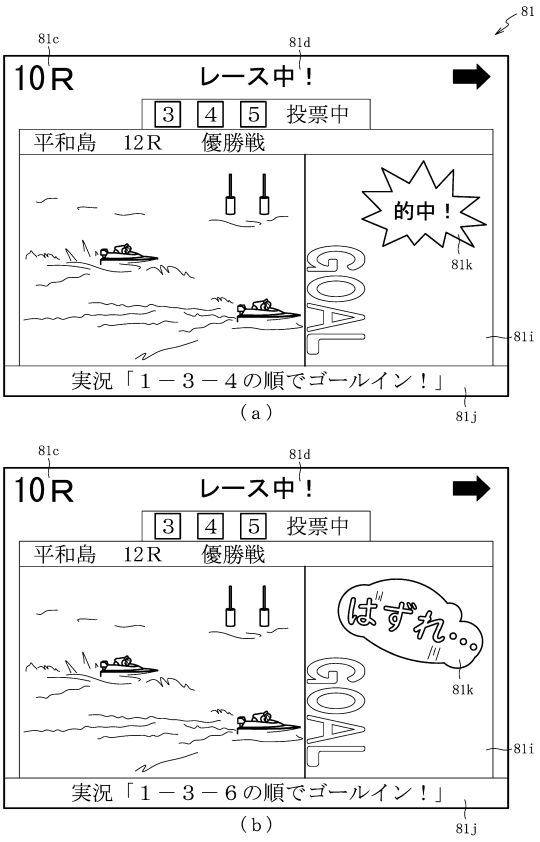
【図４３４】



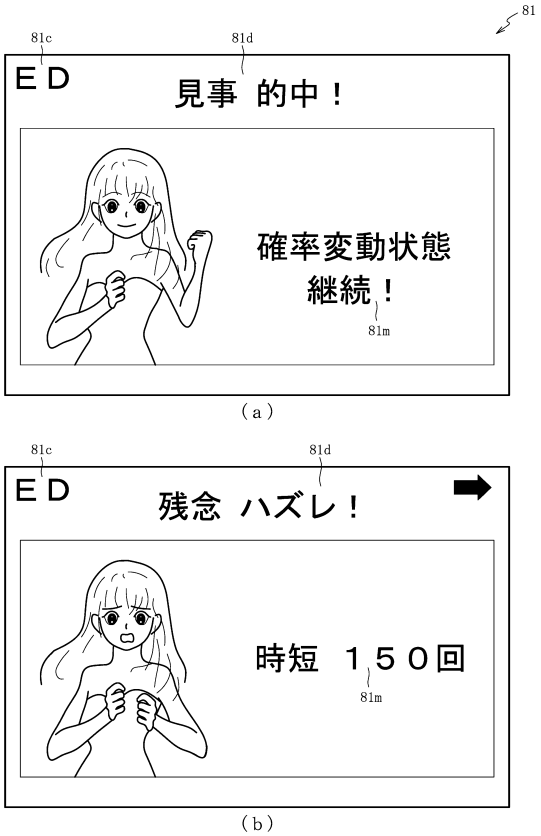
【図４３５】



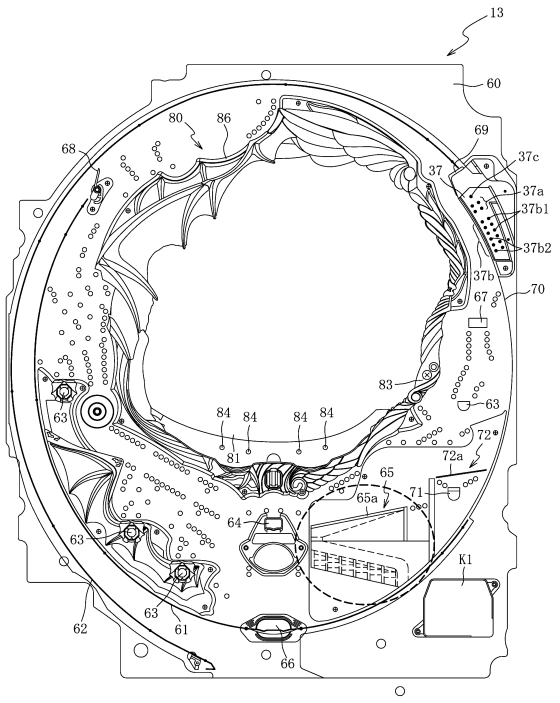
【図４３６】



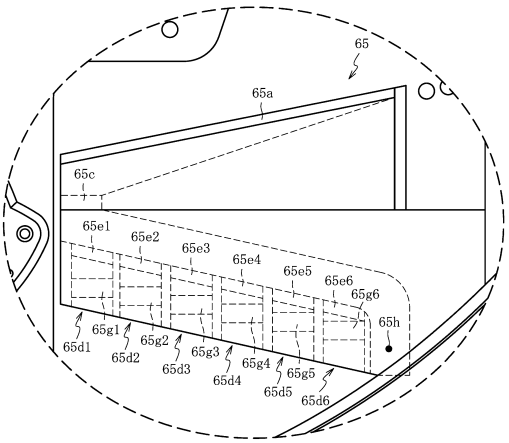
【図４３７】



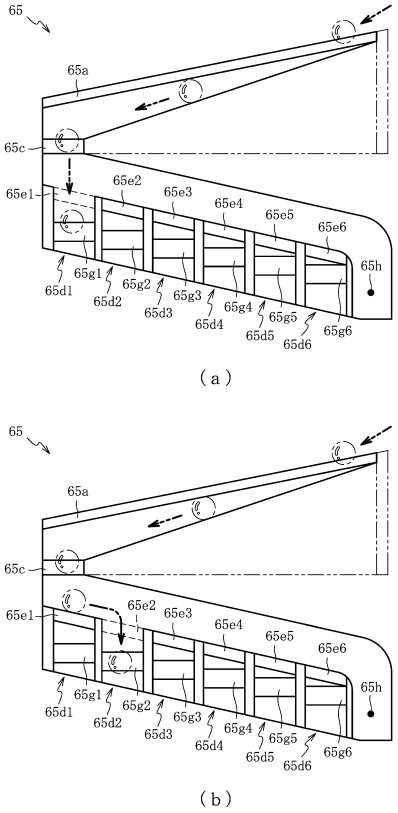
【図４３８】



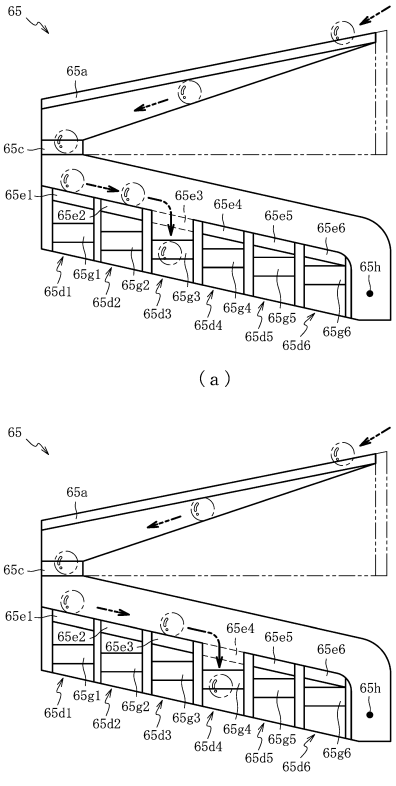
【図４３９】



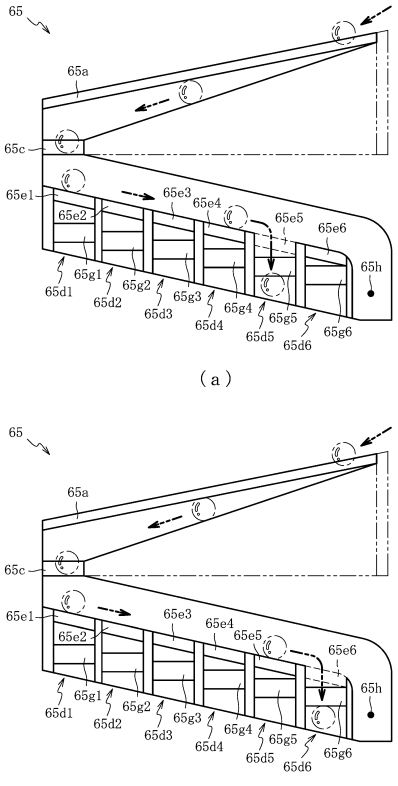
【図４４０】



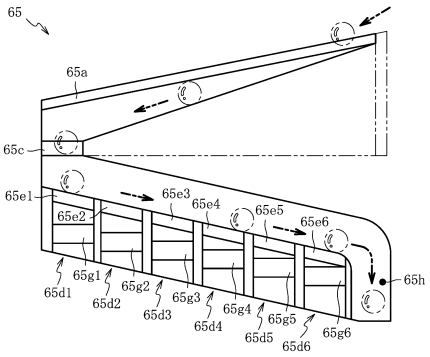
【図４４１】



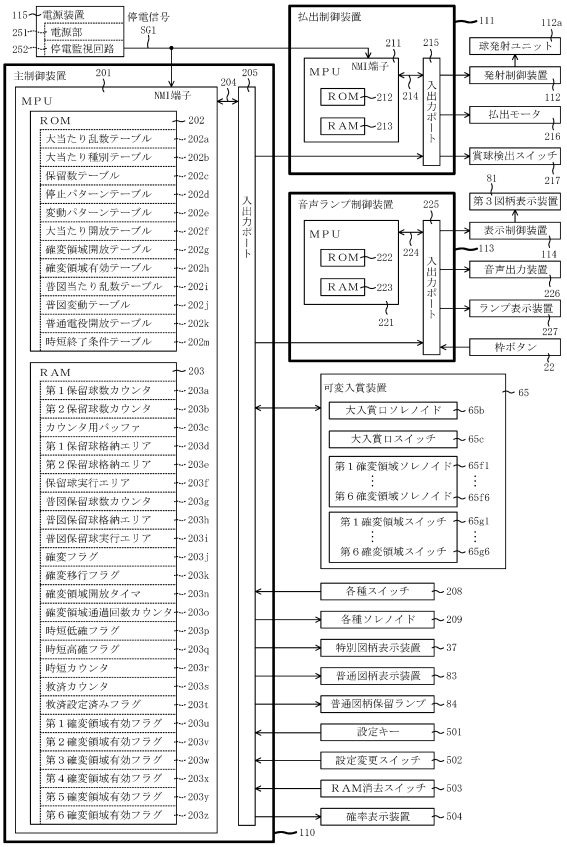
【図４４２】



【図４４３】



【図４４４】



【図４４５】

202g 確変領域開放テーブル

大当たり種別	ラウンド数 1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	備考
確変Ａ～確変Ｆ	—	—	—	第１	第２	第３	第４	第５	第６	—	開放時は可変入賞装置開放から10秒間開放
確変Ｇ～確変Ｕ	—	第１	第２	第３	第４	第５	第６	—	—	—	

【図４４６】

202h1 特図１確変領域有効テーブル

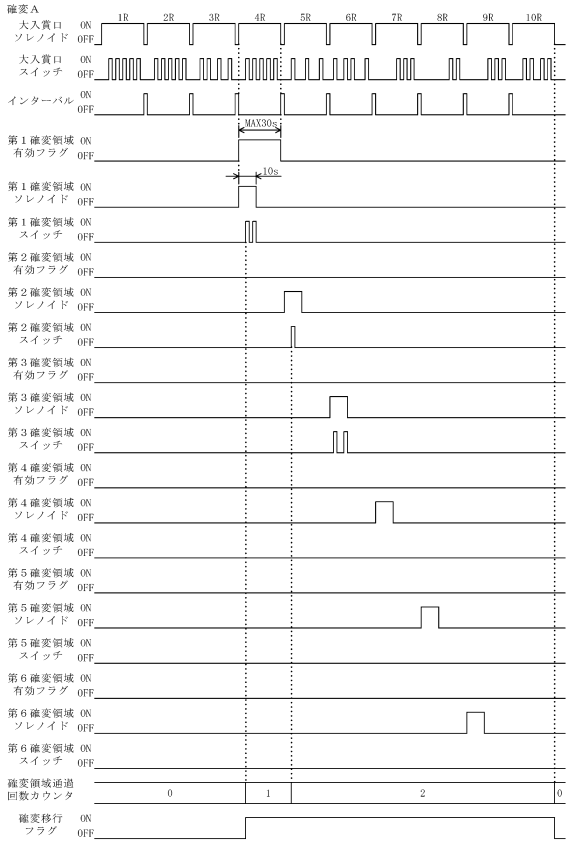
大当たり種別	ラウンド数 1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	備考
確変Ａ	—	—	—	第１	—	—	—	—	—	—	確変領域通過回数カウンタが「２」以上の場合、各確変領域有効フラグをオンしない
確変Ｂ	—	—	—	—	第２	—	—	—	—	—	
確変Ｃ	—	—	—	—	—	第３	—	—	—	—	
確変Ｄ	—	—	—	—	—	—	第４	—	—	—	
確変Ｅ	—	—	—	—	—	—	—	第５	—	—	
確変Ｆ	—	—	—	—	—	—	—	—	第６	—	

【図４４７】

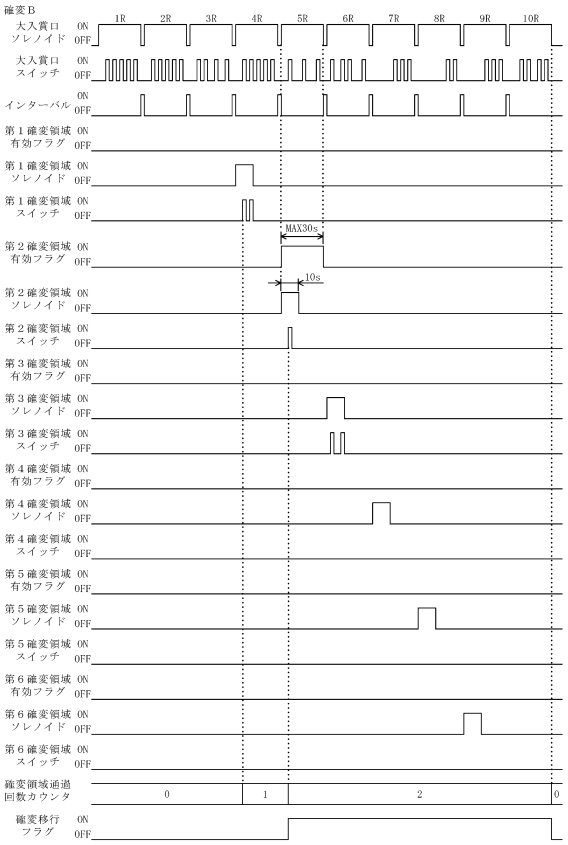
特図２確変領域有効テーブル　202h2

大当たり種別	ラウンド数 1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	備考
確変G	—	第１	第２	—	—	—	—	—	—	—	確変領域通過回数カウンタが「３」以上の場合、各確変領域有効フラグをオンしない
確変H	—	第１	—	第３	—	—	—	—	—	—	
確変I	—	第１	—	—	第４	—	—	—	—	—	
確変J	—	第１	—	—	—	第５	—	—	—	—	
確変K	—	第１	—	—	—	—	第６	—	—	—	
確変L	—	—	第２	第３	—	—	—	—	—	—	
確変M	—	—	第２	—	第４	—	—	—	—	—	
確変N	—	—	第２	—	—	第５	—	—	—	—	
確変O	—	—	第２	—	—	—	第６	—	—	—	
確変P	—	—	—	第３	第４	—	—	—	—	—	
確変Q	—	—	—	第３	—	第５	—	—	—	—	
確変R	—	—	—	第３	—	—	第６	—	—	—	
確変S	—	—	—	—	第４	第５	—	—	—	—	
確変T	—	—	—	—	第４	—	第６	—	—	—	
確変U	—	—	—	—	—	第５	第６	—	—	—	

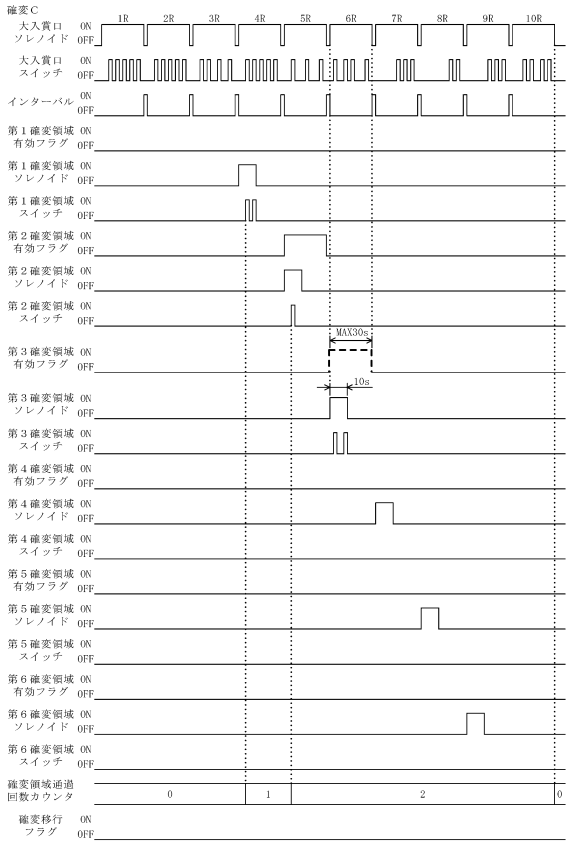
【図４４８】



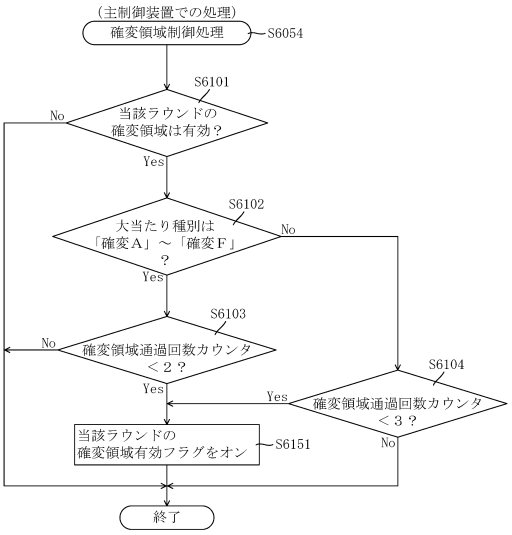
【図４４９】



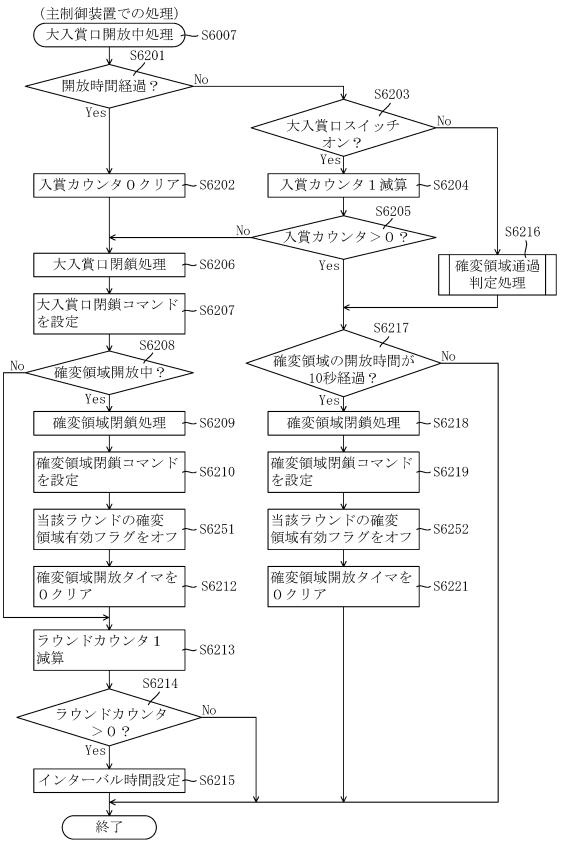
【図４５０】



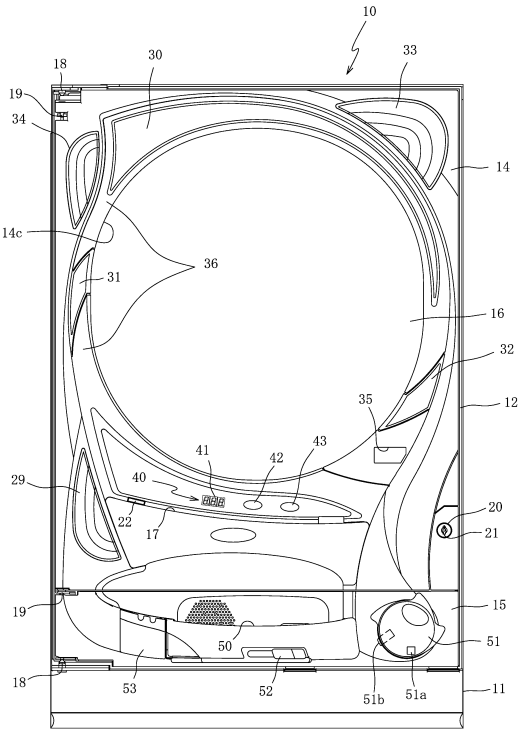
【図４５１】



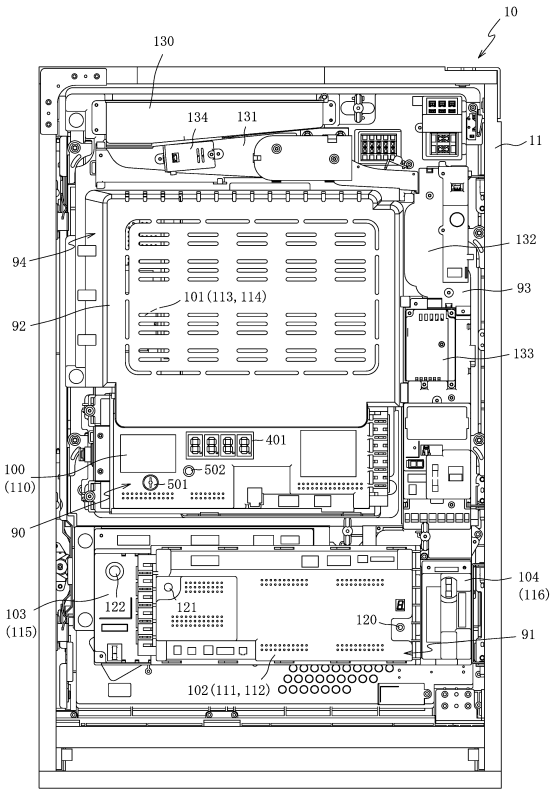
【図４５２】



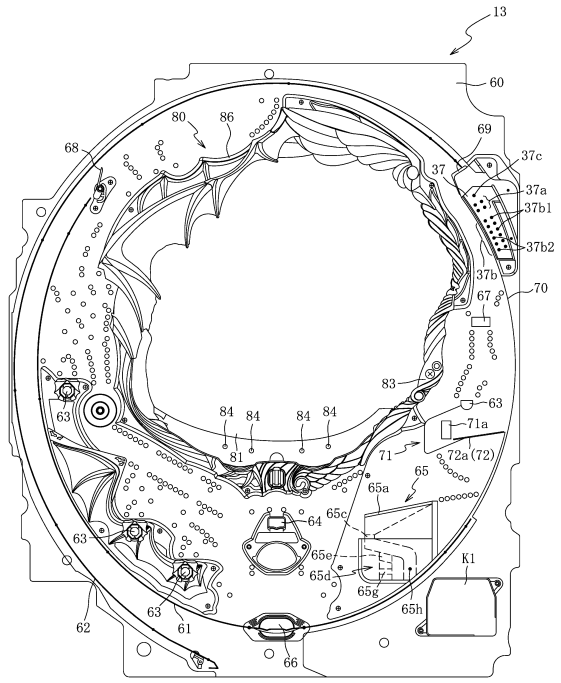
【図４５３】



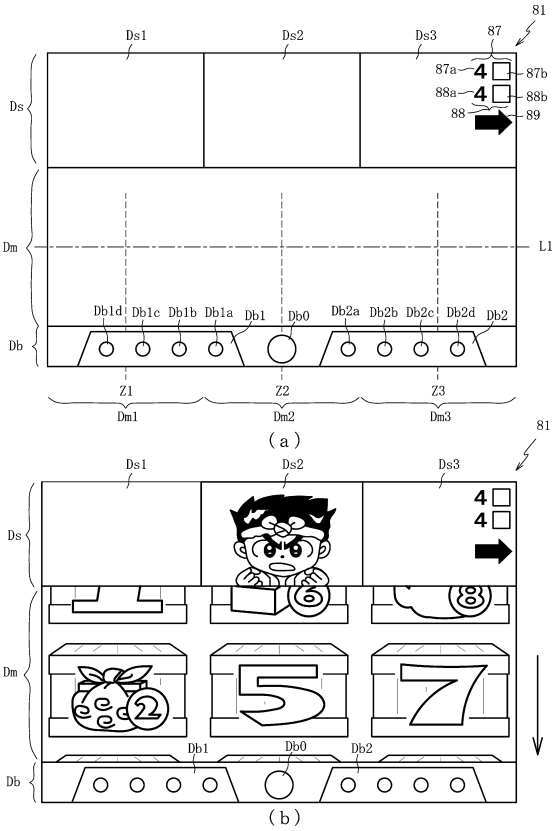
【図４５４】



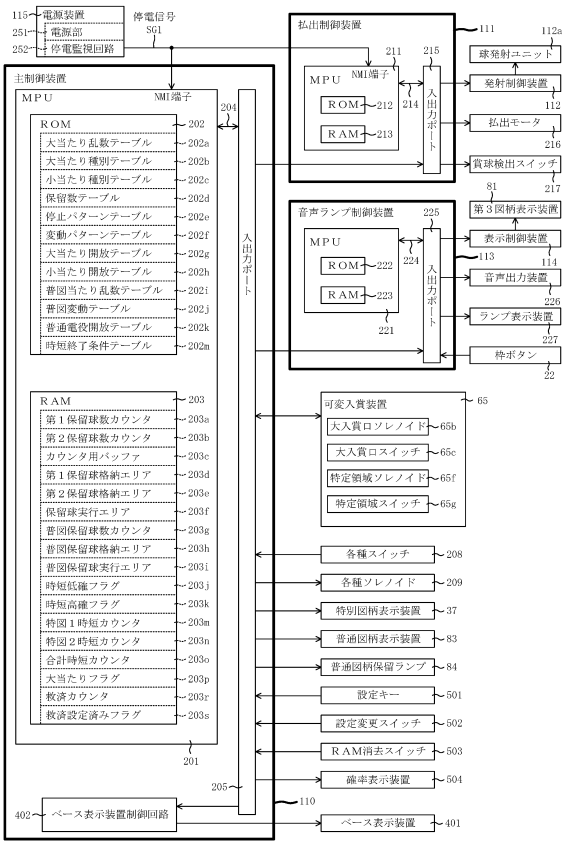
【図４５５】



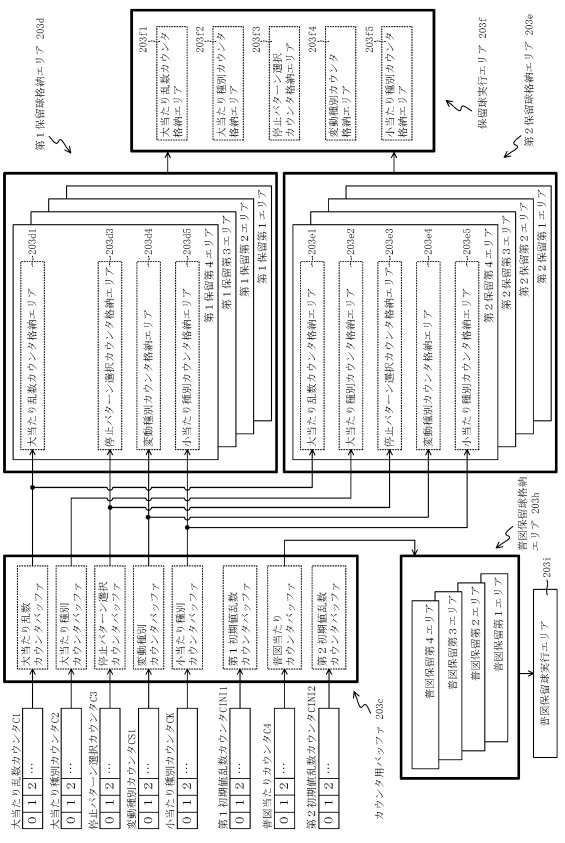
【図４５６】



【図４５７】



【図４５８】



【図４５９】

202a1

特図１大当たり乱数テーブル

設定庫	大当たり乱数カウンタの値（0～9999）							
	大当たり		小当たり		ハズレ			
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数		
1	—	—	0～32	33個	33～9999	9967個		
2	—	—						
3	—	—						

（ａ）

202a2

特図２大当たり乱数テーブル

設定庫	大当たり乱数カウンタの値（0～9999）					
	大当たり		小当たり		ハズレ	
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0，1	2個	2～1551	1550個	1552～9999	8448個
2	0～2	3個	3～1552	1550個	1553～9999	8447個
3	0～3	4個	4～1553	1550個	1554～9999	8446個

（ｂ）

【図４６０】

202b

特図２大当たり種別テーブル

遊技状態	大当たり種別カンC2	大当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数（特図２変動回数）
通常遊技状態 普図低確時間短縮状態 普図高確時間短縮状態	0～99	時短Ａ	100%	10R	5回

【図４６１】

202c1

特図１小当たり種別テーブル

遊技状態	特定領域通過有無	小当たり種別カンC2	小当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数（特図２変動回数）
通常遊技状態	非通過	0～99	小当たりＡ	—	1R	—
	通過	0～49	時短Ｂ	50%	1+4R	1回
		50～99	時短Ｃ	50%	1+6R	1回
普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	非通過	0～99	小当たりＡ	—	1R	—
	通過	0～49	時短Ｂ	50%	1+4R	5回
		50～99	時短Ｃ	50%	1+6R	5回

（ａ）

202c2

特図２小当たり種別テーブル

遊技状態	特定領域通過有無	小当たり種別カンC2	小当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数（特図２変動回数）
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	非通過	0～99	小当たりＢ	—	1R	—
	通過	0～99	時短Ｄ	100%	1+9R	5回

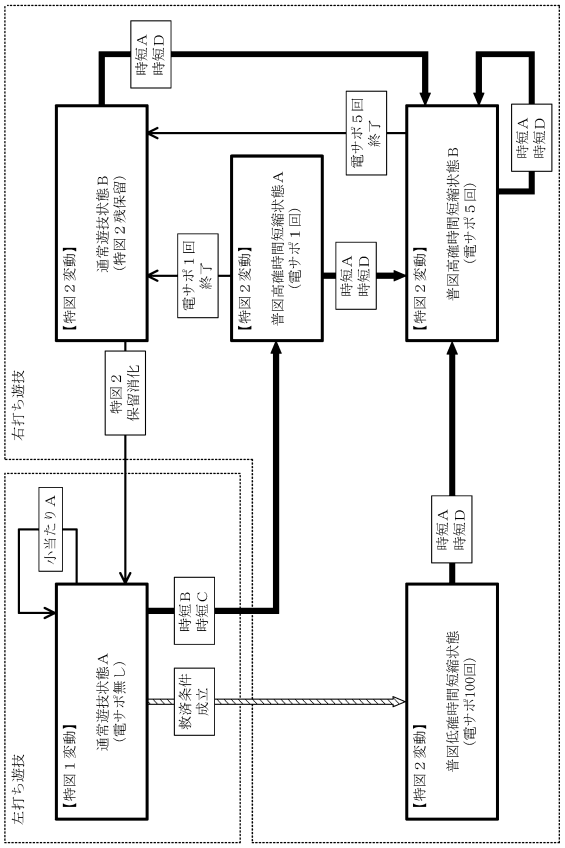
（ｂ）

【図４６２】

遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行契機	普図確率	発射態様	主要入賞先	特図１変動時間（秒）	特図２変動時間（秒）	備考
通常遊技状態Ａ	初期状態 小当たりＡ当選（特定領域非通過） 通常遊技状態Ｂ　終了	低	左	特図１	5～210	5～190	右打ち禁止報知
普図高確 時間短縮状態Ａ （電サポ１回）	通常遊技状態Ａで時短Ｂ・Ｃ当選	高	右	特図２	2～190	70，80	右打ち報知
普図高確 時間短縮状態Ｂ （電サポ５回）	時短Ａ・Ｄ当選 （時間短縮状態で時短Ｂ・Ｃ当選）	高	右	特図２	2～190	15～190	右打ち報知
通常遊技状態Ｂ （特図２残保留）	普図高確時間短縮状態Ａ・Ｂ終了	低	—	—	—	15～190	遊技結果待ち
普図低確 時間短縮状態	救済条件成立 （特図低確非状態で800回転）	低	右	特図２	2～190	15～190	右打ち報知

