(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7249677号
(P7249677)

(45)発行日　令和5年3月31日(2023.3.31)

(24)登録日　令和5年3月23日(2023.3.23)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３１５Ａ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０

請求項の数　1　（全759頁）

(21)出願番号　特願2021-19275(P2021-19275)
(22)出願日　令和3年2月9日(2021.2.9)
(65)公開番号　特開2021-151441(P2021-151441A)
(43)公開日　令和3年9月30日(2021.9.30)
審査請求日　令和3年8月20日(2021.8.20)

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

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項１】

図柄の変動表示が行われる表示手段と、

前記表示手段にて図柄の変動表示が行われる図柄遊技を行うことが可能な図柄制御手段と、

遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段と、

所定の入賞口に対して設けられ、遊技媒体が入賞困難な態様から入賞可能な入賞可能態様に変位可能な可動部材と、

を備え、

前記遊技状態制御手段は、通常遊技状態と、該通常遊技状態とは遊技者にとっての有利度合いが異なる特定遊技状態と、該通常遊技状態よりも遊技者に有利であり遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態と、を含む複数の遊技状態のうちいずれかに制御可能であり、

前記特定遊技状態には、第１特定遊技状態と、第２特定遊技状態と、第３特定遊技状態と、が少なくとも含まれ、

前記遊技状態制御手段は、第１条件が成立した場合に前記第１特定遊技状態に制御可能であり、前記第１条件とは異なる第２条件が成立した場合に前記第２特定遊技状態に制御可能であり、前記第１条件及び前記第２条件の何れとも異なる第３条件が成立した場合に前記第３特定遊技状態に制御可能であり、

前記第３条件は、所定の第３条件と、前記所定の第３条件とは異なる特定の第３条件と

、を少なくとも含み、
前記第３特定遊技状態は、前記所定の第３条件が成立したことに基づいて移行される所定の第３特定遊技状態と、前記特定の第３条件が成立したことに基づいて移行される特定の第３特定遊技状態と、を少なくとも含み、
前記可動部材は、前記入賞可能態様として第１の入賞可能態様と、前記第１の入賞可能態様よりも相対的に遊技媒体が入賞しやすい第２の入賞可能態様と、の少なくとも何れかにて変位可能な部材であり、
前記図柄制御手段は、
前記特定遊技状態として前記第１特定遊技状態に制御される場合、該第１特定遊技状態では第１変動パターンを選択可能であり、
前記特定遊技状態として前記第２特定遊技状態に制御される場合、該第２特定遊技状態では第２変動パターンを選択可能であり、
前記特定遊技状態として前記所定の第３特定遊技状態に制御される場合、該所定の第３特定遊技状態では第３変動パターンを選択可能であり、
前記第３変動パターンが選択されているときに、前記図柄遊技が予め定められた回数行われた場合には、前記第３変動パターンとは異なる特殊変動パターンで前記図柄の変動表示を行うことが可能であり、
前記特定の第３特定遊技状態は、前記可動部材を前記第２の入賞可能態様に制御することなく前記第１の入賞可能態様に制御可能な遊技状態である
ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、例えばパチンコ機等の遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来より、所定の条件が成立すると図柄の可変表示が行われ、可変表示結果が「大当り」である場合に、大当り遊技状態に制御される遊技機が知られている。
【０００３】
この種の遊技機として、可変表示結果が「大当り」で、大当り種別が「突確」の大当り種別に基づき確変状態（高確低ベース状態）に制御し、大当り種別が「突然時短」の大当り種別に基づき通常状態（低確低ベース状態）となる遊技機が特許文献１に開示されている。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【文献】特開２０１３－０９４５１１号公報（特に、段落［０２８４］を参照）
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
特許文献１に記載の遊技機によれば、新たなゲームの提供により遊技者の期待感を維持することができるものの、近年、さらに新たなゲーム性が要求されており、ひいてはさらに興趣を高めることができる遊技機の提供が望まれている。
【０００６】
本発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、その目的は、興趣を高めることが可能な遊技機を提供することにある。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
本発明に係る遊技機は、
図柄の変動表示が行われる表示手段（例えば、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図

柄表示部１６４、表示装置７）と、
前記表示手段にて図柄の変動表示が行われる図柄遊技を行うことが可能な図柄制御手段（例えば、メインＣＰＵ、サブＣＰＵ）と、
遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ）と、
所定の入賞口に対して設けられ、遊技媒体が入賞困難な態様から入賞可能な入賞可能態様に変位可能な可動部材（例えば、普電用シャッタ２１４７）と、
を備え、
前記遊技状態制御手段は、通常遊技状態と、該通常遊技状態とは遊技者にとっての有利度合いが異なる特定遊技状態（例えば、時短遊技状態）と、該通常遊技状態よりも遊技者に有利であり遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）と、を含む複数の遊技状態のうちいずれかに制御可能であり、
前記特定遊技状態には、第１特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）と、第２特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）と、第３特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）と、が少なくとも含まれ、
前記遊技状態制御手段は、第１条件（例えば、大当り遊技状態の終了）が成立した場合は前記第１特定遊技状態に制御可能であり、前記第１条件とは異なる第２条件（例えば、特別図柄の可変表示回数が天井値に到達）が成立した場合に前記第２特定遊技状態に制御可能であり、前記第１条件及び前記第２条件の何れとも異なる第３条件（例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であること）が成立した場合に前記第３特定遊技状態に制御可能であり、
前記第３条件は、所定の第３条件と、前記所定の第３条件とは異なる特定の第３条件と、を少なくとも含み、
前記第３特定遊技状態は、前記所定の第３条件（例えば、選択図柄コマンドが「ｚ０」又は「ｚ８」に決定されること）が成立したことに基づいて移行される所定の第３特定遊技状態（例えば、Ｃ１時短遊技状態）と、前記特定の第３条件（例えば、選択図柄コマンドが「ｚ１」又は「ｚ９」に決定されること）が成立したことに基づいて移行される特定の第３特定遊技状態（例えば、Ｃ２時短遊技状態）と、を少なくとも含み、
前記可動部材は、前記入賞可能態様として第１の入賞可能態様（例えば、普通図柄当り時選択図柄コマンド「ｆｚ４」に決定されたときの普通電動役物開放パターン（図３０９参照））と、前記第１の入賞可能態様よりも相対的に遊技媒体が入賞しやすい第２の入賞可能態様（例えば、普通図柄当り時選択図柄コマンド「ｆｚ２」に決定されたときの普通電動役物開放パターン（図３０９参照））と、の少なくとも何れかにて変位可能な部材であり、
前記図柄制御手段は、
前記特定遊技状態として前記第１特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）に制御される場合、該第１特定遊技状態では第１変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＡまたは変動パターンテーブルＡの中から選択された変動パターン）を選択可能であり、
前記特定遊技状態として前記第２特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）に制御される場合、該第２特定遊技状態では第２変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＢ－１または変動パターンテーブルＢ－１の中から選択された変動パターン）を選択可能であり、
前記特定遊技状態として前記第３特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）に制御される場合、該第３特定遊技状態では第３変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＣ－１または変動パターンテーブルＣ－１の中から選択された変動パターン）を選択可能であり、
前記第３変動パターンが選択されているときに、前記図柄遊技が予め定められた回数行われた場合には、前記第３変動パターンとは異なる特殊変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＣ－４）で前記図柄の変動表示を行うことが可能であり、
前記特定の第３特定遊技状態は、前記可動部材を前記第２の入賞可能態様に制御することなく前記第１の入賞可能態様に制御可能な遊技状態である

ことを特徴とする。
【発明の効果】
【００１１】
本発明によれば、興趣を高めることが可能な遊技機を提供することができる。
【図面の簡単な説明】
【００１２】
【図１】第１のパチンコ遊技機を前方向右斜め上から見たときの外観を示す斜視図の一例である。
【図２】第１のパチンコ遊技機を前方向右斜め上から見たときの分解斜視図の一例である。
【図３】第１のパチンコ遊技機を後方向右斜め上から見たときの外観を示す斜視図の一例である。
【図４】第１のパチンコ遊技機の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。
【図５】第１のパチンコ遊技機のＬＥＤユニットを示す正面図の一例である。
【図６】第１のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。
【図７】パチンコ遊技機の遊技フローの一例である。
【図８】遊技状態の遷移を示す遊技状態遷移図の一例である。
【図９】第１のパチンコ遊技機における設定値毎の大当り確率（概算）を示すテーブルの一例である。
【図１０】第１のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図１１】第１のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。
【図１２】（Ａ）第１のパチンコ遊技機における特別図柄停止態様決定テーブルの一例、（Ｂ）第１のパチンコ遊技機における装飾図柄の停止態様の決定にかかわる考え方を示す表の一例である。
【図１３】第１のパチンコ遊技機における当り種類決定テーブルの一例である。
【図１４】図１３に示される当り種類決定テーブルの変形例である。
【図１５】第１のパチンコ遊技機における特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図１６】第１のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図１７】第１のパチンコ遊技機における普通図柄判定テーブルの一例である。
【図１８】第１のパチンコ遊技機における普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。
【図１９】第１のパチンコ遊技機における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図２０】第１のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャート（その１）である。
【図２１】第１のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャート（その２）である。
【図２２】第１のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャート（その３）である。
【図２３】第１のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャート（その４）である。
【図２４】第１のパチンコ遊技機における起動時初期設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５】第１のパチンコ遊技機における電断処理の一例を示すフローチャートである。
【図２６】第１のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図２７】第１のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８】第１のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図２９】第１のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図３０】第１のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャ

ートである。
【図３１】第１のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図３２】第１のパチンコ遊技機における時短管理処理の一例を示すフローチャートである。
【図３３】第１のパチンコ遊技機におけるカウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。
【図３４】第１のパチンコ遊技機における時短カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。
【図３５】第１のパチンコ遊技機における天井カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。
【図３６】第１のパチンコ遊技機におけるカウンタ判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３７】第１のパチンコ遊技機における時短移行判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３８】第１のパチンコ遊技機における時短移行処理の一例を示すフローチャートである。
【図３９】第１のパチンコ遊技機における時短設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図４０】第１のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。
【図４１】第１のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図４２】第１のパチンコ遊技機における大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図４３】第１のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図４４】第１のパチンコ遊技機における外部マスカブル割込処理の一例を示すフローチャートである。
【図４５】第１のパチンコ遊技機におけるシステムタイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。
【図４６】第１のパチンコ遊技機における設定制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図４７】第１のパチンコ遊技機における設定変更処理の一例を示すフローチャートである。
【図４８】第１のパチンコ遊技機における設定確認処理の一例を示すフローチャートである。
【図４９】第１のパチンコ遊技機における第１通常遊技前処理の一例を示すフローチャートである。
【図５０】第１のパチンコ遊技機における第２通常遊技前処理の一例を示すフローチャートである。
【図５１】第１のパチンコ遊技機におけるスイッチ入力検出処理の一例を示すフローチャートである。
【図５２】第１のパチンコ遊技機における始動口入賞検出処理の一例を示すフローチャートである。
【図５３】第１のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。
【図５４】第１のパチンコ遊技機の通常遊技状態におけるサブ変動演出パターン決定テーブルの一例である。
【図５５】第１のパチンコ遊技機における先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号

決定テーブルの一例である。
【図５６】第１のパチンコ遊技機における先読み当り種別演出パターン決定テーブルの一例である。
【図５７】第１のパチンコ遊技機における先読み期待値演出パターン決定テーブル（当り時）の一例である。
【図５８】第１のパチンコ遊技機における先読み期待値演出パターン決定テーブル（ハズレ時）の一例である。
【図５９】第１のパチンコ遊技機における先読み演出パターン決定処理を示すフローチャートの一例である。
【図６０】第１のパチンコ遊技機における先読み演出パターンの一例であって、大当り系先読み演出形態が変化する過程を示す図である。
【図６１】第１のパチンコ遊技機における先読み演出パターンの一例であって、時短当り系先読み演出形態が変化する過程を示す図である。
【図６２】第１のパチンコ遊技機における先読み演出パターンの一例であって、共通当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。
【図６３】第１のパチンコ遊技機における先読み演出パターンの一例であって、専用の共通当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。
【図６４】第１のパチンコ遊技機における先読み演出パターンの一例であって、専用の共通当り系先読み演出形態から時短当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。
【図６５】第１のパチンコ遊技機の機外に出力される信号の出力条件の一例を示す表である。
【図６６】第１のパチンコ遊技機の機外に出力される信号のうち、「賞球情報１」の信号のタイミングチャートの一例である。
【図６７】第１のパチンコ遊技機におけるエラーの概要の一例を示す表である。
【図６８】第１のパチンコ遊技機において、遊技状態に応じて機外に出力される信号の出力条件の一例を示す表である。
【図６９】第２のパチンコ遊技機における遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。
【図７０】第２のパチンコ遊技機における制御回路を示すブロック図の一例である。
【図７１】第２のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図７２】第２のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。
【図７３】第２のパチンコ遊技機における当り種類決定テーブルの一例である。
【図７４】第２のパチンコ遊技機における低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図７５】第２のパチンコ遊技機における高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図７６】第２のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図７７】第２のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。
【図７８】第２のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図７９】第２のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャート（その１）である。
【図８０】第２のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャート（その２）である。
【図８１】第２のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャート（その１）である。

【図８２】第２のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャート（その２）である。
【図８３】第２のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図８４】第２のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。
【図８５】第２のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図８６】第２のパチンコ遊技機における大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図８７】第３のパチンコ遊技機における遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。
【図８８】第３のパチンコ遊技機における制御回路を示すブロック図の一例である。
【図８９】第３のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図９０】第３のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。
【図９１】第３のパチンコ遊技機における当り種類決定テーブルの一例である。
【図９２】第３のパチンコ遊技機における特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図９３】第３のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図９４】第３のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。
【図９５】第３のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図９６】第３のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図９７】第３のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図９８】第３のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図９９】第３のパチンコ遊技機におけるＶ入賞装置開放準備処理の一例を示すフローチャートである。
【図１００】第３のパチンコ遊技機におけるＶ入賞装置開放制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０１】第３のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０２】第３のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０３】第３のパチンコ遊技機における大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０４】拡張例の大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、大入賞口の開放タイミングと特定領域の開放タイミングとの関係を示すタイムチャートの一例であって、（Ａ）特定領域の開放態様が第１開放態様である場合、（Ｂ）特定領域の開放態様が第２開放態様である場合、（Ｃ）特定領域の開放態様が第３開放態様である場合、を示す図である。
【図１０５】拡張例における特別図柄判定テーブルの一例である。
【図１０６】拡張例における大当り種類決定テーブルの一例である。
【図１０７】拡張例の大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、大入賞口の開放タイミングと特定領域の開放タイミングとの関係を示すタイムチャートの他の例であって、（Ａ）特定領域の開放態様が第１開放態様である場合、（Ｂ）特定領域の開放態様が第２開放態様である場合、を示す図である。

【図１０８】第４のパチンコ遊技機における遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。
【図１０９】第４のパチンコ遊技機における制御回路を示すブロック図の一例である。
【図１１０】第４のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図１１１】第４のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。
【図１１２】第４のパチンコ遊技機における当り種類決定テーブルの一例である。
【図１１３】第４のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図１１４】第４のパチンコ遊技機における普通図柄判定テーブルの一例である。
【図１１５】第４のパチンコ遊技機における普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。
【図１１６】第４のパチンコ遊技機における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図１１７】第４のパチンコ遊技機における遊技状態遷移図の一例である。
【図１１８】第４のパチンコ遊技機における先読み演出パターンの一例であって、共通当り先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に保留画像が変化し、その後、大当り系リーチが行われる過程を示す図である。
【図１１９】第４のパチンコ遊技機における当該変動に対応する変動演出パターンが大当り系リーチに発展したことを示す画像である。
【図１２０】第４のパチンコ遊技機における先読み演出パターンの一例であって、共通当り先読み演出形態から時短当り系先読み演出形態に保留画像が変化し、その後、時短当り系演出が行われる過程を示す図である。
【図１２１】第４のパチンコ遊技機における当該変動に対応する変動演出パターンが時短当り系演出に発展したことを示す画像である。
【図１２２】第４のパチンコ遊技機における先読み演出パターンの一例であって、卵が孵化する画像が表示領域の略中央に表示される態様を示す図である。
【図１２３】第５のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図１２４】第５のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。
【図１２５】第５のパチンコ遊技機における大当り種類決定テーブルの一例である。
【図１２６】第５のパチンコ遊技機における特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図１２７】第５のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図１２８】第５のパチンコ遊技機における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図１２９】第５のパチンコ遊技機において、（ａ）は、演出モードの移行遷移を示す図である。（ｂ）は、演出モードの移行条件をまとめた表である。
【図１３０】第５のパチンコ遊技機における第１演出ステージ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。
【図１３１】第５のパチンコ遊技機における擬似３変動主予告内容抽選処理を示すフローチャートである。
【図１３２】第５のパチンコ遊技機における擬似２変動主予告内容抽選処理を示すフローチャートである。
【図１３３】第５のパチンコ遊技機における擬似１変動主予告内容抽選処理を示すフローチャートである。
【図１３４】第５のパチンコ遊技機において、（ａ）は、第１予告演出のフローを示す図である。（ｂ）は、第１予告演出のタイムチャートを示す図である。
【図１３５】第５のパチンコ遊技機における第２予告演出のフローを示す図である。
【図１３６】第５のパチンコ遊技機における第２予告演出のタイムチャートを示す図である。
【図１３７】第５のパチンコ遊技機における第２予告演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。
【図１３８】第５のパチンコ遊技機における第３予告演出のフローを示す図である。

【図１３９】第５のパチンコ遊技機における第３予告演出のタイムチャートを示す図である。
【図１４０】第５のパチンコ遊技機における第３予告演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。
【図１４１】第５のパチンコ遊技機における第４予告演出のフローを示す図である。
【図１４２】第５のパチンコ遊技機における第４予告演出のタイムチャートを示す図である。
【図１４３】第５のパチンコ遊技機における第４予告演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。
【図１４４】第５のパチンコ遊技機におけるアイコン停止後予告の演出内容を示す図である。
【図１４５】第５のパチンコ遊技機におけるアイコン停止後予告と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。
【図１４６】第５のパチンコ遊技機におけるアイコン停止後予告と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。
【図１４７】第５のパチンコ遊技機における第１予告演出の具体的態様を示す図である。
【図１４８】第５のパチンコ遊技機における第１予告演出の具体的態様を示す図である。
【図１４９】第５のパチンコ遊技機における第１予告演出の具体的態様を示す図である。
【図１５０】第５のパチンコ遊技機における第２予告演出の具体的態様を示す図である。
【図１５１】第５のパチンコ遊技機における第２予告演出の具体的態様を示す図である。
【図１５２】第５のパチンコ遊技機における第２予告演出の具体的態様を示す図である。
【図１５３】第５のパチンコ遊技機における第３予告演出の具体的態様を示す図である。
【図１５４】第５のパチンコ遊技機における第３予告演出の具体的態様を示す図である。
【図１５５】第５のパチンコ遊技機における第３予告演出の具体的態様を示す図である。
【図１５６】第５のパチンコ遊技機における第３予告演出の具体的態様を示す図である。
【図１５７】第５のパチンコ遊技機における第４予告演出の具体的態様を示す図である。
【図１５８】第５のパチンコ遊技機における第４予告演出の具体的態様を示す図である。
【図１５９】第５のパチンコ遊技機における第４予告演出の具体的態様を示す図である。
【図１６０】第５のパチンコ遊技機におけるアイコン停止後予告の具体的態様を示す図である。
【図１６１】第５のパチンコ遊技機におけるアイコン停止後予告の具体的態様を示す図である。
【図１６２】第５のパチンコ遊技機におけるアイコンの例について説明するための図である。
【図１６３】第５のパチンコ遊技機の第１演出ステージにおける装飾図柄の変動パターンを示す図である。
【図１６４】第５のパチンコ遊技機の第２演出ステージにおける装飾図柄の変動パターンを示す図である。
【図１６５】第５のパチンコ遊技機の第３演出ステージにおける装飾図柄の変動パターンを示す図である。
【図１６６】第５のパチンコ遊技機における第６予告演出のフローを示す図である。
【図１６７】第５のパチンコ遊技機における第６予告演出のタイムチャートを示す図である。
【図１６８】第５のパチンコ遊技機における第６予告演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。
【図１６９】第５のパチンコ遊技機において、（ａ）は、第７予告演出のフローを示す図である。（ｂ）は、第７予告演出のタイムチャートを示す図である。
【図１７０】第５のパチンコ遊技機において、（ａ）は、ステージチェンジ予告演出のフローを示す図である。（ｂ）は、ステージチェンジ予告演出のタイムチャートを示す図である。（ｃ）は、ステージチェンジが発生する前後におけるキャラランプの状態を示す図