【図４６３】



【図４６４】

202d1

特図１用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図１保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態	ハズレ	Ａテーブル			Ｂテーブル
	小当たり（時短Ｃ）	Ｃテーブル			
	小当たり（時短Ｂ）	Ｄテーブル			
普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	ハズレ	Ｅテーブル			
	小当たり	Ｄテーブル			

（ａ）

202d2

特図２用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図２保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態Ａ	ハズレ	Ａテーブル			Ｂテーブル
	大当たり 小当たり	Ｃテーブル			
普図高確時間短縮状態Ａ 普図高確時間短縮状態Ｂ （５回転目）	ハズレ	Ｆテーブル			
	大当たり 小当たり				
普図高確時間短縮状態Ｂ （１～４回転目） 普図低確時間短縮状態 通常遊技状態Ｂ	ハズレ	Ａテーブル			
	大当たり 小当たり	Ｄテーブル			

（ｂ）

【図４６５】

202e1

Ａテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	0～74
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	75～94
E4	スーパーリーチ	－	95～97
E5	スペシャルリーチ	－	98，99
E6	ノーマルリーチ（昇格演出）	－	－
E7	スーパーリーチ（昇格演出）	－	－
E8	スペシャルリーチ（昇格演出）	－	－
E9	特殊変動	－	－

（ａ）

202e2

Ｂテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	0～74
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	75～94
E4	スーパーリーチ	－	95～97
E5	スペシャルリーチ	－	98，99
E6	ノーマルリーチ（昇格演出）	－	－
E7	スーパーリーチ（昇格演出）	－	－
E8	スペシャルリーチ（昇格演出）	－	－
E9	特殊変動	－	－

（ｂ）

【図４６６】

202e3

Ｃテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	0～2
E4	スーパーリーチ	－	3～20
E5	スペシャルリーチ	－	21～50
E6	ノーマルリーチ（昇格演出）	－	51，52
E7	スーパーリーチ（昇格演出）	－	53～69
E8	スペシャルリーチ（昇格演出）	－	70～99
E9	特殊変動	－	－

（ａ）

202e4

Ｄテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	0～4
E4	スーパーリーチ	－	5～39
E5	スペシャルリーチ	－	40～99
E6	ノーマルリーチ（昇格演出）	－	－
E7	スーパーリーチ（昇格演出）	－	－
E8	スペシャルリーチ（昇格演出）	－	－
E9	特殊変動	－	－

（ｂ）

【図４６７】

Eテーブル

202e5

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	−
E1		ミドル	−
E2		ショート	0～99
E3	ノーマルリーチ	−	−
E4	スーパーリーチ	−	−
E5	スペシャルリーチ	−	−
E6	ノーマルリーチ（昇格演出）	−	−
E7	スーパーリーチ（昇格演出）	−	−
E8	スペシャルリーチ（昇格演出）	−	−
E9	特殊変動	−	−

（ａ）

Fテーブル

202e6

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	−
E1		ミドル	−
E2		ショート	−
E3	ノーマルリーチ	−	−
E4	スーパーリーチ	−	−
E5	スペシャルリーチ	−	−
E6	ノーマルリーチ（昇格演出）	−	−
E7	スーパーリーチ（昇格演出）	−	−
E8	スペシャルリーチ（昇格演出）	−	−
E9	特殊変動	−	0～99

（ｂ）

【図４６８】

特図１ハズレ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動（長）＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動（中）のみ
E2	非リーチ・ショート	0～9	2	高速変動（短）のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ

（ａ）

202f1

202f2

特図１小当たり用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動
E6	ノーマルリーチ（昇格演出）	0～2	40	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋昇格演出
		3～9	50	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動＋昇格演出
E7	スーパーリーチ（昇格演出）	0～3	80	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋昇格演出
		4～9	90	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動＋昇格演出
E8	スペシャルリーチ（昇格演出）	0～4	200	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋昇格演出
		5～9	210	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動＋昇格演出

（ｂ）

【図４６９】

特図２ハズレ用変動パターンテーブル

202f3

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動（長）＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動（中）のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
E9	特殊変動	0～9	70	特殊変動

（ａ）

特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル

202f4

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動
E9	特殊変動	0～4	70	特殊変動
		5～9	80	特殊変動＋再変動

（ｂ）

【図４７０】

大当たり開放テーブル

202g

遊技状態	大当たり種別	小当たり種別	開放入賞口	ラウンド回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	大当たり終了後移行遊技状態	備考
通常遊技状態Ａ	−	時短B	可変入賞装置	4回	30秒	1秒	30秒	30秒	10個	10個	普図高確時短非継続状態Ａ	0P時間は小当たり(1R)で特定領域通過時の大当たり(2R)移行時の時間
	−	時短C		6回								
	時短Ａ	−		10回	10秒	1秒	10秒				普図高確時短継続状態	
普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態 通常遊技状態Ｂ	−	時短B		4回								
	−	時短C		6回								
	−	時短D		9回								

【図４７１】

202h

小当たり開放テーブル

遊技状態	特図種別	小当たり種別	開放入賞口	開放回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ED間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	備考
通常遊技状態A	特図1	小当たりA	可変入賞装置	6回	10秒	1.2秒	5秒	0.1秒	10個	10個	（特定領域非通過）
		時短B・C					—				特定領域を球が通過で大当たり
普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態 通常遊技状態B	特図1	小当たりA		6回	5秒	1.2秒	5秒	0.1秒			（特定領域非通過）
		時短B・C					—				特定領域を球が通過で大当たり
	特図2	小当たりB		10回	5秒	1.2秒	5秒	0.1秒			（特定領域非通過）
		時短D					—				特定領域を球が通過で大当たり

【図４７２】

時短Ｂ・Ｃ（通常遊技状態Ａ－特定領域通過）

大入賞口ソレノイド ON/OFF
大入賞口スイッチ ON/OFF
特定領域ソレノイド ON/OFF
特定領域スイッチ ON/OFF
大当たりフラグ ON/OFF

1R 1R 1R 1R 1R 1R 1R 1R 1R 1R

OP時間（10秒）

【図４７３】

小当たりＡ（通常遊技状態Ａ－特定領域非通過）

大入賞口ソレノイド ON/OFF
大入賞口スイッチ ON/OFF
特定領域ソレノイド ON/OFF
特定領域スイッチ ON/OFF
大当たりフラグ ON/OFF

1R 1R 1R 1R 1R 1R 1R 1R 1R 1R

OP時間（10秒）

【図４７４】

時短Ｄ（時間短縮状態－特定領域通過）

大入賞口ソレノイド ON/OFF
大入賞口スイッチ ON/OFF
特定領域ソレノイド ON/OFF
特定領域スイッチ ON/OFF
大当たりフラグ ON/OFF

1R 1R 1R 1R 1R 1R 1R 1R 1R 1R

OP時間（5秒）

【図４７５】

普図当たり乱数テーブル　202i

遊技状態	普図当たり乱数値 （普図当たりカウンタC4の値）
通常遊技状態 普図低確時間短縮状態	30～99
普図高確時間短縮状態	1～99

（ａ）

普図変動テーブル　202j

遊技状態	変動時間
通常遊技状態	15秒
普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	0.1秒

（ｂ）

普通電役開放テーブル　202k

遊技状態	開放回数	開放時間	インターバル時間
通常遊技状態	1回	0.1秒	－
普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	1回	5.8秒	－

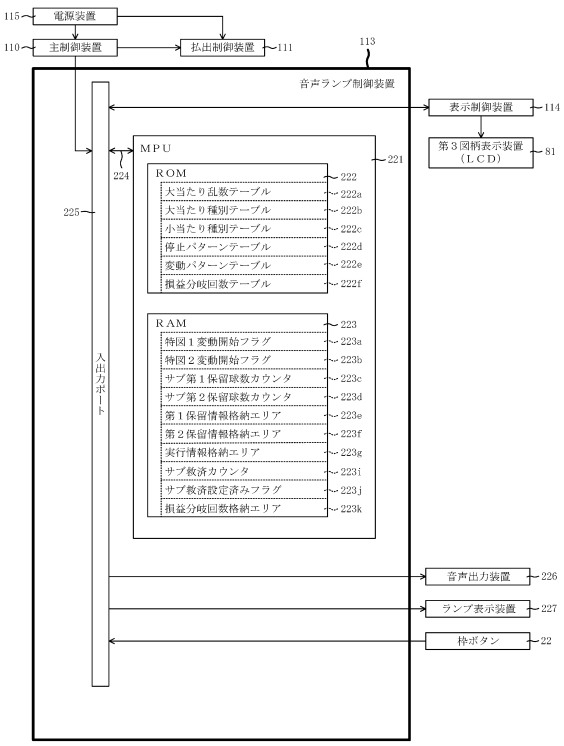
（ｃ）

【図４７６】

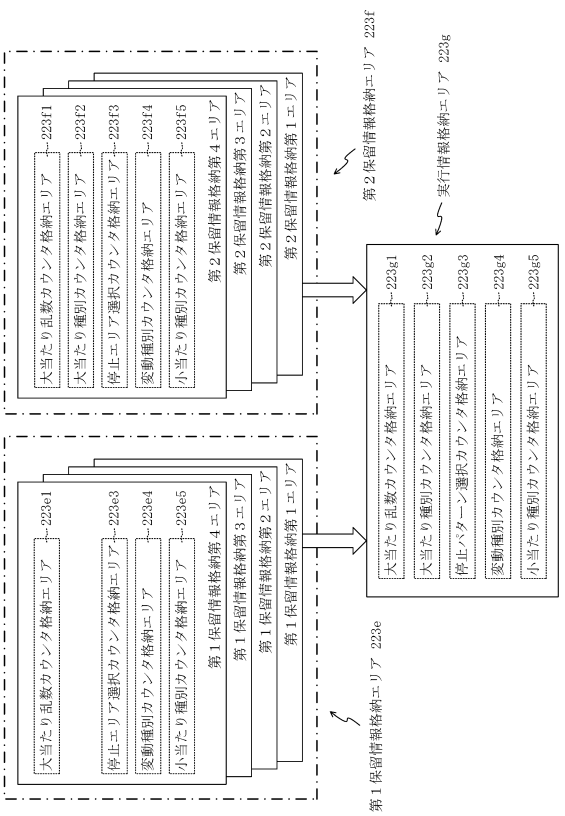
202m　時短終了条件テーブル

遊技状態	大当たり種別	小当たり種別	時短回数			その他
			特図１時短回数	特図２時短回数	合計時短回数	
通常遊技状態Ａ	－	時短Ｂ・Ｃ	7回	1回	8回	
普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態 通常遊技状態Ｂ	時短Ａ	時短Ｄ	7回	5回	12回	
通常遊技状態 （救済条件成立）	－	－	100回	100回	100回	特図低確率状態で800回変動

【図４７７】



【図４７８】



【図４７９】

各状態別の期待獲得球数

救済条件成立回数	小当たりA当選時の回転数	No.	小当たりA（時短B・C）を大当たりさせた場合	小当たりAを大当たりさせなかった場合						差分（α－β）
			連荘終了までの平均獲得球数（α）	救済条件成立回数までの			救済条件成立時の平均獲得球数	小当たりA当選時から連荘終了までの		
				回転数	時間（分）	使用球数		平均獲得球数（β）	平均消化時間（分）	
800回転	500回転	1	4,000	300回転	50	3,500	7,000	3,500	70	500
	542回転	2	4,000	258回転	43	3,010	7,000	3,990	63	10
	543回転	3	4,000	257回転	43	2,998	7,000	4,002	63	−2
	600回転	4	4,000	200回転	33	2,333	7,000	4,667	53	−667

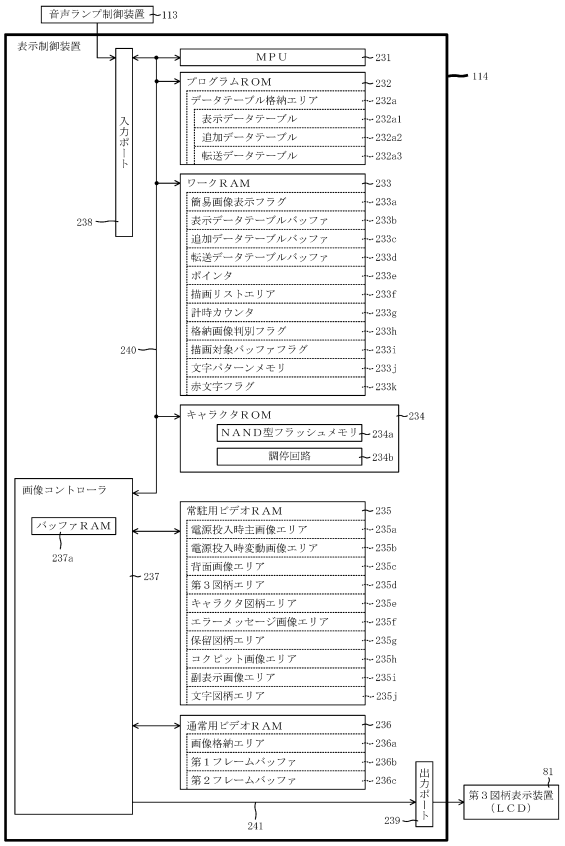
【図４８０】

222f

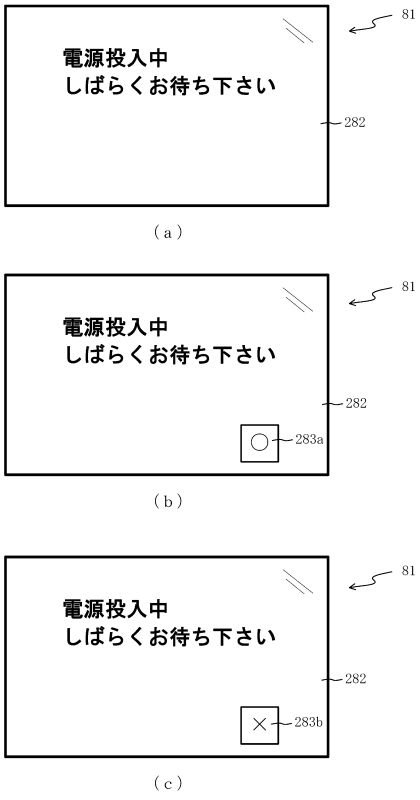
損益分岐回数テーブル

救済条件成立回数	損益分岐回数	大当たり優先報知期間	救済優先報知期間
800回転	543回転	0～542回転	543～800回転

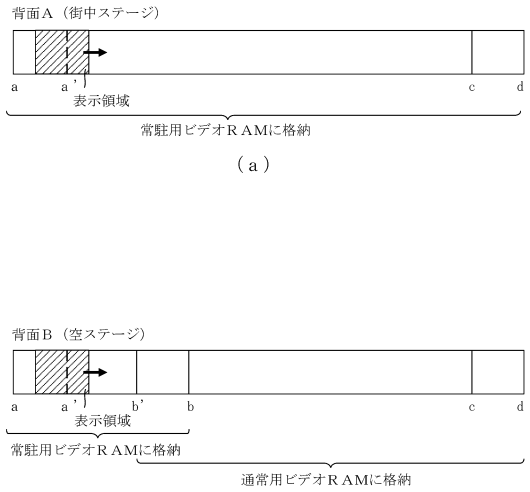
【図４８１】



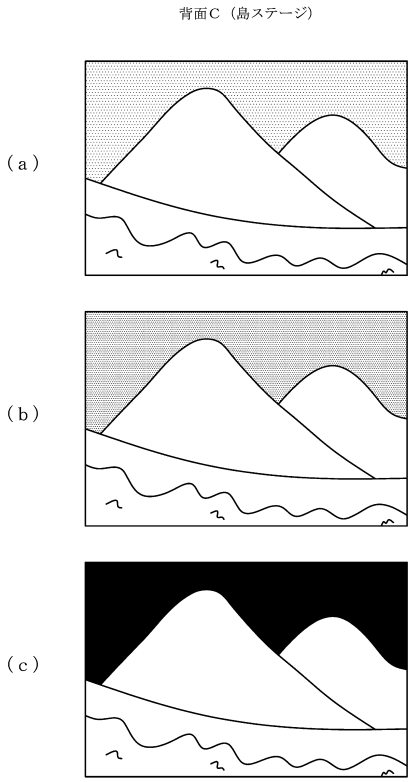
【図４８２】



【図４８３】



【図４８４】



【図４８５】

表示データテーブル　232a1

アドレス	描画内容		
0000H	Start		
0001H	背面画像	：	背面種別
	コクピット画像	：	コクピット種別
	図柄１	：	図柄種別オフセット
			表示位置座標
			拡大率
			回転角度
			半透明値
			αブレンディング情報
			色情報
			フィルタ指定情報
	図柄２	：	・・・
	⋮		
	キャラクタ１	：	キャラクタ種別
			表示位置座標
			拡大率
			回転角度
			半透明値
			αブレンディング情報
			色情報
			フィルタ指定情報
	キャラクタ２	：	・・・
	⋮		
	文字図柄１	：	文字種別
			表示位置座標
			拡大率
			回転角度
			半透明値
			αブレンディング情報
			色情報
			フィルタ指定情報
	文字図柄２	：	・・・
	⋮		
0002H	⋮		
0003H	⋮		
⋮	⋮		
02F0H	End		

【図４８６】

追加データテーブル　232a2

アドレス	描画内容		
0000H	Start		
0001H	Null		
⋮	⋮		
01F4H	キャラクタ１	：	キャラクタ種別
			表示位置座標
			拡大率
			回転角度
			半透明値
			αブレンディング情報
			色情報
			フィルタ指定情報
	⋮		
	文字図柄１	：	文字種別
			表示位置座標
			拡大率
			回転角度
			半透明値
			αブレンディング情報
			色情報
			フィルタ指定情報
	⋮		
01F5H	⋮		
⋮	⋮		
02EDH	⋮		
02EEH	⋮		
02EFH	End		

【図４８７】

232a3

転送データテーブル

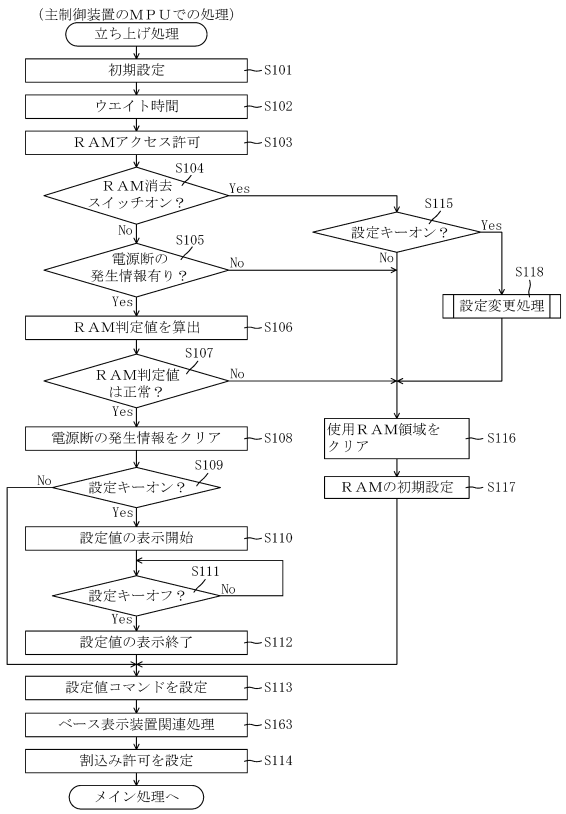
アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	転送対象画像データ　：　格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス
0002H	Null
⋮	⋮
01F4H	転送対象画像データ　：　格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス
⋮	⋮
02EFH	End

【図４８８】

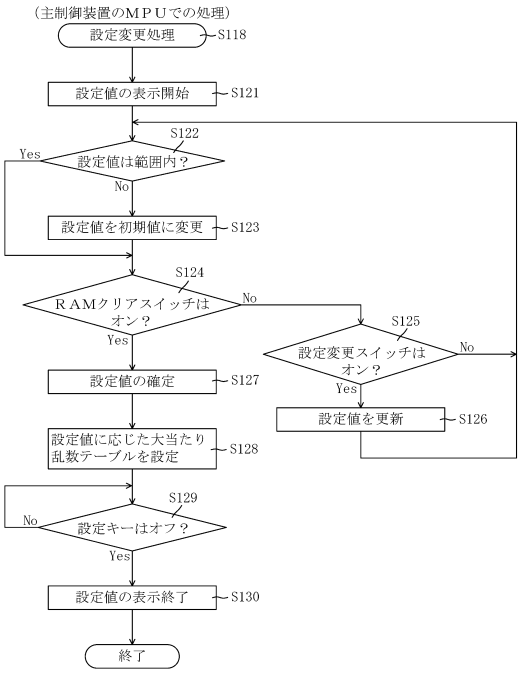
描画リスト

種別	詳細情報
背面画像	ＲＯＭ種別とアドレス 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報
図柄１	⋮
図柄２	⋮
・・・	⋮
エフェクト１	⋮
エフェクト２	⋮
・・・	⋮
キャラクタ１	⋮
キャラクタ２	⋮
・・・	⋮
コクピット画像	⋮
実行図柄	⋮
保留図柄１	⋮
保留図柄２	⋮
・・・	⋮
文字図柄１	⋮
・・・	⋮
エラー図柄	⋮
転送データ	転送対象画像データのＲＯＭアドレス ＲＡＭアドレス