である。
【図１７１】第５のパチンコ遊技機におけるステージチェンジ区間保留球について説明するための図である。
【図１７２】第５のパチンコ遊技機におけるステージチェンジ区間保留球について説明するための図である。
【図１７３】第５のパチンコ遊技機におけるステージチェンジ区間保留球について説明するための図である。
【図１７４】第５のパチンコ遊技機における第１始動口入賞時処理を示すフローチャートである。
【図１７５】第５のパチンコ遊技機におけるステージチェンジ区間判定処理を示すフローチャートである。
【図１７６】第５のパチンコ遊技機における先読み演出について説明するための図である。
【図１７７】第５のパチンコ遊技機における先読み演出について説明するための図である。
【図１７８】第５のパチンコ遊技機における第１特別図柄変動開始時処理を示すフローチャートである。
【図１７９】第５のパチンコ遊技機におけるステージチェンジ発生有無決定処理を示すフローチャートである。
【図１８０】第５のパチンコ遊技機におけるステージカウント処理を示すフローチャートである。
【図１８１】第５のパチンコ遊技機におけるステージチェンジ発生抽選処理を示すフローチャートである。
【図１８２】第５のパチンコ遊技機におけるサブ変動パターン選択テーブルを示す図である。
【図１８３】第５のパチンコ遊技機におけるサブ変動パターン差替テーブルを示す図である。
【図１８４】第５のパチンコ遊技機において、（ａ）は、第１演出ステージにおいて液晶表示装置に表示される画像の一例を示す図である。（ｂ）は、第２演出ステージにおいて液晶表示装置に表示される画像の一例を示す図である。（ｃ）は、第３演出ステージにおいて液晶表示装置に表示される画像の一例を示す図である。
【図１８５】第５のパチンコ遊技機において、（ａ）は、第８予告演出のフローを示す図である。（ｂ）は、第８予告演出のタイムチャートを示す図である。（ｃ）は、第８予告演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。
【図１８６】第５のパチンコ遊技機において、（ａ）は、ロゴランプ予告演出のフローを示す図である。（ｂ）は、ロゴランプ予告演出のタイムチャートを示す図である。（ｃ）は、ロゴランプ予告演出のタイムチャートを示す図である。
【図１８７】第５のパチンコ遊技機における第１演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。
【図１８８】第５のパチンコ遊技機における擬似３用ロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。
【図１８９】第５のパチンコ遊技機における擬似２用ロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。
【図１９０】第５のパチンコ遊技機における擬似１用ロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。
【図１９１】第５のパチンコ遊技機における第２演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。
【図１９２】第５のパチンコ遊技機における第３演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。
【図１９３】第５のパチンコ遊技機における擬似２用ロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。
【図１９４】第５のパチンコ遊技機における擬似１用ロゴランプ予告内容抽選処理を示す

フローチャートである。
【図１９５】第５のパチンコ遊技機の確変モードにおいて液晶表示装置に表示される画像の一例を示す図である。
【図１９６】第５のパチンコ遊技機におけるドラム変動演出決定処理を示すフローチャートである。
【図１９７】第５のパチンコ遊技機におけるドラム変動演出開始時処理を示すフローチャートである。
【図１９８】第５のパチンコ遊技機において、現在行われている普通図柄変動及び保留球に対応する普通図柄変動の変動時間を示す図である。
【図１９９】第５のパチンコ遊技機におけるドラム変動演出の具体的態様を示す図である。
【図２００】第５のパチンコ遊技機におけるドラム変動演出の具体的態様を示す図である。
【図２０１】第５のパチンコ遊技機におけるドラム変動演出の具体的態様を示す図である。
【図２０２】第５のパチンコ遊技機における普通図柄ハズレ長変動残り時間示唆演出の一例を示す図である。
【図２０３】第５のパチンコ遊技機における普通図柄ハズレ長変動残り時間示唆演出の一例を示す図である。
【図２０４】第５のパチンコ遊技機における第１ボーナスモード中大当り時処理を示すフローチャートである。
【図２０５】第５のパチンコ遊技機における第２ボーナスモード終了時処理を示すフローチャートである。
【図２０６】第５のパチンコ遊技機における第１ボーナスモード終了時処理を示すフローチャートである。
【図２０７】第５のパチンコ遊技機における賞球数カウンタ加算処理を示すフローチャートである。
【図２０８】第５のパチンコ遊技機におけるボーナスモード中結果表示処理を示すフローチャートである。
【図２０９】第５のパチンコ遊技機における第２ボーナスモード終了時演出処理を示すフローチャートである。
【図２１０】第５のパチンコ遊技機における第１ボーナスモード中処理を示すフローチャートである。
【図２１１】第５のパチンコ遊技機における第１ボーナスモード中処理（Ｉ）を示すフローチャートである。
【図２１２】第５のパチンコ遊技機における第１ボーナスモード中処理（ＩＩ）を示すフローチャートである。
【図２１３】第５のパチンコ遊技機における第１ボーナスモード中処理（ＩＩＩ）を示すフローチャートである。
【図２１４】第５のパチンコ遊技機における残りＳＴ回数調整処理を示すフローチャートである。
【図２１５】第５のパチンコ遊技機における表示用残りＳＴ回数更新処理を示すフローチャートである。
【図２１６】第５のパチンコ遊技機における確変モード中普図先読み演出処理を示すフローチャートである。
【図２１７】第５のパチンコ遊技機における確変モード中特図先読み演出処理を示すフローチャートである。
【図２１８】第５のパチンコ遊技機において、（ａ）は、第１演出ステージにおいて液晶表示装置に表示される画像の一例を示す図である。（ｂ）は、アイコン停止示唆予告演出のパターンを示す図である。
【図２１９】第５のパチンコ遊技機におけるアイコン停止示唆予告内容抽選処理を示すフローチャートである。
【図２２０】第５のパチンコ遊技機における当該保留変化演出抽選処理を示すフローチャ

ートである。
【図２２１】第５のパチンコ遊技機における当該保留変化演出抽選処理を示すフローチャートである。
【図２２２】第５のパチンコ遊技機の第６特定スーパーリーチにおける演出ブロックの内容を示す図である。
【図２２３】第５のパチンコ遊技機における第６特定スーパーリーチ内容抽選処理を示すフローチャートである。
【図２２４】（ａ）は、第５のパチンコ遊技機における第１演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出のフローを示す図である。（ｂ）は、第５のパチンコ遊技機における第２演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出のフローを示す図である。
【図２２５】第５のパチンコ遊技機における第２演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出の具体的態様を示す図である。
【図２２６】第５のパチンコ遊技機における第２演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出の具体的態様を示す図である。
【図２２７】第５のパチンコ遊技機における第２演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出の具体的態様を示す図である。
【図２２８】第５のパチンコ遊技機において、Ｂ時短遊技状態への移行にかかわる通常パターンでの演出制御を示すタイムチャートであって、（Ａ）第１通常パターンで行われる演出制御の一例を示すタイムチャート、（Ｂ）第２通常パターンで行われる演出制御の一例を示すタイムチャート、である。
【図２２９】第５のパチンコ遊技機において、表示装置の表示領域に表示される第１通常パターンの表示演出の一例である。
【図２３０】第５のパチンコ遊技機において、Ｂ時短遊技状態への移行にかかわるイレギュラーパターンでの演出制御を示すタイムチャートであって、（Ａ）第１イレギュラーパターンで行われる演出制御の一例を示すタイムチャート、（Ｂ）第２イレギュラーパターンで行われる演出制御の一例を示すタイムチャート、（Ｃ）第３イレギュラーパターンで行われる演出制御の一例を示すタイムチャート、である。
【図２３１】図１２８に示される普通図柄の変動パターンテーブルの変形例である。
【図２３２】第６のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。
【図２３３】第６のパチンコ遊技機が備える遊技球振分装置を前方向右斜め上から見たときの外観斜視図の一例である。
【図２３４】第６のパチンコ遊技機が備える遊技球振分装置を前方向右斜め上から見たときの分解斜視図の一例である。
【図２３５】第６のパチンコ遊技機が備える遊技球振分装置を後方向右斜め上から見たときの外観斜視図の一例である。
【図２３６】第６のパチンコ遊技機の遊技球振分装置が有するベース部材、回転振分機構、クルーン及び案内部材を後方向上から見たときの外観斜視図の一例である。
【図２３７】第６のパチンコ遊技機の遊技球振分装置が有する案内部材及び押さえ部材を前方向左斜め上から見たときの分解斜視図の一例である。
【図２３８】第６のパチンコ遊技機の遊技球振分装置において第２の通路に遊技球が振り分けられる状態を示す図の一例である。
【図２３９】第６のパチンコ遊技機の遊技球振分装置において、第２の通路、第３の通路及び第４の通路に振り分けられた遊技球の流れを示す図の一例である。
【図２４０】第６のパチンコ遊技機の遊技球振分装置において、第１の通路に遊技球が振り分けられる状態を示す図の一例である。
【図２４１】第６のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。
【図２４２】第６のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図２４３】第６のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。
【図２４４】第６のパチンコ遊技機における当り種類決定テーブルの一例である。

【図２４５】第６のパチンコ遊技機における低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図２４６】第６のパチンコ遊技機における高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図２４７】第６のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図２４８】第６のパチンコ遊技機における普通図柄判定テーブルの一例である。
【図２４９】第６のパチンコ遊技機における普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。
【図２５０】第６のパチンコ遊技機における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図２５１】第６のパチンコ遊技機におけるカウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５２】第６のパチンコ遊技機におけるカウンタ判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５３】第６のパチンコ遊技機における時短移行判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５４】第６のパチンコ遊技機における時短移行処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５５】第６のパチンコ遊技機における時短設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５６】第６のパチンコ遊技機における時短普図判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５７】第６のパチンコ遊技機における時短普図管理処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５８】第６のパチンコ遊技機における時短普図カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５９】第６のパチンコ遊技機における時短普図カウンタ判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２６０】第６のパチンコ遊技機における遊技モード遷移の一例を示す図である。
【図２６１】第６のパチンコ遊技機において、第１大当りモードおよび第２大当りモードを除く遊技モード毎の各種確率の一例を示す表である。
【図２６２】第７のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図２６３】第７のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。
【図２６４】第７のパチンコ遊技機における大当り種類決定テーブルの一例である。
【図２６５】第７のパチンコ遊技機におけるＡ時短終了条件決定テーブルの一例である。
【図２６６】第７のパチンコ遊技機における低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図２６７】第７のパチンコ遊技機における高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図２６８】第７のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図２６９】第７のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２７０】第７のパチンコ遊技機における役物開放当り時フラグ処理の一例を示すフローチャートである。
【図２７１】第７のパチンコ遊技機におけるＶ入賞装置開放制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図２７２】第７のパチンコ遊技機において、大当りまたは役物開放当りが特別図柄表示部に導出された場合の遊技状態の遷移の一例を示すタイムチャートであって、（Ａ）Ａ２時短遊技状態において役物開放当りが導出された場合の遊技状態の遷移を示すタイムチャート、（Ｂ）Ａ１時短遊技状態において役物開放当りが導出された場合の遊技状態の遷移

を示すタイムチャート、である。
【図２７３】第７のパチンコ遊技機における演出モードと遊技状態との関係性の一例を示す表である。
【図２７４】第７のパチンコ遊技機における演出モードの遷移の一例を示す図である。
【図２７５】第７のパチンコ遊技機における演出モードの遷移の一例を示す図である。
【図２７６】第７のパチンコ遊技機の第１変形例にかかるパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。
【図２７７】第７のパチンコ遊技機の第１変形例にかかるパチンコ遊技機における大当り種類決定テーブルの一例である。
【図２７８】第７のパチンコ遊技機の第１変形例にかかるパチンコ遊技機におけるＡ時短終了条件決定テーブルの一例である。
【図２７９】特別図柄の当り判定処理の結果に応じて制御される遊技状態の遷移の一例を示すタイムチャートであって、（Ａ）時短リミット機能が作動する場合の例を示すタイムチャート、（Ｂ）リミット数がリセットされる場合の例を示すタイムチャート、（Ｃ）リミット数のリセットチャンスを逸する場合の例を示すタイムチャートである。
【図２８０】第７のパチンコ遊技機の第２変形例にかかるパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。
【図２８１】第７のパチンコ遊技機の第２変形例にかかるパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図２８２】第７のパチンコ遊技機の第２変形例にかかるパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。
【図２８３】第７のパチンコ遊技機の第２変形例にかかるパチンコ遊技機における変動パターン選択状態移行条件決定テーブルの一例である。
【図２８４】第７のパチンコ遊技機の第２変形例にかかるパチンコ遊技機における変動パターン選択状態１において参照される特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図２８５】第７のパチンコ遊技機の第２変形例にかかるパチンコ遊技機における変動パターン選択状態２において参照される特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図２８６】第７のパチンコ遊技機の第２変形例にかかるパチンコ遊技機における変動パターン選択状態３において参照される特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図２８７】第７のパチンコ遊技機の第２変形例にかかるパチンコ遊技機における変動パターン選択状態遷移の一例を示す図である。
【図２８８】第８のパチンコ遊技機の第１実施例の特別図柄判定テーブルの一例である。
【図２８９】第８のパチンコ遊技機の第１実施例の通常遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。
【図２９０】第８のパチンコ遊技機の第１実施例のＡ時短遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。
【図２９１】第８のパチンコ遊技機の第１実施例のＢ時短遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。
【図２９２】第８のパチンコ遊技機の第１実施例のＣ１時短遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。
【図２９３】第８のパチンコ遊技機の第１実施例のＣ２時短遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。
【図２９４】第８のパチンコ遊技機の第１実施例のＣ３時短遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。
【図２９５】第８のパチンコ遊技機の第１実施例のＣ４時短遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。
【図２９６】第８のパチンコ遊技機の第１実施例において、通常遊技状態またはＡ時短遊技状態において参照される特別図柄の変動パターンテーブルＡの一例である。
【図２９７】第８のパチンコ遊技機の第１実施例において、Ｂ時短遊技状態において参照される変動パターンテーブルＢ－１の一例である。

【図２９８】第８のパチンコ遊技機の第１実施例において、Ｂ時短遊技状態において参照される変動パターンテーブルＢ－２の一例である。
【図２９９】第８のパチンコ遊技機の第１実施例において、Ｂ時短遊技状態において参照される変動パターンテーブルＢ－３の一例である。
【図３００】第８のパチンコ遊技機の第１実施例において、Ｃ２時短遊技状態またはＣ３時短遊技状態において参照される変動パターンテーブルＣ－１の一例である。
【図３０１】第８のパチンコ遊技機の第１実施例において、Ｃ２時短遊技状態またはＣ３時短遊技状態において参照される変動パターンテーブルＣ－２の一例である。
【図３０２】第８のパチンコ遊技機の第１実施例において、Ｃ１時短遊技状態において参照される変動パターンテーブルＣ－３の一例である。
【図３０３】第８のパチンコ遊技機の第１実施例において、Ｃ１時短遊技状態において参照される変動パターンテーブルＣ－４の一例である。
【図３０４】第８のパチンコ遊技機の第１実施例において、高確遊技状態において参照される変動パターンテーブルＤ－１の一例である。
【図３０５】第８のパチンコ遊技機の第１実施例において、高確遊技状態において参照される変動パターンテーブルＤ－２の一例である。
【図３０６】第８のパチンコ遊技機の第１実施例において、変動パターンテーブルの選択条件の一例を示す表である。
【図３０７】第８のパチンコ遊技機の第１実施例の普通図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図３０８】第８のパチンコ遊技機の第１実施例の普通図柄判定テーブルの一例である。
【図３０９】第８のパチンコ遊技機の第１実施例の普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。
【図３１０】第８のパチンコ遊技機の第１実施例における時短カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。
【図３１１】第８のパチンコ遊技機の第１実施例において、時短設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３１２】第８のパチンコ遊技機の第１実施例において、遊技の流れを示すタイムチャートの一例である。
【図３１３】第８のパチンコ遊技機の第２実施例の特別図柄判定テーブルの一例である。
【図３１４】第８のパチンコ遊技機の第２実施例の通常遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。
【図３１５】第８のパチンコ遊技機の第２実施例のＡ時短遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。
【図３１６】第８のパチンコ遊技機の第２実施例のＢ時短遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。
【図３１７】第８のパチンコ遊技機の第２実施例のＣ３時短遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。
【図３１８】第８のパチンコ遊技機の第２実施例のＣ４時短遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。
【図３１９】第８のパチンコ遊技機の第２実施例のＣ５時短遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。
【図３２０】第８のパチンコ遊技機の第２実施例の普通図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図３２１】第８のパチンコ遊技機の第２実施例の普通図柄判定テーブルの一例である。
【図３２２】第８のパチンコ遊技機の第２実施例の普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。
【図３２３】第８のパチンコ遊技機の第２実施例において、時短カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。
【図３２４】第８のパチンコ遊技機の第２実施例において、重複時短カウンタ更新処理の

一例を示すフローチャートである。
【図３２５】第８のパチンコ遊技機の第２実施例において、時短カウンタ判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３２６】第８のパチンコ遊技機の第２実施例において、時短移行処理の一例を示すフローチャートである。
【図３２７】第８のパチンコ遊技機の第２実施例において、時短設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３２８】第８のパチンコ遊技機の第２実施例において、重複時短カウンタ設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３２９】第８のパチンコ遊技機の第２実施例において、重複時短カウンタシフト処理の一例を示すフローチャートである。
【図３３０】第８のパチンコ遊技機の第２実施例において、重複時短設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３３１】第８のパチンコ遊技機の第２実施例において、遊技の流れを示すタイムチャートの一例である。
【図３３２】各遊技状態においてＣ時短当りに当選した場合または天井カウンタの値が天井値に到達した場合の処理をまとめた表の一例である。
【発明を実施するための形態】
【００１３】
本発明の実施形態にかかる遊技機の一例として、第１のパチンコ遊技機、第２のパチンコ遊技機、および第３のパチンコ遊技機を例に挙げて説明する。
【００１４】
なお、この明細書において、特に断りがない限り、パチンコ遊技機の正面側を前方向、パチンコ遊技機の背面側を後方向、パチンコ遊技機を前方から見たときの左側を左方向、パチンコ遊技機を前方から見たときの右側を右方向、パチンコ遊技機の上側を上方向、パチンコ遊技機の下側を下方向、パチンコ遊技機を前方から見たときの時計回りの方向を右回り方向、その逆に反時計回りの方向を左回り方向として定義する。
【００１５】
第１のパチンコ遊技機および第２のパチンコ遊技機は、いずれも、デジパチと称される所謂１種タイプのパチンコ遊技機である。このうち、第１のパチンコ遊技機は、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示されることがなくいずれか一方のみが可変表示されるパチンコ遊技機である。これに対し、第２のパチンコ遊技機は、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示可能なパチンコ遊技機である。
【００１６】
また、第３のパチンコ遊技機は、デジパチと称される所謂１種タイプの遊技機と羽根モノと称される２種タイプの遊技機とを混合した１種２種混合機と称されるパチンコ遊技機である。この明細書で説明する第３のパチンコ遊技機も、第１特別図柄および第２特別図柄を有するが、この明細書では、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示されることがなくいずれか一方のみが可変表示されるものを例に挙げて説明する。ただし、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示可能な１種２種混合機のパチンコ遊技機を排除する趣旨ではない。
【００１７】
なお、この明細書において、単に「特別図柄」と称するときは、とくに言及しない限り、第１特別図柄および第２特別図柄の両方を意味するものとする。
【００１８】
また、本明細書でいう「可変表示」とは、例えば、図柄が変動して表示される「変動表示」、および、図柄が停止して表示される「停止表示」等の両方を含む概念であり、変動表示の開始から停止表示されるまでの動作を１回の「可変表示」と称する。変動表示している図柄が停止表示（以下、「導出」とも称する）されると、後述する特別図柄の当り判定処理（以下、「特別図柄抽選」もと称する）の結果や普通図柄の当り判定処理（以下、

「普通図柄抽選」とも称する）の結果が確定する。なお、図柄が見掛け上は停止しているように見えるものの、特別図柄の当り判定処理や普通図柄の当り判定処理の結果が確定しない態様（例えば仮停止した態様）で図柄が表示される場合もあるが、このような態様は上記の変動表示に含まれる。なお、図柄が例えば仮停止した場合であっても、この時点では特別図柄の当り判定処理や普通図柄の当り判定処理の結果が確定していないため、再び図柄を変動表示させることができる。

【００１９】

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

【００２０】

［１．第１のパチンコ遊技機］

先ず、第１のパチンコ遊技機について説明する。

【００２１】

第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示されることがなくいずれか一方のみが可変表示されるパチンコ遊技機としては、第１特別図柄の可変表示および第２特別図柄の可変表示が保留されている場合に、例えば第１特別図柄の始動条件よりも第２特別図柄の始動条件が優先して成立するパチンコ遊技機（以下、「優先変動機」と称する）と、第１始動口および第２始動口を含めて入賞順に始動条件が成立するパチンコ遊技機（以下、「順次変動機」と称する）とがある。