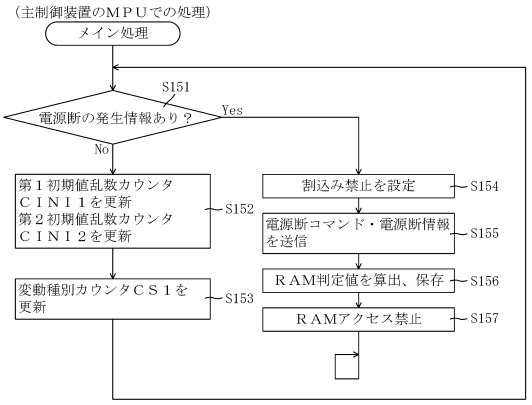
【図４８９】



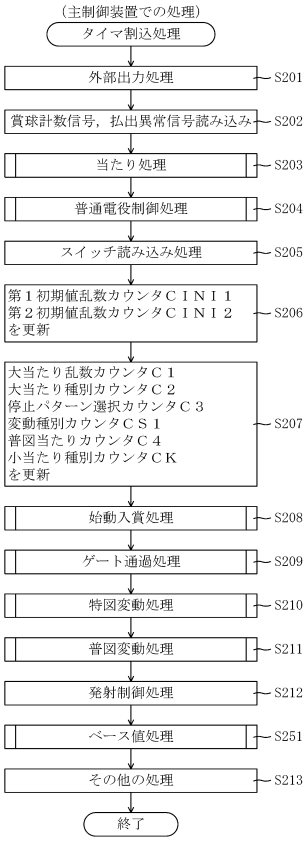
【図４９０】



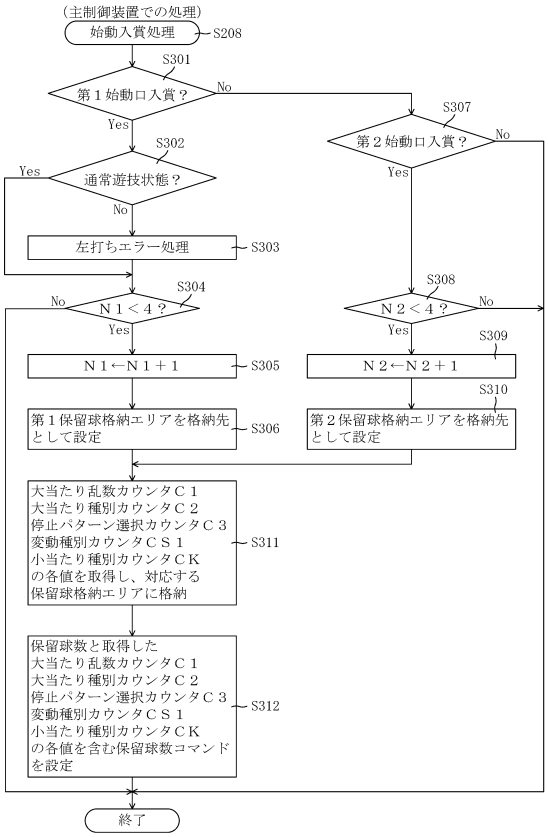
【図４９１】



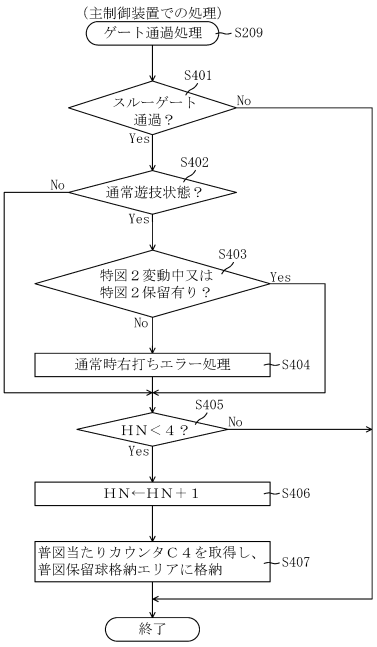
【図４９２】



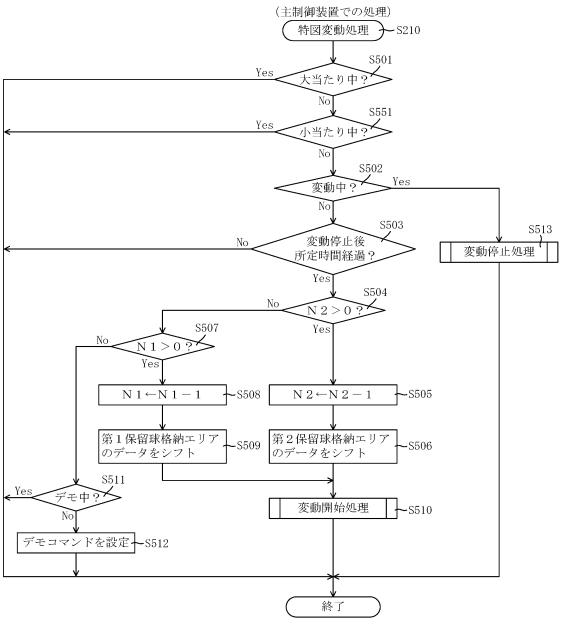
【図４９３】



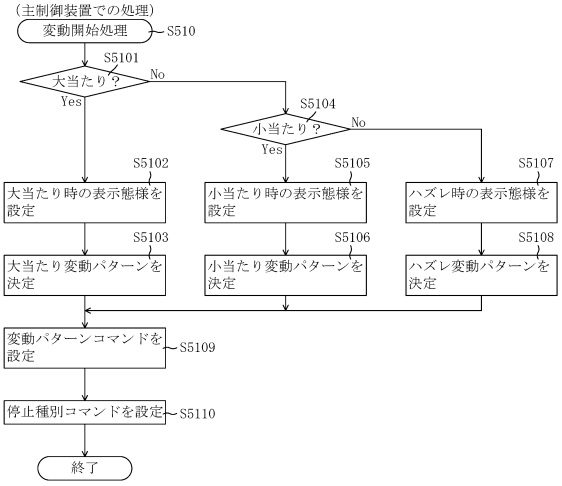
【図４９４】



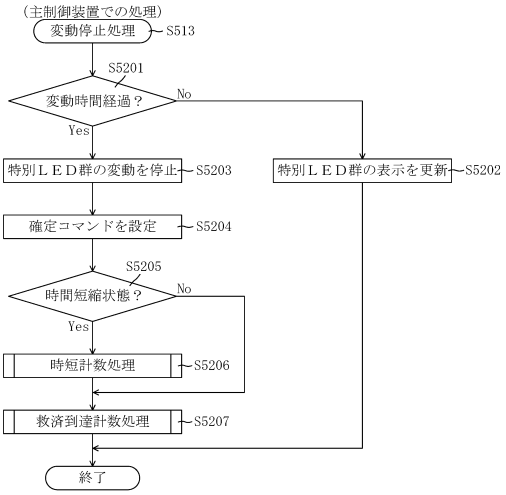
【図４９５】



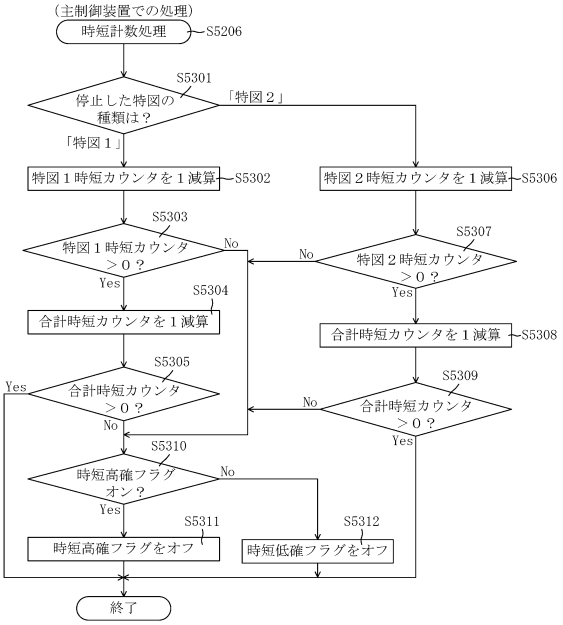
【図４９６】



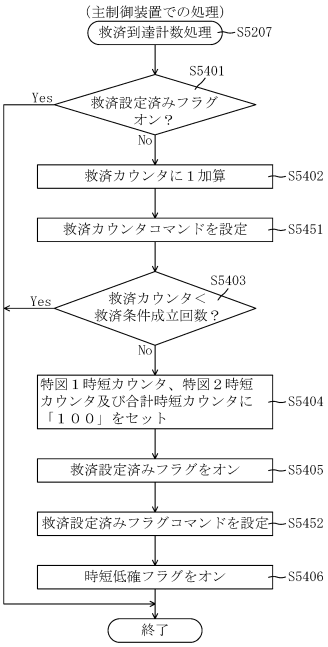
【図４９７】



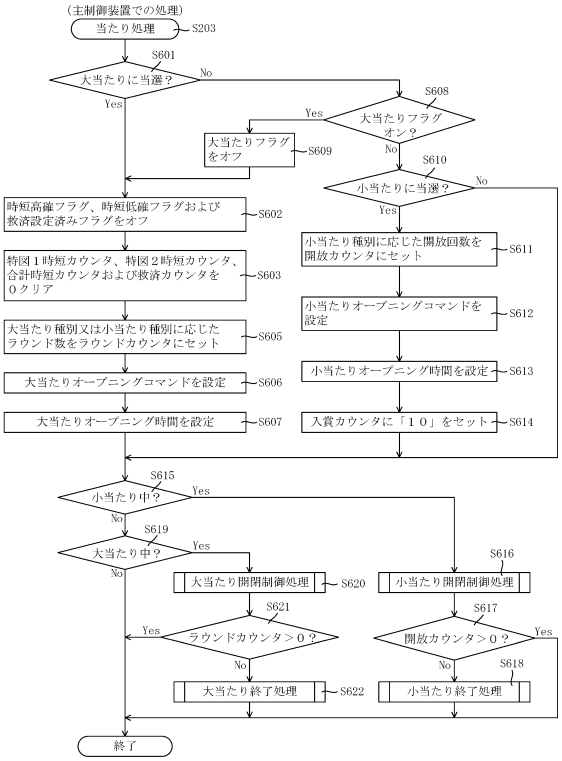
【図４９８】



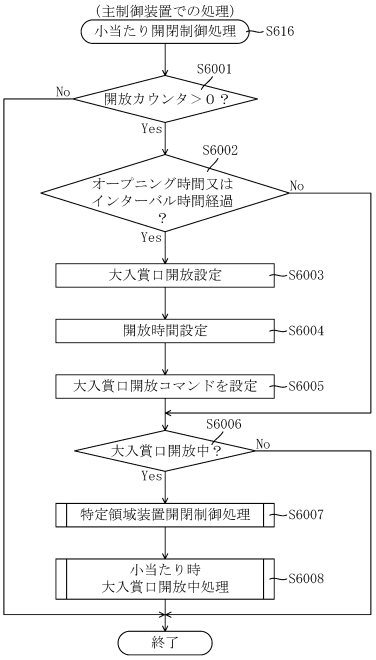
【図４９９】



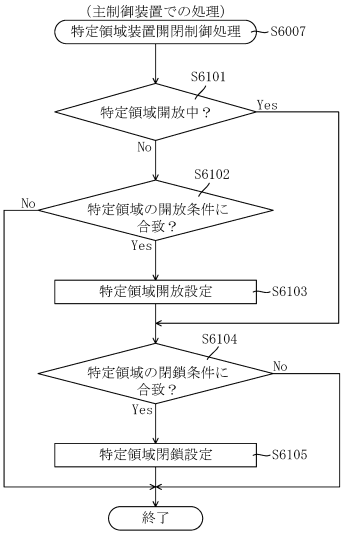
【図５００】



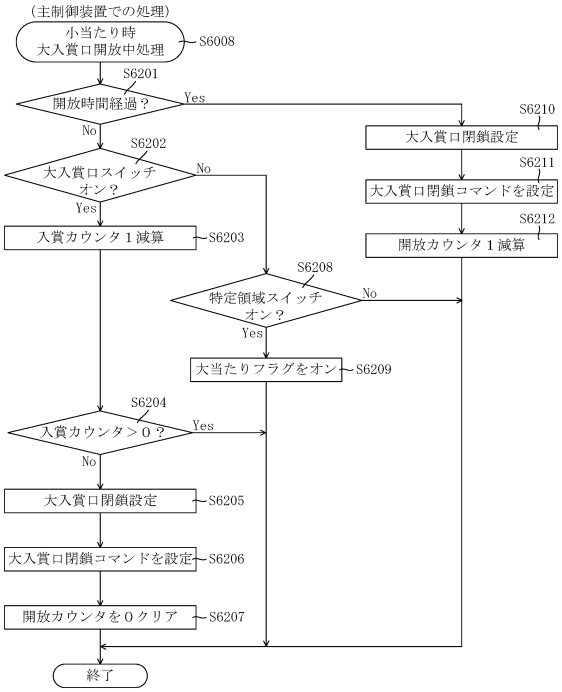
【図５０１】



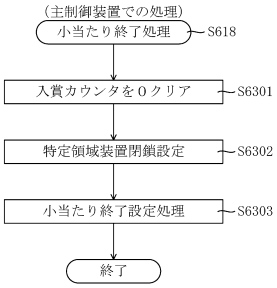
【図５０２】



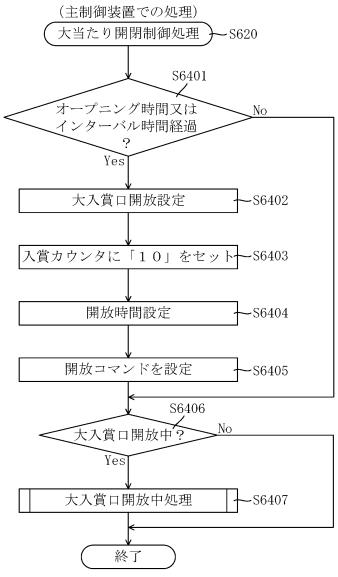
【図５０３】



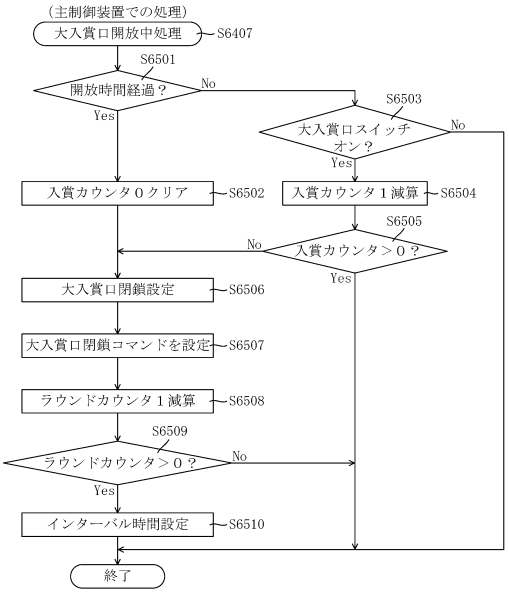
【図５０４】



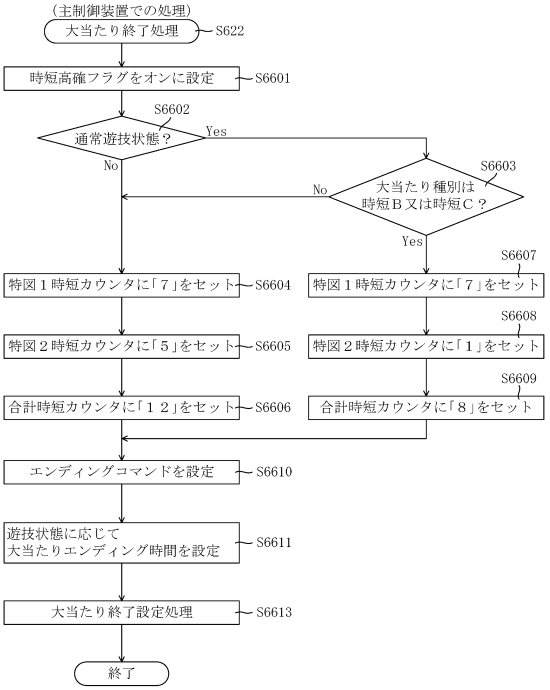
【図５０５】



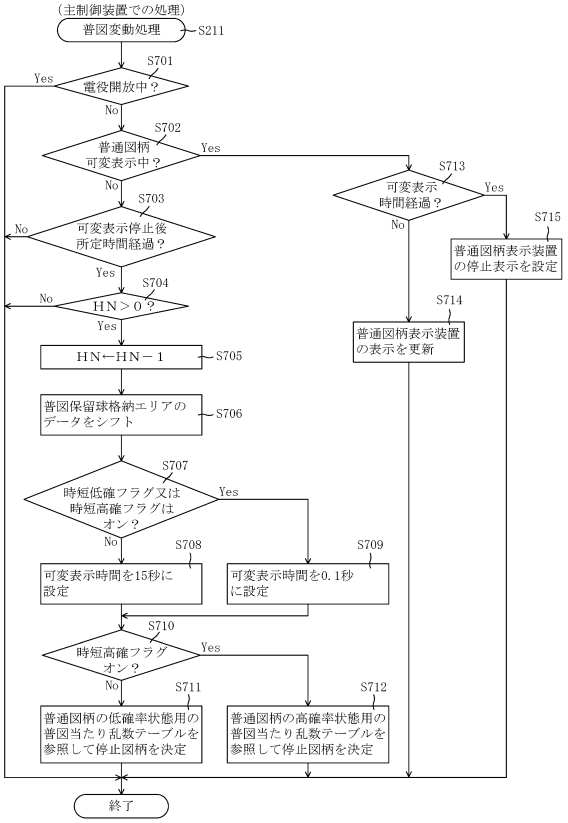
【図５０６】



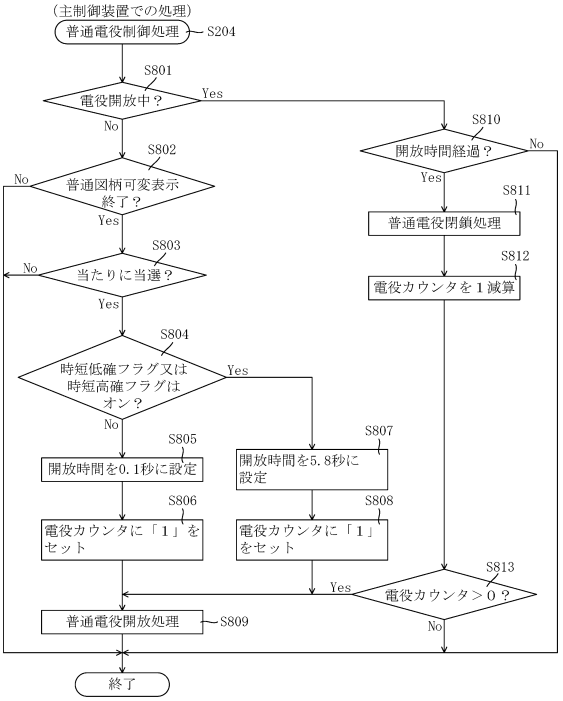
【図５０７】



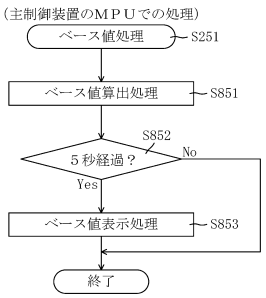
【図５０８】



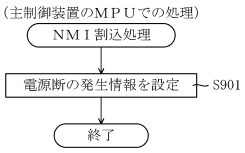
【図５０９】



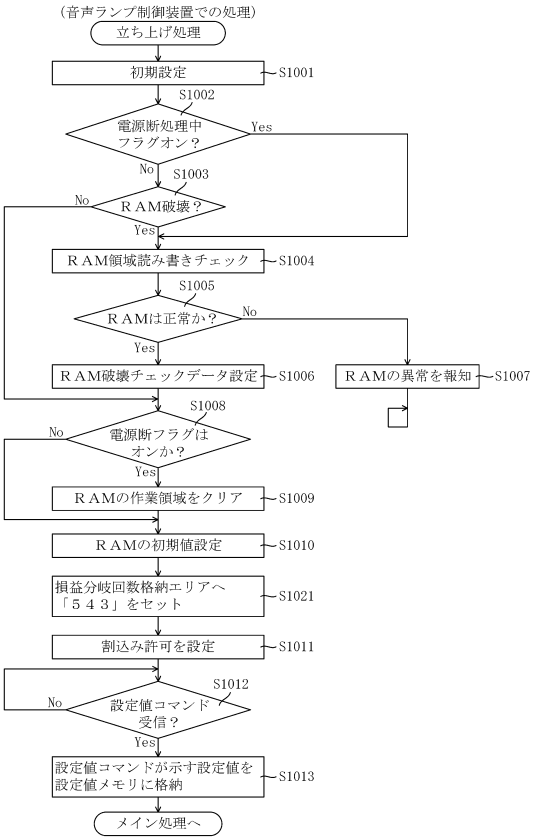
【図５１０】



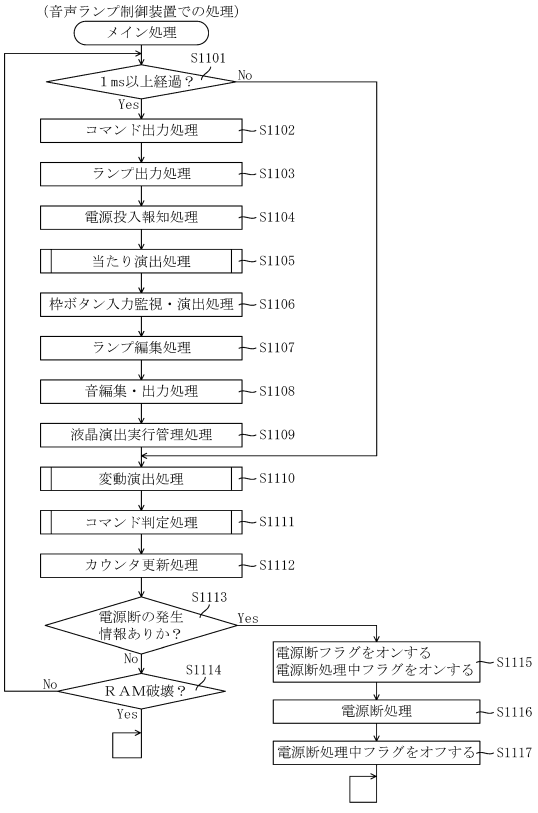
【図５１１】



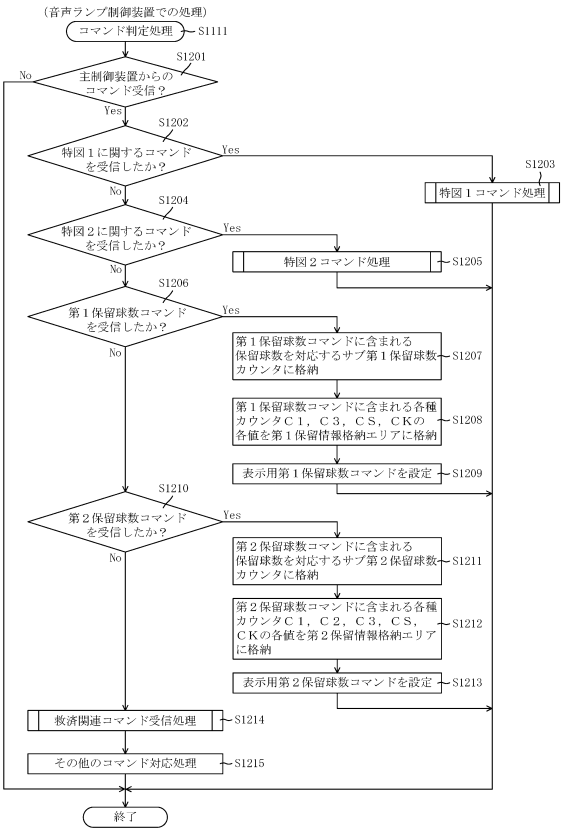
【図５１２】



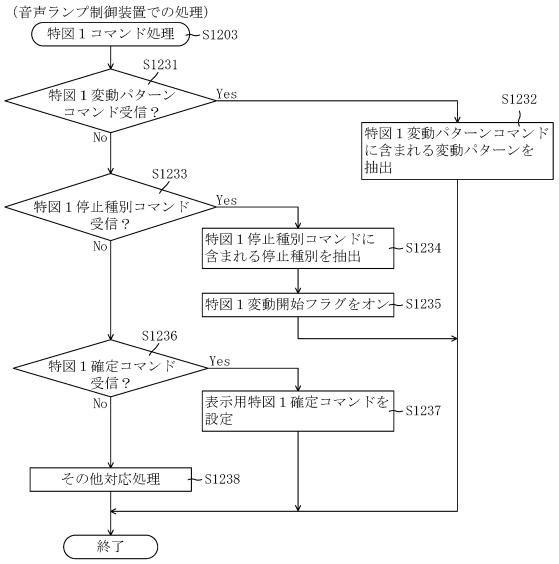
【図５１３】



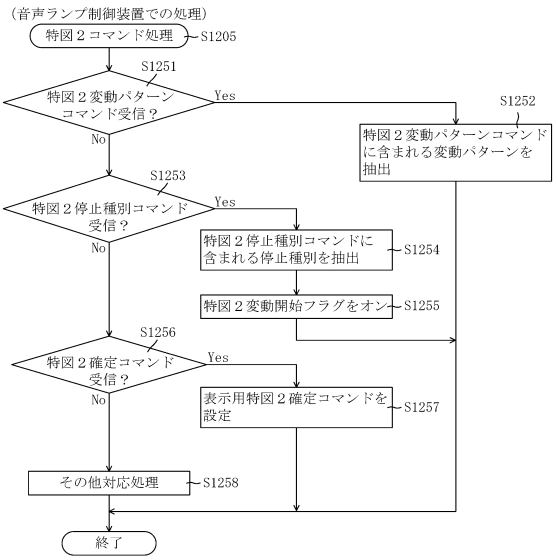
【図５１４】



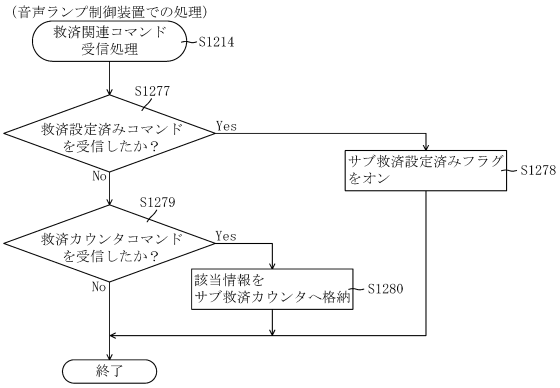
【図５１５】



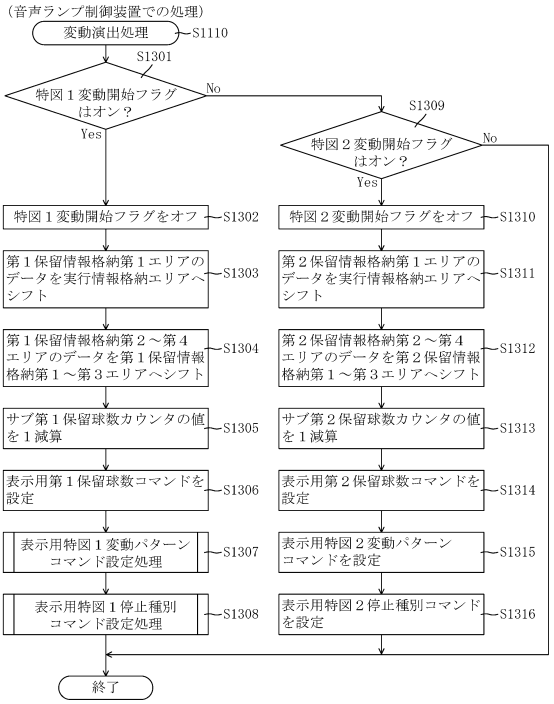
【図５１６】



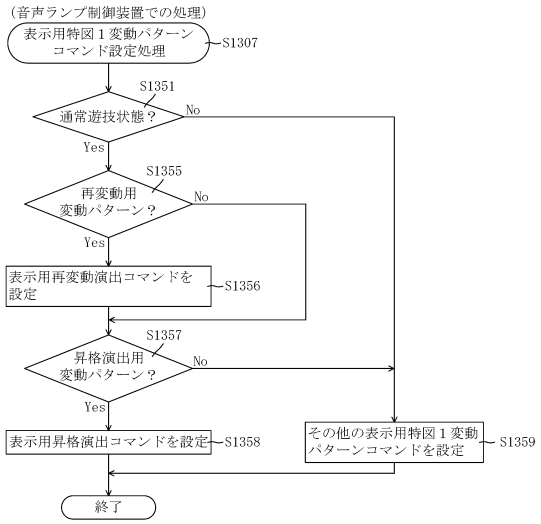
【図５１７】



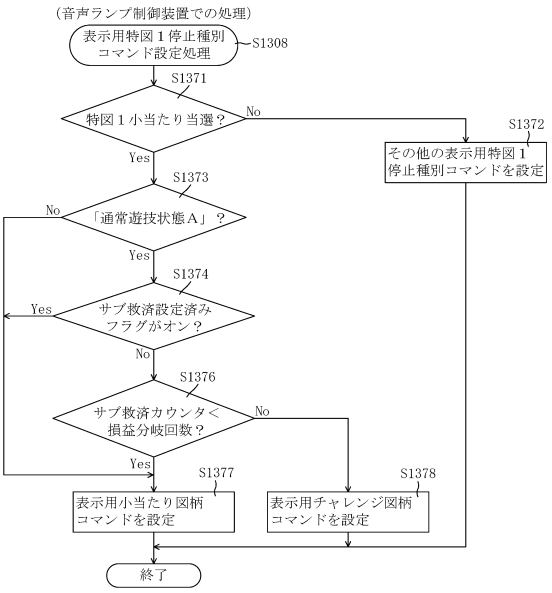
【図５１８】



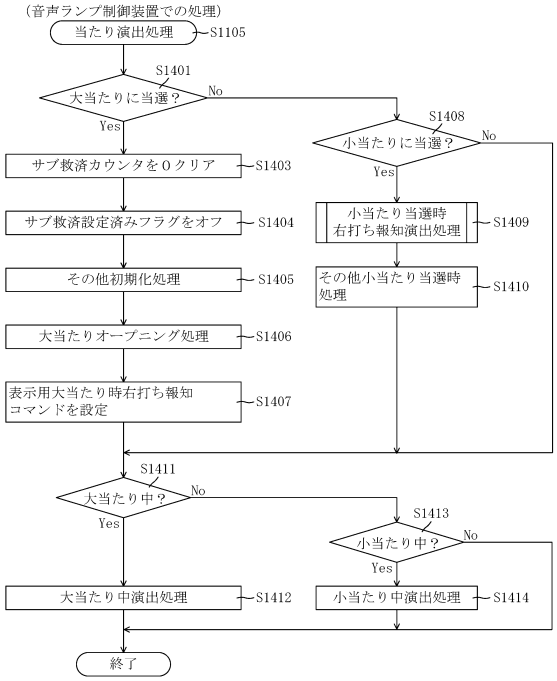
【図５１９】



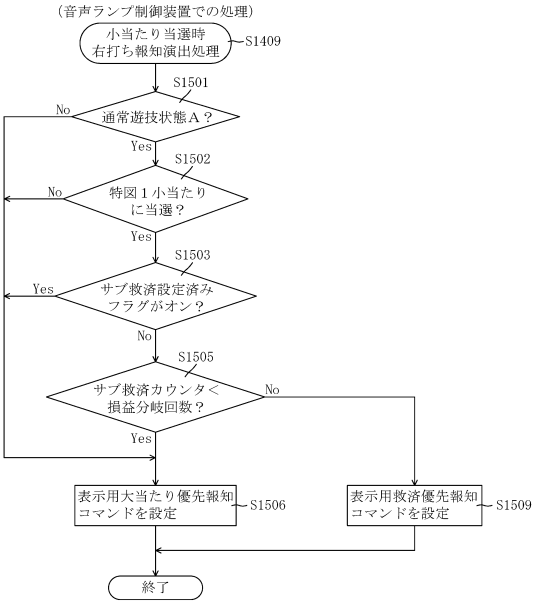
【図５２０】



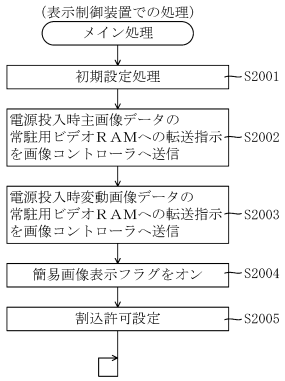
【図５２１】



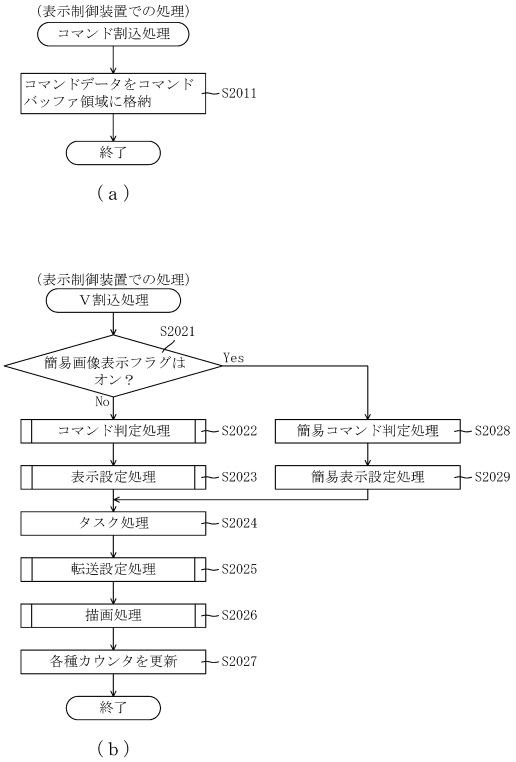
【図５２２】



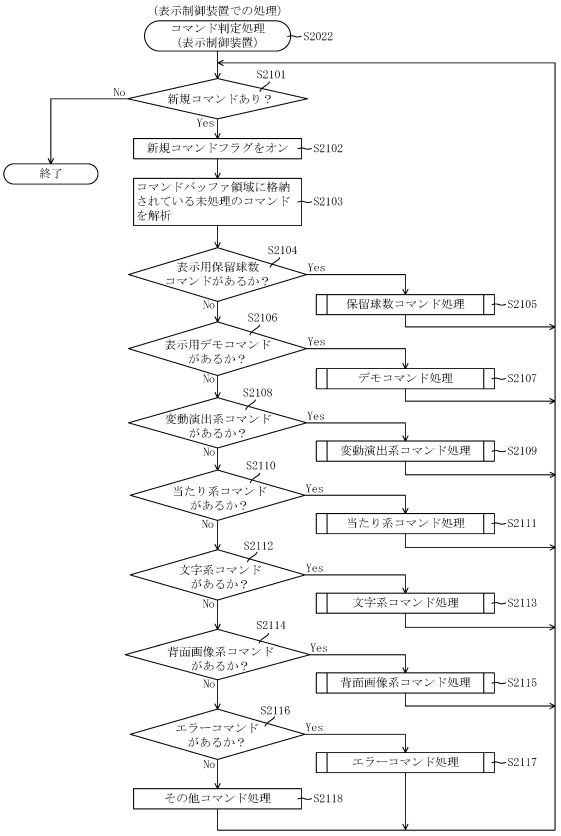
【図５２３】



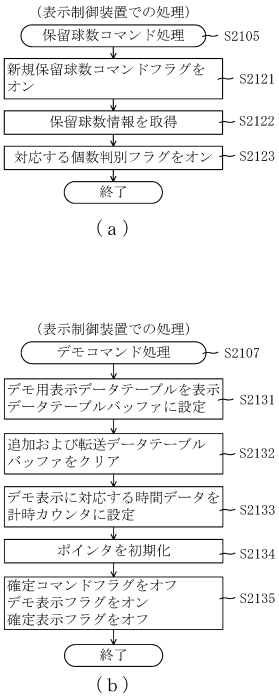
【図５２４】



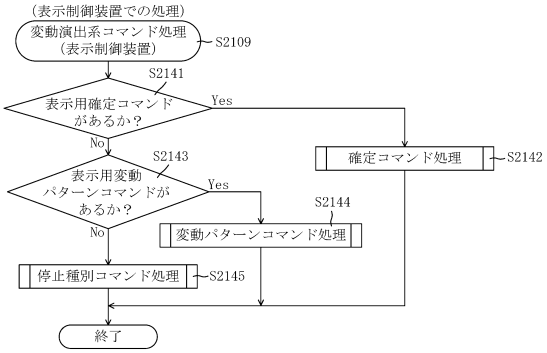
【図５２５】