【００２２】

優先変動機では、第１特別図柄の始動条件は、第１特別図柄および第２特別図柄のいずれもが可変表示中でないこと、大当り遊技状態等でないこと、第２特別図柄の可変表示が保留されていないこと、並びに、第１特別図柄の可変表示が保留されていること等、一定の要件を全て満たす場合に成立する。また、優先変動機において、第２特別図柄の始動条件は、第１特別図柄および第２特別図柄のいずれもが可変表示中でないこと、大当り遊技状態等でないこと、並びに、第２特別図柄の可変表示が保留されていること等、一定の要件を全て満たす場合に成立する。

【００２３】

また、順次変動機では、第１特別図柄の始動条件は、第１特別図柄および第２特別図柄のいずれもが可変表示中でないこと、大当り遊技状態等でないこと、第１特別図柄の可変表示が保留されていること、並びに、最先の保留が第１特別図柄の可変表示の保留であること、を少なくとも全て満たす場合に成立する。また、順次変動機において、第２特別図柄の始動条件は、第１特別図柄および第２特別図柄のいずれもが可変表示中でないこと、大当り遊技状態等でないこと、第２特別図柄の可変表示が保留されていること、並びに、最先の保留が第２特別図柄の可変表示の保留であること、を少なくとも全て満たす場合に成立する。

【００２４】

以下では、優先変動機を例に挙げて説明する。

【００２５】

［１－１．外観構成］

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

【００２６】

［１－１－１．基本構成］

図１～図３に示されるように、第１のパチンコ遊技機は、外枠２、ベースドア３、ガラスドア４、皿ユニット５、発射装置６、表示装置７（図２参照）、払出ユニット８（図２

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

【００２７】

（外枠）

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

【００２８】

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

【００２９】

（ベースドア）

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

【００３０】

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

【００３１】

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

【００３２】

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

【００３３】

（ガラスドア）

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

【００３４】

なお、保護ガラス４３は、複数枚（例えば２枚）のガラスを互いに間隙を有して取り付けるものであってもよいし、互いに間隙を有するように複数枚のガラスがユニット化されたものであってもよい。さらには、ユニット化されたものである場合、ガラスとガラスとの間に例えば導光板が備えられたものであってもよい。上記の保護ガラス４３は、ガラス製に限られず、例えば透明樹脂製であってもよい。

【００３５】

また、ガラスドア４の下部には、遊技情報提供サービス（例えば、「ユニメモ（登録商標）」）の提供を受けるために例えば遊技者が操作することが可能な操作部６６が設けられる。この操作部６６は、遊技場の管理者等がホールメニュー画面上で操作することが可能な操作部として機能させることもできる。

【００３６】

また、ガラスドア４の上部には、上述したスピーカ３２の前方に配置されるスピーカカバー４５が設けられている。さらに、ガラスドア４の開口４１の周縁部には、発光演出等に用いられる多数のＬＥＤ群４６が配置されており、これらのＬＥＤ群４６の前方にはＬＥＤカバーが設けられている。図１および図２において図示される符号４６は、厳密にいえばＬＥＤカバーであるが、便宜上、ＬＥＤ群４６として説明する。ＬＥＤ群４６は、例えば、光での告知や、さまざまなバリエーションで発光演出等を行う演出用の発光手段であるが、このような発光演出等を実行できればＬＥＤに限られず、例えば液晶やランプ等であってもよい。

【００３７】

（皿ユニット）

皿ユニット５は、上皿５１と下皿５２とをユニット化したものである。皿ユニット５は、ベースドア３の前下部であって、ガラスドア４の下方に配置される。この皿ユニット５は、例えば球詰まり等の発生時に遊技場の店員等が球詰まりを解消できるように、上述したとおり、ベースドア３に対して回動させて開閉できるように構成されている。なお、皿ユニット５は、必ずしも上皿５１と下皿５２とをそれぞれ設ける必要はなく、一体皿として構成してもよい。

【００３８】

上皿５１は、遊技球を貯留可能に設けられており、上皿５１に貯留された遊技球は、発射装置６から遊技領域１０５（後述の図４参照）に向けて発射される。上皿５１には、払出口５３および演出ボタン５４等が設けられる。貸し出される遊技球や賞球として払い出される遊技球は、払出口５３から上皿５１に払い出される。演出ボタン５４は、所謂「ＣＨＡＮＣＥボタン」や、「プッシュボタン」等と呼ばれるものである。演出ボタン５４は、遊技者によって操作される操作機能の他、所定の演出機能を有してもよい。所定の演出機能としては、例えば特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて振動したり上方に突出するような機能が相当する。また、上記操作部６６の機能を兼用するようにしてもよい。

【００３９】

下皿５２は、主として上皿５１から溢れた遊技球を貯留するためのものである。下皿５２には上皿５１と連通する払出口５５が設けられており、上皿５１から溢れた遊技球は払出口５５から下皿５２に払い出される。

【００４０】

下皿５２の底面には、遊技者の操作によって開閉させることが可能な開口部（参照符号なし）が形成されている。下皿５２の底面に形成された開口部を開状態にすると、下皿５２に貯留されている遊技球を、下皿５２の下方に載置された球箱に移すことができる。なお、所謂各台計数システムが各台に設けられている場合、球箱を必要としないだけでなく、各台計数システムで計数された遊技球を貯球し、貯球された遊技球を再び遊技に供することもできる。

【００４１】

（発射装置）

発射装置６は、上皿５１に貯留された遊技球を、遊技領域１０５（後述の図４参照）に

向けて発射するためのものである。発射装置６は、ベースドア３の前右下部であって、皿ユニット５の右下方に配置される。発射装置６は、パネル体６１、駆動装置（不図示）および発射ハンドル６２を備える。

【００４２】

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

【００４３】

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

【００４４】

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

【００４５】

（表示装置）

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

【００４６】

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

【００４７】

（払出ユニット）

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

【００４８】

（基板ユニット）

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

【００４９】

具体的には、図３に示されるように、主制御回路２００（後述の図６参照）が実装された主制御基板９１、サブ制御回路３００（後述の図６参照）が実装されたサブ制御基板９２、遊技球の払出・発射を制御する払出・発射制御回路４００（後述の図６参照）が実装された払出・発射制御基板９３、および、電源を供給する電源供給回路４５０（後述の図６参照）が実装された電源供給基板等が基板ユニット９に設けられている。

【００５０】

なお、図３では、便宜上、主制御基板９１、サブ制御基板９２、払出・発射制御基板９３および電源供給基板９４を参照符号として示しているが、これらの基板は、全て、基板ケースに収容されている。

【００５１】

また、本実施例では、サブ制御基板９２を、ワンボード基板（１つの基板に１つの制御ＬＳＩまたは複数のＬＳＩが設けられた基板）として構成する。ただし、これに限られず、例えば、後述する表示制御回路３０４、音声制御回路３０５、ＬＥＤ制御回路３０６および役物制御回路３０７（いずれも後述の図６参照）等の全部または一部を別個の基板とすることで、サブ制御基板９２を複数の基板で構成してもよい。

【００５２】

［１－１－２．遊技盤ユニット］

図４は、第１のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット１０の外観を示す正面図の一例である。遊技盤ユニット１０の前側面には、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域１０５が形成される。

【００５３】

図４に示されるように、遊技盤ユニット１０は、主として、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域１０５が形成される遊技パネル１００と、ガイドレール１１０と、遊技領域１０５の略中央部に配置されるセンター役物１１５と、第１始動口１２０と、一般入賞口１２２と、通過ゲートユニット１２５と、特別電動役物ユニット１３０と、第２始動口１４０と、普通電動役物ユニット１４５と、ＬＥＤユニット１６０と、アウト口１７８と、遊技盤ユニット１０の後方に配置される裏ユニット（図示せず）とを備える。なお、上述したとおり、ＬＥＤユニット１６０については後述する。

【００５４】

（遊技パネル）

遊技パネル１００には、表示装置７の表示領域が臨む位置に開口（参照符号なし）が形成されている。また、遊技パネル１００の前面には、ガイドレール１１０が設けられるとともに遊技釘（参照符号なし）等が植設されている。発射装置６（図１、図２参照）から発射された遊技球は、ガイドレール１１０から遊技領域１０５に向けて飛び出し、遊技釘等と衝突して進行方向を変えながら遊技領域１０５の下方に向けて流下する。

【００５５】

また、遊技パネル１００の後方には、演出効果を高めるために装飾体が設けられた裏ユニット（図示せず）が配置されている。遊技パネル１００は、裏ユニットに設けられた装飾体を正面視で視認できるように透明樹脂で構成されている。この場合、遊技パネル１００の全部が透明部材で構成されていてもよいし、例えば、裏ユニットに設けられた装飾体を正面視で視認できる部位のみが透明部材で構成されていてもよい。また、遊技パネル１００を、透明部分を有さない部材（例えば木製）で構成し、一部に透明部材を設けて演出効果を高めるようにしてもよい。

【００５６】

なお、本実施例では、裏ユニットを正面視で視認できるように遊技パネル１００が透明樹脂で構成されているが、遊技パネル１００の全部を透明としてもよいし、一部のみを透明としてもよい。

【００５７】

（ガイドレール）

ガイドレール１１０は、円弧状の外レールおよび内レール（いずれも参照符号なし）に

より構成される。遊技領域１０５は、ガイドレール１１０によって区画（画定）される。外レールおよび内レールは、発射装置６（後述の図６参照）から発射された遊技球を遊技領域１０５の上部に案内する機能を有する。

【００５８】

（センター役物）

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

【００５９】

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

【００６０】

発射装置６によって遊技領域１０５に向けて発射された遊技球は、左側領域１０６または右側領域１０７を流下する。左側領域１０６または右側領域１０７を流下する遊技球は、遊技パネル１００に植設された遊技釘等との衝突により、進行方向を変えながら下方へ向けて流下する。発射ハンドル６２（図１、図２参照）の操作量が小さい場合、発射された遊技球は左側領域１０６を流下する。一方、発射ハンドル６２（図１参照）の操作量が大きい場合、発射された遊技球は右側領域１０７を流下する。

【００６１】

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

【００６２】

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

【００６３】

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

【００６４】

（第１始動口）

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

【００６５】

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

【００６６】

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

【００６７】

（一般入賞口）

一般入賞口１２２は、表示装置７の表示領域の左下方に複数配置されており、左打ちされた遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。複数の一般入賞口１２２のうちいずれかに遊技球が入賞すると、一般入賞口スイッチ１２３（後述の図６参照）により検出される。

【００６８】

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

【００６９】

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

【００７０】

（通過ゲートユニット）

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

【００７１】

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

【００７２】

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

【００７３】

（特別電動役物ユニット）
特別電動役物ユニット１３０は、大入賞口１３１と、大入賞口１３１への遊技球の入賞（通過）を検出するカウントスイッチ１３２（後述の図６参照）と、特別電動役物１３３とを一体化したユニット体である。特別電動役物ユニット１３０は、右側領域１０７において、通過ゲートユニット１２５よりも下方に配置されている。
【００７４】
大入賞口１３１は、右打ちされた遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。ただし、これに限定されるものではなく、上記の大入賞口１３１に代えてまたは加えて、左打ちされた遊技球が入賞可能な大入賞口を配置したり、センター役物１１５の上部において遊技球が入賞可能な大入賞口を配置するようにしてもよい。
【００７５】
また、大入賞口１３１は、遊技者に有利な遊技状態である大当り遊技状態に制御されているときに所定個数（例えば１０個）の遊技球が入賞（通過）可能となるように開放される入賞口である。カウントスイッチ１３２（後述の図６参照）により大入賞口１３１への遊技球の入賞が検出されると、例えば１０個の賞球が払い出される。ただし、大入賞口１３１への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は１０個に限られない。
【００７６】
特別電動役物１３３は、前後方向に進退可能な特電用シャッタ１３４と、この特電用シャッタ１３４を作動させる特電用ソレノイド１３５（後述の図６参照）とを備える。特別電動役物１３３すなわち特電用シャッタ１３４は、大入賞口１３１への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、大入賞口１３１への遊技球の入賞（通過）が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成される。なお、大当り遊技状態では、上記の閉鎖状態から開放状態への状態移行が所定のラウンド数にわたって行われる。すなわち、大当り遊技状態は、大入賞口１３１が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技を複数ラウンドにわたって行うことにより、多量の遊技球を賞球として払い出すことを可能にした遊技状態である。
【００７７】
（第２始動口）
第２始動口１４０は、左側領域１０６（より詳しくは第１始動口１２０の左側下方）に配置されている。ただし、第２始動口１４０は、左打ちされた遊技球の入賞が例えば遊技釘等によって困難または不可能となっており、右打された遊技球が入賞可能となるように第２始動口１４０の近傍まで誘導されるように構成されている。ただし、第２始動口１４０をこのような構成とすることは必須ではなく、例えば右側領域１０７に設けてもよい。また、第２始動口１４０は、左打ちされた遊技球が入賞可能となるように構成されていてもよい。
【００７８】
第２始動口スイッチ１４１（後述の図６参照）により第２始動口１４０への遊技球の入賞（通過）が検出されると、第２特別図柄にかかる各種データ（例えば、第２特別図柄当り判定用乱数値、第２特別図柄の図柄乱数値、第２特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、第２特別図柄の演出選択用乱数値等の各種乱数値等）が抽出され、抽出された各種データは所定数（例えば最大４個）まで記憶される。記憶された各種データは、第２特別図柄の始動条件（この明細書において「第２特別図柄の変動開始条件」とも称する）が成立すると、第２特別図柄の当り判定処理に供される。第２始動口１４０に遊技球が入賞すると例えば３個の賞球が払い出される。ただし、第２始動口１４０への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数はこれに限られない。
【００７９】
（普通電動役物ユニット）
普通電動役物ユニット１４５は、左側領域１０６（より詳しくは第１始動口１２０の左側下方）に配置されており、遊技球が入賞（通過）することによって所定数の遊技球が賞

球として払い出される入賞口と、この入賞口への遊技球の入賞を検出するスイッチと、普通電動役物１４６とを一体化したユニット体である。本実施例では、上記の入賞口を第２始動口１４０とし、上記のスイッチを第２始動口スイッチ１４１としている。

【００８０】

普通電動役物１４６は、所謂電チューと呼ばれる例えば羽根部材からなる普電用可動部材１４７と、この普電用可動部材１４７を作動させる普電用ソレノイド１４８（後述の図６参照）とを備える。普通電動役物１４６すなわち普電用可動部材１４７は、第２始動口１４０への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、第２始動口１４０への遊技球の入賞が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成される。なお、普電用可動部材１４７は、羽根型、扉型、突出板型等を含む。

【００８１】

（アウト口）

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

【００８２】

（裏ユニット）

裏ユニット（不図示）は、遊技盤ユニット１０を装飾するものであって、透過性のある遊技パネル１００の後方側に設けられる。この裏ユニットは、サブ制御回路３００によって制御される可動役物等の演出用役物群５８（後述の図６参照）を備える。演出用役物群５８は、例えば表示装置７の表示領域の周囲に配置される。これらの演出用役物群５８のうち少なくとも一以上の役物または役物を構成する演出用役物構成部材は、特別図柄の当り判定処理の結果にもとづいて動作可能な演出用役物として機能する。

【００８３】

［１－１－３．ＬＥＤユニット］

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

【００８４】

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

【００８５】

図５に示されるように、ＬＥＤユニット１６０は、普通図柄表示部１６１、普通図柄用保留表示部１６２、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４、第１特別図柄用保留表示部１６５、第２特別図柄用保留表示部１６６、確変報知用表示部１６７、および時短報知用表示部１６８を備える。

【００８６】

（普通図柄表示部）

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

【００８７】

普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りである場合、普通図柄表示ＬＥＤ１６１

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

【００８８】

（普通図柄用保留表示部）

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

【００８９】

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

【００９０】

（特別図柄表示部）

特別図柄表示部は、特別図柄の当り判定処理の結果を表示するものであって、第１特別図柄表示部１６３および第２特別図柄表示部１６４を備える。第１特別図柄表示部１６３は、例えば、８個のＬＥＤ１６３ａ～１６３ｈからなる第１特別図柄表示ＬＥＤ群を備える。同様に、第２特別図柄表示部１６４も、例えば８個のＬＥＤ１６４ａ～１６４ｈからなる第２特別図柄表示ＬＥＤ群を備える。

【００９１】

第１特別図柄の可変表示を開始するための条件（以下、「第１特別図柄の始動条件」と称する）が成立すると、第１特別図柄表示部１６３を構成する８個のＬＥＤ１６３ａ～１６３ｈの全部または一部が交互または相互に点灯・消灯を繰り返す第１特別図柄の可変表示が開始される。第１特別図柄の可変表示が開始されてから所定時間が経過すると、第１特別図柄の可変表示が停止し、第１特別図柄の当り判定処理の結果が導出される。

【００９２】

第１特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、第１特別図柄表示部１６３を構成する８個のＬＥＤ１６３ａ～１６３ｈの点灯・消灯の組み合わせが特定の停止表示態様となる。そして、第１特別図柄表示部１６３が特定の停止表示態様で停止表示されると、大当り遊技状態への移行が決定する。

【００９３】

第２特別図柄の可変表示を開始するための条件（以下、「第２特別図柄の始動条件」と称する）が成立すると、第２特別図柄表示部１６４を構成する８個のＬＥＤ１６４ａ～１

６４ｈの全部または一部が交互または相互に点灯・消灯を繰り返す第２特別図柄の可変表示が開始される。第２特別図柄の可変表示が開始されてから所定時間が経過すると、第２特別図柄の可変表示が停止し、第２特別図柄の当り判定処理の結果が導出される。

【００９４】

第２特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、第２特別図柄表示部１６４を構成する８個のＬＥＤ１６４ａ～１６４ｈの点灯・消灯の組み合わせが特定の停止表示態様となる。そして、第２特別図柄表示部１６４が特定の停止表示態様で停止表示されると、大当り遊技状態への移行が決定する。

【００９５】

（特別図柄用保留表示部）

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

【００９６】

第１特別図柄用保留表示部１６５は、第１特別図柄の可変表示が保留されている場合、第１特別図柄の保留数を表示するものであって、第１特別図柄用保留表示ＬＥＤ１６５ａ，１６５ｂを備える。「第１特別図柄の可変表示が保留されている」とは、第１始動口１２０への遊技球の入賞（通過）が検出されて第１特別図柄の始動情報が抽出されてから、第１特別図柄の始動条件が成立するまでの状態をいう。

【００９７】

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

【００９８】

第２特別図柄用保留表示部１６６は、第２特別図柄の可変表示が保留されている場合、第２特別図柄の保留数を表示するものであって、第２特別図柄用保留表示ＬＥＤ１６６ａ，１６６ｂを備える。「第２特別図柄の可変表示が保留されている」とは、第２始動口１４０への遊技球の入賞（通過）が検出されて第２特別図柄の始動情報が抽出されてから、第２特別図柄の始動条件が成立するまでの状態をいう。

【００９９】

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

【０１００】

（確変報知用表示部）

確変報知用表示部１６７は、後述の確変制御の実行中に点灯させることが可能であって、例えばＬＥＤまたはランプで構成されている。

【０１０１】

確変報知用表示部１６７は、確変制御の実行中に点灯させるようにしてもよいが、例えば、確変制御の実行中であることを外観で把握できないように点灯させないようにすることで、確変制御の実行中であることを秘匿にしてもよい。

【０１０２】

ただし、確変制御の実行中に電源が遮断された際、後述するバックアップコンデンサ２０７の機能により、確変制御の実行中であることを示すデータは消失しない。よって、確変制御の実行中に電源が遮断され、その後電源が投入された場合、確変制御中であることを外観で把握できる態様で、確変報知用表示部１６７が点灯する。

【０１０３】

なお、電源が遮断される前に、確変制御の実行中であるか否かが秘匿にされていた場合であっても、電源が投入された場合には、確変報知用表示部１６７を点灯させることで、確変制御の実行中であることを把握できるように構成されている。

【０１０４】

（時短報知用表示部）

時短報知用表示部１６８は、後述の時短制御の実行中に点灯させることが可能であって、例えばＬＥＤやランプ等で構成されている。

【０１０５】

本実施例において、時短報知用表示部１６８は、例えば、第１時短報知用表示部１６８ａおよび第２時短報知用表示部１６８ｂを有しているが、時短報知用表示部１６８の個数はこれに限られない。

【０１０６】

また、詳細は後述するが、時短遊技状態には、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とが含まれている。そして、例えば、第１時短報知用表示部１６８ａと第２時短報知用表示部１６８ｂとによる点灯または消灯の組合せによって、いずれの時短遊技状態であるかを把握できるように構成されている。