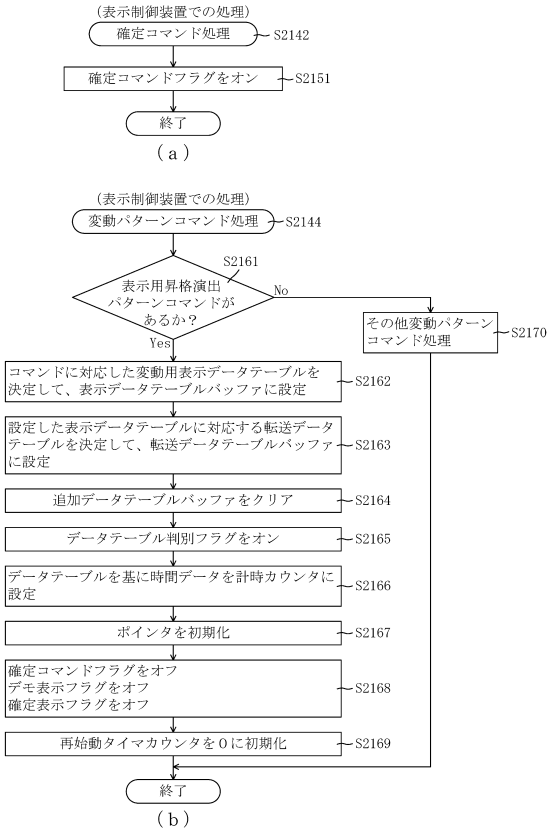
【図５２６】



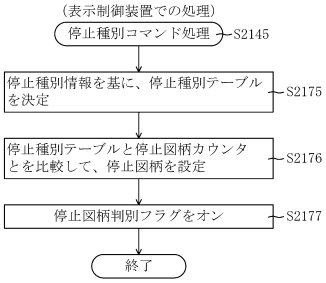
【図５２７】



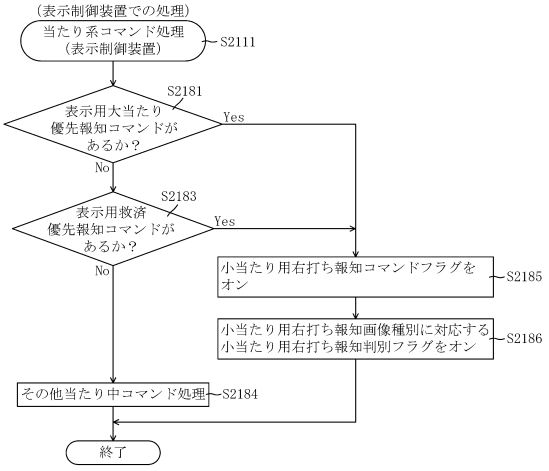
【図５２８】



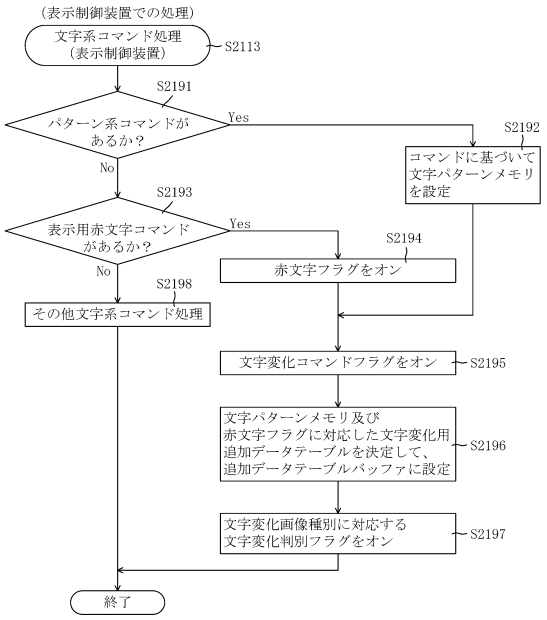
【図５２９】



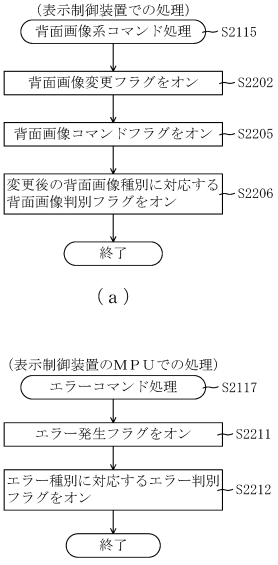
【図５３０】



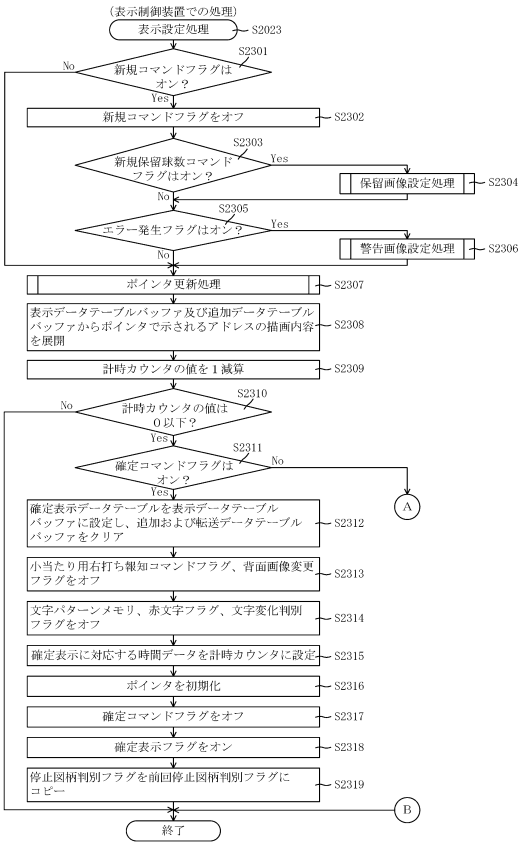
【図５３１】



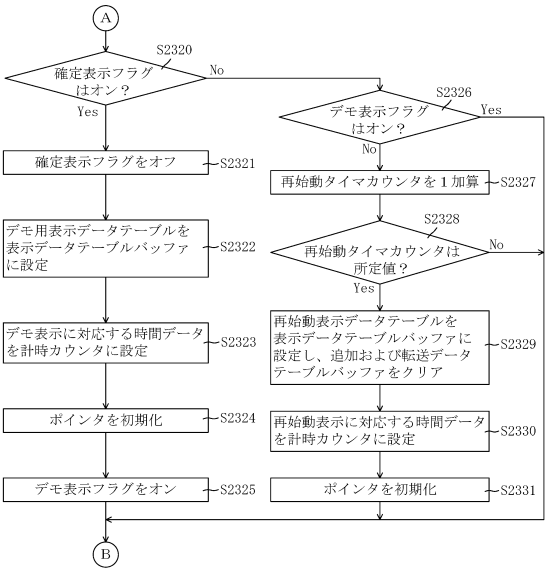
【図５３２】



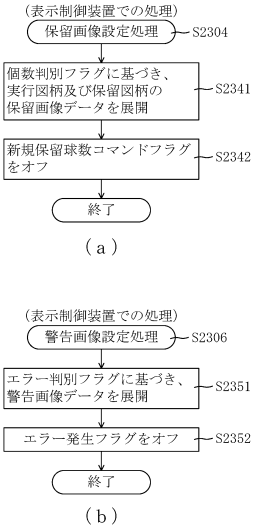
【図５３３】



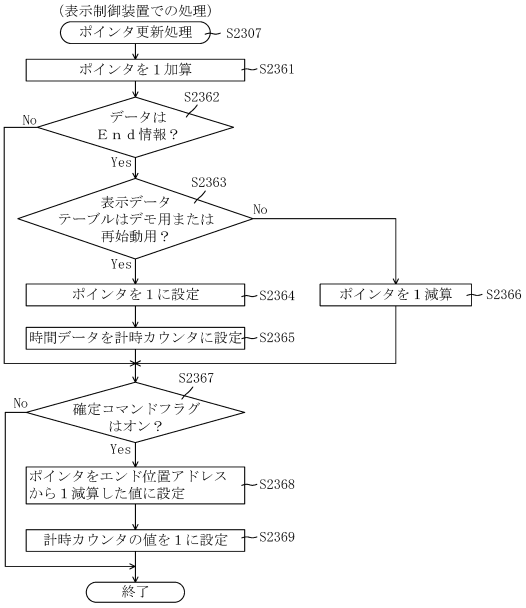
【図５３４】



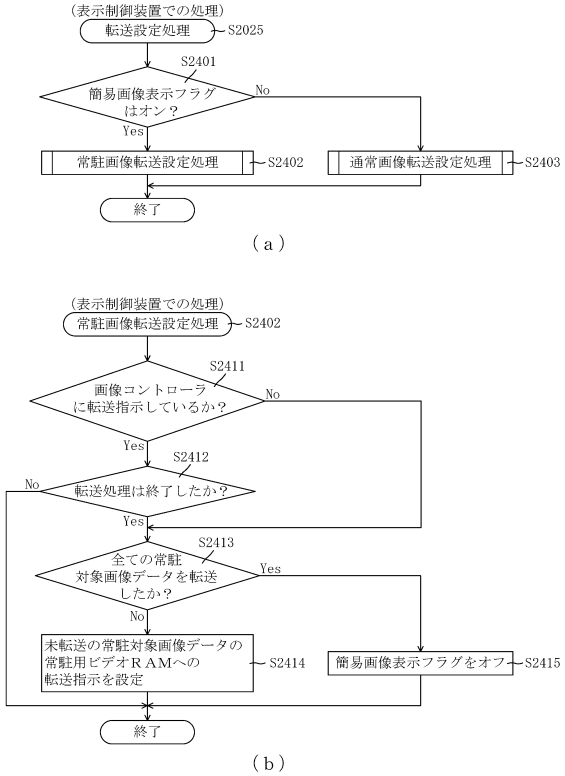
【図５３５】



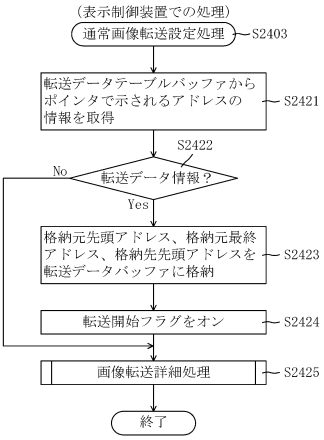
【図５３６】



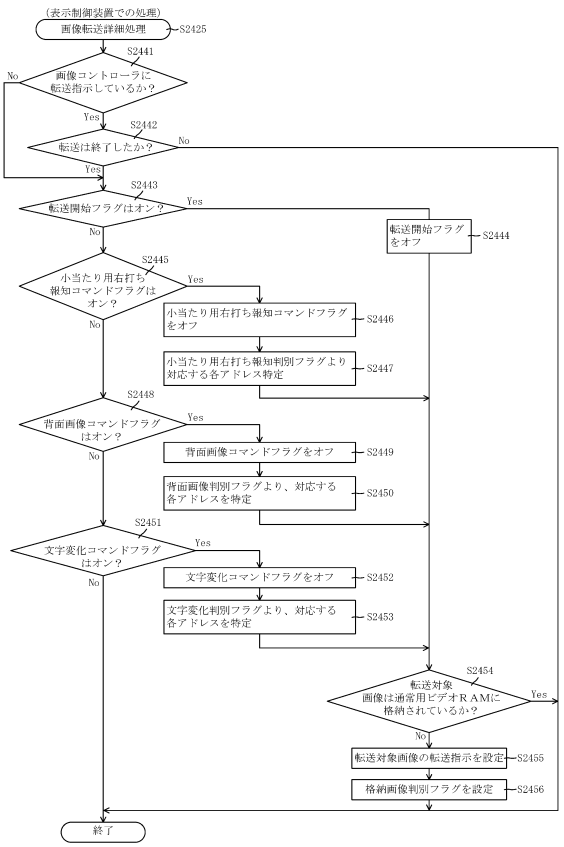
【図５３７】



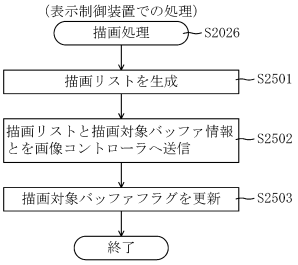
【図５３８】



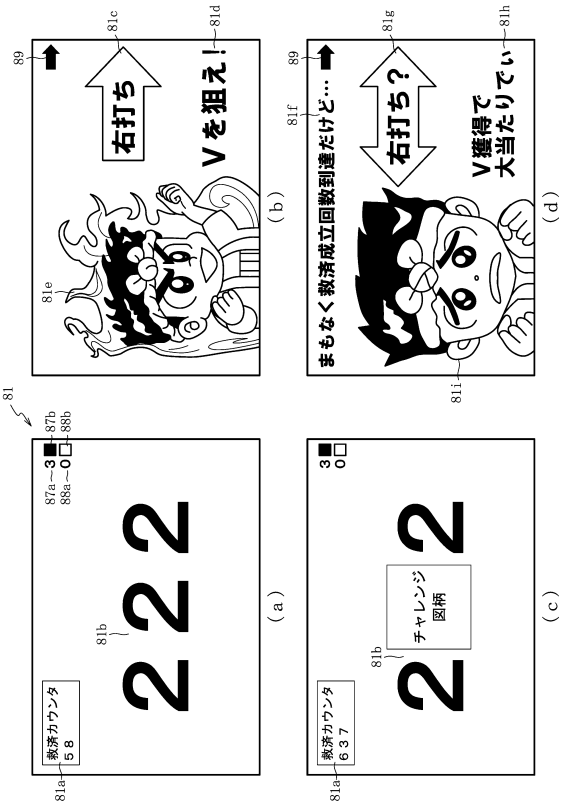
【図５３９】



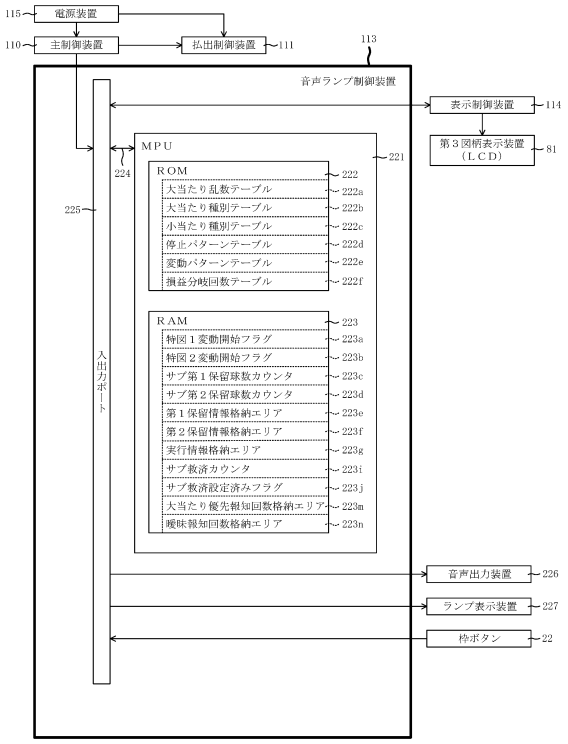
【図５４０】



【図５４１】



【図５４２】



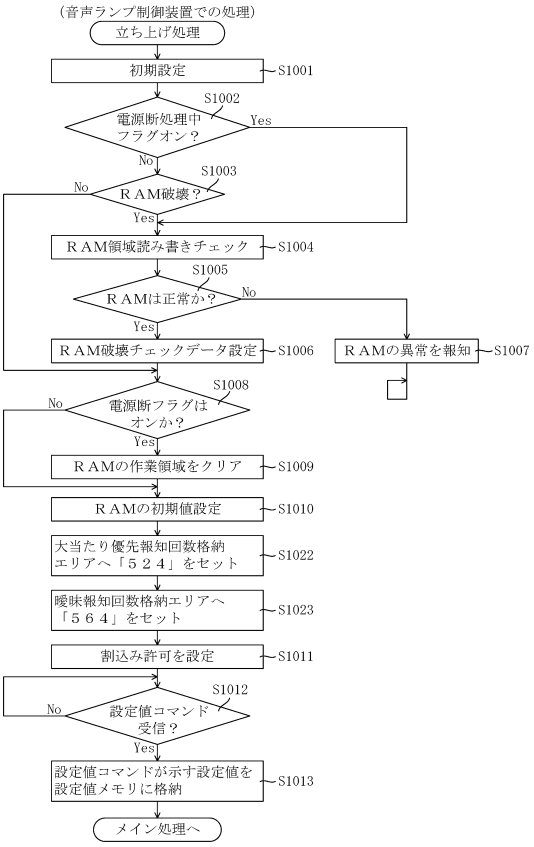
【図５４３】

222e

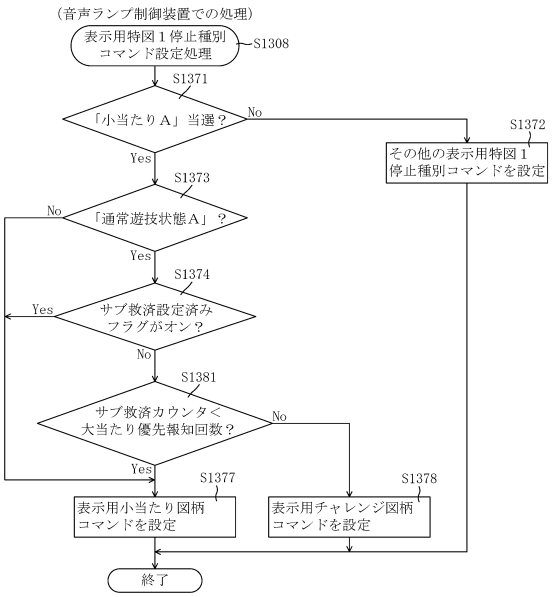
損益分岐回数テーブル

救済条件成立回数	損益分岐回数	大当たり優先報知期間	曖昧報知期間	救済優先報知期間
800回転	543回転	0～523回転	524～563回転	564～800回転

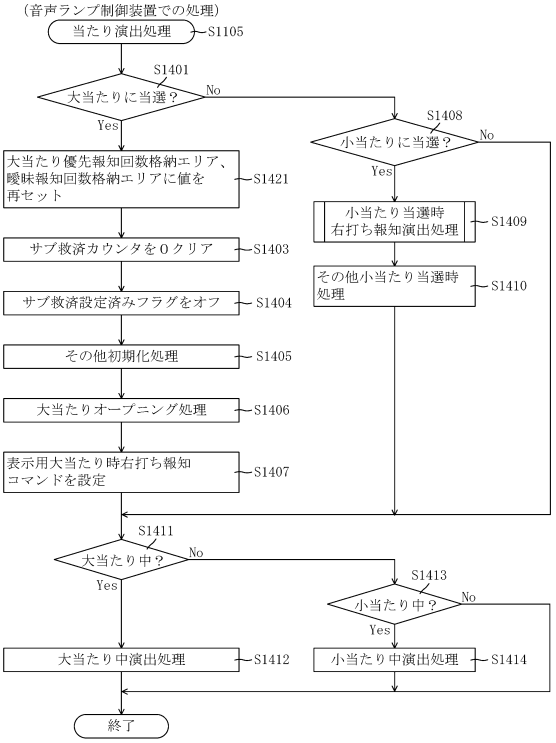
【図５４４】



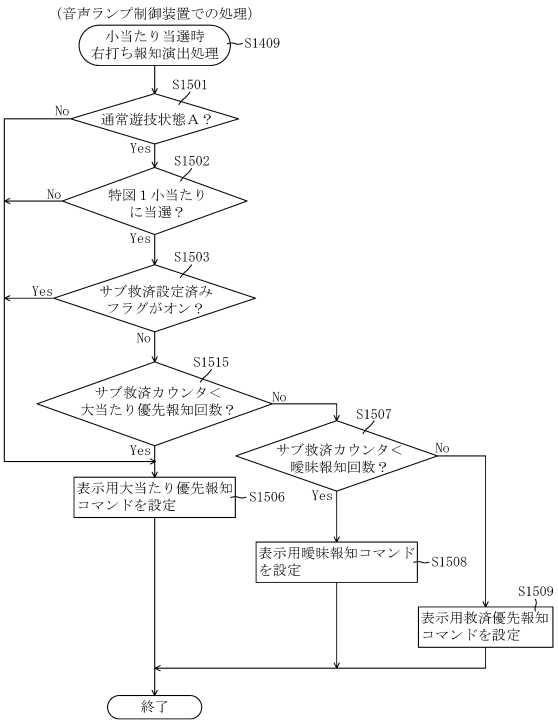
【図５４５】



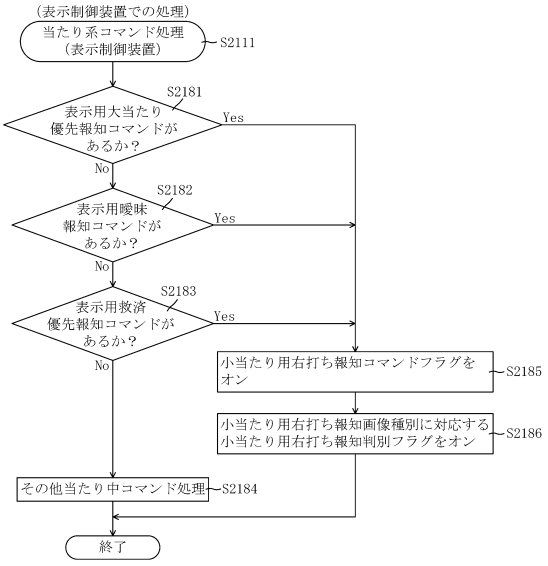
【図５４６】



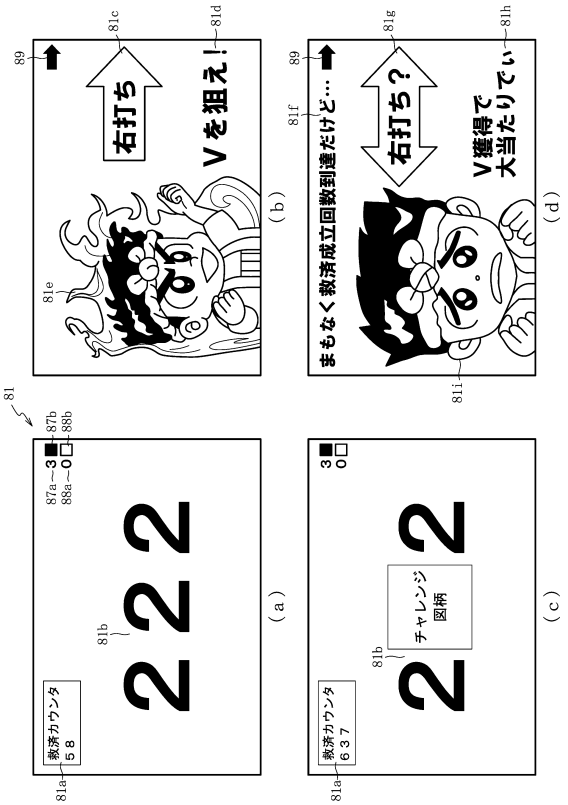
【図５４７】



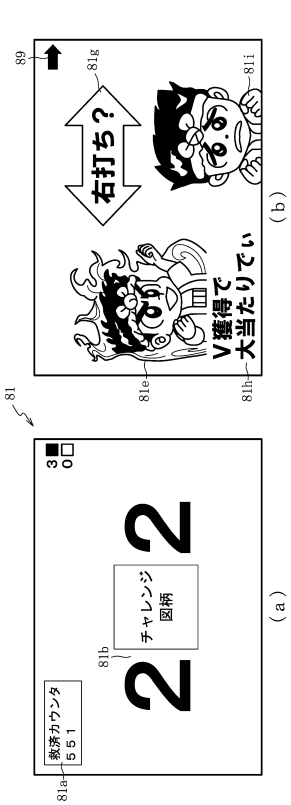
【図５４８】



【図５４９】

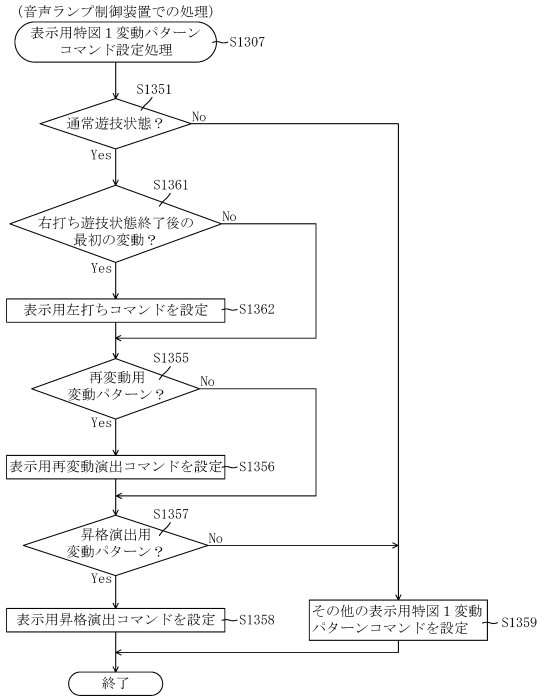


【図５５０】

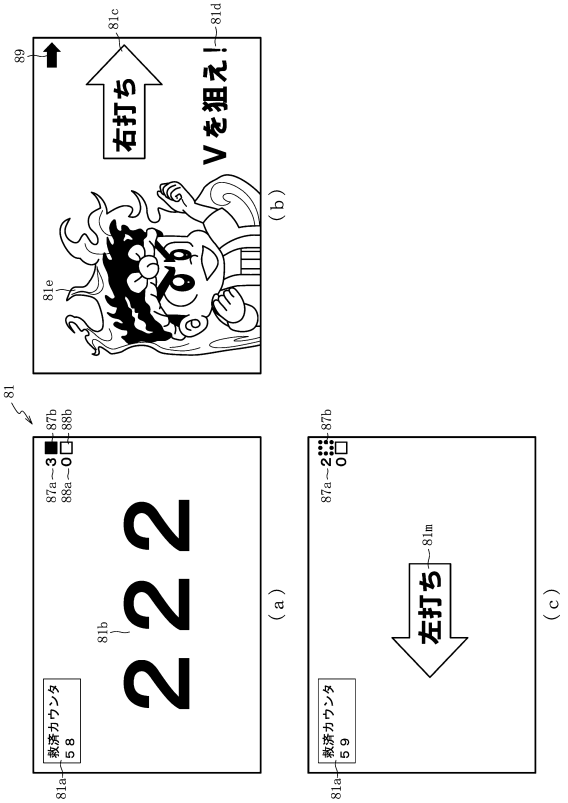


【図５５１】

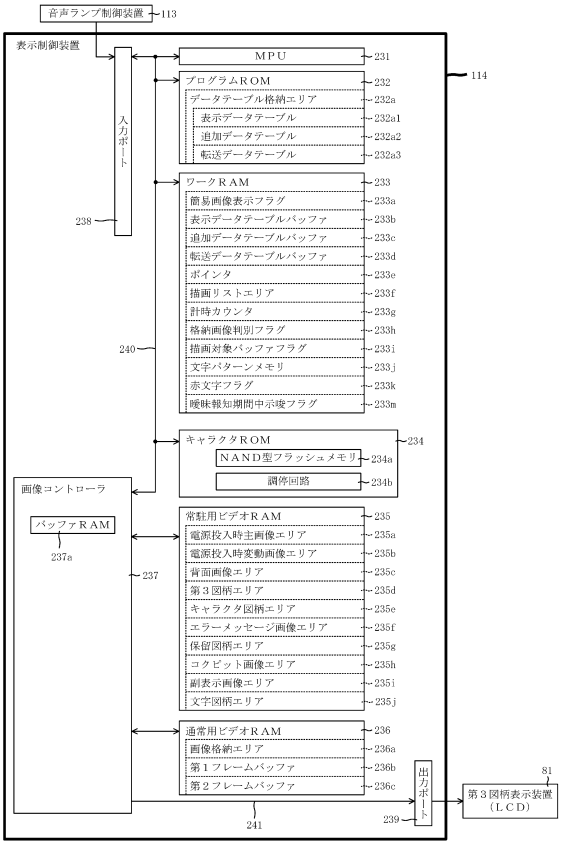
【図５５２】



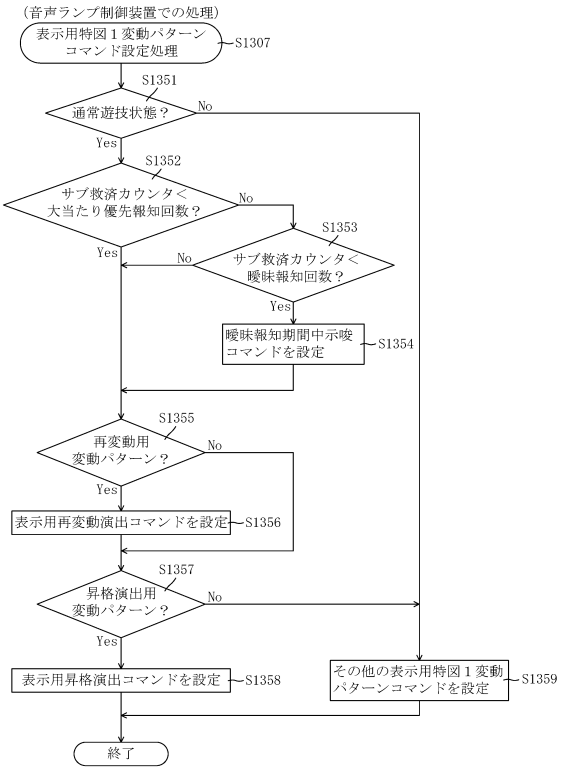
【図５５３】



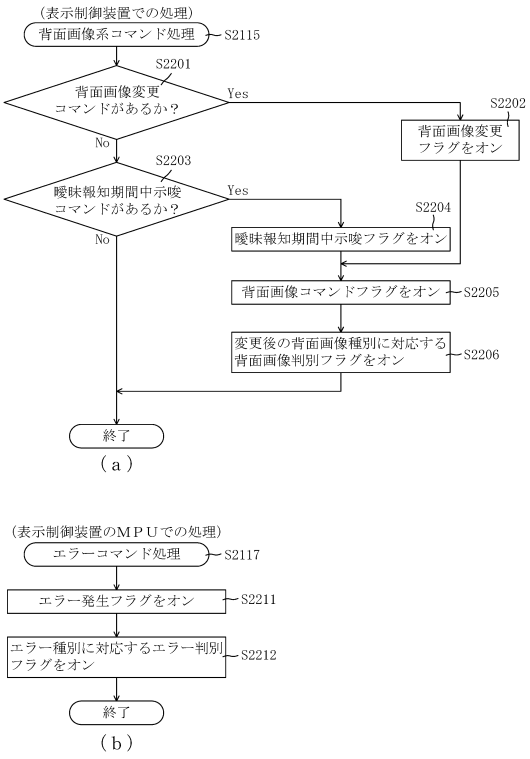
【図５５４】



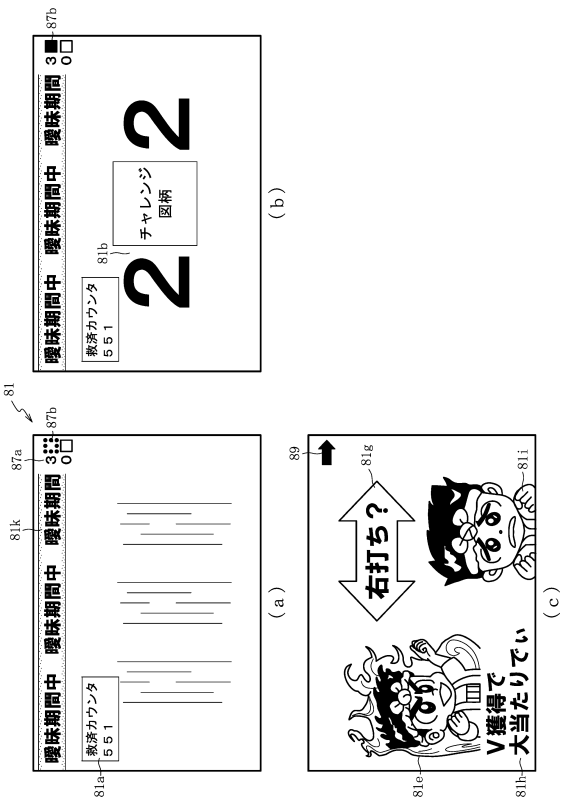
【図５５５】



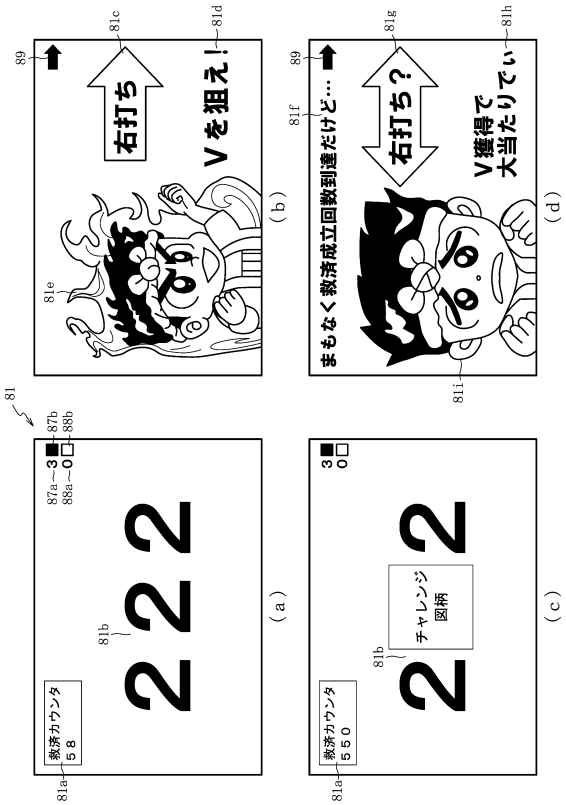
【図５５６】



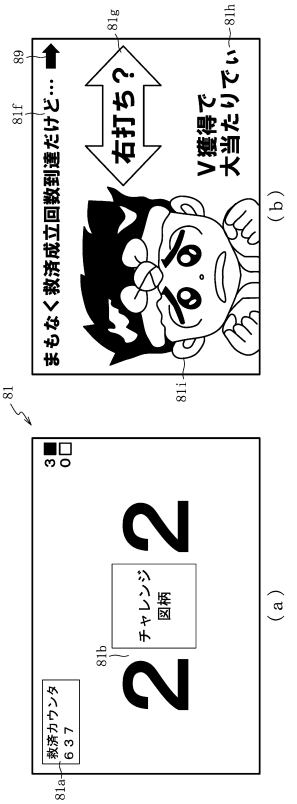
【図５５７】



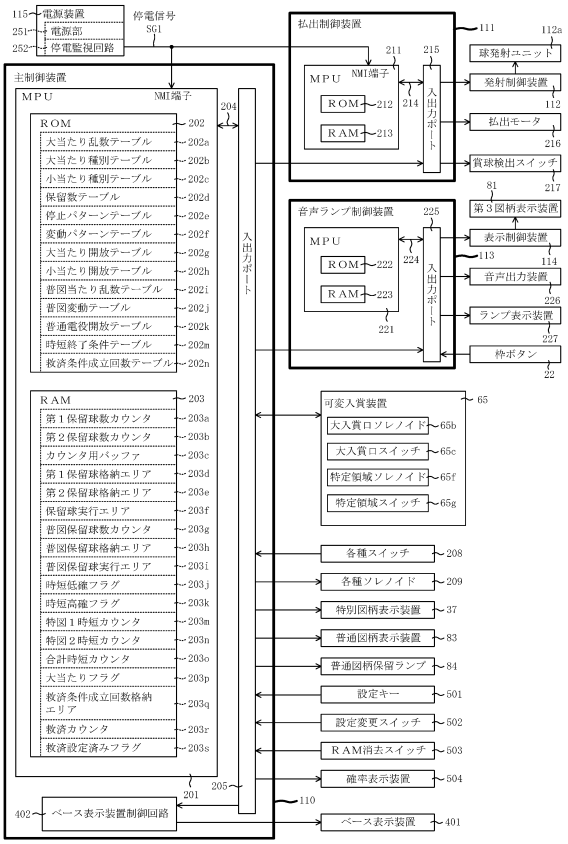
【図５５８】



【図５５９】



【図５６０】



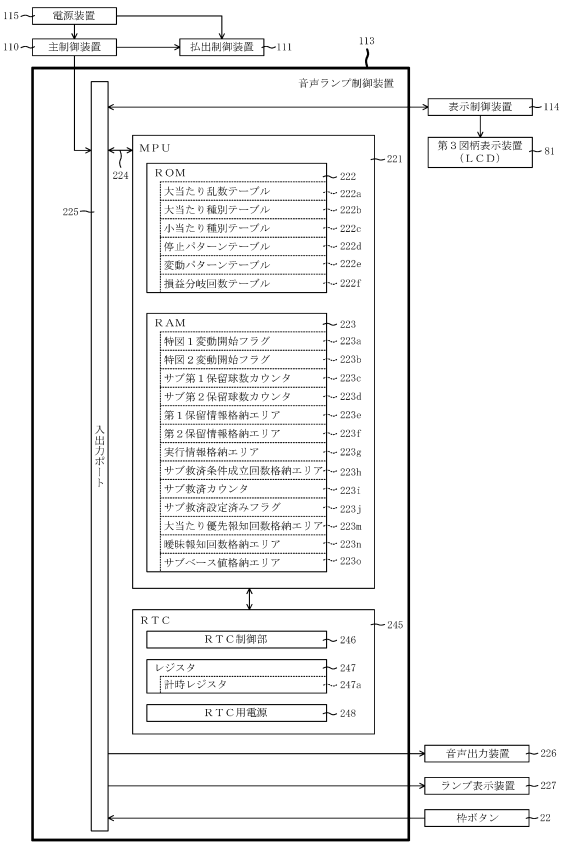
【図５６１】

202n

救済条件成立回数テーブル

遊技状態	救済条件成立回数	備考
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	700回	ＲＡＭの初期化処理時及び大当たり終了時に抽選
	800回	
	900回	