【０１０７】

時短報知用表示部１６８は、実行中の時短制御に応じて第１時短報知用表示部１６８ａまたは／および第２時短報知用表示部１６８ｂを点灯させるようにしてもよいが、例えば、時短制御の実行中であるか否かまたは実行中の時短制御の種類を外観で把握できない態様（例えば、全消灯、全点灯、実行中の時短制御とはかかわりのない態様）で点灯または消灯させることで、時短制御の実行中であることや、実行中の時短制御の種類を外観で把握できないように秘匿にしてもよい。とくに、時短制御の実行中であるか否かについては外観で把握できる可能性があるが、いずれの時短制御が実行されているかについては外観で把握することが困難である場合があるため、実行中の時短制御の種類を秘匿とすることで、興趣を高めることが可能である。

【０１０８】

ただし、時短制御の実行中に電源が遮断された際、後述するバックアップコンデンサ２０７の機能により、時短制御の実行中であることを示すデータのみならず、実行中の時短制御の種類を示すデータについても消失しない。よって、時短制御の実行中に電源が遮断され、その後電源が投入された場合、時短制御中であることや、実行中の時短制御の種類を外観で把握できる態様で、時短報知用表示部１６８が点灯または消灯する。

【０１０９】

なお、電源が遮断される前に、時短制御の実行中であることや、実行中の時短制御の種類を外観で把握できないように秘匿にされていた場合であっても、電源が投入された場合には、時短制御の実行中であることおよび実行中の時短制御の種類を外観で把握できる態様で、時短報知用表示部１６８を点灯または／および消灯させるように構成されている。

【０１１０】

［１－２．電気的構成］
次に、図６を参照して、第１のパチンコ遊技機の制御回路について説明する。図６は、第１のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。
【０１１１】
図６に示されるように、第１のパチンコ遊技機は、主に、遊技の制御を行う主制御回路２００と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路３００と、払出・発射制御回路４００と、電源供給回路４５０と、から構成される。
【０１１２】
［１－２－１．主制御回路］
主制御回路２００は、例えば電源投入時に実行される処理や遊技動作にかかわる処理等を制御するものであって、メインＣＰＵ２０１、メインＲＯＭ２０２（読み出し専用メモリ）、メインＲＡＭ２０３（読み書き可能メモリ）、初期リセット回路２０４およびバックアップコンデンサ２０７等を備えており、主基板ケース（不図示）内に収容されている。
【０１１３】
メインＣＰＵ２０１には、メインＲＯＭ２０２、メインＲＡＭ２０３および初期リセット回路２０４等が接続される。メインＣＰＵ２０１は、動作を監視するＷＤＴ（watchdog timer）や不正を防止するための機能等が内蔵されている。
【０１１４】
メインＲＯＭ２０２には、メインＣＰＵ２０１により第１のパチンコ遊技機の動作を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。メインＣＰＵ２０１は、メインＲＯＭ２０２に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。
【０１１５】
メインＲＡＭ２０３には、遊技の進行に必要な各種データを記憶する記憶領域が設けられている。このメインＲＡＭ２０３は、メインＣＰＵ２０１の一時記憶領域として、種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。なお、本実施例においては、メインＣＰＵ２０１の一時記憶領域としてＲＡＭを用いているが、これに限らず、読み書き可能な記憶媒体であればよい。
【０１１６】
初期リセット回路２０４は、メインＣＰＵ２０１を監視し、必要に応じてリセット信号を出力するものである。
【０１１７】
バックアップコンデンサ２０７は、電断時等に、メインＲＡＭ２０３に格納されているデータが消失しないように一時的に電力を供給する機能を有するものである。
【０１１８】
さらに、主制御回路２００は、各種デバイス等との間で通信可能に接続されるＩ／Ｏポート２０５、および、サブ制御回路３００に対して各種コマンドを出力可能に接続されるコマンド出力ポート２０６等も備える。
【０１１９】
また、主制御回路２００には、各種のデバイスが接続されている。例えば、主制御回路２００には、上述した普通図柄表示部１６１、普通図柄用保留表示部１６２、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４、第１特別図柄用保留表示部１６５、第２特別図柄用保留表示部１６６、確変報知用表示部１６７、時短報知用表示部１６８、普電用ソレノイド１４８、および、特電用ソレノイド１３５等が接続されている。また、主制御回路２００には、これらの他、性能表示モニタ１７０およびエラー報知モニタ１７２等も接続されている。主制御回路２００は、Ｉ／Ｏポート２０５を介して信号を送信することにより、これらのデバイスの動作を制御することができる。
【０１２０】
性能表示モニタ１７０には、メインＣＰＵ２０１の制御により性能表示データや後述する設定値等が表示される。性能表示データは、例えば、所定数（例えば６００００個）の

遊技球の発射に対して大当り遊技状態以外の遊技状態で払い出された遊技球の割合を示すデータであり、ベース値とも呼ばれる。

【０１２１】

エラー報知モニタ１７２には、エラーコードが表示される。また、エラー報知モニタ１７２には、エラーコードの他に、例えば後述する設定機能付きのパチンコ遊技機であれば、設定変更処理中であることを示す設定変更中コード、設定確認処理中であることを示す設定確認中コード等を表示することもできる。なお、設定変更中コードとしては、特別図柄の表示として通常では表示することのない図柄（例えば、設定変更中であることを示す設定変更図柄）を表示するようにしてもよい。

【０１２２】

また、主制御回路２００には、第１始動口スイッチ１２１、第２始動口スイッチ１４１、通過ゲートスイッチ１２７、カウントスイッチ１３２、および、一般入賞口スイッチ１２３等も接続されている。これらのスイッチが検出されると、検出信号がＩ／Ｏポート２０５を介して主制御回路２００に出力される。

【０１２３】

さらに、主制御回路２００には、ホール係員を呼び出す機能や大当り回数を表示する機能等を有する呼出装置（不図示）、ホール全体のパチンコ遊技機を管理するホールコンピュータ１８６にデータ送信する際に用いる外部端子板１８４、後述する設定機能付きのパチンコ遊技機であれば設定値を変更したり確認したりする際に操作される設定キー１７４、メインＲＡＭ２０３に格納されるバックアップデータを遊技場の管理者の操作に応じてクリアすることが可能なバックアップクリアスイッチ１７６等が接続されている。本実施例において、バックアップクリアスイッチ１７６は、後述する設定値を変更する際のスイッチも兼用しているが、これに限られず、設定値を変更するための設定スイッチを設けるようにしてもよい。

【０１２４】

また、設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６は、遊技場の管理者以外の第三者（例えば遊技者）が容易に触ることができないように、所定のケース内に収容されていることが好ましい。「所定のケース内」には、当該ケースを開放しないと設定キー１７４やバックアップクリアスイッチ１７６に接触できない構成のものだけでなく、当該ケースの設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６の対応箇所にのみ切欠きが設けられ、遊技場の管理者が管理する鍵を使用して島設備からパチンコ遊技機を回動させて背面を露出させたときに、遊技場の管理者が設定キー１７４または／およびバックアップクリアスイッチ１７６に接触できるように構成されているものも含まれる。

【０１２５】

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

【０１２６】

［１－２－２．サブ制御回路］

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

【０１２７】

プログラムＲＯＭ３０２には、サブＣＰＵ３０１により第１のパチンコ遊技機の遊技演出を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。サブＣＰＵ３０

１は、プログラムＲＯＭ３０２に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。特に、サブＣＰＵ３０１は、主制御回路２００から送信される各種のコマンドに従って、遊技演出にかかる制御を行う。

【０１２８】

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

【０１２９】

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

【０１３０】

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

【０１３１】

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

【０１３２】

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

【０１３３】

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

【０１３４】

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

【０１３５】

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

【０１３６】

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

灯回路は、サブＣＰＵ３０１からの点灯命令に基づいて、役物データＲＯＭに記憶されている複数の点灯パターンから一つの点灯パターンを選択する。そして、選択した点灯パターンを役物データＲＯＭから読み出し、読み出した点灯パターンに対応する点灯制御信号を供給することにより、各役物の点灯動作を制御する。

【０１３７】

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

【０１３８】

［１－２－３．払出・発射制御回路］

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

【０１３９】

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

【０１４０】

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

【０１４１】

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

【０１４２】

［１－２－４．電源供給回路］

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

【０１４３】

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

【０１４４】

［１－３．遊技フロー］

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

【０１４５】

図７に示されるように、パチンコゲームでは、遊技者等のユーザー操作により遊技球が発射され、その遊技球が各種入賞口（例えば、第１始動口１２０等）に入賞した場合に遊技球の払出制御処理が行われる。パチンコゲームには、特別図柄を用いる特別図柄ゲームと、普通図柄を用いる普通図柄ゲームとが含まれる。特別図柄ゲームとは、例えば、始動口１２０，１４０への遊技球の入賞に基づいて特別図柄の当り判定処理を実行し、大当り

遊技状態に移行させるか否か等を決定するゲームである。また、普通図柄ゲームとは、例えば、通過ゲート１２６への遊技球の通過に基づいて普通図柄の当り判定処理を実行し、普通電動役物１４６を作動させて入賞口（本実施例では第２始動口１４０）を開放状態とするか否か等を決定するゲームである。なお、この明細書において、「特別図柄ゲーム」を「遊技」と称する場合もあるが、「遊技」は広い概念で用いられる用語であり、例えば、普通図柄ゲームや演出ボタン５４等の操作部（例えば図１参照）を使用する演出上のゲーム等も「遊技」に含まれる。

【０１４６】

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

【０１４７】

特別図柄ゲームにおいて大当りを示す停止表示態様が第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４に導出されると、大当り遊技状態に制御される。大当り遊技状態では、特別電動役物１３３の作動によって大入賞口１３１が所定時間（例えば最大３０００ｍｓｅｃ）にわたって開放状態となるラウンド遊技が実行され、大入賞口１３１への入賞可能性が相対的に高められる。

【０１４８】

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

【０１４９】

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

【０１５０】

以下、特別図柄ゲームおよび普通図柄ゲームの遊技フローの概要を説明する。

【０１５１】

［１－３－１．特別図柄ゲーム］

図７に示されるように、特別図柄ゲームには、主として、第１始動口１２０または第２始動口１４０への入賞（通過）があった場合に行われる特別図柄始動入賞処理、および、特別図柄の始動条件が成立したことに基づいて行われる特別図柄制御処理、等が含まれる。

【０１５２】

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

【０１５３】

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

では、特別図柄の図柄決定用カウンタから抽出された図柄決定用乱数値と、特別図柄の当り判定処理の結果とを参照し、停止表示させる特別図柄が決定される。

【０１５４】

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

【０１５５】

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

【０１５６】

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

【０１５７】

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

【０１５８】

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

【０１５９】

一方、大当りでないすなわちハズレである場合、特別図柄ゲームが終了する。なお、第１のパチンコ遊技機では特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれないが、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれるパチンコ遊技機では、小当りに当選すると小当り遊技制御処理が行われる。また、図７には示されていないが、後述する時短当りである場合は、時短遊技状態に移行する。

【０１６０】

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

【０１６１】

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

【０１６２】

また、第１のパチンコ遊技機では、第１特別図柄の始動情報の４個と第２特別図柄の始

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

【０１６３】

また、図７には示されていないが、特別図柄が始動入賞してから特別図柄の始動条件が成立するまでの間に、始動口１２０，１４０への遊技球の入賞（通過）時に抽出された始動情報に基づいて当落（「大当り」当選の有無）や変動パターンを特別図柄の当り判定処理に先だって判定する先読み判定（例えば、後述の図５２のＳ３９６を参照）を行い、この先読み判定の結果に基づいて所定の演出を行う先読み演出機能を備えるようにしてもよい。なお、上記の先読み判定は、始動口１２０，１４０への遊技球の入賞によって抽出された始動情報が保留される前に行ってもよいし、保留された後に行ってもよい。

【０１６４】

［１－３－２．普通図柄ゲーム］

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

【０１６５】

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

【０１６６】

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

【０１６７】

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

【０１６８】

そして、普通図柄の可変表示制御処理および演出制御処理が終了すると、メインＣＰＵ２０１は、「普通図柄当り」を示す普通当り図柄が普通図柄表示部１６１（図５、図６参照）に導出されたか否かを判定する。普通当りを示す停止表示態様が導出されたと判定すると、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄当り遊技制御処理を実行する。この普通図柄当り遊技制御処理では、普通電動役物１４６（図４参照）が作動し、入賞口（例えば、本実施例では例えば第２始動口１４０（図４参照））への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態となる。一方、普通当りを示す停止表示態様が導出されなかったと判定すると、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄当り遊技制御処理を実行せず、普通図柄制御処理を終了する。

【０１６９】

なお、時短制御が実行されない遊技状態（例えば、通常遊技状態）では、普通当りを示す停止表示態様が導出される確率を０にしてもよい。時短制御は、時短制御が実行されていないときと比べて、特別図柄の可変表示時間を短縮させる特図短縮制御、および、普通電動役物１４６を作動させて入賞口（本実施例では例えば第２始動口１４０（図４参照））を開放状態とする頻度を高める電サポ制御、のうち少なくともいずれか一方が行われる

制御が相当する。この時短制御は、特図短縮制御および電サポ制御の両方を行う制御としてもよいし、特図短縮制御および電サポ制御のうちいずれか一方のみを行う制御としてもよい。

【０１７０】

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

【０１７１】

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

【０１７２】

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

【０１７３】

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

【０１７４】

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

【０１７５】

［１－３－３．遊技状態遷移］

図８に示されるように、遊技の状態は、非大当り遊技状態と大当り遊技状態とに大別することができる。非大当り遊技状態では、上述したとおり特別図柄ゲームを実行し、特別図柄の当り判定処理の結果として大当りが導出されると、非大当り遊技状態から大当り遊技状態に移行する。大当り遊技状態では、上述したとおりラウンド遊技が実行され、特別図柄の可変表示は実行されない。ただし、普通図柄の可変表示については、大当り遊技状態であっても実行可能とされている。なお、小当り遊技状態についての説明は省略するものとする。

【０１７６】

非大当り遊技状態は、特別図柄の当り判定処理における大当りの当選確率が相対的に低い低確率状態と、特別図柄の当り判定処理における大当りの当選確率が相対的に高い高確遊技状態と、に大別することができる。

【０１７７】

高確遊技状態には、時短制御が実行される高確時短遊技状態（高確高ベース）が含まれ

る。なお、第１のパチンコ遊技機における高確遊技状態には含まれないが、図８に示されるように、時短制御が実行されない高確非時短遊技状態（高確低ベース状態）が高確遊技状態に含まれる場合もある。

【０１７８】

低確率状態には、時短制御が実行されない通常遊技状態（低確低ベース）と、時短制御が実行される時短遊技状態（低確高ベース）とが含まれる。

【０１７９】

さらに、時短遊技状態には、Ａ時短遊技状態と、Ｂ時短遊技状態と、Ｃ時短遊技状態とが含まれる。

【０１８０】

Ａ時短遊技状態は、特定の大当り遊技状態の終了後に移行可能な時短遊技状態であって、規定回数の特別図柄ゲームが実行されるか、大当り遊技状態に移行されると、Ａ時短遊技状態が終了する。規定回数の特別図柄ゲームが実行されることによってＡ時短遊技状態が終了すると、原則として、通常遊技状態に移行する。

【０１８１】

Ｂ時短遊技状態は、例えば、大当り遊技状態が終了し、非高確遊技状態（すなわち確変フラグがオフである遊技状態）における特別図柄の可変表示が開始されたことや、後述するＲＡＭクリアされたこと等を起点とする特別図柄の可変表示回数（例えば、天井カウンタ）が天井値（例えば、１０００回）に到達すると移行可能な時短遊技状態であって、規定回数の特別図柄ゲームが実行されるか、大当り遊技状態に移行されると、Ｂ時短遊技状態が終了する。規定回数の特別図柄ゲームが実行されることによってＢ時短遊技状態が終了すると、原則として、通常遊技状態に移行する。

【０１８２】

Ｃ時短遊技状態は、低確率状態において行われた特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であり、時短当りの表示態様が導出されると移行可能な時短遊技状態であって、「時短当り」に当選したことによって決定された規定回数の特別図柄ゲームが実行されるか、大当り遊技状態に移行されると、Ｃ時短遊技状態が終了する。上記の規定回数の特別図柄ゲームが実行されることによってＣ時短遊技状態が終了すると、原則として、通常遊技状態に移行する。なお、例えば、複数の時短遊技状態が重複する場合には、上記の規定回数の特別図柄ゲームが実行されたとしても、通常遊技状態に移行するのではなくＣ時短遊技状態が継続する。

【０１８３】

この明細書において、複数の時短遊技状態を重ねて実行するか否かにかかわらず、時短遊技状態において時短遊技状態への移行条件が成立したり、複数の時短遊技状態への移行条件が同時に成立することを、時短遊技状態が「重複する」と称する。そして、複数の時短遊技状態が重複した場合に、メインＣＰＵ２０１の制御により、内部的に、重複した複数の時短遊技状態のいずれをも作動させること、すなわち重複した複数の時短遊技状態を内部的に並行して作動させることを「重ねて実行」すると称する。ただし、メインＣＰＵ２０１が内部的には複数の時短遊技状態を重ねて実行したとしても、実際に実行される時短制御はいずれか一方の時短遊技状態に対応する時短制御のみである。すなわち、複数の時短遊技状態が重ねて実行されている場合であっても、遊技者からは、複数の時短遊技状態のうちいずれか一の時短遊技状態に制御されているものと把握される。

【０１８４】

次に、遊技状態の移行について説明する。

【０１８５】

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

【０１８６】

大当り遊技状態が終了すると、遊技仕様にもよるが、通常遊技状態、時短遊技状態、お

よび高確遊技状態（例えば高確時短遊技状態）のいずれにも移行させることができる。ただし、大当り遊技状態が終了したときに移行できる時短遊技状態は、Ａ時短遊技状態に限られる。

【０１８７】

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

【０１８８】

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

【０１８９】

次に、時短遊技状態どうしの移行について説明する。

【０１９０】

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

【０１９１】

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

【０１９２】

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

【０１９３】

なお、時短遊技状態の重複についての詳細は後述する。

【０１９４】

［１－４．基本仕様］

次に、図９～図１９を参照して、第１のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。

【０１９５】

第１のパチンコ遊技機では、確変制御および時短制御のいずれも実行されない通常遊技状態、確変制御および時短制御の両方が実行される高確時短遊技状態、並びに、確変制御は実行されないものの時短制御が実行される低確時短遊技状態が用意されており、メインＣＰＵ２０１は、これらの遊技状態のうちいずれかの遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。ただし、メインＣＰＵ２０１の制御によって進行される遊技状態はこれに限られない。

【０１９６】

本実施例において、通常遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされ、高確時短遊技状

態および低確時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされる。サブＣＰＵ３０１は、正規な遊技態様とされる打ち方を、例えば表示装置７の表示領域に表示する制御を実行する。なお、「正規な遊技態様」とは、複数の遊技態様（例えば発射態様）のうち遊技者にとって最も不利益とならない（遊技者にとって有利な）遊技態様が相当する。

【０１９７】

［１－４－１．設定値毎の大当り確率］

図９は、第１のパチンコ遊技機における設定値毎の大当り確率（概算）を示すテーブルの一例である。図９に示されるように、第１のパチンコ遊技機では、上述の設定キー１７４やバックアップクリアスイッチ１７６（いずれも図６参照）等を用いて、例えば設定１～設定６といった複数の設定値のうちいずれか一の設定値にセットすることができる。このような設定機能付きパチンコ遊技機の場合、大当り確率は設定値に応じて異なっており、メインＣＰＵ２０１は、セットされた設定値に基づいて特別図柄の当り判定処理を実行する。

【０１９８】

具体的には、確変制御が実行されない確変フラグがオフの遊技状態（本実施例では例えば通常遊技状態および低確時短遊技状態）における大当り確率は、第１特別図柄の当り判定処理および第２特別図柄の当り判定処理のいずれが実行された場合であっても、例えば、設定１で約３１９分の１、設定２で約３１４分の１、設定３で約３０９分の１、設定４で約３０４分の１、設定５で約２９９分の１、設定６で約２９４分の１となっている。また、確変制御が実行される確変フラグがオンの遊技状態（本実施例では例えば高確時短遊技状態）における大当り確率は、設定１で約７７分の１、設定２で約７６分の１、設定３で約７５分の１、設定４で約７４分の１、設定５で約７３分の１、設定６で約７２分の１となっている。

【０１９９】

なお、時短当り確率は、大当り確率とは異なり全設定値で共通の確率となっている。例えば、第１特別図柄の当り判定処理が実行された場合の時短当り確率は１６０分の１、第２特別図柄の当り判定処理が実行された場合の時短当り確率は２４０分の１となっている。時短当り確率は、第１特別図柄の当り判定処理が実行された場合と第２特別図柄の当り判定処理が実行された場合とで異ならせてもよいが、同じとしてもよい。