【図５６２】



【図５６３】

各状態別の期待獲得球数

ベース値	救済条件成立回数	小当たりA当選時の回転数	No.	小当たりA（時短B・C）を大当たりさせた場合	小当たりAを大当たりさせなかった場合					差分（α－β）
				遊技終了までの平均獲得球数（α）	救済条件成立回数まで		救済条件成立等の平均獲得球数	小当たりA当選時から遊技終了までの		
					回転数	時間（分）	使用球数		平均獲得球数（β）	平均消化時間（分）	
30	700回転	400回転	1	4,000	300回転	50	3,500	7,000	3,500	70	500
		442回転	2	4,000	258回転	43	3,010	7,000	3,990	63	10
		443回転	3	4,000	257回転	43	2,998	7,000	4,002	63	−2
		500回転	4	4,000	200回転	33	2,333	7,000	4,667	53	−667
	800回転	500回転	5	4,000	300回転	50	3,500	7,000	3,500	70	500
		542回転	6	4,000	258回転	43	3,010	7,000	3,990	63	10
		543回転	7	4,000	257回転	43	2,998	7,000	4,002	63	−2
		600回転	8	4,000	200回転	33	2,333	7,000	4,667	53	−667
	900回転	600回転	9	4,000	300回転	50	3,500	7,000	3,500	70	500
		642回転	10	4,000	258回転	43	3,010	7,000	3,990	63	10
		643回転	11	4,000	257回転	43	2,998	7,000	4,002	63	−2
		700回転	12	4,000	200回転	33	2,333	7,000	4,667	53	−667
32	700回転	400回転	13	4,000	300回転	50	3,400	7,000	3,600	70	400
		435回転	14	4,000	265回転	44	3,003	7,000	3,997	64	3
		436回転	15	4,000	264回転	44	2,992	7,000	4,008	64	−8
		500回転	16	4,000	200回転	33	2,267	7,000	4,733	53	−733
	800回転	500回転	17	4,000	300回転	50	3,400	7,000	3,600	70	400
		535回転	18	4,000	265回転	44	3,003	7,000	3,997	64	3
		536回転	19	4,000	264回転	44	2,992	7,000	4,008	64	−8
		600回転	20	4,000	200回転	33	2,267	7,000	4,733	53	−733
	900回転	600回転	21	4,000	300回転	50	3,400	7,000	3,600	70	400
		635回転	22	4,000	265回転	44	3,003	7,000	3,997	64	3
		636回転	23	4,000	264回転	44	2,992	7,000	4,008	64	−8
		700回転	24	4,000	200回転	33	2,267	7,000	4,733	53	−733

【図５６４】

各状態別の期待獲得球数

ベース値	救済条件成立回数	小当たりA当選時の回転数	No.	小当たりA（時短B・C）を大当たりさせた場合	小当たりAを大当たりさせなかった場合					差分（α－β）
				遊技終了までの平均獲得球数（α）	救済条件成立回数まで		救済条件成立等の平均獲得球数	小当たりA当選時から遊技終了までの		
					回転数	時間（分）	使用球数		平均獲得球数（β）	平均消化時間（分）	
34	700回転	400回転	1	4,000	300回転	50	3,300	7,000	3,700	70	300
		427回転	2	4,000	273回転	46	3,003	7,000	3,997	66	3
		428回転	3	4,000	272回転	45	2,992	7,000	4,008	65	−8
		500回転	4	4,000	200回転	33	2,200	7,000	4,800	53	−800
	800回転	500回転	5	4,000	300回転	50	3,300	7,000	3,700	70	300
		527回転	6	4,000	273回転	46	3,003	7,000	3,997	66	3
		528回転	7	4,000	272回転	45	2,992	7,000	4,008	65	−8
		600回転	8	4,000	200回転	33	2,200	7,000	4,800	53	−800
	900回転	600回転	9	4,000	300回転	50	3,300	7,000	3,700	70	300
		627回転	10	4,000	275回転	46	3,003	7,000	3,997	66	3
		628回転	11	4,000	272回転	45	2,992	7,000	4,008	65	−8
		700回転	12	4,000	200回転	33	2,200	7,000	4,800	53	−800
36	700回転	400回転	13	4,000	300回転	50	3,200	7,000	3,800	70	200
		418回転	14	4,000	282回転	47	3,008	7,000	3,992	67	8
		419回転	15	4,000	281回転	47	2,997	7,000	4,003	67	−3
		500回転	16	4,000	200回転	33	2,133	7,000	4,867	53	−867
	800回転	500回転	17	4,000	300回転	50	3,200	7,000	3,800	70	200
		518回転	18	4,000	282回転	47	3,008	7,000	3,992	67	8
		519回転	19	4,000	281回転	47	2,997	7,000	4,003	67	−3
		600回転	20	4,000	200回転	33	2,133	7,000	4,867	53	−867
	900回転	600回転	21	4,000	300回転	50	3,200	7,000	3,800	70	200
		618回転	22	4,000	282回転	47	3,008	7,000	3,992	67	8
		619回転	23	4,000	281回転	47	2,997	7,000	4,003	67	−3
		700回転	24	4,000	200回転	33	2,133	7,000	4,867	53	−867

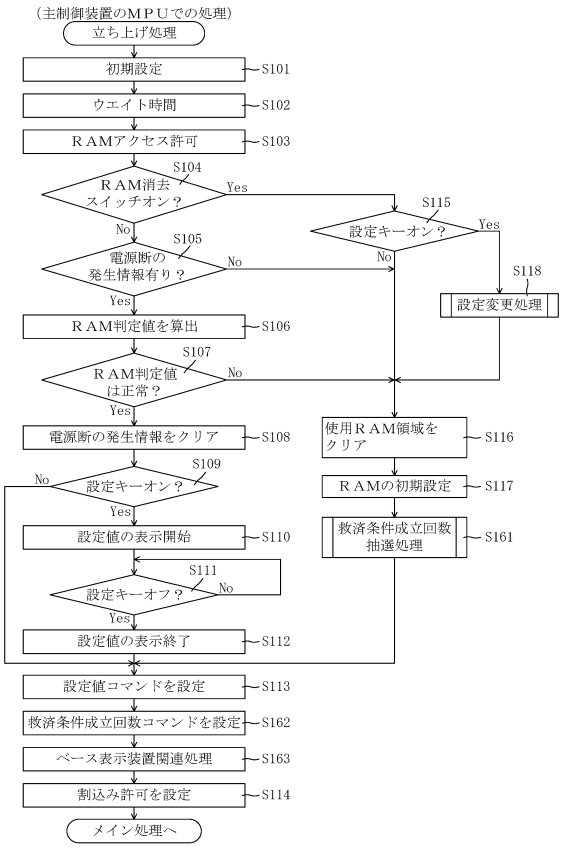
【図５６５】

損益分岐回数テーブル

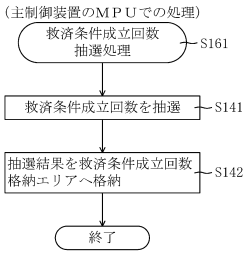
222e

ベース値	救済条件成立回数	損益分岐回数	大当たり優先報知期間	時短報知期間	救済優先報知期間	備考
30	700回転	443回転	0～423回転	424～463回転	464～700回転	現在時刻が20時以降の場合は大当たり優先報知を行う
	800回転	543回転	0～523回転	524～563回転	564～800回転	
	900回転	643回転	0～623回転	624～663回転	664～900回転	
32	700回転	436回転	0～416回転	417～456回転	457～700回転	
	800回転	536回転	0～516回転	517～556回転	557～800回転	
	900回転	636回転	0～616回転	617～656回転	657～900回転	
34	700回転	428回転	0～408回転	409～448回転	449～700回転	
	800回転	528回転	0～508回転	509～548回転	549～800回転	
	900回転	628回転	0～608回転	609～648回転	649～900回転	
36	700回転	419回転	0～399回転	400～439回転	440～700回転	
	800回転	519回転	0～499回転	500～539回転	540～800回転	
	900回転	619回転	0～599回転	600～639回転	640～900回転	