【０２００】

ただし、時短当り確率が全設定値で共通の確率であったとしても、時短継続率（例えば、セットされる時短回数）については、設定値に応じて異ならせてもよい。例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、例えば、設定１の場合は時短回数として５０回がセットされ、設定６の場合は時短回数として１００回がセットされるようにしてもよい。

【０２０１】

なお、第１のパチンコ遊技機では小当りが抽選対象に含まれていないが、小当りを抽選対象に含むようにしてもよい。小当りを抽選対象に含む場合、小当り確率を、全設定値で共通の確率とするとよい。また、小当りを抽選対象に含む場合、第１特別図柄と第２特別図柄とのうち一方の特別図柄（例えば第２特別図柄）の当り判定処理が行われた場合に限り小当りに当選しうるようにしてもよい。この場合、他方の特別図柄（例えば第１特別図柄）の当り判定処理では、小当り当選したか否かの判定自体を行わない態様の他、小当り確率を０として小当り当選したか否かの判定を行う態様であってもよい。

【０２０２】

上記の時短当り確率および小当りを抽選対象に含む場合の小当り確率は、上述したとおり全設定値で共通の確率となっているが、これに限られず、設定値に応じて異なる確率としてもよい。

【０２０３】

また、本実施例では、全ての設定値においてそれぞれ大当り確率が異なっているが、これに限定されず、例えば、設定１と設定２とで共通の大当り確率、設定３と設定４とで共

通の大当り確率、設定５と設定６とで共通の大当り確率といったように、複数の設定値で大当り確率を同じにしてもよい。

【０２０４】

また、本実施例では、設定値に応じて大当り確率が異なっているが、遊技者にとっての有利度合いが設定値に応じて異なれば、設定値に応じて異なる対象が必ずしも大当り確率に限定されない。例えば、特定の入賞口に遊技球が入賞すると大当り遊技状態に制御されるようなパチンコ遊技機であれば、設定値に応じて特定の入賞口への入賞確率を異ならせるようにしてもよい。なお、パチンコ遊技機を、設定機能付きパチンコ遊技機とすることは必須ではない。

【０２０５】

［１－４－２．特別図柄の当り判定テーブル］

図１０は、第１のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルの一例である。なお、図１０に示される特別図柄の当り判定テーブルは、図９に示される設定１の場合を一例として示したものである。

【０２０６】

特別図柄の当り判定テーブルは、特別図柄の当り判定処理において参照されるテーブル、すなわち、始動口１２０，１４０に遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄当り判定用乱数値に基づいて「時短当り」、「大当り」または「ハズレ」を抽選により決定する際に参照されるテーブルである。なお、本実施例では、抽選対象は「時短当り」、「大当り」および「ハズレ」であり、他の抽選対象（例えば、小当り）が含まれていないが、第１始動口１２０または／および第２始動口１４０に遊技球が入賞した際に、他の抽選対象に決定されるようにしてもよい。

【０２０７】

特別図柄当り判定用乱数値は、上述したとおり、特別図柄の当り判定処理に用いられる乱数値である。本実施例において、特別図柄当り判定用乱数値は、０～６５５３５（６５５３６種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【０２０８】

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

【０２０９】

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

【０２１０】

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

【０２１１】

本実施例では、例えば、第１特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が０～４０８のいずれかである場合、メインＣＰＵ

２０１は、「時短当り」と判定し、判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第１特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が４０９～６１３のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、「大当り」と判定し、判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。また、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が６１４～６５５３５のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【０２１２】

また、例えば、第１特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が０～４０８のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、「時短当り」と判定し、判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第１特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が４０９～１２５９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、「大当り」と判定し、判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。また、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が１２６０～６５５３５のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【０２１３】

同様に、例えば、第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が０～２７２のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、「時短当り」と判定し、判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が２７３～４７７のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、「大当り」と判定し、判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。さらに、第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が４７８～６５５３５のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【０２１４】

また、例えば、第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が０～２７２のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、「時短当り」と判定し、判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が２７３～１１２３のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、「大当り」と判定し、判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。さらに、第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が１１２４～６５５３５のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【０２１５】

このように、本実施例では、例えば０～６５５３５の範囲で発生する特別図柄当り判定用乱数値のうち、０から所定幅（例えば、第１特別図柄の当り判定処理であれば０～４０８）を、大当り判定値データおよびハズレ判定値データを除く他の判定値データ（例えば、時短当り判定値データ）に割り当てている。また、所定値から最後尾（例えば、第１特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフの場合であれば６１４～６５５３５）をハズレ判定値データに割り当てている。さらに、大当り判定値データとハズレ判定値データとを隣接して割り当てている。このようにすることで、例えば確変フラグがオフからオン（またはオンからオフ）になった場合に、大当り判定値データの幅を大きく（または小さく）した分だけハズレ判定値データの幅を小さく（または大きく）するだけで、他の判定値データ（例えば、時短当り判定値データ）の幅を変更することなく、大当り確率を変更することが可能となる。

【０２１６】

また、本実施例では、第１特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率と、第２特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率とを異

ならせることにより、遊技にバリエーションを持たせて興趣の低下を抑制できるようにしている。

【０２１７】

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

【０２１８】

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

【０２１９】

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

【０２２０】

［１－４－３．特別図柄判定テーブル］

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

【０２２１】

特別図柄判定テーブルは、始動口１２０，１４０に遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と先述の判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「選択図柄コマンド」および「図柄指定コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。「選択図柄コマンド」は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであった場合に、大当り種類に応じて定められる当り図柄を指定するためのコマンドであり、「図柄指定コマンド」は、特別図柄の可変表示の停止時に表示される図柄を指定するためのコマンドである。特別図柄の図柄乱数値は、例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。

【０２２２】

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

【０２２３】

また、第１特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第１特別図柄の図柄乱数値が０～９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ３」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ３」を選択する。また、第１特別図柄の図柄乱数値が１０～５９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２

０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ４」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ４」を選択する。さらに、第１特別図柄の図柄乱数値が６０～９９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ５」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ４」を選択する。

【０２２４】

また、第１特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、第１特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであっても、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ６」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ５」を選択する。

【０２２５】

また、第２特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第２特別図柄の図柄乱数値が例えば０～９６である場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ７」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ６」を選択する。また、第２特別図柄の図柄乱数値が例えば９７～９９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ８」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ７」を選択する。

【０２２６】

また、第２特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第２特別図柄の図柄乱数値が０～５９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ９」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ８」を選択する。また、第２特別図柄の図柄乱数値が６０～９９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１０」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ９」を選択する。

【０２２７】

また、第２特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、第２特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであっても、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１１」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１０」を選択する。

【０２２８】

なお、本実施例では、特別図柄の当り判定テーブル（図１０参照）を参照して、抽出された特別図柄当り判定用乱数値に基づいて判定値データを決定し、その後、特別図柄判定テーブル（図１１参照）を参照して、特別図柄の図柄乱数値に基づいて選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを決定するようにしているが、これに限られない。例えば、抽出された特別図柄当り判定用乱数値と特別図柄の図柄乱数値とに基づいて、特別図柄の当落、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドをあわせて決定するようにしてもよい。

【０２２９】

［１－４－４．特別図柄停止態様決定テーブル］

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

【０２３０】

図１２（Ａ）に示されるように、第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４（図５参照）に導出される特別図柄の停止態様は、例えば０～７の領域で構成される１バイトの制御信号で構成される。第１特別図柄の０～７の各領域は、第１特別図柄表示部１６３を構成する８個のＬＥＤ１６３ａ～１６３ｈ(図５参照)のいずれかに１対１で対応している。例えば、第１特別図柄の領域０は１６３ａに対応し、第１特別図柄の領域１は１６３ｂに対応し、第１特別図柄の領域２は１６３ｃに対応し、第１特別図柄の領域

３は１６３ｄに対応し、第１特別図柄の領域４は１６３ｅに対応し、第１特別図柄の領域５は１６３ｆに対応し、第１特別図柄の領域６は１６３ｇに対応し、第１特別図柄の領域７は１６３ｈに対応している。

【０２３１】

同様に、第２特別図柄の０～７の各領域は、第２特別図柄表示部１６４を構成する８個のＬＥＤ１６４ａ～１６４ｈ(図５参照)のいずれかに１対１で対応している。例えば、第２特別図柄の領域０は１６４ａに対応し、第２特別図柄の領域１は１６４ｂに対応し、第２特別図柄の領域２は１６４ｃに対応し、第２特別図柄の領域３は１６４ｄに対応し、第２特別図柄の領域４は１６４ｅに対応し、第２特別図柄の領域５は１６４ｆに対応し、第２特別図柄の領域６は１６４ｇに対応し、第２特別図柄の領域７は１６４ｈに対応している。

【０２３２】

本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、特別図柄表示部１６３，１６４に導出されるＬＥＤの表示態様（時短当りの表示態様）は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「ｚ０」の場合、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄表示部１６３を構成する８個のＬＥＤのうち、第１特別図柄の領域０に対応するＬＥＤ１６３ａと、第１特別図柄の領域７に対応するＬＥＤ１６３ｈとを点灯し、その他のＬＥＤが消灯する態様で、第１特別図柄表示部１６３を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「ｚ１」の場合、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄表示部１６３を構成する８個のＬＥＤのうち、第１特別図柄の領域０に対応するＬＥＤ１６３ａと、第１特別図柄の領域１に対応するＬＥＤ１６３ｂと、第１特別図柄の領域７に対応するＬＥＤ１６３ｈとを点灯し、その他のＬＥＤが消灯する態様で、第１特別図柄表示部１６３を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「ｚ２」の場合、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄表示部１６３を構成する８個のＬＥＤのうち、第１特別図柄の領域０に対応するＬＥＤ１６３ａと、第１特別図柄の領域２に対応するＬＥＤ１６３ｃと、第１特別図柄の領域７に対応するＬＥＤ１６３ｈとを点灯し、その他のＬＥＤが消灯する態様で、第１特別図柄表示部１６３を停止表示するよう決定する。また、選択図柄コマンドが「ｚ７」の場合、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄表示部１６４を構成する８個のＬＥＤのうち、第２特別図柄の領域０に対応するＬＥＤ１６４ａと、第２特別図柄の領域１に対応するＬＥＤ１６４ｂと、第２特別図柄の領域７に対応するＬＥＤ１６４ｈとを点灯し、その他のＬＥＤが消灯する態様で、第２特別図柄表示部１６４を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「ｚ８」の場合、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄表示部１６４を構成する８個のＬＥＤのうち、第２特別図柄の領域０に対応するＬＥＤ１６４ａと、第２特別図柄の領域２に対応するＬＥＤ１６４ｃと、第２特別図柄の領域７に対応するＬＥＤ１６４ｈとを点灯し、その他のＬＥＤが消灯する態様で、第２特別図柄表示部１６４を停止表示するよう決定する。

【０２３３】

また、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、特別図柄表示部１６３，１６４に導出されるＬＥＤの表示態様（大当りの表示態様）は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「ｚ３」の場合、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄表示部１６３を構成する８個のＬＥＤのうち、第１特別図柄の領域３に対応するＬＥＤ１６３ｄと、第１特別図柄の領域４に対応するＬＥＤ１６３ｅと、第１特別図柄の領域６に対応するＬＥＤ１６３ｇとを点灯し、その他のＬＥＤが消灯する態様で、第１特別図柄表示部１６３を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「ｚ４」の場合、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄表示部１６３を構成する８個のＬＥＤのうち、第１特別図柄の領域３に対応するＬＥＤ１６３ｄと、第１特別図柄の領域５に対応するＬＥＤ１６３ｆと、第１特別図柄の領域６に対応するＬＥＤ１６３ｇとを点灯し、その他のＬＥＤが消灯する態様で、第１特別図柄表示部１６３を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「ｚ５」の場合、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄表示部１６３を構成する８個のＬＥＤのうち、第１特別図柄の領域３に対応するＬＥＤ１６３ｄと、第１特別図柄の領域４

に対応するＬＥＤ１６３ｅと、第１特別図柄の領域５に対応するＬＥＤ１６３ｆと、第１特別図柄の領域６に対応するＬＥＤ１６３ｇとを点灯し、その他のＬＥＤが消灯する態様で、第１特別図柄表示部１６３を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「ｚ９」の場合、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄表示部１６４を構成する８個のＬＥＤのうち、第２特別図柄の領域３に対応するＬＥＤ１６４ｄと、第２特別図柄の領域４に対応するＬＥＤ１６４ｅと、第２特別図柄の領域６に対応するＬＥＤ１６４ｇとを点灯し、その他のＬＥＤが消灯する態様で、第２特別図柄表示部１６４を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「ｚ１０」の場合、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄表示部１６４を構成する８個のＬＥＤのうち、第２特別図柄の領域３に対応するＬＥＤ１６４ｄと、第２特別図柄の領域５に対応するＬＥＤ１６４ｆとを点灯し、その他のＬＥＤが消灯する態様で、第２特別図柄表示部１６４を停止表示するよう決定する。

【０２３４】

また、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、特別図柄表示部１６３，１６４に導出されるＬＥＤの表示態様（ハズレの表示態様）は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「ｚ６」の場合、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄表示部１６３を構成する８個のＬＥＤのうち、第１特別図柄の領域７に対応するＬＥＤ１６３ｈのみを点灯し、その他のＬＥＤが消灯する態様で、第１特別図柄表示部１６３を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「ｚ１１」の場合、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄表示部１６４を構成する８個のＬＥＤのうち、第２特別図柄の領域７に対応するＬＥＤ１６４ｈのみを点灯し、その他のＬＥＤが消灯する態様で、第２特別図柄表示部１６４を停止表示するよう決定する。

【０２３５】

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

【０２３６】

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

【０２３７】

図１２（Ｂ）は、第１のパチンコ遊技機において、装飾図柄の停止態様の決定にかかわる考え方を示す表の一例である。図１２（Ｂ）に示されるように、表示装置７に表示される装飾図柄の可変表示が停止したときに導出される装飾図柄の停止態様（図柄組合せ）は、図柄指定コマンドに応じて決定される。

【０２３８】

なお、第１のパチンコ遊技機は、第１特別図柄と第２特別図柄とうちいずれか一方のみが可変表示可能であるため、サブＣＰＵ１３０１は、第１特別図柄および第２特別図柄のうち可変表示されている特別図柄についての表示演出が表示装置７にて行われるよう制御する。この場合、サブＣＰＵ３０１は、可変表示されている特別図柄が第１特別図柄であるか第２特別図柄であるかを把握できる態様で、表示演出を行うことが好ましい。

【０２３９】

本実施例において、表示装置７に表示される装飾図柄は、左図柄が例えば１～９の９個の図柄で構成され、中図柄が例えば１～９及び時短図柄の１０個の図柄で構成され、右図柄が例えば１～９の９個の図柄で構成される。時短図柄は、例えば特別図柄抽選の結果が時短当りである場合等、遊技状態が時短遊技状態に移行する際に停止表示される図柄である。中図柄を時短図柄で停止表示することにより、時短当りに当選したことを遊技者が把握することができる。また、本実施例では、奇数図柄を、偶数図柄と比べて遊技者にとっての有利度合いが高い図柄として規定しているが、これに限定されない。

【０２４０】
なお、第１のパチンコ遊技機では特別図柄抽選の結果に小当りが含まれないが、特別図柄抽選の結果に小当りが含まれる場合は、例えば、中図柄を構成する図柄に、小当り図柄（特別図柄抽選の結果が小当りである場合に停止表示される図柄）を含めるようにしてもよい。この場合、特別図柄抽選の結果が小当りであると、サブＣＰＵ３０１は、中図柄を小当り図柄で停止表示するため、小当りに当選したことを遊技者が把握することができる。
【０２４１】
図１２（Ｂ）に示されるように、図柄指定コマンドが「ｚＡ１」または「ｚＡ６」である場合（特別図柄抽選の結果が「時短当り」である場合）、サブＣＰＵ３０１は、装飾図柄を、例えば、左図柄及び右図柄を偶数図柄で停止させ、かつ中図柄を時短図柄で停止させる。
【０２４２】
図柄指定コマンドが「ｚＡ２」または「ｚＡ７」である場合（特別図柄抽選の結果が「時短当り」である場合）、サブＣＰＵ３０１は、装飾図柄を、例えば、左図柄及び右図柄を奇数図柄で停止させ、かつ中図柄を時短図柄で停止させる。なお、図柄指定コマンドが「ｚＡ２」または「ｚＡ７」である場合（選択図柄コマンドが「ｚ２」または「ｚ８」である場合）は、後述の図１３を参照すると分かるように、図柄指定コマンドが「ｚＡ１」または「ｚＡ６」である場合（選択図柄コマンドが「ｚ０」、「ｚ１」または「ｚ７」である場合）と比べてセットされる時短回数が多く、遊技者にとっての有利度合いが高い。
【０２４３】
図柄指定コマンドが「ｚＡ３」または「ｚＡ８」である場合（特別図柄抽選の結果が「大当り」である場合）、サブＣＰＵ３０１は、装飾図柄を、例えば、左図柄、右図柄及び中図柄を奇数図柄の揃い図柄（ぞろ目）で停止させる。
【０２４４】
図柄指定コマンドが「ｚＡ４」または「ｚＡ９」である場合（特別図柄抽選の結果が「大当り」である場合）、サブＣＰＵ３０１は、装飾図柄を、例えば、左図柄、右図柄及び中図柄を偶数図柄の揃い図柄（ぞろ目）で停止させる。なお、図柄指定コマンド「ｚＡ４」は、後述の図１３を参照すると分かるように、大当り遊技状態の終了後、確変フラグがオンにセットされる場合（選択図柄コマンドが「ｚ４」の場合）と、確変フラグがオンにセットされない場合（選択図柄コマンドが「ｚ５」の場合）とがある。そこで、本実施例では、選択図柄コマンドが「ｚ４」及び「ｚ５」のいずれであったとしても、サブＣＰＵ３０１は、偶数図柄の揃い図柄（ぞろ目）で装飾図柄が停止するよう制御し、大当り遊技状態において、確変当り（確変フラグがオンにセットされる当り）であることを示す昇格演出を行うようにするとよい。
【０２４５】
また、後述の図１３を参照すると分かるように、図柄指定コマンドが「ｚＡ４」または「ｚＡ９」である場合は、後述の図１３を参照すると分かるように、図柄指定コマンドが「ｚＡ３」または「ｚＡ８」である場合と比べて、大当り遊技状態の終了後に確変フラグがオンにセットされる期待値が小さい。この点において、図柄指定コマンドが「ｚＡ３」または「ｚＡ８」である場合、図柄指定コマンドが「ｚＡ４」または「ｚＡ９」である場合と比べて、遊技者にとっての有利度合いが高い。
【０２４６】
なお、図柄指定コマンドが「ｚＡ５」または「ｚＡ１０」である場合（特別図柄抽選の結果が「ハズレ」である場合）、サブＣＰＵ３０１は、装飾図柄をばらけ目またはリーチハズレで停止させる。ばらけ目は、例えば、最初に停止される図柄（例えば左図柄）と二番目に停止される図柄（例えば右図柄）とが異なる停止態様や、左図柄、右図柄及び中図柄の全部が互いに異なる停止態様が相当する。リーチハズレは、最初に停止される図柄（例えば左図柄）と二番目に停止される図柄（例えば右図柄）とが共通するものの最後に停止される図柄（例えば中図柄）が他の図柄（例えば左図柄および右図柄）と異なる停止態様が相当する。

【０２４７】
図１２（Ｂ）では、図柄指定コマンドに応じた装飾図柄の停止態様（例えば、図柄指定コマンドが「ｚＡ１」の場合、左図柄「２」、中図柄「時短」、右図柄「４」）を例示しているが、図１２（Ｂ）の装飾図柄の停止態様の欄に示される停止態様はあくまでも例示であって、これに限られない。
【０２４８】
［１－４－５．当り種類決定テーブル］
図１３は、第１のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。当り種類決定テーブルは、特別図柄の図柄乱数値に対応して決定される選択図柄コマンドに応じて、大当り遊技状態の態様（より詳しくは例えばラウンド数）または／およびその後の遊技状態の態様、を決定する際に参照される。その後の遊技状態の態様は、大当り遊技状態終了後の遊技状態の態様を示す。ただし、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は、大当り遊技状態に制御されることなくＣ時短遊技状態に制御されるため、その後の遊技状態の態様は、Ｃ時短遊技状態の態様を示す。
【０２４９】
本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、Ｃ時短遊技状態の態様は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「ｚ０」の場合、メインＣＰＵ２０１は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を１０回にセットすることを決定する。選択図柄コマンドが「ｚ１」の場合および「ｚ７」の場合、メインＣＰＵ２０１は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を５０回にセットすることを決定する。選択図柄コマンドが「ｚ２」の場合および「ｚ８」の場合、メインＣＰＵ２０１は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を１００回にセットすることを決定する。特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であった場合、メインＣＰＵ２０１は、上述した時短当りの表示態様を第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４に導出した後、大当り遊技状態に制御することなく、時短フラグをオンにセットするとともに決定された時短回数をセットし、Ｃ時短遊技状態に制御可能となる。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合は大当り遊技状態に制御されないため、大当り遊技状態の態様は決定されない。なお、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、この特別図柄の当り判定処理が行われたときの遊技状態にかかわらず、セットされる時短回数を同じとしている。ただし、これに限られず、特別図柄の当り判定処理が行われたときの遊技状態に応じて、セットされる時短回数を異ならせてもよい。
【０２５０】
このように、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、特別図柄の図柄乱数値に基づいて決定される選択図柄コマンドに応じて、セットされる時短回数が異なるようにしている。このようにすることで、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であった場合に、その後の遊技の進行状況にバリエーションを持たせることが可能となり、興趣の低下を抑制することが可能となる。
【０２５１】
ところで、上述したとおり、メインＣＰＵ２０１は、確変フラグがオンである場合には、当り判定処理の結果がたとえ「時短当り」であったとしても、時短遊技状態に制御しないようにしている。例えば、メインＣＰＵ２０１は、確変フラグがオン（高確遊技状態）であったとしても、図１０に示されるように「時短当り」の抽選を行い、当り判定処理の結果が「時短当り」である場合には、「時短当り」に当選したことを示す時短当りの表示態様を特別図柄表示部１６３，１６４に導出するものの、Ｃ時短遊技状態に制御せずに、高確遊技状態を継続するようにしてもよい。
【０２５２】
また、メインＣＰＵ２０１は、確変フラグがオンであるときに「時短当り」の抽選を行

い、当り判定処理の結果が「時短当り」であったとしても強制的にハズレの表示態様を特別図柄表示部１６３，１６４に導出するようにしてもよい。

【０２５３】

さらには、確変フラグがオンである場合、特別図柄当り判定用乱数値に対して時短当り判定値データを割り当てない、すなわち「時短当り」を抽選結果（特別図柄の当り判定処理の結果）に含まない当り判定処理が行われるようにしてもよい。この場合、特別図柄当り判定用乱数値に対して、確変フラグがオフであるときは時短当り判定値データを割り当て、確変フラグがオンであるときは時短当り判定値データを割り当てない。そのため、確変フラグがオフであるときに時短当り判定値データに割り当てられていた乱数値の幅は、時短当り判定値データの代わりに、ハズレ判定値データ、大当り判定値データ、又は、ハズレ判定値データと大当り判定値データとの両方、に割り当てられる。

【０２５４】

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

【０２５５】

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

【０２５６】

例えば、選択図柄コマンドが「ｚ３」の場合および「ｚ９」の場合、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態の態様として、ラウンド数を１０ラウンドに決定する。また、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとの両方をオンにセットすることを決定し、確変回数および時短回数をいずれも１００００回にセットすることを決定する。これらの場合、メインＣＰＵ２０１は、上述した大当りの表示態様を特別図柄表示部１６３，１６４に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、高確時短遊技状態に制御可能となる。

【０２５７】

また、選択図柄コマンドが「ｚ４」の場合、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態の態様として、ラウンド数を４ラウンドに決定する。また、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとの両方をオンにセットすることを決定し、確変回数および時短回数をいずれも１００００回にセットすることを決定する。この場合、メインＣＰＵ２０１は、上述した大当りの表示態様を第１特別図柄表示部１６３に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、高確時短遊技状態に制御可能となる。

【０２５８】

また、選択図柄コマンドが「ｚ５」の場合、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態の態様として、ラウンド数を４ラウンドに決定する。また、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定する。また、セットする時短回数を例えば２００回にセットすることを決定する。この場合、メインＣＰＵ２０１は、上述した大当りの表示態様を第１特別図柄表示部１６３に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、時短遊技状態に制御可能となる。ここで制御される時短遊技状態はＡ時短遊技状態である。

【０２５９】

また、選択図柄コマンドが「ｚ１０」の場合、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態の態様として、ラウンド数を１０ラウンドに決定する。また、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定する。また、セットする時短回数を例えば３００回にセットすることを決定する。この場合、メインＣＰＵ２０１は、上述した大当りの表示態様を第２特別図柄表示部１６４に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、時短遊技状態に制御可

能となる。ここで制御される時短遊技状態もＡ時短遊技状態である。
【０２６０】
なお、高確時短遊技状態における時短性能は、Ａ時短遊技状態における時短性能と同じとすることが好ましいが、Ａ時短における時短性能と異ならせてもよい。
【０２６１】
また、例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「ｚ６」の場合、および「ｚ１１」の場合）、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットしない。すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態を移行させずに、それまでの遊技状態に継続して制御する。
【０２６２】
なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「ｚ６」の場合、および「ｚ１１」の場合）、上述したように大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットされないため、本来、図１３の当り種類決定テーブルに図示する必要がない。ただし、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれも決定されないことを明示するために、便宜上、図１３に図示したものである。
【０２６３】
このように、本実施例において、メインＣＰＵ２０１は、図１０の特別図柄の当り判定テーブルを参照し、第１始動口１２０または第２始動口１４０に遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄当り判定用乱数値に基づいて判定値データを決定し（当落判定を行い）、当落（「時短当り」、「大当り」または「ハズレ」）を決定する。その後、メインＣＰＵ２０１は、図１１の特別図柄判定テーブルを参照し、第１始動口１２０または第２始動口１４０に遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と上記の判定値データとに基づいて選択図柄コマンドを決定し、特別図柄表示部１６３，１６４に導出される表示態様の種類（時短当りの種類または大当りの種類）を決定するようにしている。なお、上記の当落判定および選択図柄コマンドの決定は、特別図柄の可変表示の開始時に行われるが、特別図柄の可変表示が開始されてから確定表示されるまでの間に行われることを排除する趣旨ではない。
【０２６４】
また、図１３に示されるように、本実施例では、大当り遊技状態の終了後に制御されるＡ時短遊技状態の時短回数は、例えば、２００回（選択図柄コマンドが「ｚ５」の場合）、または３００回（選択図柄コマンドが「ｚ１０」の場合）である。これに対し、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合に制御されるＣ時短遊技状態の時短回数は、例えば、１０回（選択図柄コマンドが「ｚ０」の場合）、５０回（選択図柄コマンドが「ｚ１」、「ｚ７」の場合）、または１００回（選択図柄コマンドが「ｚ２」、「ｚ８」の場合）である。すなわち、Ａ時短遊技状態における時短回数の期待値が、Ｃ時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高い。このように、Ａ時短遊技状態をＣ時短遊技状態と比べて遊技者にとって有利度合いが高くなるようにすることで、「大当り」の位置づけを大きくすることができる。
【０２６５】
なお、Ａ時短遊技状態における時短回数の期待値をＣ時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高いことに代えて、例えば図１４に示されるように、Ｃ時短遊技状態における時短回数の期待値をＡ時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高くするようにしてもよい。図１４は、図１３に示される当り種類決定テーブルの変形例である。この図１４では、Ａ時短遊技状態の時短回数は、例えば、５０回（選択図柄コマンドが「ｚ５」、「ｚ１０」の場合）である。これに対し、Ｃ時短遊技状態の時短回数は、例えば、５０回（選択図柄コマンドが「ｚ０」の場合）、１００回（選択図柄コマンドが「ｚ１」、「ｚ７」の場合）または２００回（選択図柄コマンドが「ｚ２」、「ｚ８」の場合）である。このように、Ｃ時短遊技状態をＡ時短遊技状態と比べて遊技者にとって有利度合いが高く

なるようにすることで、「時短当り」の位置づけを大きくすることができる。例えば、長期間にわたって「大当り」に当選しないような状態が続いたとしても、「時短当り」に当選した場合には相対的に有利なＣ時短遊技状態に制御されるため、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【０２６６】

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

【０２６７】

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

【０２６８】

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

【０２６９】

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

【０２７０】

［１－４－６．特別図柄の変動パターンテーブル］

図１５は、第１のパチンコ遊技機の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。図１５の「備考」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものである。図１５の「備考」の欄に示される時短当り系リーチＡ，Ｂ，Ｃは、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りの可能性がある（大当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。同様に、大当り系リーチＡ，Ｂ，Ｃは、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性がある（時短当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。さらに、共通リーチＡ，Ｂ，Ｃ，Ｄ，Ｅは、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りおよび大当りのいずれについても可能性があることを示すリーチ演出である。なお、図１５は確変フラグがオフである場合の特別図柄の変動パターンテーブルであり、確変フラグがオンである場合の特別図柄の変動パターンテーブルの図示は省略する。

【０２７１】

メインＣＰＵ２０１は、第１始動口１２０への遊技球の入賞に基づくときは第１特別図柄の変動パターンを決定し、第２始動口１４０への遊技球の入賞に基づくときは第２特別図柄の変動パターンを決定する。図１５の特別図柄の変動パターンテーブルは、後述の図２８のＳ９６の特別図柄の変動パターン決定処理を実行する際に参照されるテーブルである。

【０２７２】

図１５に示されるように、特別図柄の変動パターンは、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）、時短フラグの値（０または１）、リーチ判定用乱数値、または／および、演出選択用乱数値等に基づいて決定されるが、これに限られず、上記のいずれかに代えてまたは加えて他の値等に基づいて決定されるようにしてもよい。

【０２７３】

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

【０２７４】

メインＣＰＵ２０１は、第１始動口１２０への遊技球の入賞に基づいて抽出した演出選択用乱数値が特定の乱数値である場合、先読みフラグを設定する。メインＣＰＵ２０１から送信された特別図柄の変動パターンコマンドを受信したサブＣＰＵ３０１は、先読みフ

ラグが設定されている場合、先読み演出を行う。
【０２７５】
なお、本実施例では、メインＣＰＵ２０１は、時短フラグがオフである場合に先読みフラグを設定し、時短フラグがオンであったり確変フラグがオンである場合には先読みフラグを設定しない。
【０２７６】
また、本実施例では、先読み演出を行うか否かをメインＣＰＵ２０１が決定しているが、これに限られず、サブＣＰＵ３０１が決定するようにしてもよい。
【０２７７】
なお、メインＣＰＵ２０１は、時短フラグがオンである場合や確変フラグがオンである場合にも先読みフラグを設定するように（先読み演出が行われるように）してもよい。また、第２特別図柄の変動パターンを決定する際にも、先読みフラグを設定するように（先読み演出が行われるように）してもよい。
【０２７８】
時短フラグがオンである場合、決定される特別図柄の変動パターンは、時短フラグがオフである場合と比べて単位時間あたりの変動回数の期待値が小さい。すなわち、時短フラグがオンである場合の特別図柄の変動時間は、時短フラグがオフである場合の特別図柄の変動時間と比べて短時間となりやすい。
【０２７９】
決定された変動パターン情報は、コマンド出力ポート２０６を介してメインＣＰＵ２０１からサブＣＰＵ３０１のコマンド入力ポート３０８に送信される。サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から送信された変動パターン情報に基づいて、表示装置７の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ３２から出力される音演出を制御する。
【０２８０】
なお、図１５には示されていないが、設定値毎に、例えば演出選択用乱数値の範囲を変えて、決定される特別図柄の変動パターン（可変表示時間）が異なるようにしてもよい。
【０２８１】
また、本実施例では、例えば、当り判定処理の結果がハズレである場合、時短の種類にかかわらず時短フラグがオンであるか否かに応じて特別図柄の変動パターンを決定するようにしたが、これに限られない。例えば、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が時短の種類に応じて異なりうるようにしてもよい。例えば、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とで、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が異なるようにしてもよい。
【０２８２】
［１－４－７．時短遊技状態］
上述したとおり、本実施例では、時短遊技状態として、Ａ時短遊技状態と、Ｂ時短遊技状態と、Ｃ時短遊技状態とが用意されている。これらの時短遊技状態について、以下に説明する。
【０２８３】
Ａ時短遊技状態は、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、選択図柄コマンドが例えば「ｚ５」または「ｚ１０」である場合に、大当り遊技状態終了後に制御される時短遊技状態である。すなわち、本実施例において、Ａ時短遊技状態への移行条件は、大当り（選択図柄コマンドが「ｚ５」または「ｚ１０」の大当り）に当選することである。ただし、Ａ時短遊技状態への移行条件が成立したとしても、必ずＡ時短遊技状態に移行するのではなく、Ａ時短遊技状態への移行を妨げる条件が成立した場合（例えば、バックアップクリアされた場合等）には、Ａ時短遊技状態に移行させない。
【０２８４】
また、Ａ時短遊技状態の終了条件は、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって当該「大当り」に基づく大当り遊技状態が開始される場合と、選択図柄コマンドに対応して決定された時短回数（以下「Ａ時短規定回数」と称する）の特別図柄（第１特別図

柄および第２特別図柄）の可変表示が実行された場合（図１３の「時短回数」の欄を参照）とのうち、いずれかの条件を満たした場合である。

【０２８５】

Ｂ時短遊技状態は、例えば、大当り遊技状態が終了し、非高確遊技状態（本実施例では例えば通常遊技状態および低確時短遊技状態）における特別図柄の可変表示が開始されたとき等を起点として、天井カウンタを更新（１加算）し、天井カウンタが天井値に到達したときに制御される時短遊技状態である。すなわち、Ｂ時短遊技状態への移行条件は、天井カウンタが天井値に到達することである。Ｂ時短遊技状態への移行は、天井カウンタが天井値に到達するときの特別図柄の可変表示（以下「天井最終変動」と称する）が開始されたときとしてもよいし、天井最終変動が終了したときとしてもよいし、天井最終変動の次の特別図柄の可変表示が開始されたときとしてもよい。すなわち、Ｂ時短遊技状態への移行タイミングは、天井最終変動が開始されてから次の特別図柄の可変表示が開始されるまでの間であればよい。また、天井最終変動における特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、特別図柄表示部１６３，１６４にはハズレの表示態様が導出されるものの、Ｂ時短遊技状態に移行することとなる。この場合、サブＣＰＵ３０１は、Ｂ時短遊技状態への移行条件が成立したこと（例えば、本実施形態では天井カウンタが天井値に到達したこと）を遊技者に示す表示演出（例えば、装飾図柄を特殊図柄で停止させたり、キャラクタによる特殊演出を行ったり、又はこれらの両方が行われる演出）を、表示装置７に表示する制御を行ってもよい。なお、Ｂ時短遊技状態への移行条件が成立したとしても、必ずＢ時短遊技状態に移行するのではなく、Ｂ時短遊技状態への移行を妨げる条件が成立した場合（例えば、天井最終変動における特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合等）には、Ｂ時短遊技状態に移行させない。

【０２８６】

天井カウンタは、確変フラグがオンである場合には更新されず、確変フラグがオフである場合は、時短フラグがオンであるかオフであるかにかかわらず常にカウントされる。天井カウンタが天井値に到達した場合、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」でない限りＢ時短遊技状態に制御される。特別図柄の当り判定処理の結果に小当りを含むパチンコ遊技機においては、天井カウンタが天井値に到達したときの特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」である場合、小当りの表示態様が特別図柄表示部１６３，１６４に導出されたときにＢ時短遊技状態が開始されるようにしてもよいし、小当り遊技状態の終了後にＢ時短遊技状態が開始されるようにしてもよい。すなわち、天井カウンタが天井値に到達したときの特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」である場合には、特別図柄表示部１６３，１６４に小当りの表示態様が表示されるだけであり、上述したような天井カウンタが天井値に到達したことを遊技者に示す表示演出は表示されることがない。なお、設定機能付きパチンコ遊技機の場合、設定値に応じて天井値が異なるようにしてもよい。また、天井カウンタが天井値に到達したときの特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合には、Ｂ時短遊技状態に制御することなく大当り遊技状態に制御される。

【０２８７】

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

【０２８８】

メインＣＰＵ２０１は、天井カウンタをクリアした後、次の特別図柄の可変表示から天井カウンタのカウントを開始する。なお、天井値は、天井カウンタがクリアされる都度、メインＣＰＵ２０１がセットするものとしてもよいし、都度セットするのではなく、パチ

ンコ遊技機固有のものとして予め決められていてもよい。
【０２８９】
大当り遊技状態に制御されたことによって天井カウンタがクリアされた場合、大当り遊技状態の終了後、確変フラグがオンでなければ、メインＣＰＵ２０１は、１回目の特別図柄の可変表示の開始時または終了時に天井カウンタを更新（＋１）する。また、大当り遊技状態の終了後、確変フラグがオンであれば、特別図柄の可変表示が行われても天井カウンタを更新しないが、例えばＳＴ機や確変転落抽選を行う仕様であれば、確変フラグがオフになった後の１回目の特別図柄の可変表示の開始時または終了時に天井カウンタを更新する。なお、確変転落抽選を行う仕様の場合、特別図柄の可変表示の開始時に確変フラグがオンからオフに変更されるため、特別図柄の可変表示の終了時に天井カウンタの更新を行う場合、特別図柄の可変表示の終了時に確変フラグがオフであれば天井カウンタを更新するようにしてもよい。
【０２９０】
なお、メインＣＰＵ２０１により確変転落抽選が行われる仕様のパチンコ遊技機の場合、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から送信されたコマンドを受信すると、確変転落抽選に当選したことを示唆する演出や、高確遊技状態から低確遊技状態への移行を示唆する演出を行わないようにすることが好ましい。このようにすることで、天井カウンタによるカウントの開始時点、すなわちＢ時短遊技状態への移行タイミングを、表示装置７に表示される表示演出等に基づいて遊技者が把握することが困難となり、面白みのあるゲーム性を提供することが可能となる。Ｂ時短遊技状態への移行タイミングの把握が困難である場合、例えばＢ時短遊技状態への移行タイミングを示唆するカウントダウン演出やガセのカウントダウン演出を、サブＣＰＵ３０１による制御によって表示装置７に表示することにより、より一層興趣を高めることが可能となる。
【０２９１】
また、ＲＡＭ２０３内の作業領域（揮発性領域）のクリア処理（バックアップクリア処理）が行われた場合、メインＣＰＵ２０１は、ＲＡＭ２０３内の作業領域のクリア処理後の１回目の特別図柄の可変表示の開始時または終了時に天井カウンタを更新（＋１）する。
【０２９２】
さらに、バックアップクリアスイッチ１７６とは別のスイッチ（例えば、設定キー１７４や専用のスイッチ）が操作された場合、メインＣＰＵ２０１は、上記別のスイッチが操作された後の１回目の特別図柄の可変表示の開始時または終了時に天井カウンタを更新（＋１）する。
【０２９３】
また、Ｂ時短遊技状態の終了条件は、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって当該「大当り」に基づく大当り遊技状態が開始される場合と、予め定められた規定回数（以下「Ｂ時短規定回数」と称する）分の特別図柄（第１特別図柄および第２特別図柄）の可変表示が実行された場合とのうち、いずれかの条件を満たした場合である。Ｂ時短遊技状態の終了条件の一つである「Ｂ時短規定回数分の特別図柄の可変表示が実行された場合」は、Ｂ時短規定回数目の特別図柄の可変表示（以下「Ｂ時短最終変動」と称する）が開始されたときとしてもよいし、Ｂ時短最終変動が終了したときとしてもよい。すなわち、Ｂ時短遊技状態の終了タイミングは、Ｂ時短最終変動が開始されてからこのＢ時短最終変動にかかる特別図柄の可変表示が終了するまでの間であればよい。
【０２９４】
Ｃ時短遊技状態は、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合に制御される時短遊技状態である。すなわち、Ｃ時短遊技状態への移行条件は、時短当り（選択図柄コマンドが「ｚ０」～「ｚ２」、「ｚ７」または「ｚ８」の時短当り）に当選し、時短当りの表示態様が特別図柄表示部１６３，１６４に導出（確定表示）されることである。なお、Ｃ時短遊技状態への移行条件が成立したとしても、必ずＣ時短遊技状態に移行するのではなく、Ｃ時短遊技状態への移行を妨げる条件が成立した場合（例えば、Ｂ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とが重ねて実行されない仕様（詳細は後述する）であって、Ｂ時短

遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合等）には、Ｃ時短遊技状態に移行させない。なお、Ｃ時短遊技状態への移行条件が成立したにもかかわらずＣ時短遊技状態への移行を妨げる条件が成立した場合、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短遊技状態に移行させないにもかかわらず、時短当りの表示態様を特別図柄表示部１６３，１６４に導出する制御を実行する。

【０２９５】

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

【０２９６】

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

【０２９７】

また、Ａ時短遊技状態の終了条件、Ｂ時短遊技状態の終了条件、およびＣ時短遊技状態の終了条件には、上記の他、例えば、第２特別図柄の可変表示回数が規定回数に到達したことや、普通電動役物１４６が所定回数開放したこと、普通電動役物１４６の開放態様として特定の開放態様が選択されたこと等を含めるようにしてもよい。また、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りを含むパチンコ遊技機においては、小当り回数が規定回数に到達したことを上記の終了条件に含めるようにしてもよい。さらには、時短転落抽選を行い、時短転落抽選に当選したことを、上記の終了条件に含めるようにしてもよい。