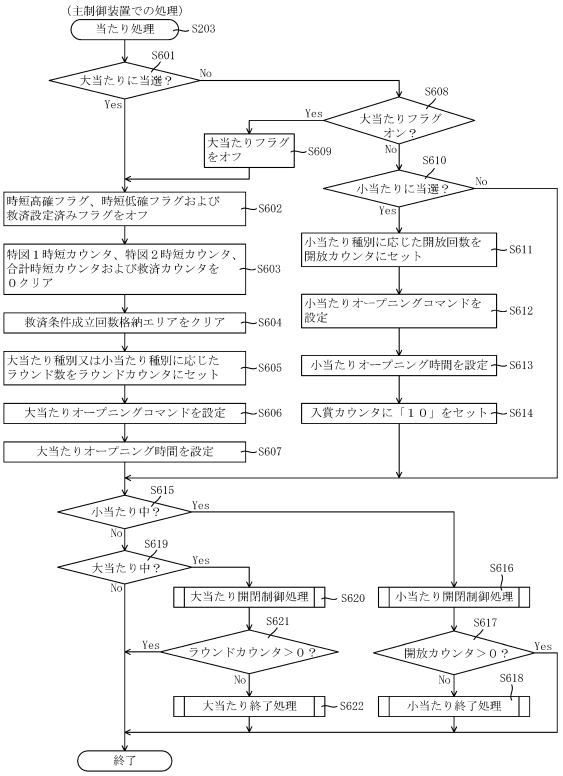
【図５６６】



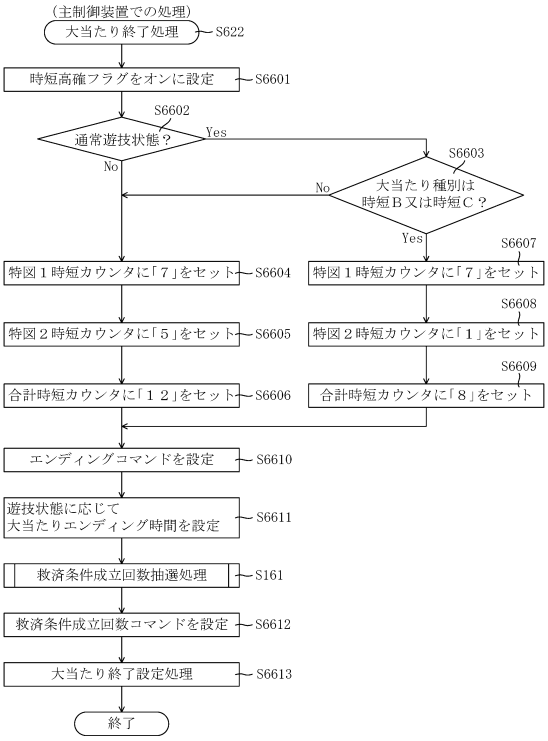
【図５６７】



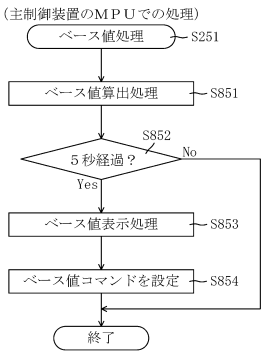
【図５６８】



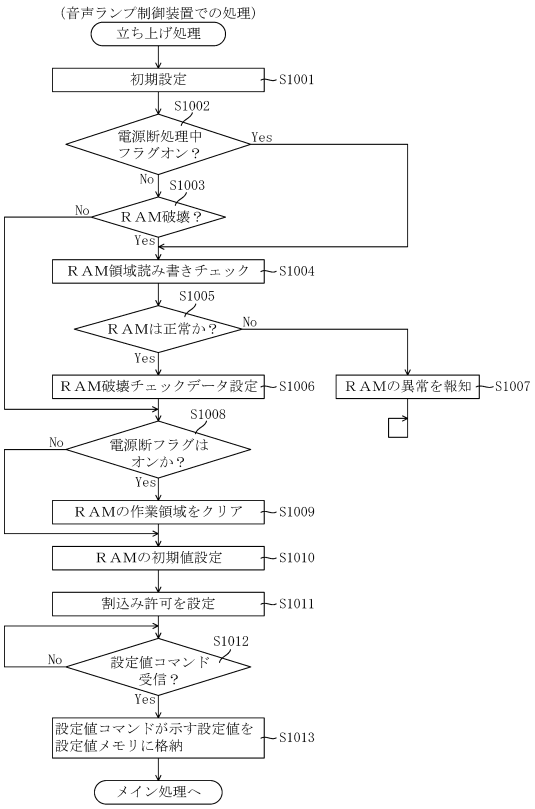
【図５６９】



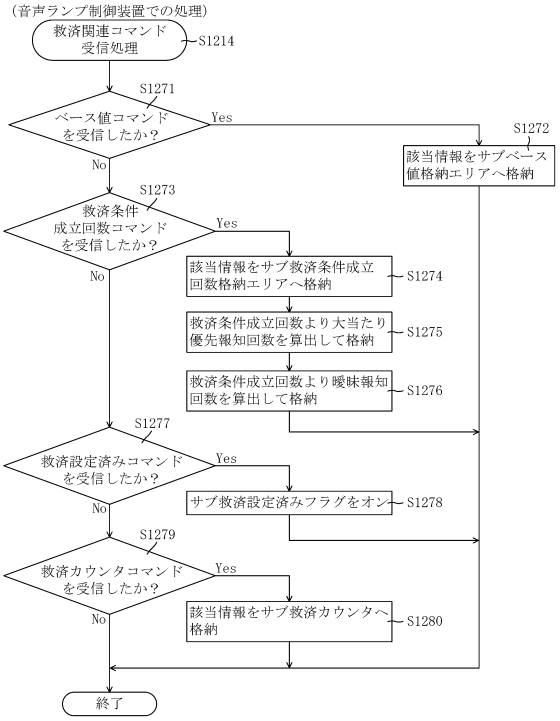
【図５７０】



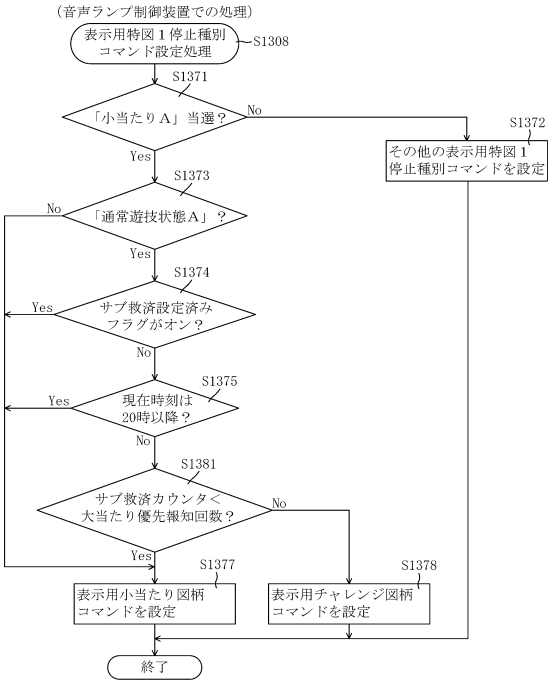
【図５７１】



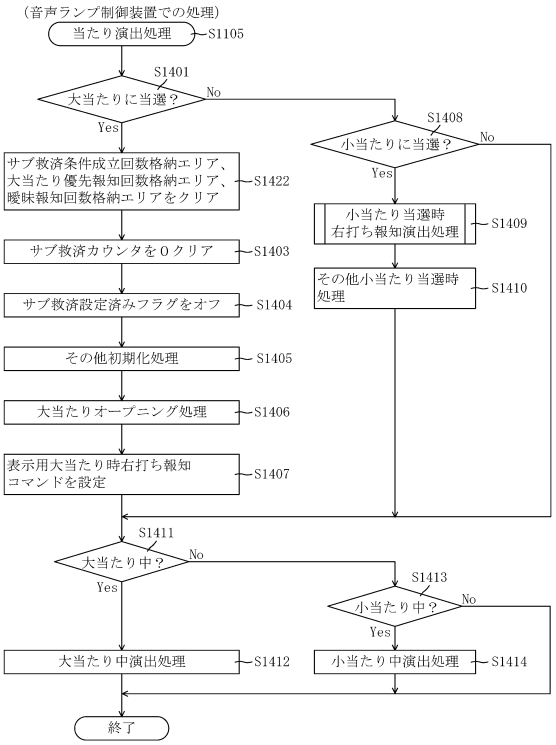
【図５７２】



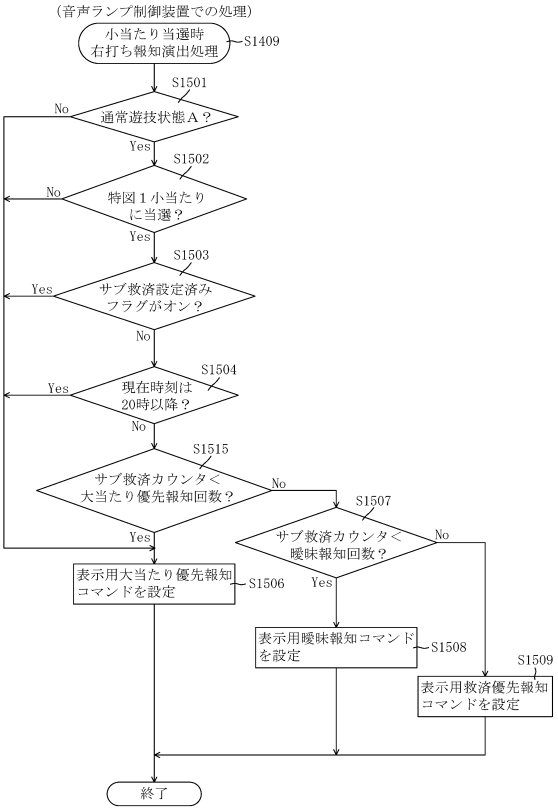
【図５７３】



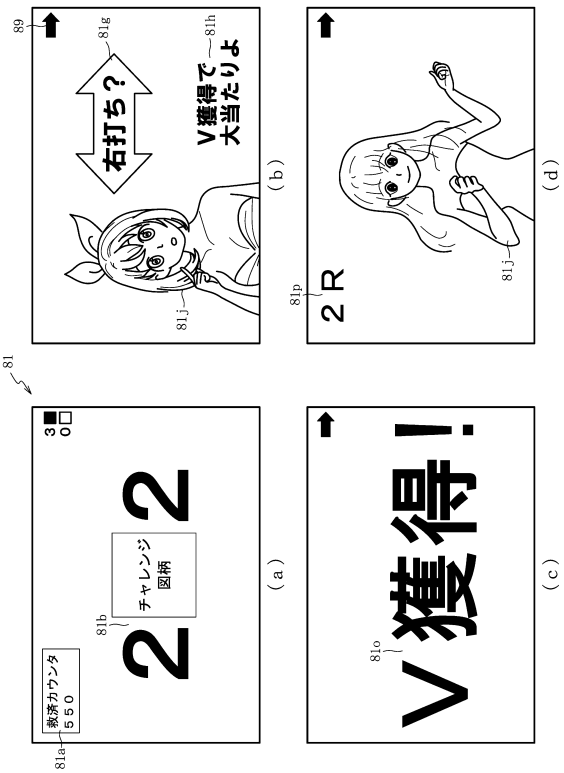
【図５７４】



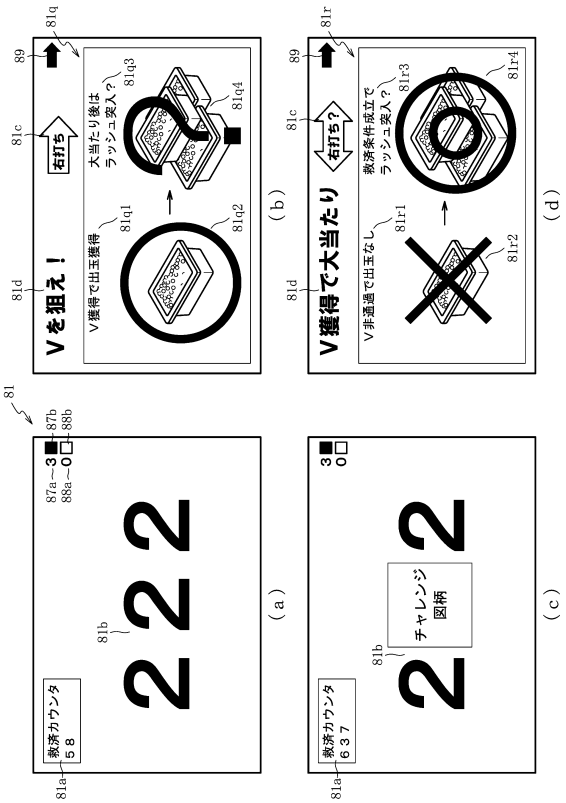
【図５７５】



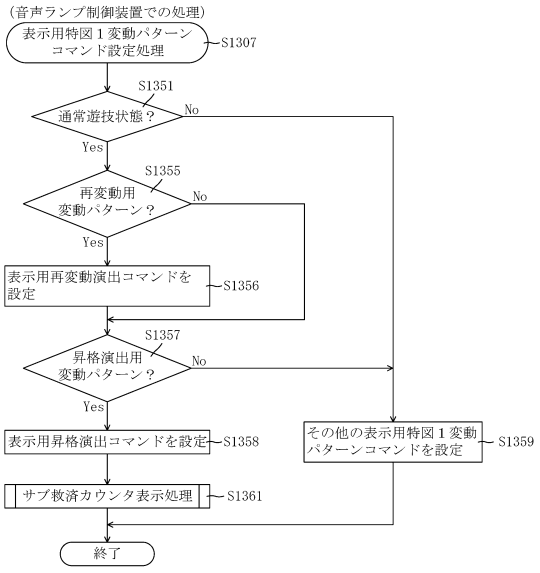
【図５７６】



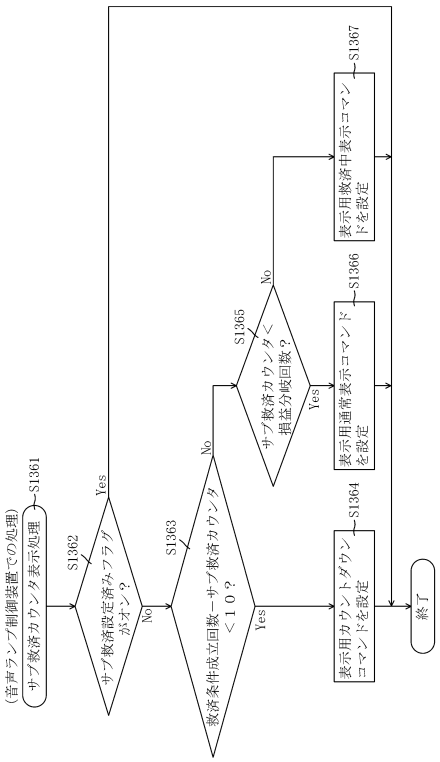
【図５７７】



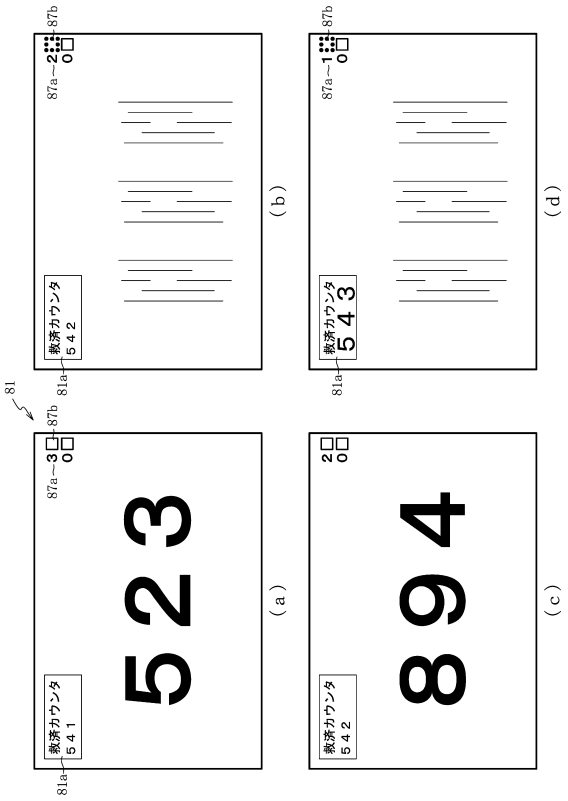
【図５７８】



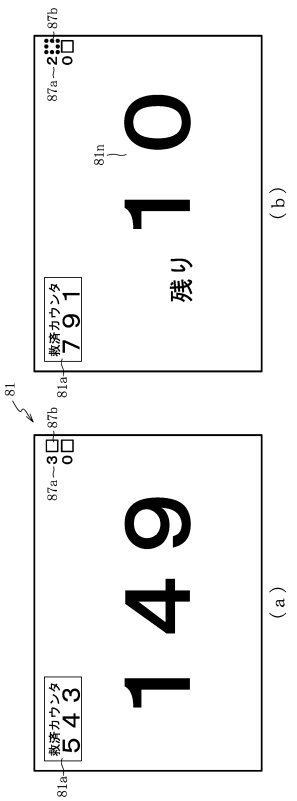
【図５７９】



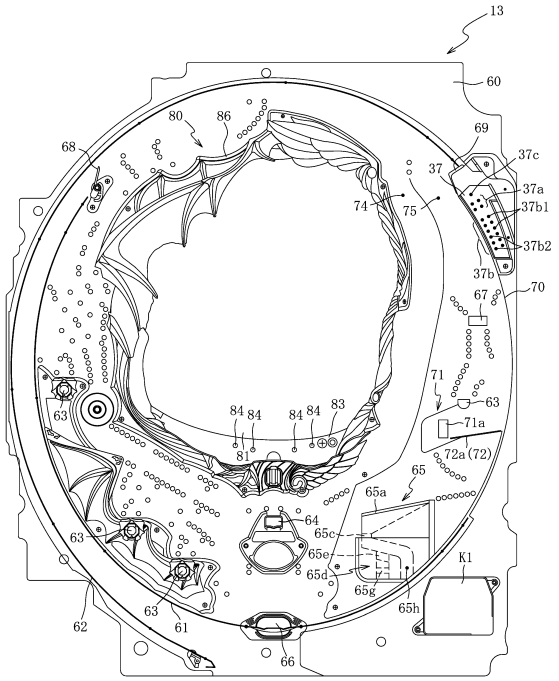
【図５８０】



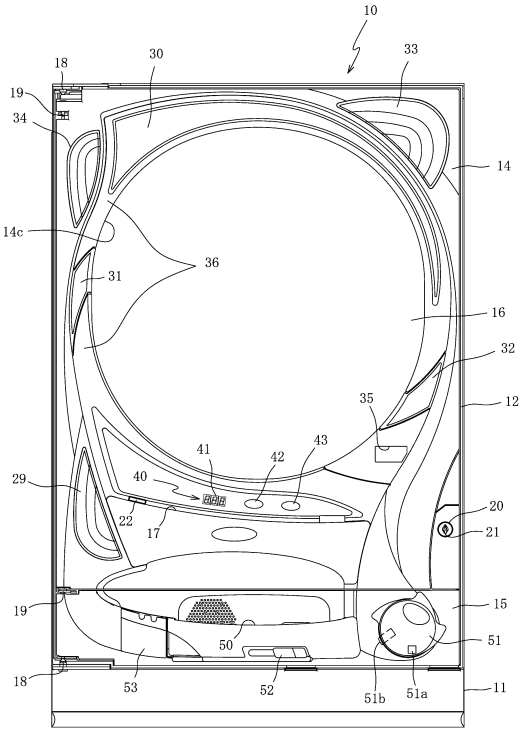
【図５８１】



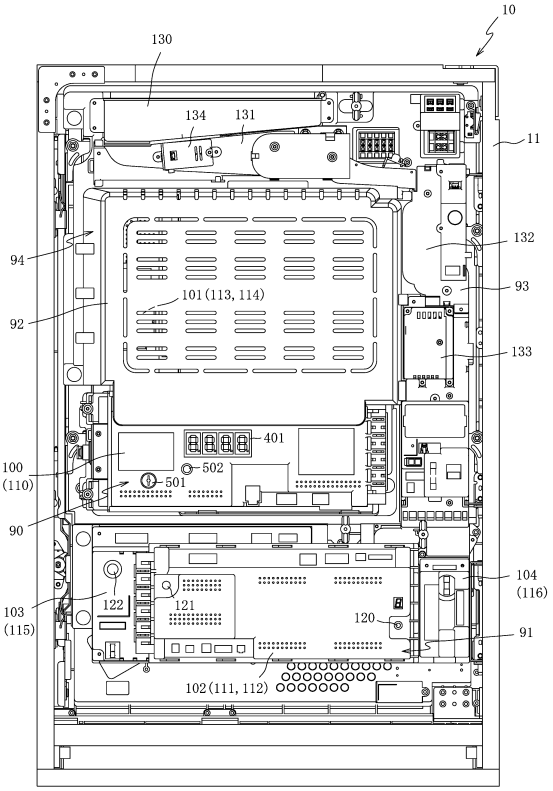
【図５８２】



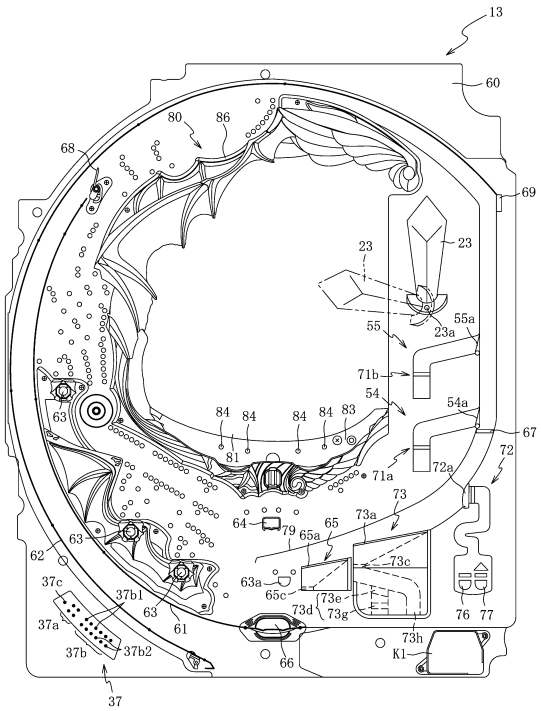
【図５８３】



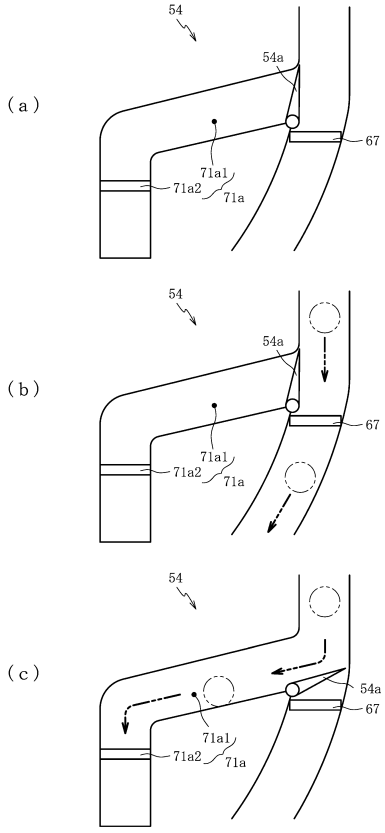
【図５８４】



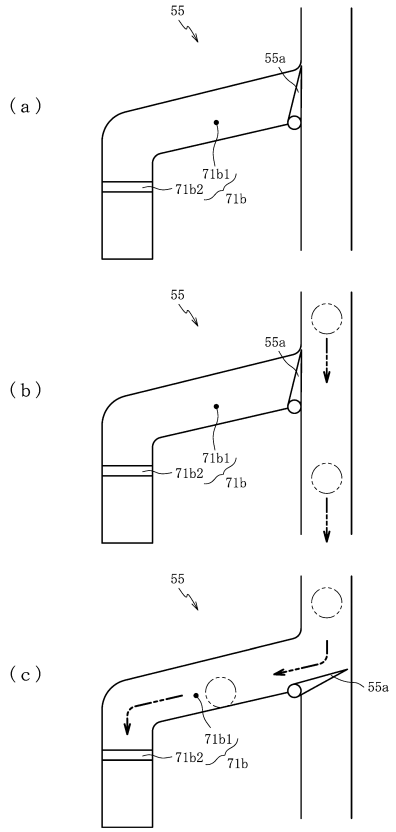
【図５８５】



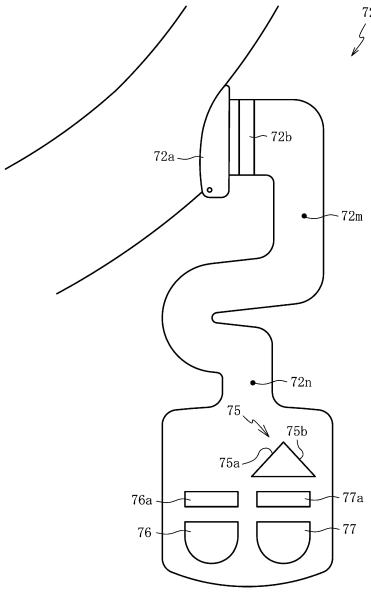
【図５８６】



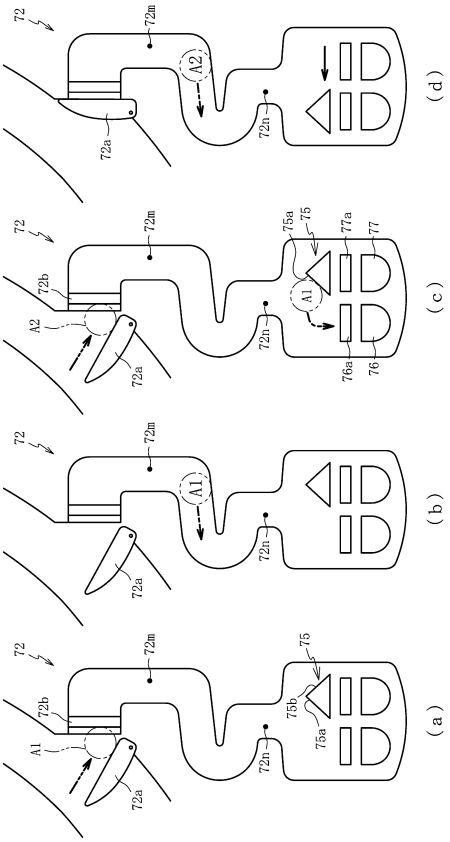
【図５８７】



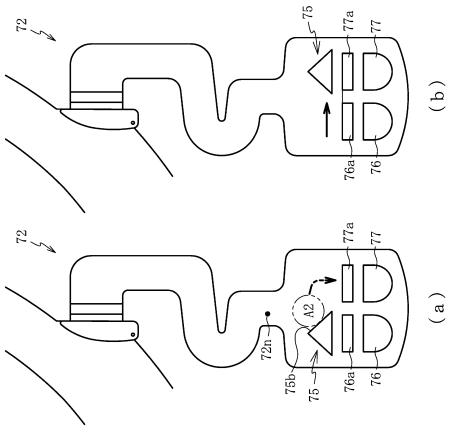
【図５８８】



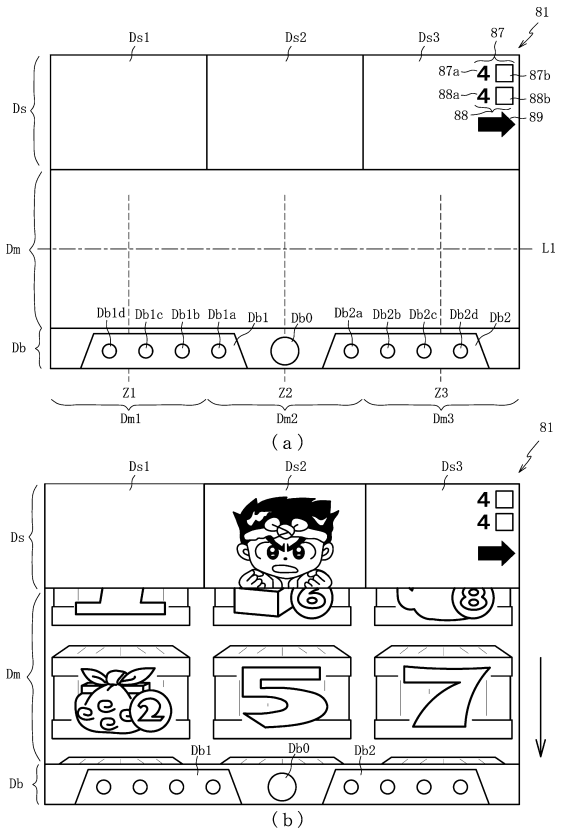
【図５８９】



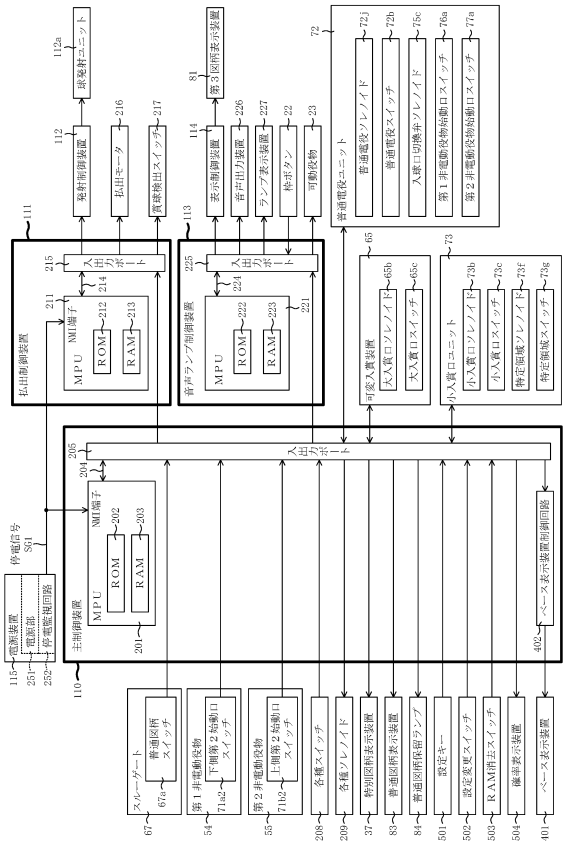
【図５９０】



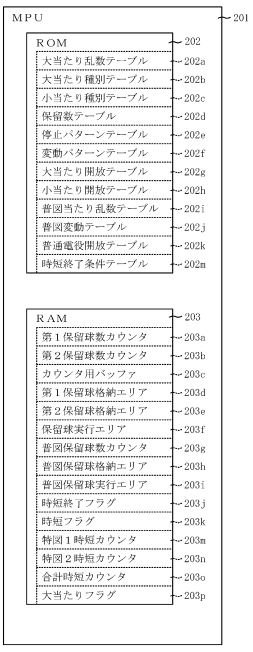
【図５９１】



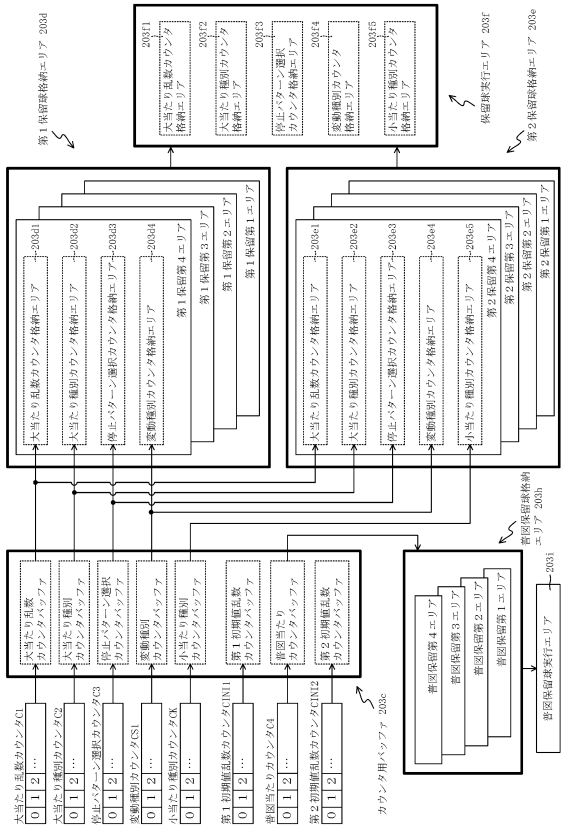
【図５９２】



【図５９３】



【図５９４】



【図５９５】

202a1

特図１大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり乱数カウンタの値（0～9999）					
	大当たり		小当たり		ハズレ	
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0～32	33個	－	0個	33～9999	9967個
2	0～33	34個	－	0個	34～9999	9966個
3	0～34	35個	－	0個	35～9999	9965個

（ａ）

202a2

特図２大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり乱数カウンタの値（0～9999）					
	大当たり		小当たり		ハズレ	
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0～32	33個	33～9997	9965個	9998～9999	2個
2	0～33	34個	34～9998	9965個	9999	1個
3	0～34	35個	35～9999	9965個	－	0個

（ｂ）

【図５９６】

202b1

特図１大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
通常Ａ	0～49	50%	10R	通常遊技状態
時短Ａ	50～99	50%		時間短縮状態

（ａ）

202b2

特図２大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
通常Ｂ	0～99	100%	10R	通常遊技状態

（ｂ）

【図５９７】

202c

特図２小当たり種別テーブル

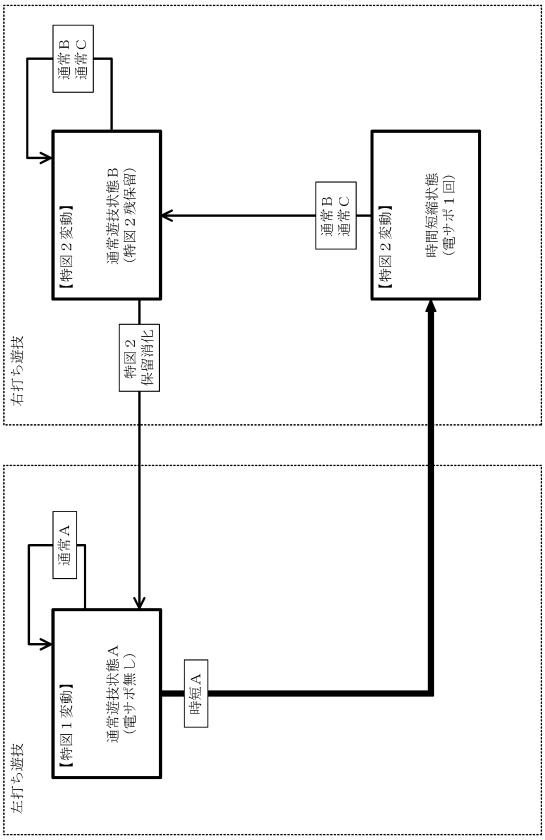
小当たり種別	特定領域通過有無	小当たり種別ｶｳﾝﾀC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
小当たりＡ	非通過	0～99	100%	1R	－
通常Ｃ	通過	0～99	100%	1+9R	通常遊技状態

【図５９８】

遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行契機	普図確率	奨励発射態様	主要入賞先	特図１変動時間（秒）	特図２変動時間（秒）	備考
通常遊技状態Ａ	初期状態 通常Ａ当選 通常遊技状態Ｂ 終了	低	左	特図１	5～190	15～190	右打ち禁止報知
時間短縮状態 （電サポ1回）	時短Ａ当選	高	右	特図２	1	1，5	右打ち報知
通常遊技状態Ｂ （特図２残保留）	通常Ｂ・Ｃ当選	低	（右）	－	1	1	（右打ち報知）

【図５９９】



【図６００】

特図１用保留数テーブル　202d1

遊技状態	当否	特図１保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態Ａ	ハズレ	Ａテーブル			Ｂテーブル
	大当たり	Ｃテーブル			
時間短縮状態 通常遊技状態Ｂ	ハズレ	Ｄテーブル			
	大当たり	Ｅテーブル			

（ａ）

特図２用保留数テーブル　202d2

遊技状態	当否	特図２保留球数			
		１個	２個	３個	４個
通常遊技状態Ａ	ハズレ	Ａテーブル			
	大当たり 小当たり	Ｃテーブル			
時間短縮状態	ハズレ	Ｄテーブル			
	大当たり 小当たり	Ｆテーブル	Ｅテーブル		
通常遊技状態Ｂ	ハズレ	Ｄテーブル			
	大当たり 小当たり	Ｅテーブル			

（ｂ）

【図６０１】

Ａテーブル　202e1

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	0～74
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	75～94
E4	スーパーリーチ	－	95～97
E5	スペシャルリーチ	－	98，99
E6	特殊変動１	－	－
E7	特殊変動２	－	－

（ａ）

Ｂテーブル　202e2

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	0～74
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	75～94
E4	スーパーリーチ	－	95～97
E5	スペシャルリーチ	－	98，99
E6	特殊変動１	－	－
E7	特殊変動２	－	－

（ｂ）

Ｃテーブル　202e3

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	0～4
E4	スーパーリーチ	－	5～39
E5	スペシャルリーチ	－	40～99
E6	特殊変動１	－	－
E7	特殊変動２	－	－

（ｃ）

【図６０２】

Ｄテーブル　202e4

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	0～99
E3	ノーマルリーチ	－	－
E4	スーパーリーチ	－	－
E5	スペシャルリーチ	－	－
E6	特殊変動１	－	－
E7	特殊変動２	－	－

（ａ）

Ｅテーブル　202e5

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	－
E4	スーパーリーチ	－	－
E5	スペシャルリーチ	－	－
E6	特殊変動１	－	0～99
E7	特殊変動２	－	－

（ｂ）

Ｆテーブル　202e6

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	－
E1		ミドル	－
E2		ショート	－
E3	ノーマルリーチ	－	－
E4	スーパーリーチ	－	－
E5	スペシャルリーチ	－	－
E6	特殊変動１	－	－
E7	特殊変動２	－	0～99

（ｃ）

【図６０３】

特図１ハズレ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動（長）＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動（中）のみ
E2	非リーチ・ショート	0～9	1	高速変動（短）のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ

202f1

（ａ）

特図１大当たり用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動
E6	特殊変動１	0～9	1	即当たり（短）

202f2

（ｂ）

【図６０４】

特図２ハズレ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動（長）＋低速変動
E2	非リーチ・ショート	0～9	1	高速変動（短）のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ

202f3

（ａ）

特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動
E6	特殊変動１	0～9	1	即当たり（短）
E7	特殊変動２	0～9	5	即当たり（中）

202f4

（ｂ）

【図６０５】

大当たり開放テーブル

202k

遊技状態	大当たり種別	小当たり種別	開放入賞口	ラウンド回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ID時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	備考
通常遊技状態Ａ	通常Ａ	—	大入賞口	10回	30秒	1秒	10秒	30秒	10個	15個	
	時短Ａ	—					0.05秒				
	通常Ｂ	—		9回			10秒				OP時間は小当たり(IR)で特定領域通過時の大当たり(2R)移行時の時間
	—	通常Ｃ									
時間短縮状態通常遊技状態Ｂ	通常Ａ	—	大入賞口	10回	0.05秒	1秒	0.05秒	30秒	10個	15個	
	時短Ａ	—									
	通常Ｂ	—		9回	1秒						OP時間は小当たり(IR)で特定領域通過時の大当たり(2R)移行時の時間
	—	通常Ｃ									

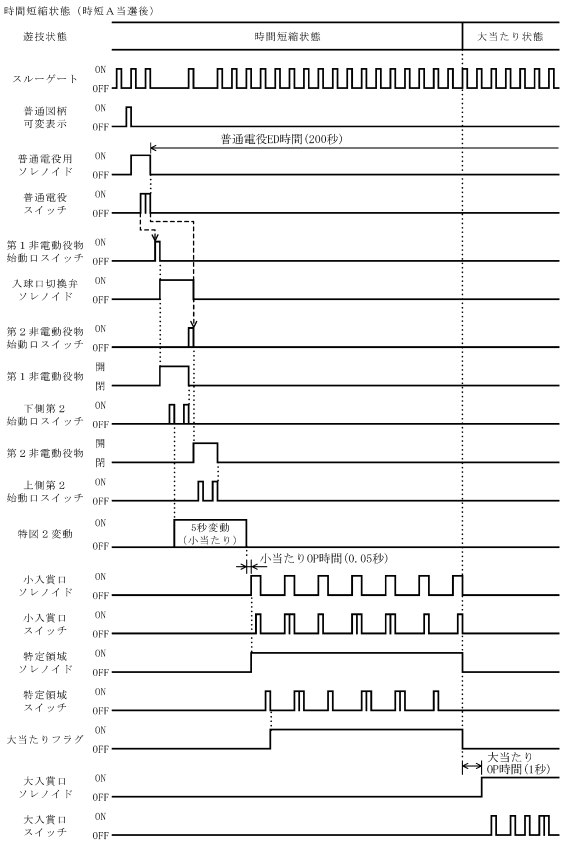
【図６０６】

小当たり開放テーブル

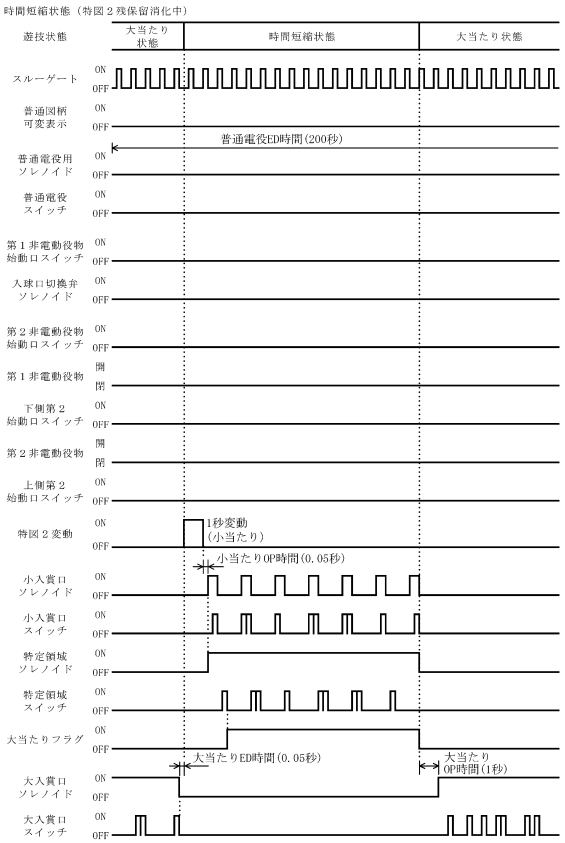
202h

遊技状態	小当たり種別	開放入賞口	開放回数	OP時間（秒）	IT時間（秒）	ID時間（秒）	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	備考
通常遊技状態Ａ	小当たりＡ	小入賞口	10回	5秒	1.2秒	5秒	0.1秒	10個	15個	（特定領域非通過）
	通常Ｃ					—				・特定領域を球が通過で大当たり ・小入賞口開放タイミングで特定領域を開放
時間短縮状態通常遊技状態Ｂ	小当たりＡ	小入賞口	10回	0.05秒	1.2秒	5秒	0.1秒	10個	15個	（特定領域非通過）
	通常Ｃ					—				・特定領域を球が通過で大当たり ・小入賞口開放タイミングで特定領域を開放

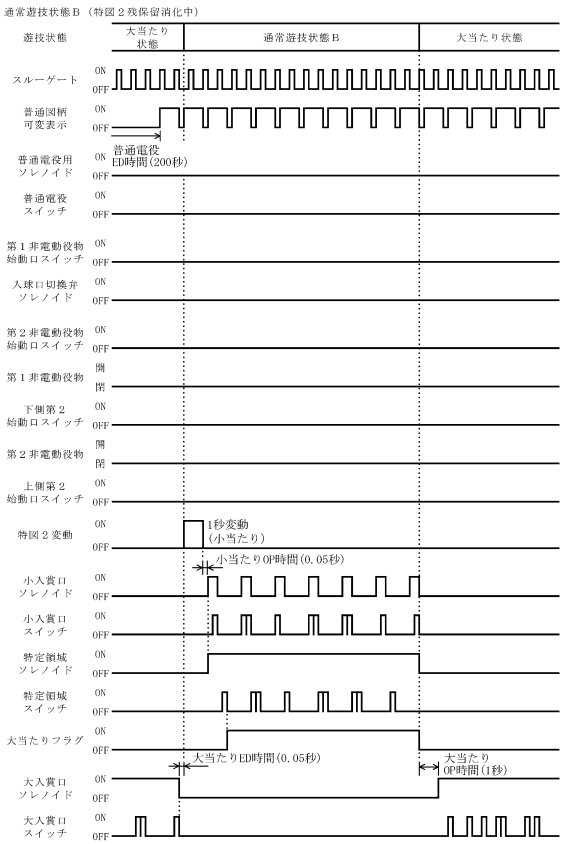
【図６０７】



【図６０８】



【図６０９】



【図６１０】

202m

時短終了条件テーブル

大当たり種別	小当たり種別	時短回数 特図１時短回数	時短回数 特図２時短回数	時短回数 合計時短回数	移行先遊技状態	備考
通常Ａ 通常Ｂ	通常Ｃ	0回	0回	0回	通常遊技状態Ｂ	
時短Ａ	—	5回	1回	6回	時間短縮状態	時短回数による時短終了条件が成立した場合、普通電役のエンディング時間終了後に「時間短縮状態」を終了する

【図６１１】

普図当たり乱数テーブル　202i

遊技状態	普図当たり乱数値 （普図当たりカウンタC4の値）
通常遊技状態	－
時間短縮状態	1～99

（ａ）

普図変動テーブル　202j

遊技状態	変動時間
通常遊技状態	1秒
時間短縮状態	0.1秒

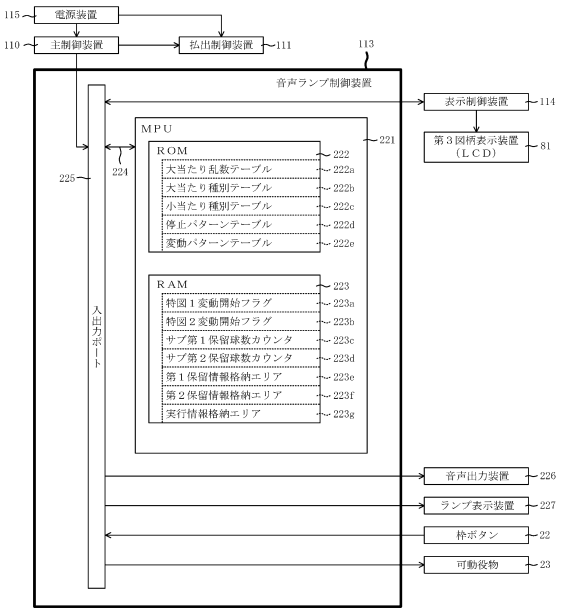
（ｂ）

普通電役開放テーブル　202k

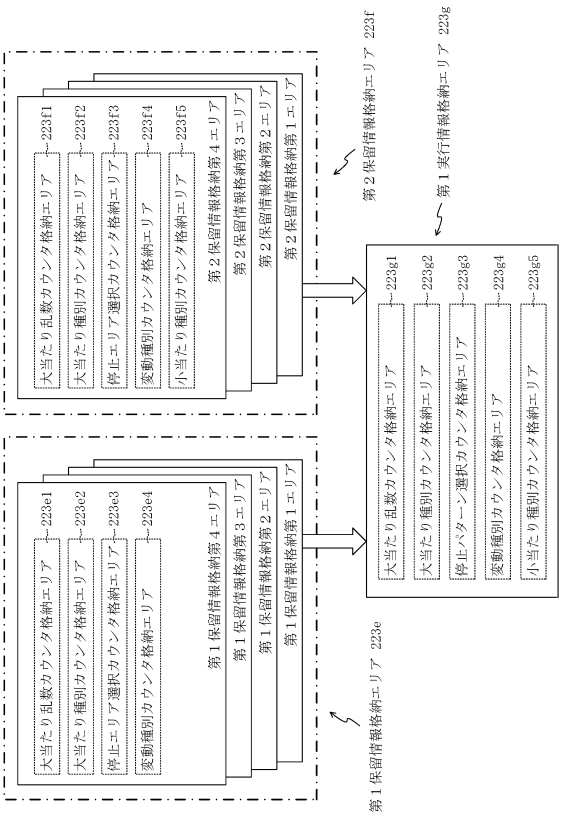
遊技状態	開放回数	開放時間	インターバル時間	最大入賞個数	備考
通常遊技状態	－	－	－	－	開放動作終了時のエンディング時間は200秒
時間短縮状態	5回	1秒	1秒	2個	