【０２９８】

［１－４－８．普通図柄の当り判定テーブル］

図１６は、第１のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている普通図柄の当り判定テーブルの一例である。

【０２９９】

普通図柄の当り判定テーブルは、普通図柄の当り判定処理において参照されるテーブル、すなわち、遊技状態と、通過ゲート１２６（図４参照）を遊技球が通過した際に抽出される普通図柄当り判定用乱数値と、に基づいて「普通図柄当り」または「ハズレ」を抽選により決定する際（すなわち、後述の図４３のＳ２９５の普通図柄遊技判定処理を実行する際）に参照されるテーブルである。

【０３００】

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

【０３０１】

本実施例では、普通図柄の当り判定処理において、メインＣＰＵ２０１は、抽出された普通図柄当り判定用乱数値に基づいて「普通図柄当り」または「ハズレ」に決定する。普通図柄の当り判定テーブルには、時短の種類毎に、「普通図柄当り」に決定される普通図

柄当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する普通図柄当り判定値データとの関係、および、「ハズレ」に決定される普通図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応するハズレ判定値データとの関係が規定されている。

【０３０２】

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

【０３０３】

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

【０３０４】

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

【０３０５】

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

【０３０６】

このように、本実施例では、非時短遊技状態、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、およびＣ時短遊技状態のなかで、Ａ時短遊技状態における普通図柄当りの当選確率（図１６に示される選択率（概算））が最も高い。

【０３０７】

また、Ｂ時短遊技状態における普通図柄当りの当選確率（図１６に示される選択率（概算））は、非時短遊技状態における普通図柄当りの当選確率と同じである。同様に、Ｃ時短遊技状態における普通図柄当りの当選確率（図１６に示される選択率（概算））についても、非時短遊技状態における普通図柄当りの当選確率と同じである。したがって、非時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態との間で遊技状態が移行したとしても、普通図柄の当選確率は変更されないこととなる。

【０３０８】

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

【０３０９】

［１－４－９．普通図柄判定テーブル］

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

【０３１０】

普通図柄判定テーブルは、時短の種類と、先述の判定値データと、通過ゲート１２６（

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

【０３１１】

図１７に示される普通図柄判定テーブルによれば、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、例えば、普通図柄当り時選択図柄コマンドは以下のように選択される。

【０３１２】

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

【０３１３】

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

【０３１４】

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

【０３１５】

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

【０３１６】

なお、本実施例において、メインＣＰＵ２０１は、先ず、普通図柄の当り判定テーブル（図１６参照）を参照して、抽出された普通図柄当り判定用乱数値に基づいて判定値データを決定し、その後、普通図柄判定テーブル（図１７参照）を参照して、普通図柄の図柄乱数値に基づいて普通図柄当り時選択図柄コマンドを決定するようにしているが、これに限られない。例えば、抽出された普通図柄当り判定用乱数値と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の当落、および普通図柄当り時選択図柄コマンドをあわせて決定するようにしてもよい。

【０３１７】

［１－４－１０．普通図柄当り種類決定テーブル］

図１８は、第１のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。普通図柄当り種類決定テーブルは、普通図柄の図柄乱数値に対応して決定される普通図柄当り時選択図柄コマンドに応じて、普通電動役物１４６（図４参照）の作動態様である開放パターンを決定する際（すなわち、後述の図４３のＳ２９５の普通図柄遊技判定処理のなかで実行される普通電動役

物１４６の開放パターン設定処理を実行する際）に参照される。

【０３１８】

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

【０３１９】

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

【０３２０】

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

【０３２１】

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

【０３２２】

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

【０３２３】

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

【０３２４】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ６」の場合および「ｆｚ９」の場合、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物１４６（図４参照）の作動態様である開放パターンを、１回目の開放時間２５００ｍｓｅｃ、ウェイト時間６００ｍｓｅｃ、２回目の開放時間２５００ｍｓｅｃ、に決定する。

【０３２５】

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

【０３２６】

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

【０３２７】

Ａ時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合、普通電動役物１４６（図４参照）の開放パターンは、非時短遊技状態、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、およびＣ時短遊技状態における普通電動役物１４６の開放パターンの

なかで最も有利度合いが有利な態様となる。
【０３２８】
　また、Ｂ時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合の普通電動役物１４６（図４参照）の開放パターンは、Ｃ時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合の普通電動役物１４６の開放パターンと、有利度合いが同じとなっているが、これに限られない。
【０３２９】
［１－４－１１．普通図柄の変動パターンテーブル］
　図１９は、第１のパチンコ遊技機の普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。普通図柄の変動パターンテーブルは、普通図柄の変動パターンを決定する際（すなわち、後述の図４３のＳ２９３の普通図柄の可変表示開始処理のなかで実行される普通図柄の変動パターン決定処理を実行する際）に参照される。メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、遊技状態と、通過ゲート１２６（図４参照）を遊技球が通過した際に抽出される普通図柄演出選択用乱数値とに基づいて、普通図柄の変動パターンを決定する。普通図柄演出選択用乱数値は例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。
【０３３０】
　図１９に示されるように、非時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が０～９９のいずれであっても、普通図柄の可変表示時間が例えば３０００００ｍｓｅｃに決定される。非時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間は、非時短遊技状態、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、およびＣ時短遊技状態のなかで最も長い。
【０３３１】
　また、Ａ時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が０～８９のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば５００ｍｓｅｃに決定され、普通図柄演出選択用乱数値が９０～９９のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば８００ｍｓｅｃに決定される。
【０３３２】
　また、Ｂ時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が０～３９のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば５００ｍｓｅｃに決定され、普通図柄演出選択用乱数値が４０～７９のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば１０００ｍｓｅｃに決定され、普通図柄演出選択用乱数値が８０～９９のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば１５００ｍｓｅｃに決定される。
【０３３３】
　また、Ｃ時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が０～３９のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば５００ｍｓｅｃに決定され、普通図柄演出選択用乱数値が４０～７９のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば１０００ｍｓｅｃに決定され、普通図柄演出選択用乱数値が８０～９９のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば１５００ｍｓｅｃに決定される。
【０３３４】
　このように、１回の可変表示あたりの普通図柄の可変表示時間は、非時短遊技状態、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、およびＣ時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間のうち、Ａ時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間の期待値が最も短い。そのため、Ａ時短遊技状態は、非時短遊技状態、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、およびＣ時短遊技状態のなかで、普通電動役物１４６が開放されるまでの時間が最も短い。
【０３３５】
　また、Ｂ時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間の期待値は、Ｃ時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間の期待値と同じとなっているが、これに限られない。
【０３３６】
［１－５．時短遊技状態にかかわる処理の詳細］
［１－５－１．時短当り時にセットされる時短回数］

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

【０３３７】

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

【０３３８】

［１－５－２．時短遊技状態の重複］

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

【０３３９】

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

【０３４０】

［１－５－２－１．時短遊技状態を重ねて実行する態様］

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

【０３４１】

［１－５－２－１－１．一の時短遊技状態にＣ時短遊技状態を重ねて実行する態様］

Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態において「時短当り」に当選した場合、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄表示部１６３，１６４に、時短当りの表示態様を導出する。この場合、メインＣＰＵ２０１は、一の時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、時短遊技状態の終了条件が成立するまでに実行可能な特別図柄の可変表示回数が多い方を時短回数として採用する。

【０３４２】

例えば、Ａ時短遊技状態において「時短当り」に当選し、この「時短当り」に基づいて実行可能な時短回数よりもＡ時短遊技状態の時短残回数の方が多い場合、メインＣＰＵ２０１は、Ａ時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、「大当り」が導出されない限り、Ａ時短遊技状態の時短残回数が消化されるまで時短遊技状態に制御する。具体的な数字を挙げて説明すると、例えば、Ａ時短遊技状態の時短残回数が２００回である場合に「時短当り

」に当選し、この「時短当り」に基づいて実行可能な時短回数が５０回である場合、特別図柄表示部１６３，１６４に時短当りの表示態様が導出されるものの、Ａ時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、ここからの時短回数は、「大当り」が導出されない限り２００回である。したがって、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態において「時短当り」に当選したとしても、時短回数および時短性能についての外観上は、「時短当り」に当選せずにＡ時短遊技状態が継続される場合と同様である。

【０３４３】

一方、例えばＡ時短遊技状態において「時短当り」に当選し、この「時短当り」に基づいて実行可能な時短回数の方がＡ時短遊技状態の時短残回数よりも多い場合、メインＣＰＵ２０１は、Ａ時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、「大当り」が導出されない限り、「時短当り」に基づいてセットされた時短回数が消化されるまで時短遊技状態に制御する。具体的な数字を挙げて説明すると、例えば、Ａ時短遊技状態の時短残回数が２０回である場合に「時短当り」に当選し、この「時短当り」に基づいて実行可能な時短回数が５０回である場合、Ａ時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、ここからの時短回数は、「大当り」が導出されない限り５０回である。すなわち、Ａ時短遊技状態の時短残回数である２０回にわたって特別図柄の可変表示が実行されたとしても、その後、Ａ時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、両者の差分の３０回にわたって特別図柄の可変表示がさらに実行される。

【０３４４】

［１－５－２－１－２．Ｃ時短遊技状態にＢ時短遊技状態を重ねて実行する態様］

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

【０３４５】

なお、第１のパチンコ遊技機では、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれないが、以下では、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれる場合も含めて説明する。

【０３４６】

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

【０３４７】

Ｃ時短遊技状態において天井カウンタが天井値に到達したときに、Ｂ時短規定回数よりもＣ時短遊技状態の時短残回数の方が多い場合、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、「大当り」が導出されない限り、Ｃ時短遊技状態の時短残回数が消化されるまで時短遊技状態に制御する。具体的な数字を挙げて説明すると、例えば、Ｃ時短遊技状態の時短残回数が３００回である場合に天井カウンタが天井値に到達し、Ｂ時短規定回数が２００回である場合、Ｃ時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、ここからの時短回数は、「大当り」が導出されない限り３００回である。したがって、Ｃ時短遊技状態において天井カウンタが天井値に到達したとしても、時短回数および時短性能についての外観上は、天井カウンタが天井値に到達することなくＣ時短遊技状態が継続される場合と同様である。

【０３４８】

一方、Ｃ時短遊技状態において天井カウンタが天井値に到達した場合に、Ｂ時短規定回数の方がＣ時短遊技状態の時短残回数よりも多い場合、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、「大当り」が導出されない限り、Ｂ時短規定回数が消化されるまで時短遊技状態に制御する。具体的な数字を挙げて説明すると、例えば、Ｃ時短遊技状態の時短残回数が２０回である場合に天井カウンタが天井値に到達し、Ｂ時短遊技状態として実行可能な時短回数が３００回である場合、Ｃ時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、ここからの時短回数は、「大当り」が導出されない限り３００回である。すなわ

ち、Ｃ時短遊技状態の時短残回数である２０回にわたって特別図柄の可変表示が実行されたとしても、その後、Ｃ時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、両者の差分の２８０回にわたって特別図柄の可変表示がさらに実行される。

【０３４９】

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

【０３５０】

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

【０３５１】

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

【０３５２】

次に、特別図柄の当り判定処理の結果が特別図柄表示部１６３，１６４に導出された後にＢ時短遊技状態の制御を開始する場合、時短当りの表示態様が特別図柄表示部１６３，１６４に導出された時点では未だＢ時短遊技状態に制御されていない。そのため、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、時短遊技状態の終了条件（例えば、大当りの表示態様の導出、小当りまたは特定の小当りの表示態様の導出等）が成立しない限り、Ｂ時短規定回数とＣ時短遊技状態の時短回数とのうち多い方の時短回数が消化されるまで時短遊技状態に制御する。この場合、時短性能が維持又は実行された時短遊技状態の終了条件が成立すると、時短遊技状態が終了するようにするとよい。

【０３５３】

なお、天井最終変動においてＢ時短遊技状態への移行条件とＣ時短遊技状態への移行条件とが成立した場合、サブＣＰＵ３０１は、Ｂ時短遊技状態への移行条件のみが成立した場合に行うＢ時短移行表示演出、及びＣ時短遊技状態への移行条件のみが成立した場合に行うＣ時短移行表示演出とは異なる特別な表示演出を行うようにしてもよい。また、これに代えて、例えば、Ｂ時短遊技状態の時短性能が維持される場合にはＢ時短移行表示演出を行い、Ｃ時短遊技状態の時短性能が維持される場合にはＣ時短移行表示演出を行う等、Ｂ時短移行表示演出及びＣ時短移行表示演出のうちいずれかの表示演出を優先して行うこととしてもよい。

【０３５４】

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

【０３５５】

［１－５－２－１－３．複数の時短遊技状態を重ねて実行する場合の時短性能］

以上、一の時短遊技状態にＣ時短遊技状態を重ねて実行する態様、および、Ｃ時短遊技

状態にＢ時短遊技状態を重ねて実行する態様について説明した。
【０３５６】
このように複数の時短遊技状態を重ねて実行できる仕様である場合、先に実行されていた時短遊技状態の時短性能が維持される。このような仕様のパチンコ遊技機では、重ねて実行可能な複数の時短遊技状態の時短性能はそれぞれ異なってもよいが、重ねて実行可能な複数の時短遊技状態の時短性能を同じにすることが好ましい。
【０３５７】
例えば、一の時短遊技状態にＣ時短遊技状態を重ねて実行できる仕様である場合は、一の時短遊技状態の時短性能と、Ｃ時短遊技状態の時短性能とを同じにすることが好ましい。また、Ｃ時短遊技状態にＢ時短遊技状態を重ねて実行できる仕様である場合は、Ｃ時短遊技状態の時短性能と、Ｂ時短遊技状態の時短性能とを同じにすることが好ましい。
【０３５８】
また、複数の時短遊技状態を重ねて実行できる仕様のパチンコ遊技機において、先に実行されている時短遊技状態に対して後から重ねて実行できる時短遊技状態については、例えば、先に実行されている時短遊技状態と同じ一の時短性能と、この一の時短性能とは異なる他の時短性能とを備えるようにしてもよい。そして、先に実行されている時短遊技状態に対して時短遊技状態を重ねて実行する場合は一の時短性能を発動させ、通常遊技状態において時短遊技状態を発動させる場合のように時短遊技状態を重ねて実行しない場合は他の時短性能を発動させるようにしてもよい。
【０３５９】
例えば、Ｃ時短遊技状態にＢ時短遊技状態を重ねて実行できる仕様のパチンコ遊技機である場合、Ｂ時短遊技状態の時短性能を、Ｃ時短遊技状態と同じ一の時短性能と、この一の時短性能とは異なる他の時短性能との例えば２つの時短性能を設ける。そして、Ｃ時短遊技状態において例えば天井カウンタが天井値に到達した場合は一の時短性能を発動させ、いずれの時短遊技状態でもない通常遊技状態において例えば天井カウンタが天井値に到達した場合は他の時短性能を発動させるようにしてもよい。
【０３６０】
［１－５－３．時短遊技状態を重ねて実行しない態様］
時短遊技状態を重ねて実行しない態様としては、時短遊技状態において「時短当り」を抽選対象に含まないように当り判定処理を行う態様と、時短遊技状態において「時短当り」を抽選対象に含むように当り判定処理を行い、時短遊技状態が重複したとしても時短遊技状態を重ねて実行しない態様（以下「後者の態様」と称する）とが考えられる。後者の態様としては、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態において時短当りに当選したとしてもこれを無視してＣ時短遊技状態を重ねて実行しない態様と、Ｃ時短遊技状態において天井カウンタが天井値に到達したとしてもこれを無視してＢ時短遊技状態を重ねて実行しない態様との２態様が考えられる。以下に、後者の態様として考えられる上記の２態様について説明する。
【０３６１】
［１－５－３－１．一の時短遊技状態にＣ時短遊技状態を重ねて実行しない態様］
Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態において「時短当り」に当選した場合、上述したとおり、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄表示部１６３，１６４に、時短当りの表示態様を導出する。ただし、メインＣＰＵ２０１は、一の時短遊技状態における最後の特別図柄の可変表示（以下「時短最終変動」と称する）でない限り、「時短当り」に基づくＣ時短遊技状態に制御することなく、一の時短遊技状態の時短残回数が消化されるまで、一の時短遊技状態に制御する。この場合、一の時短遊技状態に制御されていること（時短最終変動を除く）は、Ｃ時短遊技状態への移行を妨げる条件となる。
【０３６２】
一方、一の時短遊技状態における時短最終変動において「時短当り」に当選した場合、メインＣＰＵ２０１は、時短当りの表示態様が特別図柄表示部１６３，１６４に導出され

る前に一の時短遊技状態が終了する場合と、時短当りの表示態様が特別図柄表示部１６３，１６４に導出された時に一の時短遊技状態が終了する場合とで、異なる制御を実行しうる。

【０３６３】

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

【０３６４】

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

【０３６５】

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

【０３６６】

［１－５－３－２．Ｃ時短遊技状態にＢ時短遊技状態を重ねて実行しない態様］

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

【０３６７】

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

【０３６８】

Ｃ時短遊技状態において、天井最終変動における特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」、「小当り」または「ハズレ」である場合、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短遊技状態の時短残回数が消化されるまで、Ｃ時短遊技状態に制御する。

【０３６９】

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

【０３７０】

なお、天井最終変動において、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合

、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短遊技状態を終了し、大当り遊技状態の制御を開始する。
【０３７１】
［１－６．主制御処理］
次に、主制御回路２００のメインＣＰＵ２０１により実行される各種処理（各種モジュール）の内容について説明する。
［１－６－１．主制御メイン処理］
先ず、図２０～図２３を参照して、メインＣＰＵ２０１により実行されるメイン処理（主制御メイン処理）について説明する。図２０～図２３は、第１のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【０３７２】
メインＣＰＵ２０１は、先ず、電断信号がＨｉｇｈレベルであるか否かを判定する（Ｓ１１）。なお、図示しないが、メインＣＰＵ２０１は、スタックポインタの設定や割込みベクタテーブルのアドレスの設定をＳ１１に先だって行うことは言うまでもない。
【０３７３】
Ｓ１１において電断信号がＨｉｇｈレベルでないと判定された場合（Ｓ１１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１１の判定処理を繰り返す。
【０３７４】
一方、Ｓ１１において電断信号がＨｉｇｈレベルであると判定された場合（Ｓ１１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１２に移す。
【０３７５】
Ｓ１２において、メインＣＰＵ２０１は、設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６のフラグ管理処理を行う（Ｓ１２）。この処理では、バックアップクリアスイッチ１７６のオン／オフ状態、および、設定キー１７４のオン／オフ状態の退避処理が行われる。すなわち、設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６のオン／オフ状態を、メインＲＡＭ２０３内の起動制御フラグ領域に格納する。また、この処理では、遊技許可フラグがオフにセットされる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１２の処理を実行した後、処理を、Ｓ１３に移す。
【０３７６】
Ｓ１３において、メインＣＰＵ２０１は、ウェイト処理を行う。この処理では、サブ制御回路３００側の起動待ちが行われる。この場合の起動待ち時間（ウェイト期間）は、例えば１２０００．０７ｍｓｅｃである。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１３の処理を実行した後、処理を、Ｓ１４に移す。
【０３７７】
なお、サブ制御回路３００側の起動待ちを行っている間、メインＣＰＵ２０１は、例えば、割込要求信号のチェック処理、割込要求信号発生時のＷＤＴの出力処理、所定のタイミングでの各種センサ初期化信号の出力処理等を行うようにしてもよい。
【０３７８】
Ｓ１４において、メインＣＰＵ２０１は、起動前（前回）の電断が正常電断であったか否かを判定する。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の電断検知フラグ領域に格納された値に基づいて、正常電断であるか異常電断であるかが判定される。
【０３７９】
Ｓ１４において正常電断でなかったと判定された場合（Ｓ１４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１８に移す。
【０３８０】
一方、Ｓ１４において正常電断であったと判定された場合（Ｓ１４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３内に格納された作業領域のチェックサム値を算出し（Ｓ１５）、その後、作業領域のチェックサム値の照合処理を行う（Ｓ１６）。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１６の処理を実行した後、処理を、Ｓ１７に移す。
【０３８１】
Ｓ１７において、メインＣＰＵ２０１は、照合結果が異常であるか否かを判定する。