（ｃ）

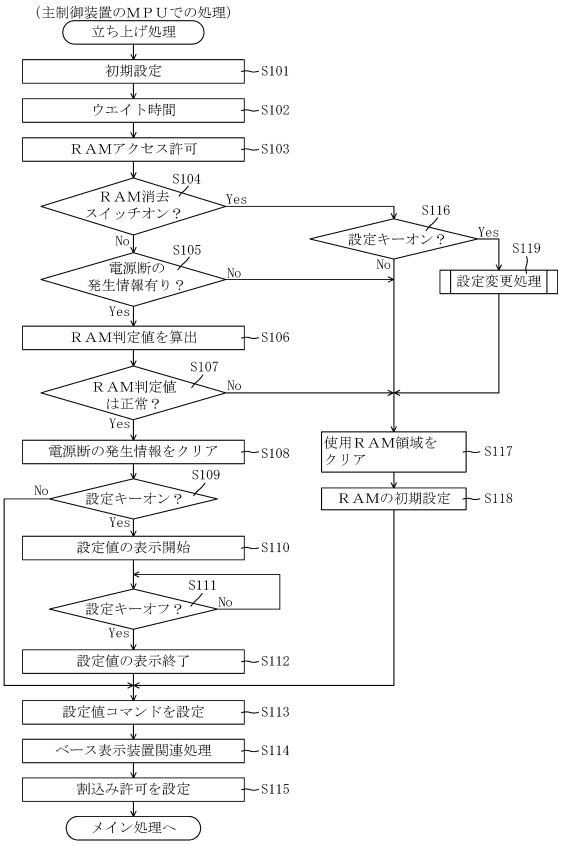
【図６１２】



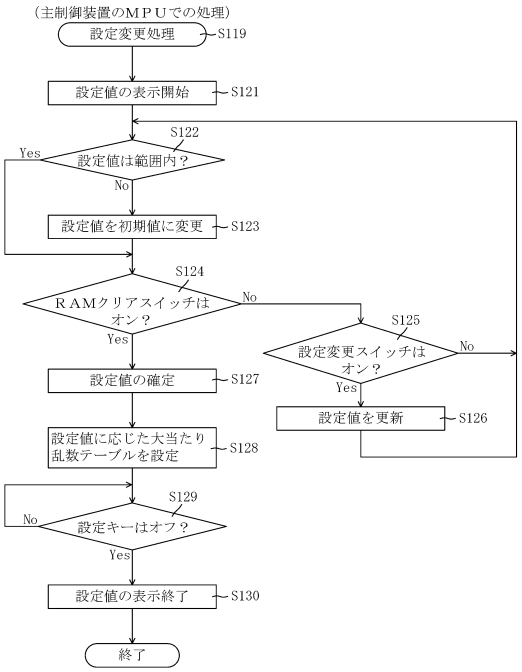
【図６１３】



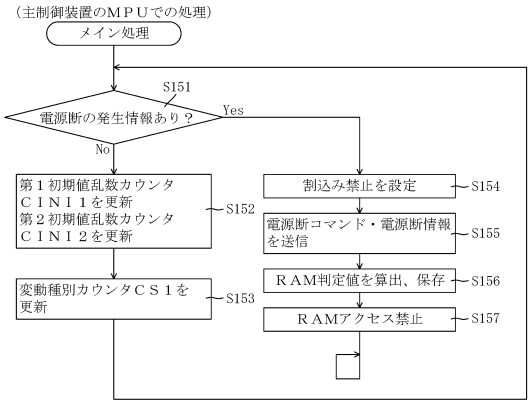
【図６１４】



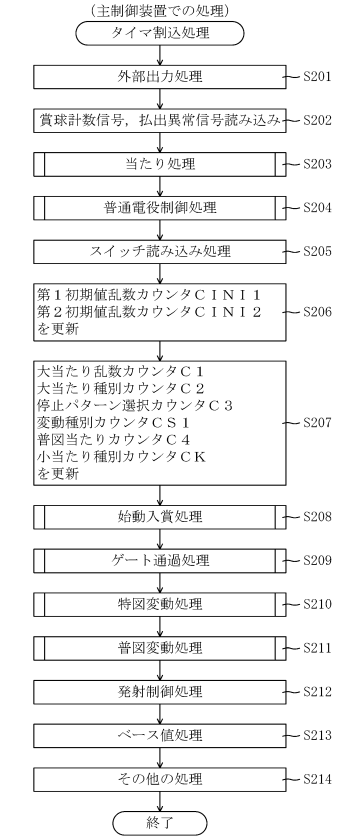
【図６１５】



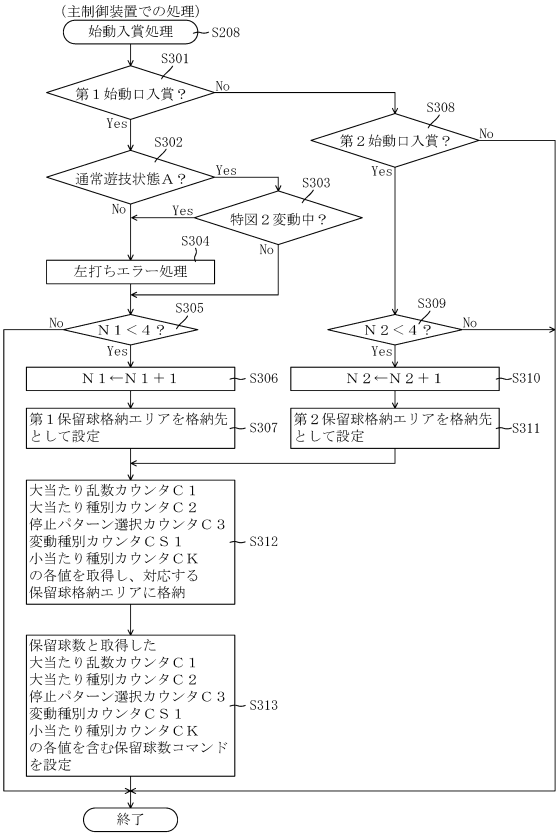
【図６１６】



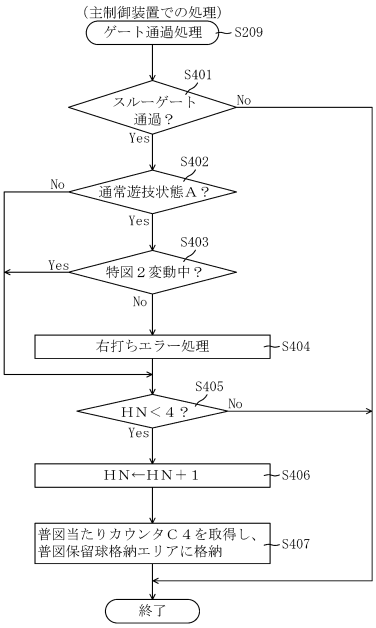
【図６１７】



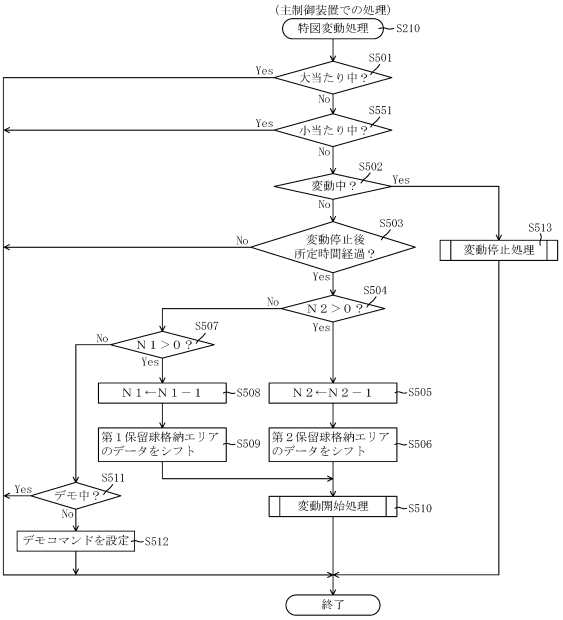
【図６１８】



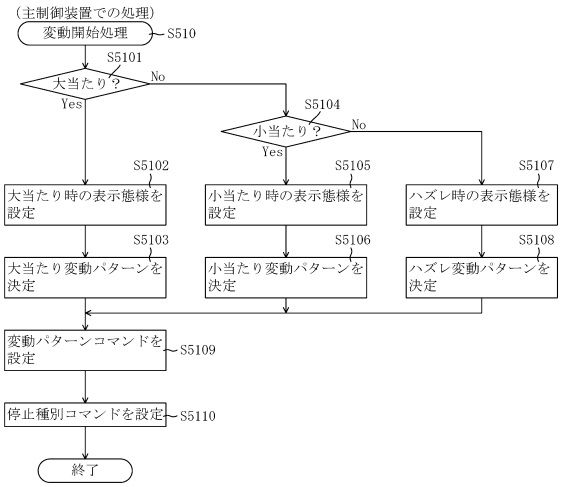
【図６１９】



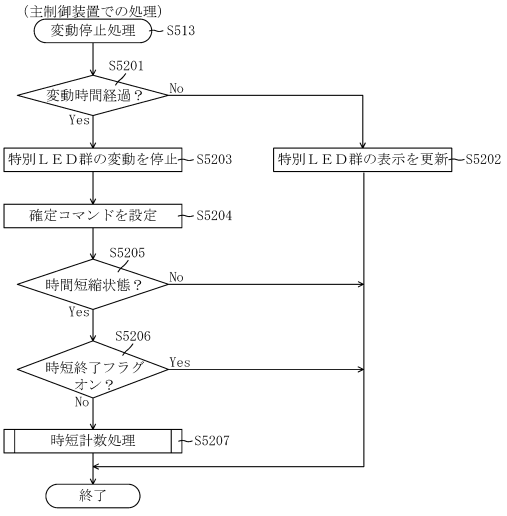
【図６２０】



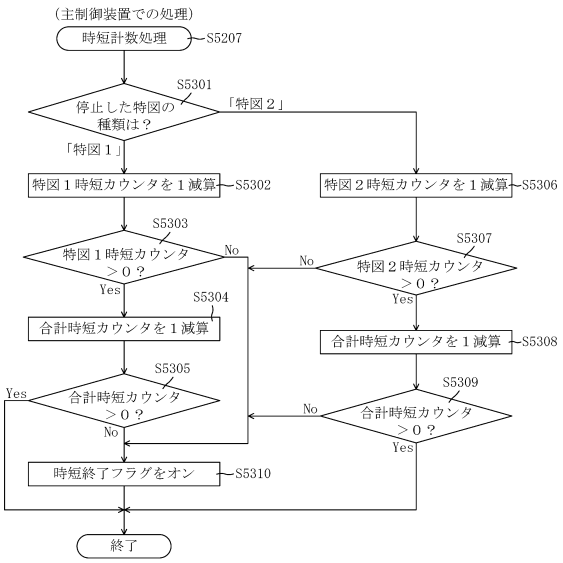
【図６２１】



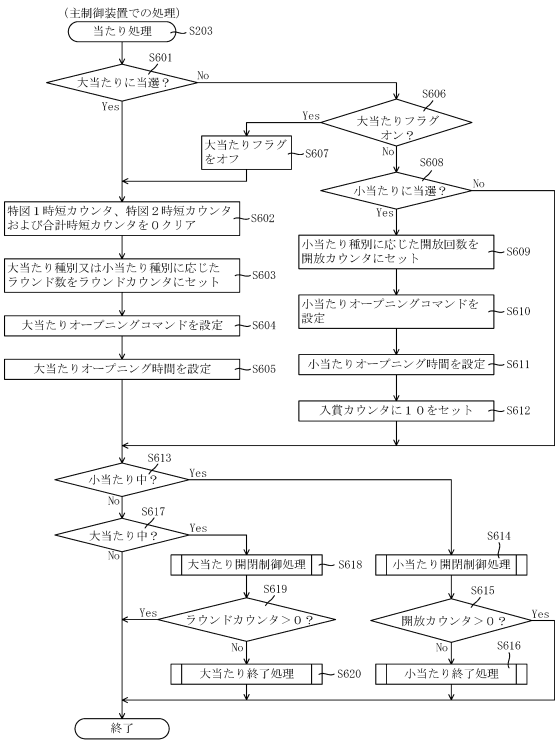
【図６２２】



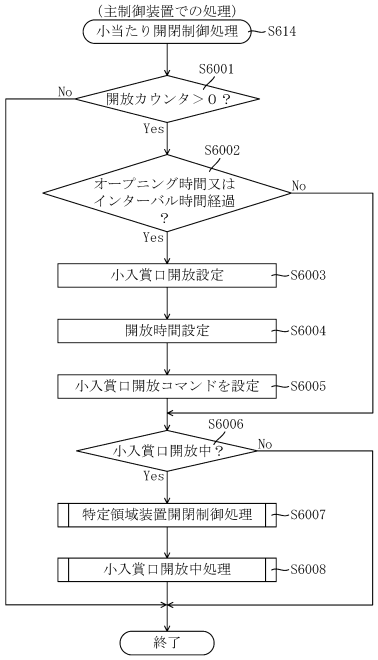
【図６２３】



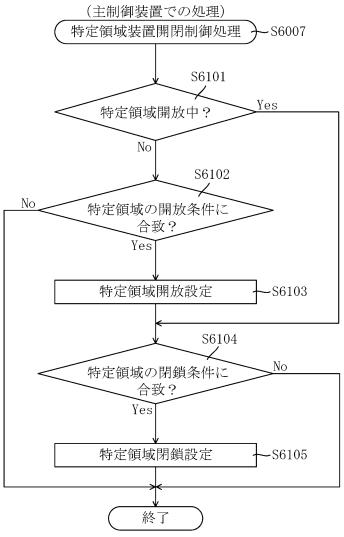
【図６２４】



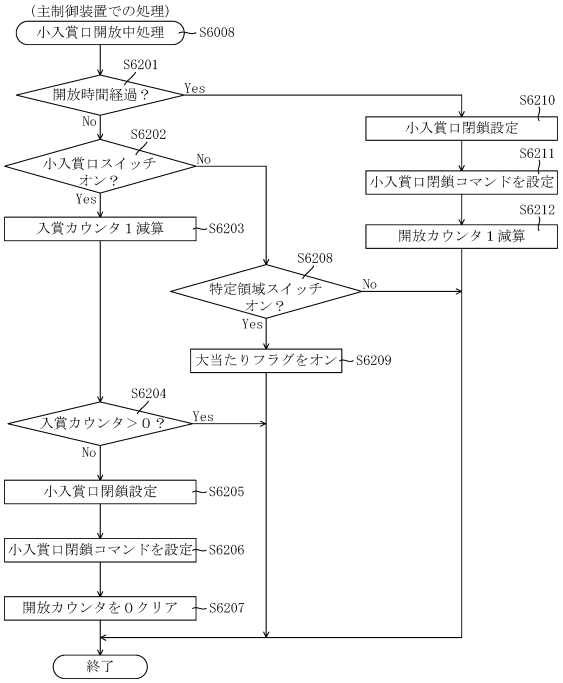
【図６２５】



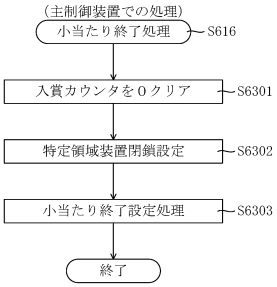
【図６２６】



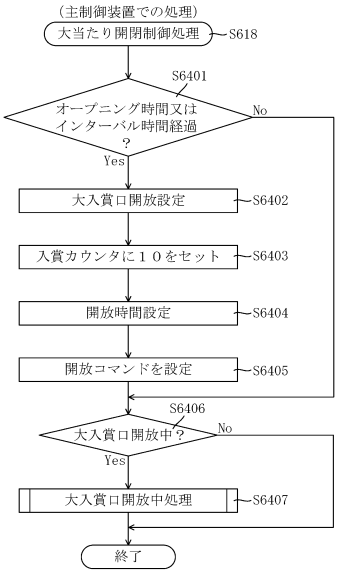
【図６２７】



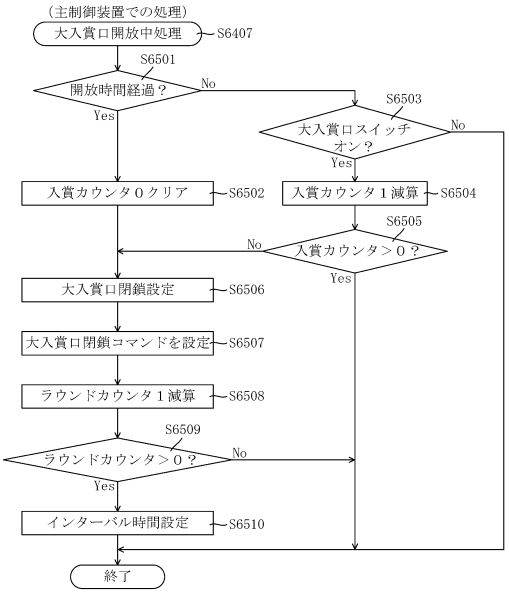
【図６２８】



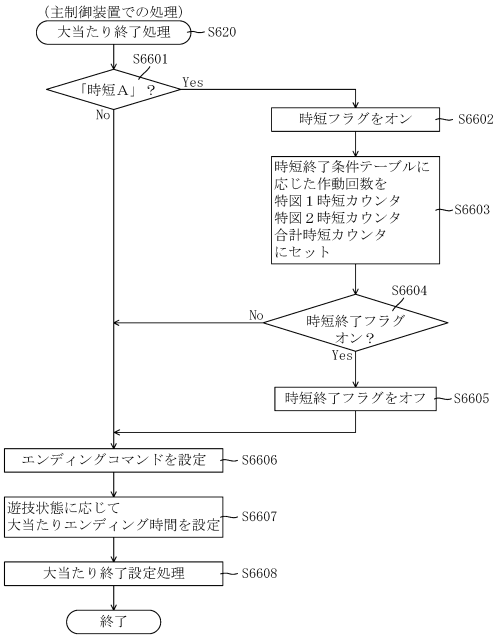
【図６２９】



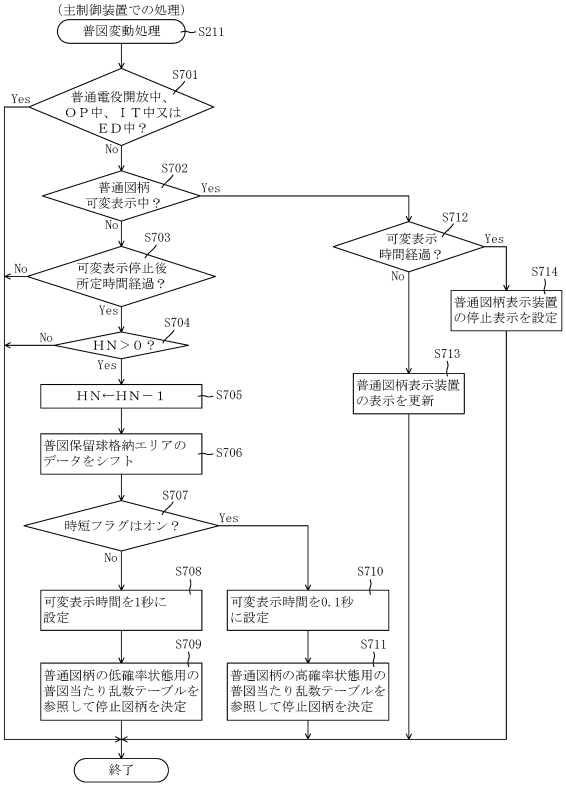
【図６３０】



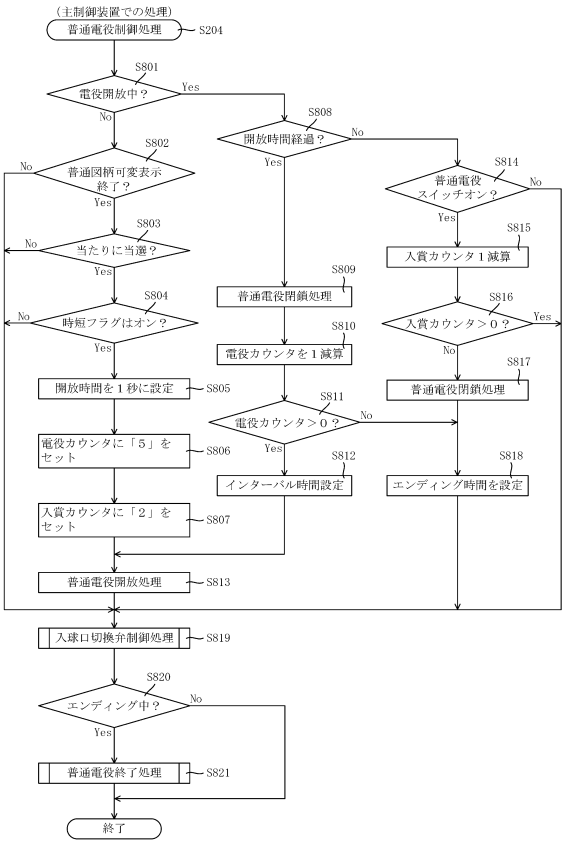
【図６３１】



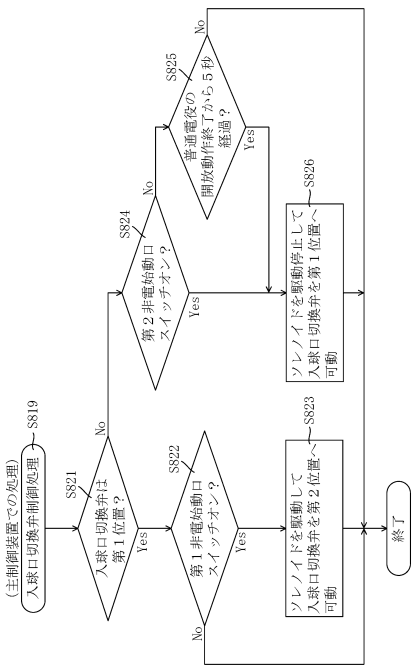
【図６３２】



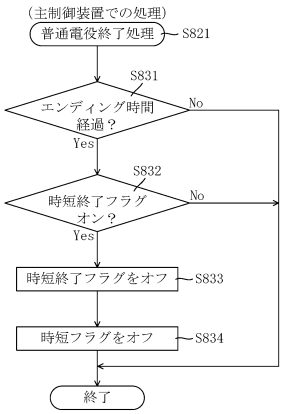
【図６３３】



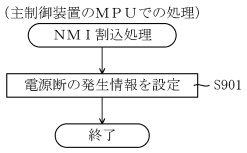
【図６３４】



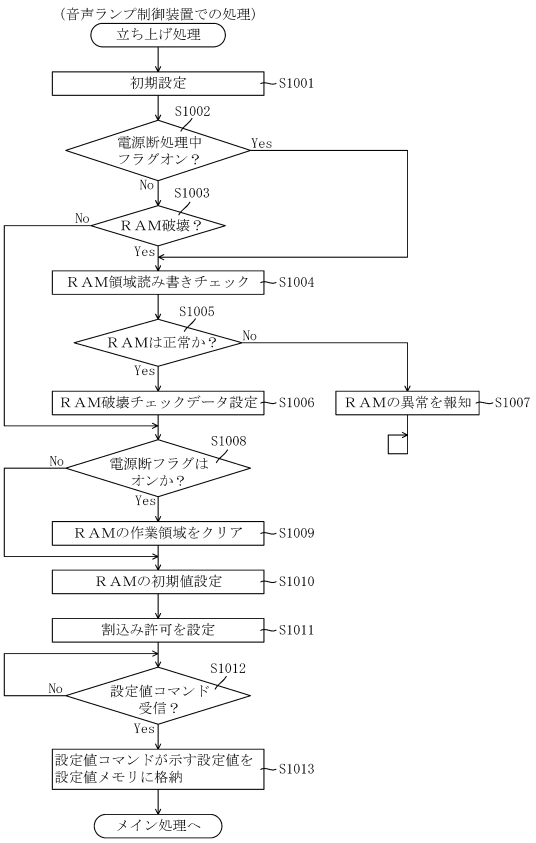
【図６３５】



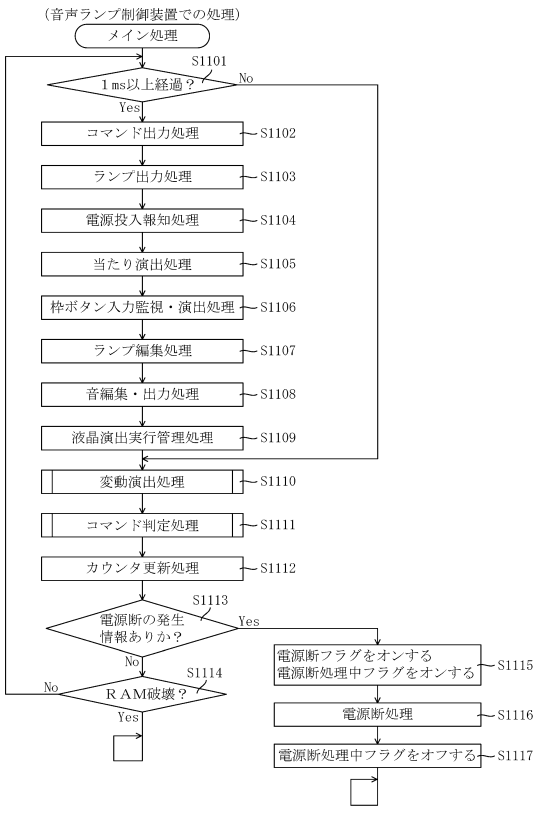
【図６３６】



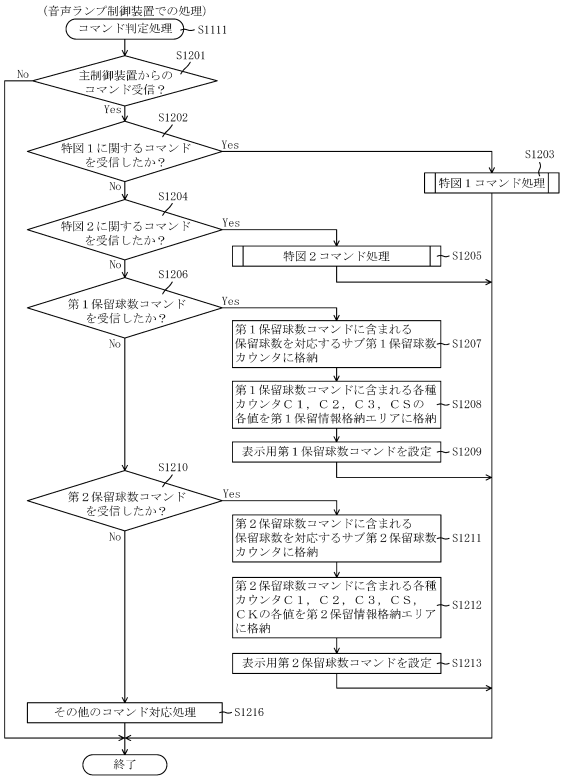
【図６３７】



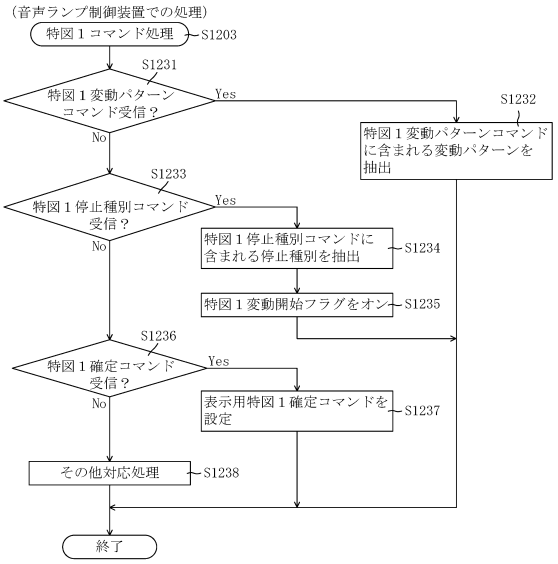
【図６３８】



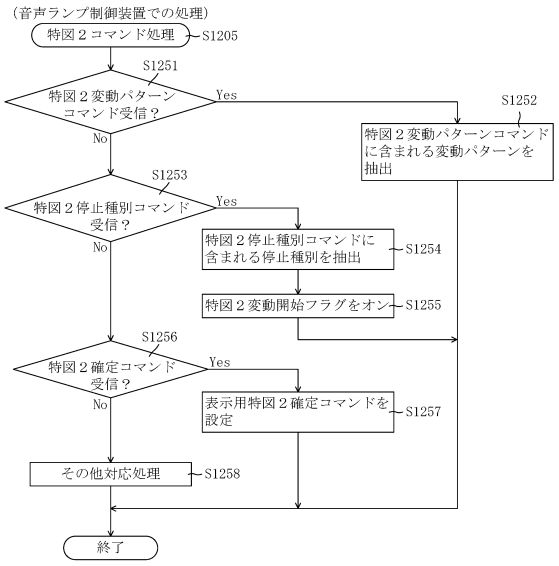
【図６３９】



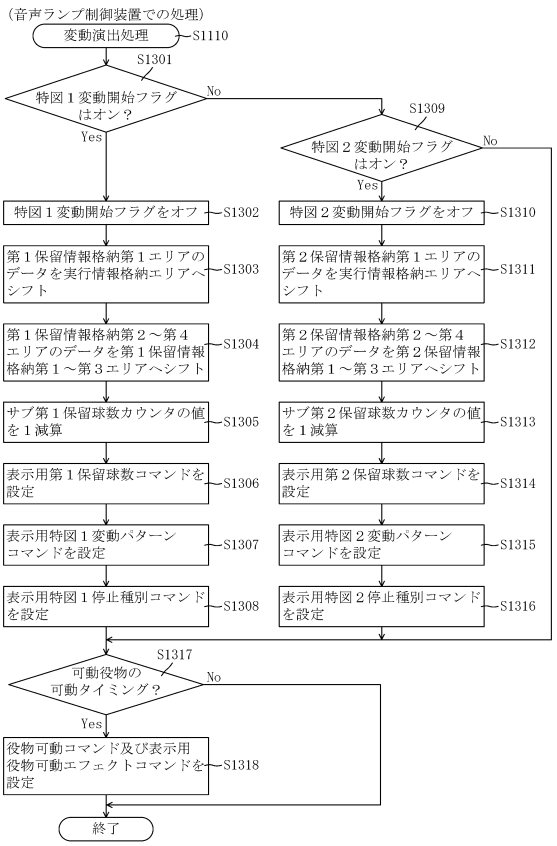
【図６４０】



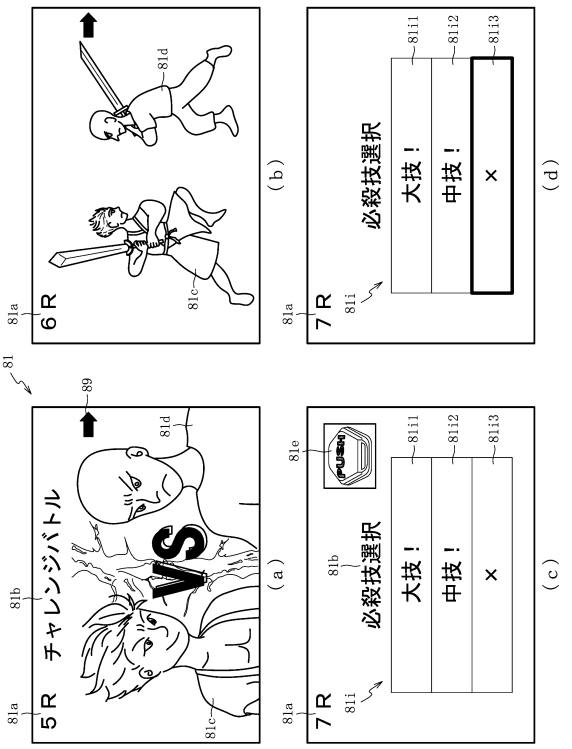
【図６４１】



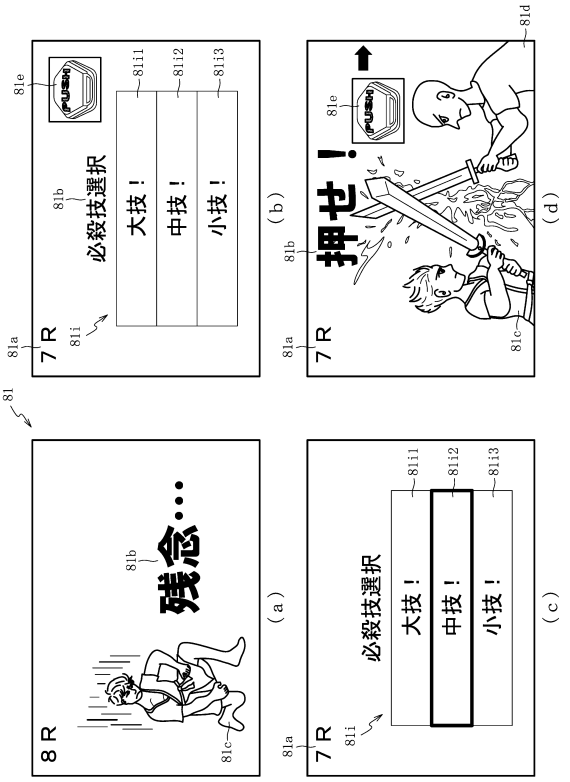
【図６４２】



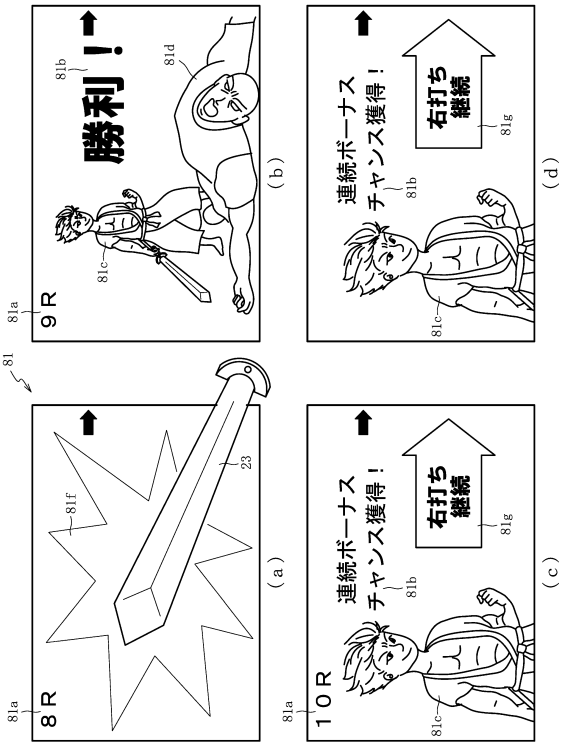
【図６４３】



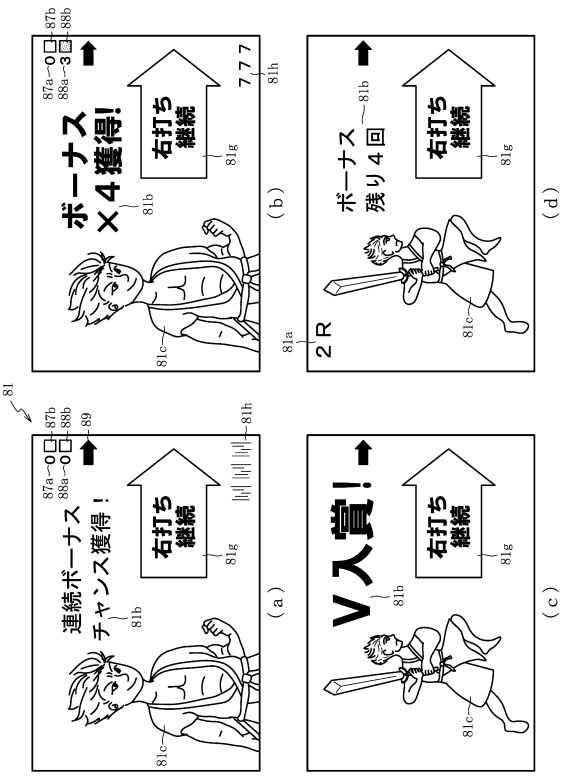
【図６４４】



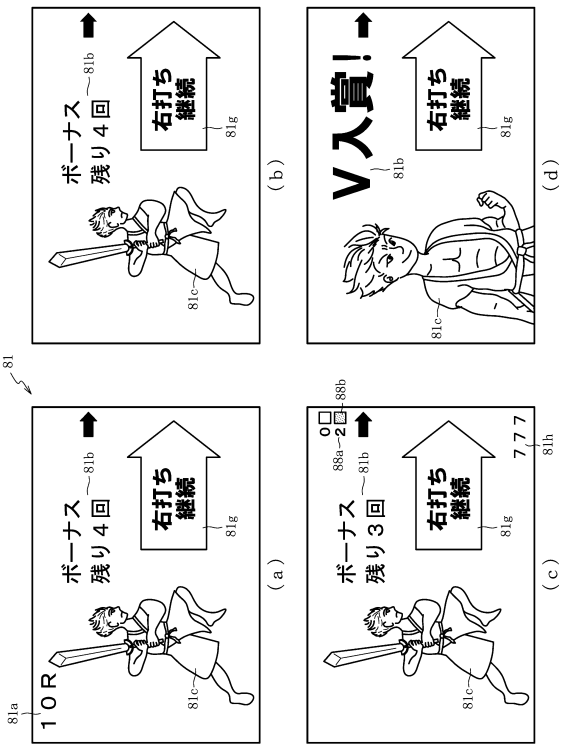
【図６４５】



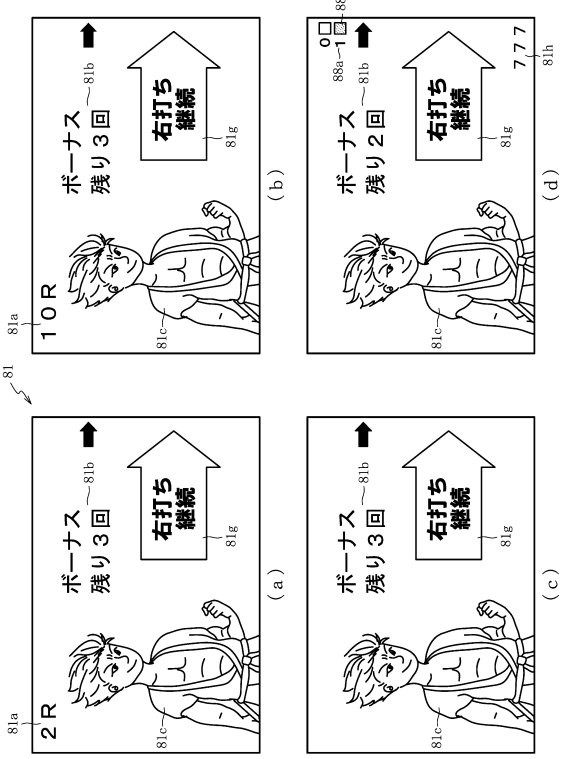
【図６４６】



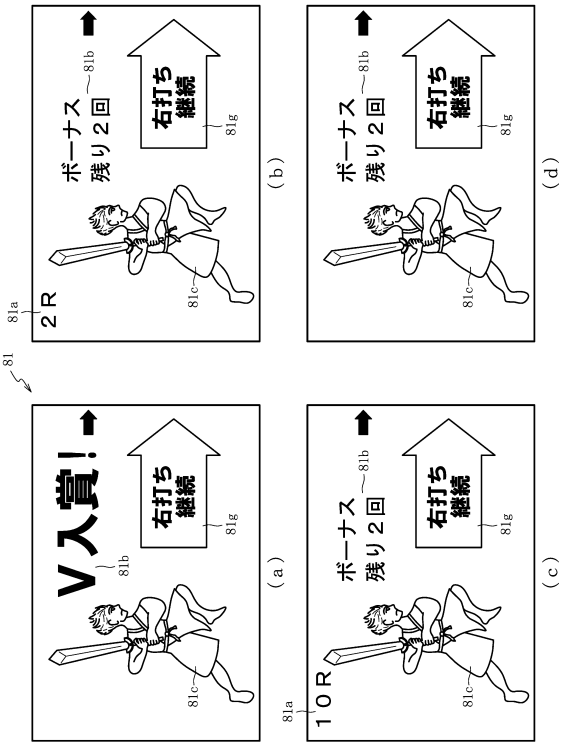
【図６４７】



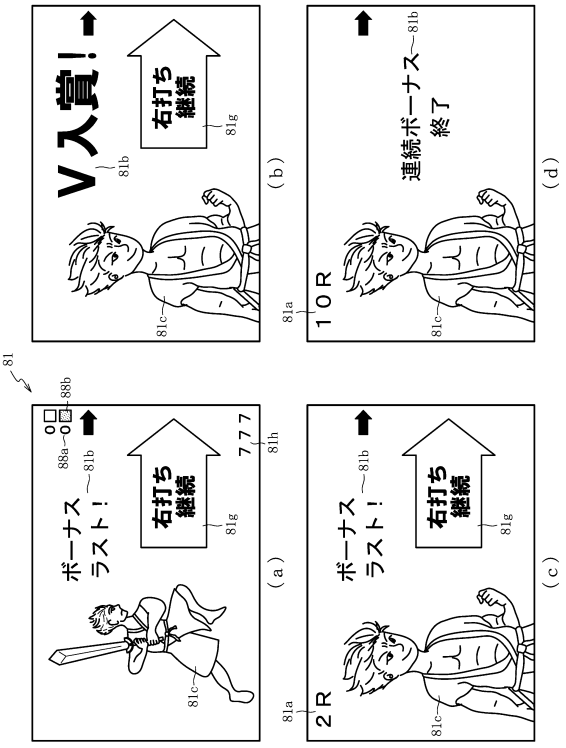
【図６４８】



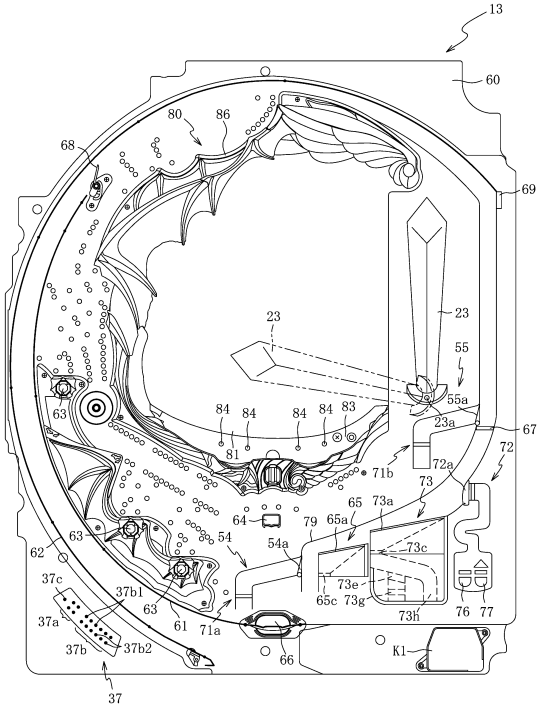
【図６４９】



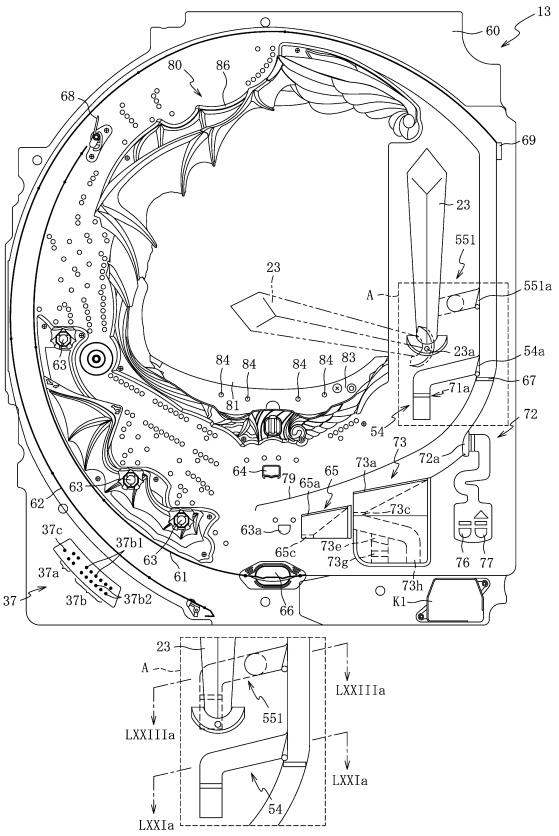
【図６５０】



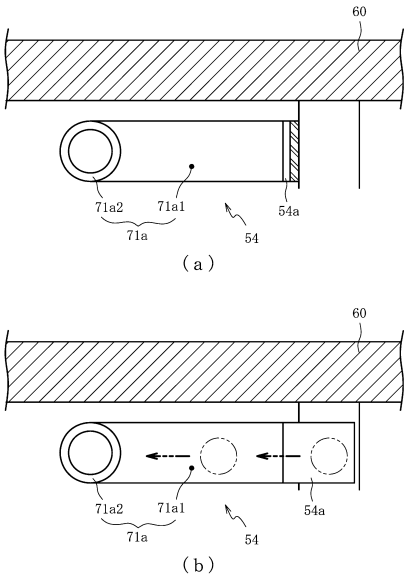
【図６５１】



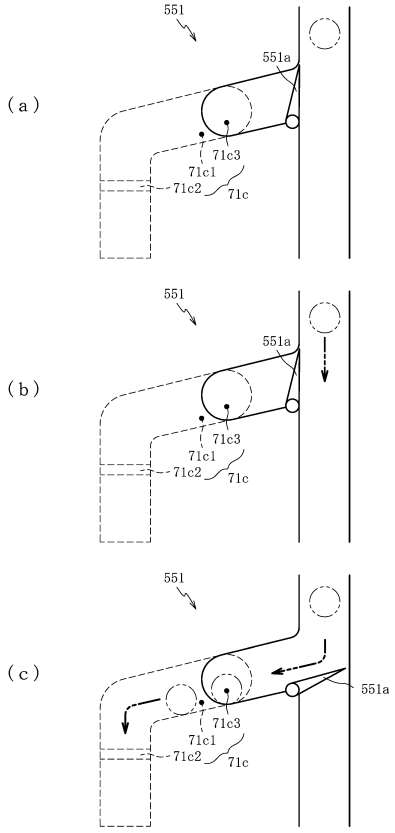
【図６５２】



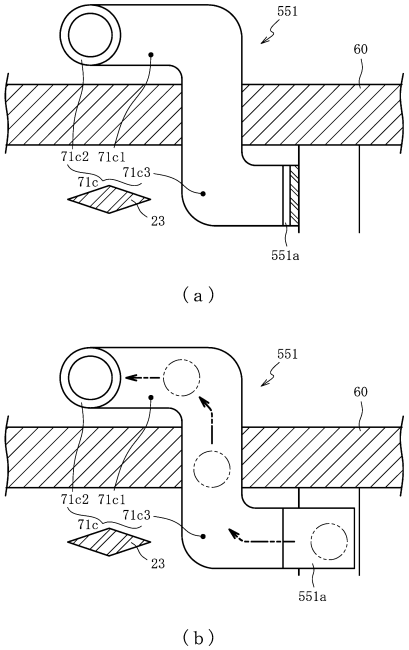
【図６５３】



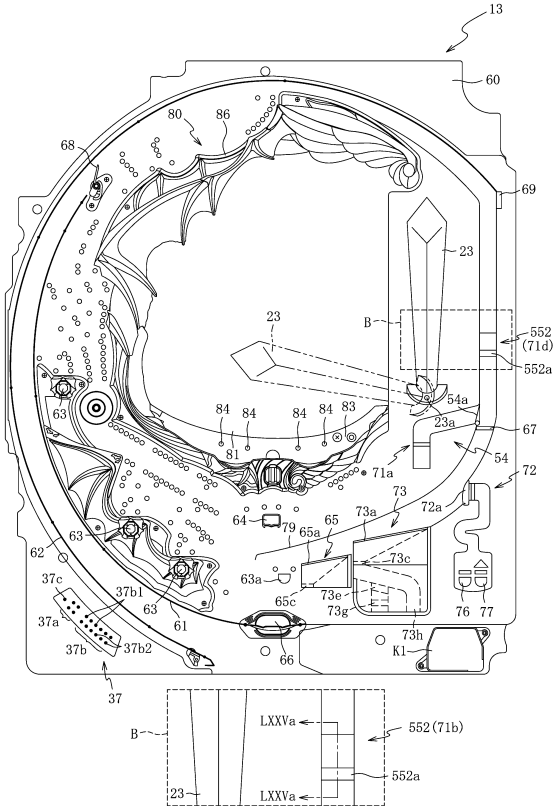
【図６５４】



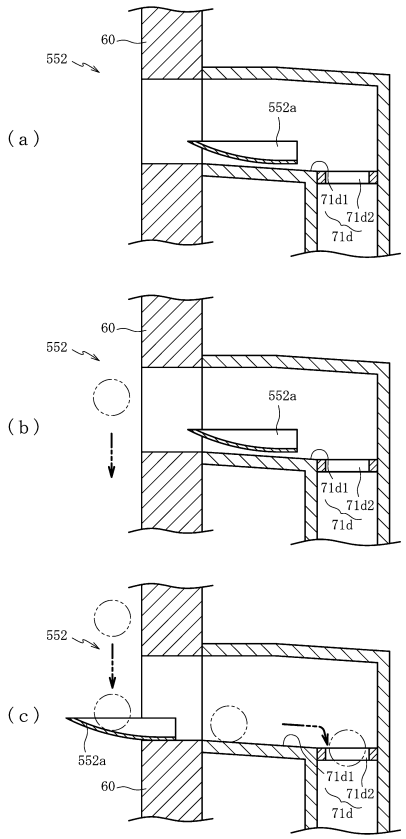
【図６５５】



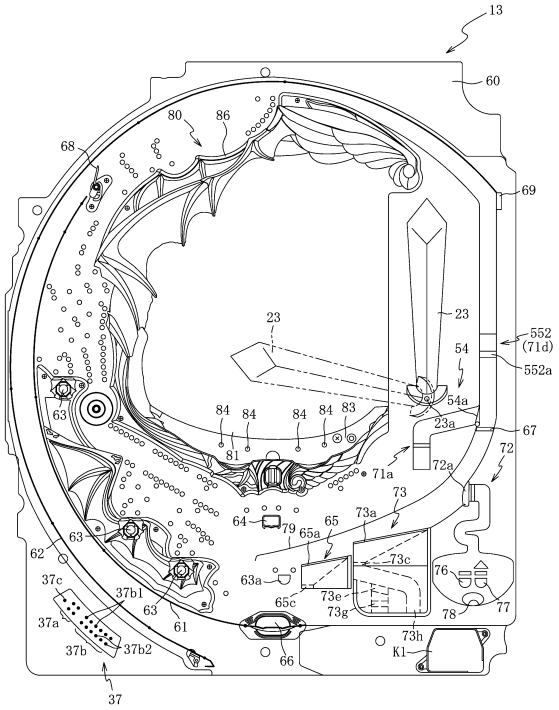
【図６５６】



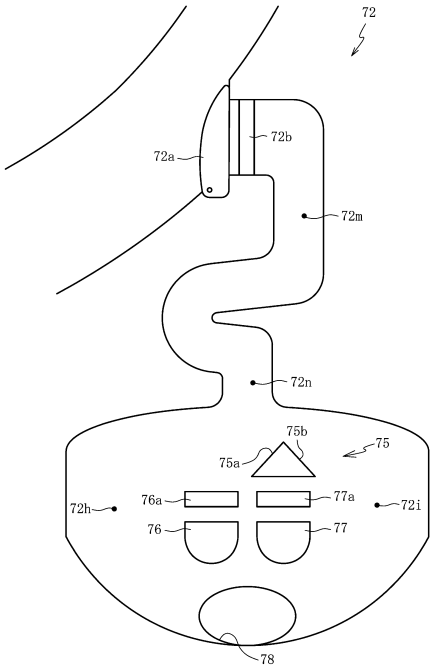
【図６５７】



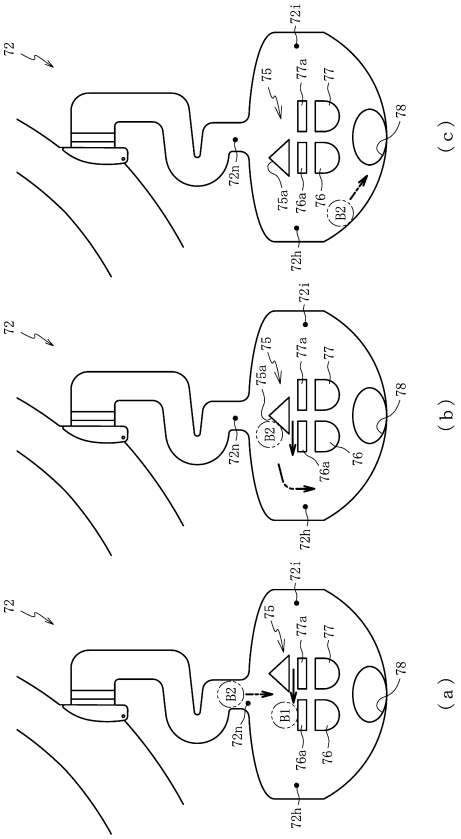
【図６５８】



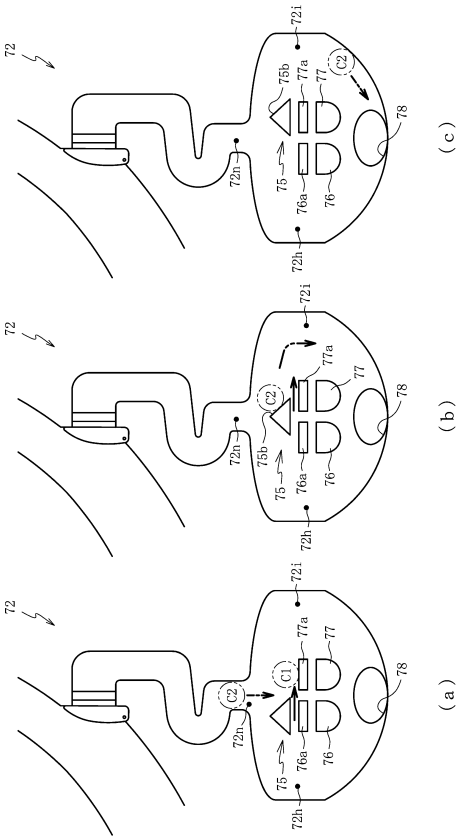
【図６５９】



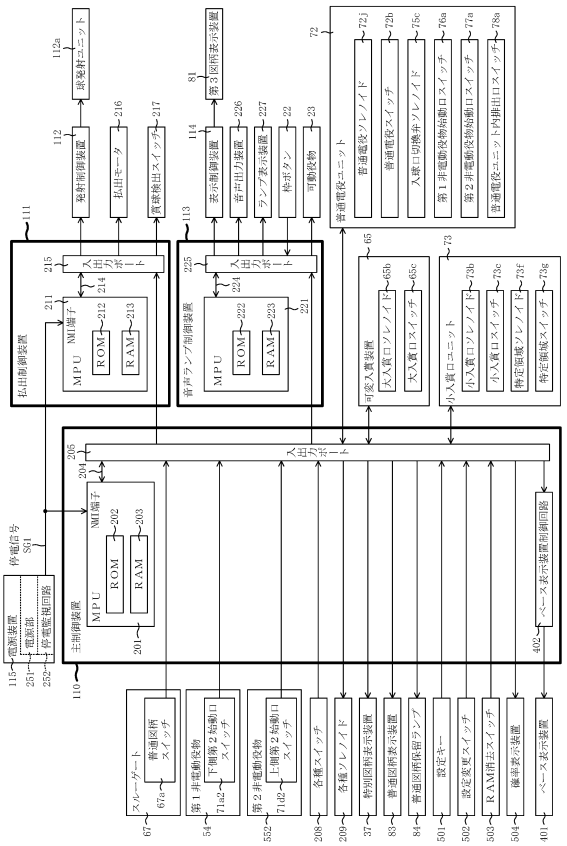
【図６６０】



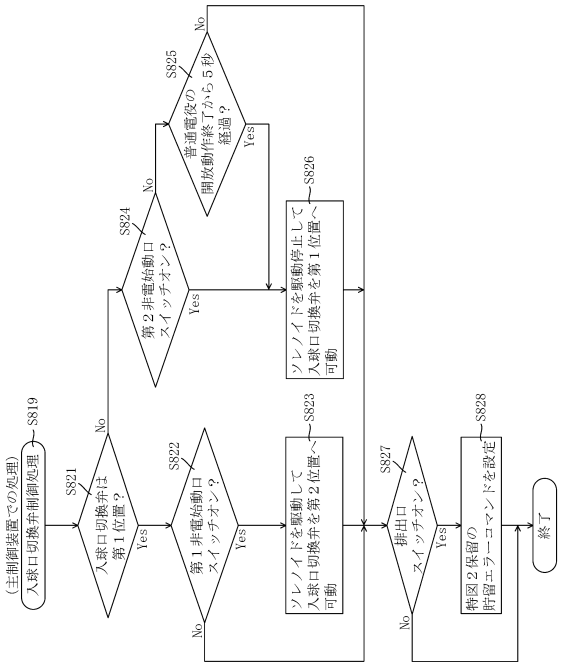
【図６６１】



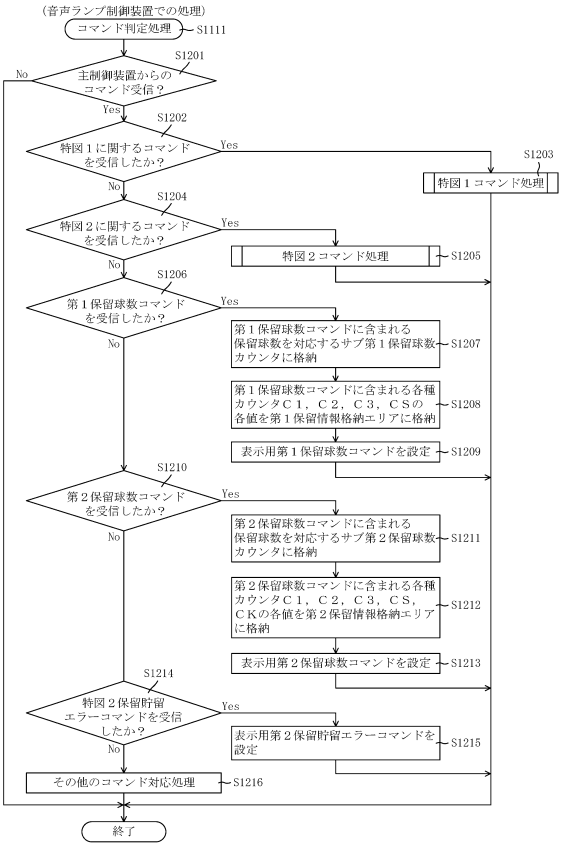
【図６６２】



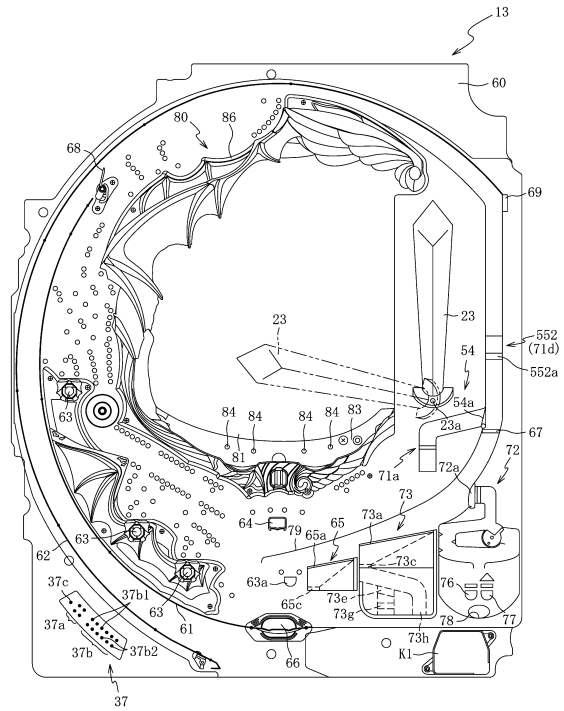
【図６６３】



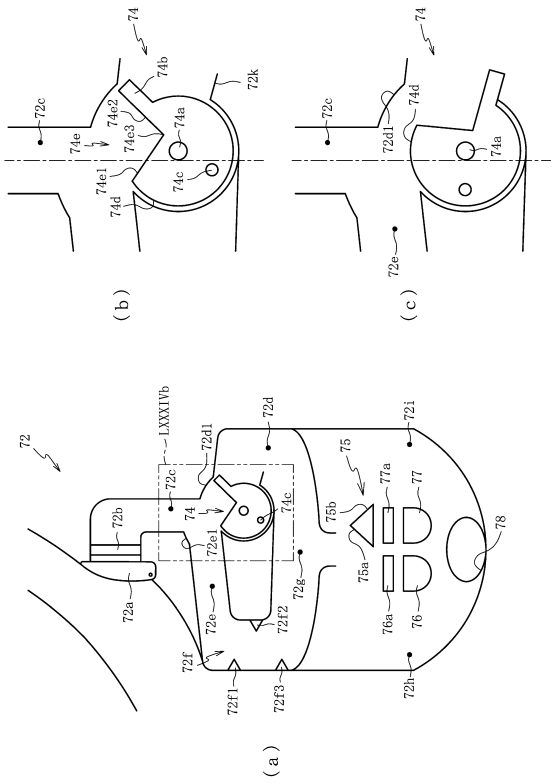
【図６６４】



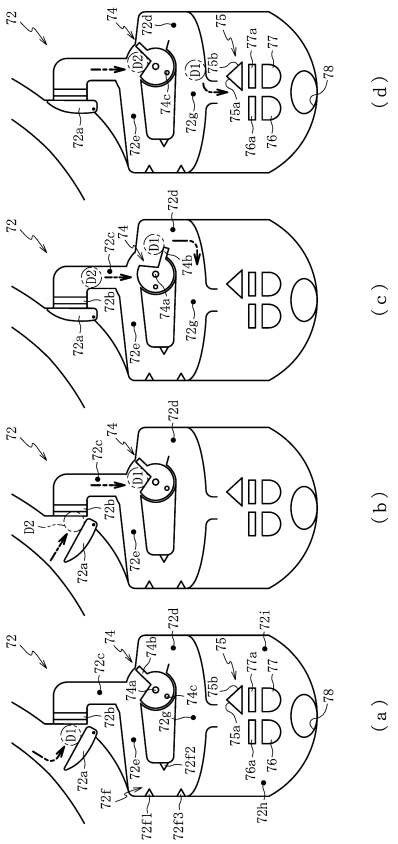
【図６６５】



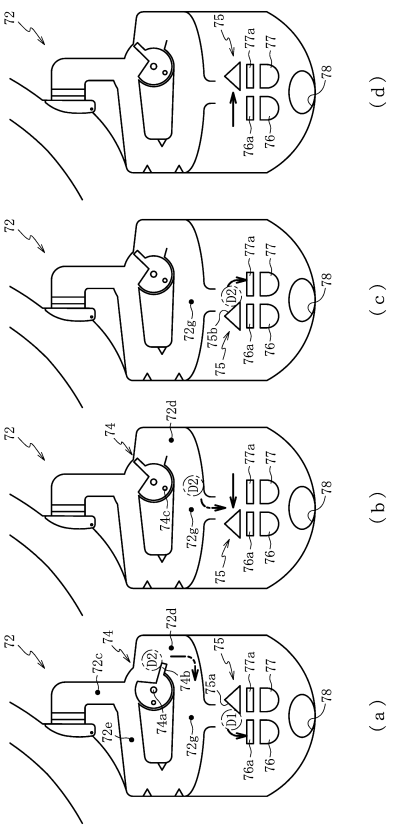
【図６６６】



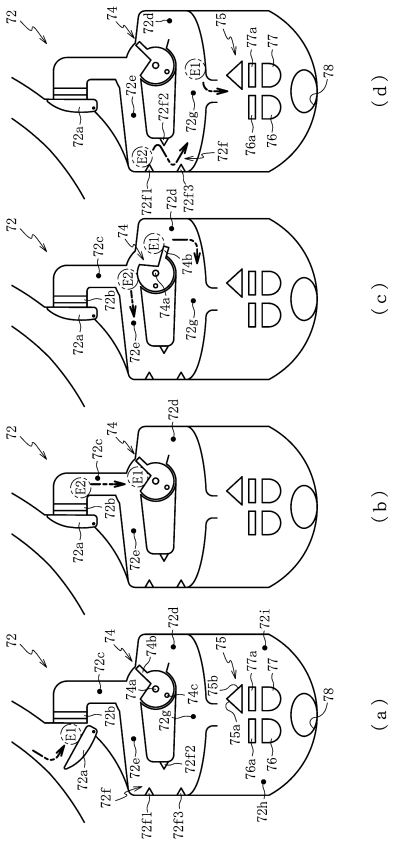
【図６６７】



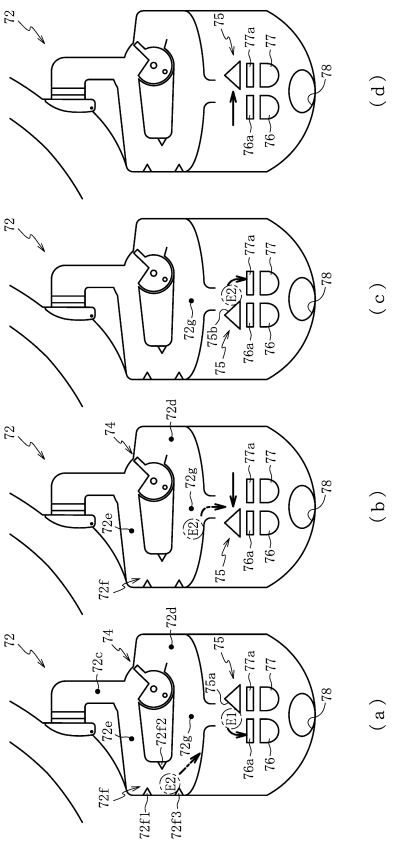
【図６６８】



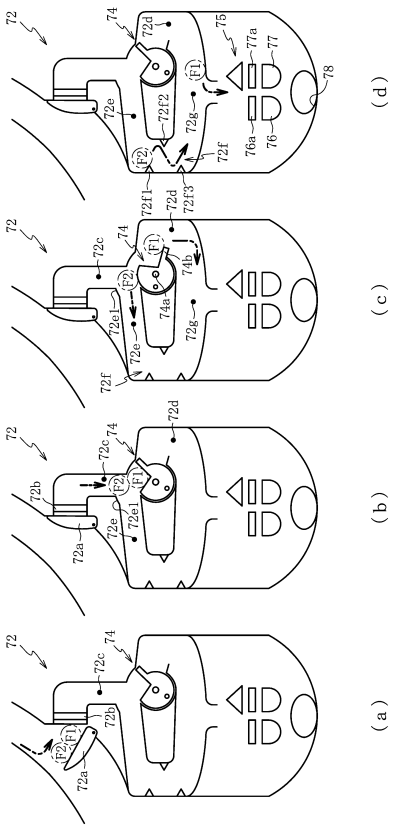
【図６６９】



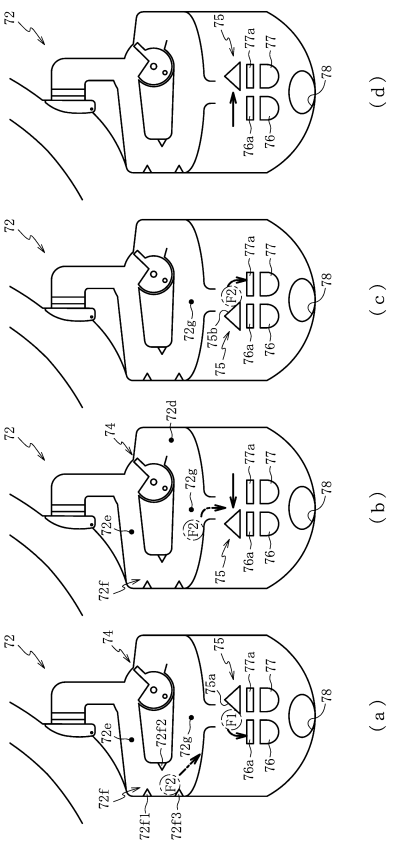
【図６７０】



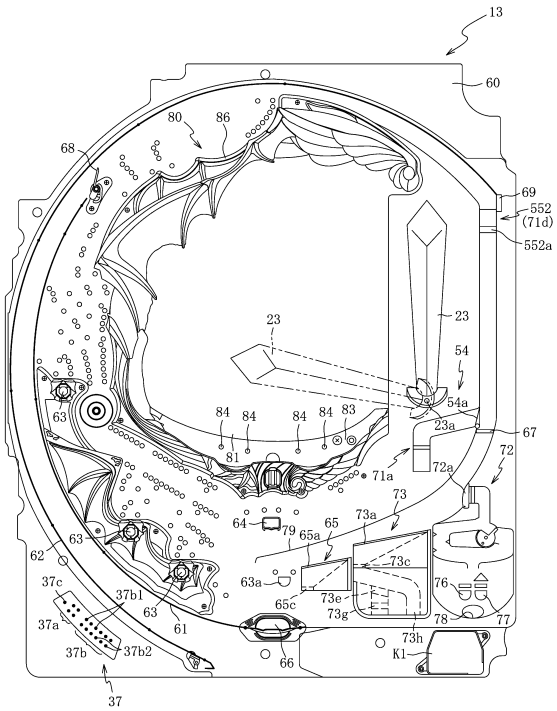
【図６７１】



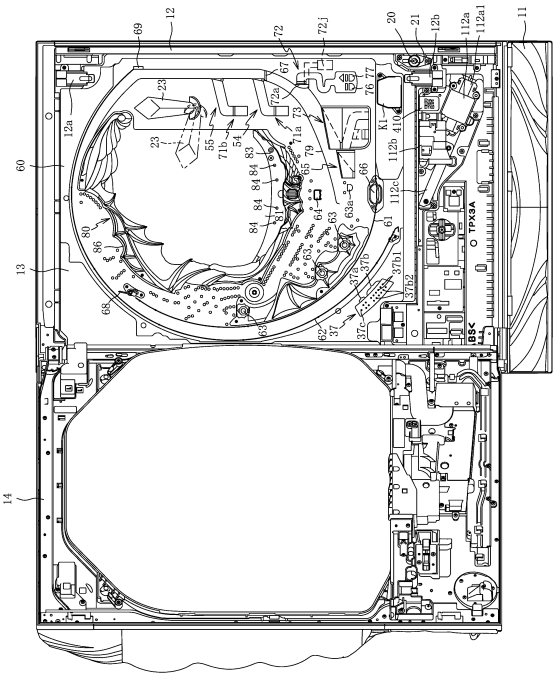
【図６７２】



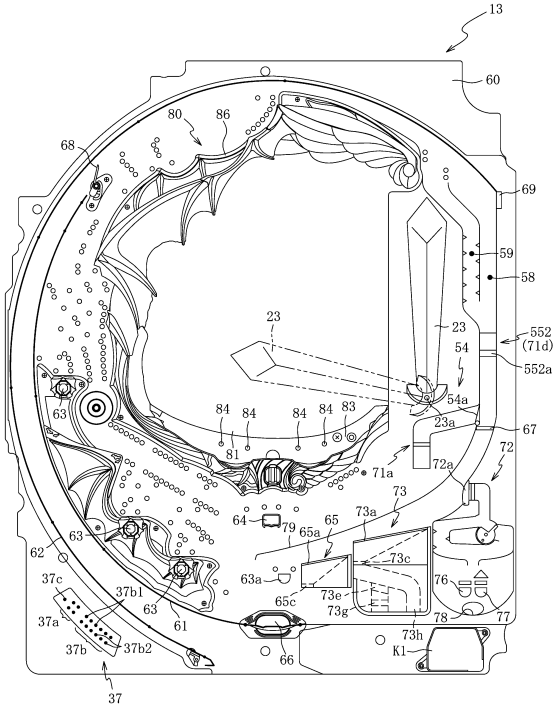
【図６７３】



【図６７４】



【図６７５】


13
60
80
86
68
69
59
58
23
23
552
(71d)
54
552a
54a
63
84
84
84
84
83
23a
67
72
81
71a
72a
73
64
79
65
65a
73a
63
62
73c
37c
63a
76
37b1
65c
73e
73g
63
61
78
77
37a
73h
37b
37b2
66
K1
37

フロントページの続き

(56)参考文献 特開２０２１－１８０７８２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－０５１５６０（ＪＰ，Ａ）
特開２０１８－１８７２９０（ＪＰ，Ａ）
特開２０２２－０５２０３３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１０－２４６７８８（ＪＰ，Ａ）
特開２０１１－０４５５３９（ＪＰ，Ａ）
特開２０２２－１３４００７（ＪＰ，Ａ）
特開２０１８－０７９１８８（ＪＰ，Ａ）
特開２０１８－２０２０９５（ＪＰ，Ａ）
遊タイム搭哉機種天井リスト，パチンコ必勝本プラス ２０２１年７月号，第2巻 第7号，株式会社スコラマガジン，2021年07月01日，pp.78-79

(58)調査した分野 (Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ ７／０２