【０３８２】
　Ｓ１７において照合結果が異常でないすなわち正常であると判定された場合（Ｓ１７がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２２に移す。なお、Ｓ２２以降の処理については後述する。
【０３８３】
　一方、Ｓ１７において照合結果が異常であるすなわち正常でないと判定された場合（Ｓ１７がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１８に移す。
【０３８４】
　Ｓ１８において、メインＣＰＵ２０１は、設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６のうち、少なくともいずれか一方がオフであるか否かを判定する。すなわち、設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６の両方がオンである場合はＮＯ判定となり、設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６の両方がオフである場合、並びに、設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６のいずれか一方がオフである場合はＹＥＳ判定となる。
【０３８５】
　Ｓ１８において設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６の少なくともいずれか一方がオフでないすなわち両方ともオンであると判定された場合（Ｓ１８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２１に移す。なお、Ｓ２１の処理については後述する。
【０３８６】
　一方、Ｓ１８において設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６のうち少なくともいずれか一方がオフであると判定された場合（Ｓ１８がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１９に移す。
【０３８７】
　Ｓ１９において、メインＣＰＵ２０１は、外部端子のセキュリティ信号をオンにセットする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１９の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０に移す。
【０３８８】
　Ｓ２０において、メインＣＰＵ２０１は、性能表示モニタ１７０（図６参照）にエラー表示処理を行う。この処理は、性能表示モニタ１７０に信号が出力されるＩ／Ｏポート２０５の出力ポートに、エラー表示用のデータをセットする。これにより、性能表示モニタ１７０内の所定のＬＥＤが点灯し、エラー表示が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２０の処理を実行した後、永久ループに入る。
【０３８９】
　このように、前回の電断が正常電断でなかった場合や、メインＲＡＭ２０３内に格納された作業領域のチェックサム値の照合結果が正常でなかった場合には、設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６の両方がオンであると判定されるまで、第１のパチンコ遊技機において遊技の実行が可能とならない。
【０３９０】
　次に、Ｓ２１の処理について説明する。Ｓ２１において、メインＣＰＵ２０１は、設定変更であることを示す値をメインＲＡＭ２０３内の起動制御フラグ領域に格納する。この処理は、異常起動時に行われる処理であり、設定変更であることを示す値を再度格納するようにしたものである。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２１の処理を実行した後、処理を、Ｓ２２に移す。
【０３９１】
　Ｓ２２において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３内のＸＩＮＴ検知フラグ領域および電断検知フラグ領域のクリア処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２３に移す。
【０３９２】
　Ｓ２３において、メインＣＰＵ２０１は、起動状態判定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の起動制御フラグ領域に格納された起動制御フラグの値に基づいて、

現在の起動状態（電断復帰／設定変更／設定確認／ＲＡＭクリア）を判定する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２３の処理を実行した後、処理を、Ｓ２４に移す。

【０３９３】

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

【０３９４】

Ｓ２５において、メインＣＰＵ２０１は、起動時初期設定処理を行う。この処理では、現在の起動状態（電断復帰／設定変更／設定確認／ＲＡＭクリア）に応じた初期設定処理が行われる。なお、起動時初期設定処理の詳細については、図２４を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２５の処理を実行した後、処理を、Ｓ２６に移す。

【０３９５】

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

【０３９６】

Ｓ２７において、メインＣＰＵ２０１は、電断処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２７の処理を実行した後、処理を、Ｓ２８に移す。なお、電断処理の詳細については、図２５を参照して後述する。

【０３９７】

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

【０３９８】

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

【０３９９】

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

【０４００】

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

【０４０１】

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

【０４０２】

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

【０４０３】

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

【０４０４】

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

【０４０５】

Ｓ３４において、メインＣＰＵ２０１は、割込許可処理を行う。メインＣＰＵ２０１は

、Ｓ３４の処理を実行した後、処理を、Ｓ３５に移す。
【０４０６】
Ｓ３５において、メインＣＰＵ２０１は、システム周期時間が経過したか否かを判定する。システム周期時間は、例えば、割込み周期（例えば２ｍｓｅｃ）の３倍である６ｍｓｅｃである。
【０４０７】
Ｓ３５においてシステム周期時間が経過していないと判定された場合（Ｓ３５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ２６の処理に戻し、Ｓ２６以降の処理を行う。
【０４０８】
一方、Ｓ３５においてシステム周期時間が経過したと判定された場合（Ｓ３５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ３６に移す。
【０４０９】
Ｓ３６において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の割込みカウンタ領域に格納された割込みカウンタの値から１減算する処理を３回行う。この処理により、主制御メイン処理内の割込禁止区間を管理する割込みカウンタの値がリセットされる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３６の処理を実行した後、処理を、Ｓ３７に移す。
【０４１０】
なお、本実施例では、主制御メイン処理内において、後述する遊技制御に関する各種処理（例えば、Ｓ３７～Ｓ４４の処理）の実行前に、例えば６ｍｓｅｃの割込禁止区間（Ｓ２６～Ｓ３５の処理区間）が設けられる。それゆえ、本実施例では、後述する遊技制御に関する各種処理が例えば６ｍｓｅｃ毎（システム周期毎）に実行されることになる。なお、本実施例では、割込禁止区間を割込み周期の３倍とする例を説明したが、これに限られない。
【０４１１】
Ｓ３７において、メインＣＰＵ２０１は、システムタイマの更新処理を行う。システムタイマは、システム周期（例えば６ｍｓｅｃ）を管理するタイマである。システムタイマの値は、メインＲＡＭ２０３の作業領域内のシステム周期管理タイマ領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３７の処理を実行した後、処理を、Ｓ３８に移す。
【０４１２】
Ｓ３８において、メインＣＰＵ２０１は、主制御コマンド送受信処理を行う。この処理では、主として、払出制御のコマンド送受信処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３８の処理を実行した後、処理を、Ｓ３９に移す。
【０４１３】
Ｓ３９において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理を行う。この処理では、特別図柄ゲームにかかわる処理が行われる。この特別図柄制御処理の詳細については、図２６を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３９の処理を実行した後、処理を、Ｓ４０に移す。
【０４１４】
Ｓ４０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄制御処理を行う。この処理にでは、普通図柄ゲームにかかわる処理が行われる。この普通図柄制御処理の詳細については、図４３を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ４０の処理を実行した後、処理を、Ｓ４１に移す。
【０４１５】
Ｓ４１において、メインＣＰＵ２０１は、遊技動作表示ユニット制御処理を行う。この処理では、ＬＥＤユニット１６０の各表示部（例えば、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４等）に出力する表示データの設定処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ４１の処理を実行した後、処理を、Ｓ４２に移す。
【０４１６】
Ｓ４２において、メインＣＰＵ２０１は、遊技情報データ生成処理を行う。この処理で

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

【０４１７】

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

【０４１８】

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

【０４１９】

［１－６－２．起動時初期設定処理］

次に、図２４を参照して、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）中のＳ２５で行われる起動時初期設定処理について説明する。図２４は、第１のパチンコ遊技機における起動時初期設定処理の一例を示すフローチャートである。

【０４２０】

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

【０４２１】

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

【０４２２】

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

【０４２３】

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

【０４２４】

Ｓ５３において、メインＣＰＵ２０１は、第２通常遊技前処理を行う。この第２通常遊技前処理の詳細については、図５０を参照して後述する。第２通常遊技前処理が行われると、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５３の処理を実行した後、起動時初期設定処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。

【０４２５】

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

【０４２６】

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

【０４２７】

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

【０４２８】
Ｓ５５において、メインＣＰＵ２０１は、設定操作コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された設定操作コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図４６のＳ３３６参照）で、サブ制御回路３００に向けて送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５５の処理を実行した後、起動時初期設定処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。
【０４２９】
Ｓ５６において、メインＣＰＵ２０１は、第１通常遊技前処理を行う。この第１通常遊技前処理の詳細については、図４９を参照して後述する。第１通常遊技前処理が行われると、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５６の処理を実行した後、起動時初期設定処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。
【０４３０】
［１－６－３．電断処理］
次に、図２５を参照して、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）中のＳ２７で行われる電断処理について説明する。図２５は、第１のパチンコ遊技機における電断処理の一例を示すフローチャートである。
【０４３１】
メインＣＰＵ２０１は、先ず、ＸＩＮＴ検知フラグがオンであるか否かを判定する（Ｓ６１）。
【０４３２】
Ｓ６１においてＸＩＮＴ検知フラグがオンでないと判定された場合（Ｓ６１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、電断処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。
【０４３３】
一方、Ｓ６１においてＸＩＮＴ検知フラグがオンであると判定された場合（Ｓ６１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ６２に移す。
【０４３４】
Ｓ６２において、メインＣＰＵ２０１は、チェックサム値の算出処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６２の処理を実行した後、処理を、Ｓ６３に移す。
【０４３５】
Ｓ６３において、メインＣＰＵ２０１は、チェックサム値および電断検知フラグの値を、メインＲＡＭ２０３内の対応する所定の格納領域にそれぞれ格納する。この場合、メインＲＡＭ２０３のバックアップ領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６３の処理を実行した後、処理を、Ｓ６４に移す。
【０４３６】
Ｓ６４において、メインＣＰＵ２０１は、ＸＩＮＴ検知フラグのクリア処理を行う。そして、Ｓ６４の処理を実行した後、メインＣＰＵ２０１は、ＲＡＭアクセス禁止値設定処理を行う（Ｓ６５）を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６５の処理を実行した後、処理を、Ｓ６６に移す。
【０４３７】
Ｓ６６において、メインＣＰＵ２０１は、電断まで、ＣＰＵリセット待ち処理を繰り返す。
【０４３８】
［１－６－４．特別図柄制御処理］
次に、図２６を参照して、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）中のＳ３９で行われる特別図柄制御処理について説明する。図２６は、第１のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【０４３９】
図２６に示されるように、メインＣＰＵ２０１は、先ず、Ｓ７１において、特別図柄の

制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７１の処理を実行した後、処理を、Ｓ７２に移す。

【０４４０】

なお、図示しないが、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、Ｓ７１の処理に先だって、メインＲＡＭ２０３内の特別図柄の作業領域等のアドレスを所定のレジスタにセットするアドレス設定処理を行う。

【０４４１】

また、同じく図示しないが、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、第１特別図柄の保留数および第２特別図柄の保留数をチェックする処理も行う。そして、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の保留数および第２特別図柄の保留数のいずれもが一定時間以上にわたって「０」である場合、デモ表示コマンド送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約されたデモ表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、デモ表示コマンドをサブ制御回路３００が受信すると、サブＣＰＵ３０１はデモ表示演出を行う。

【０４４２】

Ｓ７２において、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７１でロードした特別図柄の制御状態番号が０であるか否か、すなわち特別図柄の可変表示待ち状態であるか否かを判定する。

【０４４３】

Ｓ７２において特別図柄の制御番号が０でないと判定された場合（Ｓ７２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ７５に移す。

【０４４４】

一方、Ｓ７２において特別図柄の制御番号が０であると判定された場合（Ｓ７２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ７３に移す。

【０４４５】

Ｓ７３において、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄が可変表示開始であるか否か、すなわち第２特別図柄の始動情報が保留されているか否かを判定する。

【０４４６】

Ｓ７３において第２特別図柄が可変表示開始でない、すなわち第２特別図柄の始動情報が保留されていないと判定された場合（Ｓ７３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ７４に移す。

【０４４７】

Ｓ７４において、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄が可変表示開始であるか否か、すなわち第１特別図柄の始動情報が保留されているか否かを判定する。

【０４４８】

Ｓ７４において第１特別図柄が可変表示開始でない、すなわち第１特別図柄の始動情報が保留されていないと判定された場合（Ｓ７４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。

【０４４９】

一方、Ｓ７４において第１特別図柄が可変表示開始である、すなわち第１特別図柄の始動情報が保留されていると判定された場合（Ｓ７４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ７５に移す。

【０４５０】

Ｓ７３に戻って、第２特別図柄が可変表示開始である、すなわち第２特別図柄の始動情報が保留されていると判定された場合（Ｓ７３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ７５に移す。

【０４５１】

Ｓ７５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理

処理の詳細については、図２７を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７５の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。

【０４５２】

なお、メインＣＰＵ２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理（Ｓ７１～Ｓ７５）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【０４５３】

このように、本実施例では、第１のパチンコ遊技機として、第２特別図柄の始動情報が保留されている場合、第１特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理（Ｓ７５）が実行される優先変動機について説明したが、これに限られない。例えば、第１特別図柄の始動情報が保留されている場合、第２特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理（Ｓ７５）が実行される優先変動機としてもよいし、第１始動口１２０または第２始動口１４０への入賞順に特別図柄管理処理が実行される順次変動機としてもよい。

【０４５４】

［１－６－５．特別図柄管理処理］

次に、図２７を参照して、特別図柄制御処理（図２６参照）中のＳ７５でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄管理処理について説明する。図２７は、第１のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【０４５５】

なお、制御状態番号が「０」の場合（Ｓ７２がＹＥＳ判定の場合）、特別図柄管理処理は、Ｓ７３がＹＥＳ判定の場合は第２特別図柄が処理対象であり、Ｓ７４がＹＥＳ判定の場合は第１特別図柄が処理対象である。また、制御状態番号が「０」でない場合（Ｓ７２がＮＯ判定の場合）、特別図柄管理処理は、実行中の特別図柄が処理対象である。

【０４５６】

また、図２７に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「０」～「５」）は、特別図柄の制御状態番号である。メインＣＰＵ２０１は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。

【０４５７】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、特別図柄の待ち時間が０であるか否かを判定する（Ｓ８１）。

【０４５８】

Ｓ８１において特別図柄の待ち時間が０でないと判定された場合（Ｓ８１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄管理処理を終了し、処理を、特別図柄制御処理（図２６参照）に戻す。

【０４５９】

一方、Ｓ８１において特別図柄の待ち時間が０であると判定された場合（Ｓ８１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ８２に移す。

【０４６０】

Ｓ８２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号をロードする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ８２の処理を実行した後、処理を、Ｓ８３に移す。なお、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ８２の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、Ｓ８３以降の処理を行う。

【０４６１】

Ｓ８３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示開始処理を行う。このＳ８３の処理は、特別図柄の制御状態番号が「０」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図２８を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「０」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ８４に移す。

【０４６２】

Ｓ８４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示終了処理を行う。このＳ８４の処理は、特別図柄の制御状態番号が「１」である場合に行われる処理である。この特

別図柄可変表示終了処理の詳細については、図２９を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「１」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ８５に移す。

【０４６３】

Ｓ８５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技判定処理を行う。このＳ８５の処理は、特別図柄の制御状態番号が「２」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図３０を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「２」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ８６に移す。

【０４６４】

Ｓ８６において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放準備処理を行う。このＳ８６の処理は、特別図柄の制御状態番号が「３」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図４０を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「３」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ８７に移す。

【０４６５】

Ｓ８７において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放制御処理を行う。このＳ８７の処理は、特別図柄の制御状態番号が「４」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図４１を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「４」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ８８に移す。

【０４６６】

Ｓ８８において、メインＣＰＵ２０１は、大当り終了処理を行う。このＳ８８の処理は、特別図柄の制御状態番号が「５」である場合に行われる処理である。この大当り終了処理の詳細については、図４２を参照して後述する。

【０４６７】

メインＣＰＵ２０１は、Ｓ８３～Ｓ８８の処理を終了後、特別図柄管理処理を終了し、処理を、特別図柄制御処理（図２６参照）に戻す。

【０４６８】

［１－６－６．特別図柄可変表示開始処理］

次に、図２８を参照して、特別図柄管理処理（図２７参照）中のＳ８３でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図２８は、第１のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【０４６９】

図２８に示されるように、メインＣＰＵ２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「０」であるか否かを判定する（Ｓ９１）。

【０４７０】

Ｓ９１において特別図柄の制御状態番号が「０」でないと判定された場合（Ｓ９１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示開始処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２７参照）に戻す。

【０４７１】

一方、Ｓ９１において特別図柄の制御状態番号が「０」であると判定された場合（Ｓ９１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ９２に移す。

【０４７２】

Ｓ９２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の始動情報のシフト処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ９２の処理を実行した後、処理を、Ｓ９３に移す。

【０４７３】

Ｓ９３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の当り判定処理を行う。この処理では、特別図柄の当り判定テーブル（図１０参照）を参照し、特別図柄当り判定用乱数値を用いて特別図柄の当り判定が行われる。また、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は時短当りフラグをオンにセットし、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合は大当りフラグをオンにセットする。第１のパチンコ遊技機では、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれないが、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれるパチンコ遊技機であれば、特別図柄の当り判定処理の結

果が小当りである場合は小当りフラグをオンにセットする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ９３の処理を実行した後、処理を、Ｓ９４に移す。なお、時短当りフラグはＣ時短遊技状態への移行時にオフにされ、大当りフラグは大当り遊技状態の開始時にオフにされる。特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれるパチンコ遊技機であれば、小当りフラグは小当り遊技状態の開始時にオフにされる。

【０４７４】

特別図柄の当り判定処理（Ｓ９３参照）では、まず、大当りであるか否かの判定処理を行い、この処理で大当りでないと判定された場合に時短当りであるか否かの判定処理を行い、この処理で時短当りでないと判定された場合にハズレであると判定される。

【０４７５】

Ｓ９４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理（Ｓ９３）の結果（例えば、時短当り、大当りまたはハズレ）に対応する特別図柄の停止図柄を判定乃至決定する処理である。この処理では、特別図柄判定テーブル（図１１参照）を参照し、特別図柄の図柄乱数値を用いて、上述の「選択図柄コマンド」や「図柄指定コマンド」が判定される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ９４の処理を実行した後、処理を、Ｓ９５に移す。

【０４７６】

Ｓ９５において、メインＣＰＵ２０１は、当り種類決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理の結果が例えば当り（時短当り、大当り）である場合に、かかる当りの種類を判定乃至決定する処理である。この処理では、当り種類決定テーブル（図１３参照）を参照し、特別図柄決定処理（Ｓ９４）で判定された「選択図柄コマンド」に応じて当りの種類が決定される。なお、本実施例では、当りの種類を複数種類としているが、大当りの種類は１つであってもよいし、時短当りの種類も１つであってよい。さらには、当りの種類を複数種類とすることに代えてまたは加えて、ハズレの種類を複数設けるようにしてもよい。また、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれないが、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りを含むようにし、かかる小当りの種類を複数設けてもよい。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ９５の処理を実行した後、処理を、Ｓ９６に移す。

【０４７７】

Ｓ９６において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理は、特別図柄の変動パターンを判定乃至決定する処理である。この処理では、変動パターンテーブル（図１５参照）を参照し、例えば、特別図柄の種類、特別図柄の当り判定処理（Ｓ９３）の結果、時短フラグの値（０または１）、リーチ判定用乱数値または／および演出選択用乱数値等に応じて、特別図柄の変動パターンが決定される。なお、遊技状態等に応じて、特別図柄の変動パターン決定処理を行う際に参照する変動パターンテーブルが異なるようにしてもよい。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ９６の処理を実行した後、処理を、Ｓ９７に移す。

【０４７８】

Ｓ９７において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の可変表示時間設定処理を行う。この処理では、変動パターンテーブル（図１５参照）を参照し、特別図柄の変動パターン決定処理（Ｓ９６）で決定された変動パターンに対応する変動時間が、特別図柄の変動時間として決定される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ９７の処理を実行した後、処理を、Ｓ９８に移す。

【０４７９】

Ｓ９８において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号に「１」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「１」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理（図２７のＳ８４参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ９８の処理を実行した後、処理を、Ｓ９９に移す。

【０４８０】

Ｓ９９において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータ（例えば、確変残回数や時短残回数等）の更新処理等が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ９９の処理を実行した後、処理を、Ｓ１００に移す。

【０４８１】

Ｓ１００において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態管理処理を行う。この処理では、主に、遊技状態の管理に関する各種フラグ（例えば、確変フラグや時短フラグ等）の更新処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１００の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０１に移す。

【０４８２】

Ｓ１０１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出開始コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。

【０４８３】

なお、メインＣＰＵ２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄可変表示開始処理（とくに、遊技状態管理処理（Ｓ１００）、特別図柄演出開始コマンド送信予約処理（Ｓ１０１））を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【０４８４】

［１－６－７．特別図柄可変表示終了処理］

次に、図２９を参照して、特別図柄管理処理（図２７参照）中のＳ８４でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図２９は、第１のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【０４８５】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「１」であるか否かを判定する（Ｓ１１１）。

【０４８６】

Ｓ１１１において特別図柄の制御状態番号が「１」でないと判定された場合（Ｓ１１１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２７参照）に戻す。

【０４８７】

一方、Ｓ１１１において特別図柄の制御状態番号が「１」であると判定された場合（Ｓ１１１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１１２に移す。

【０４８８】

Ｓ１１２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図２７のＳ８５参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１１２の処理を実行した後、処理を、Ｓ１１３に移す。

【０４８９】

Ｓ１１３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄の可変表示を停止させる処理も行われる。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１１３の処理を実行した後、処理を、Ｓ１１４に移す。

【０４９０】

Ｓ１１４において、メインＣＰＵ２０１は、図柄確定数カウンタの値を１加算する。図柄確定数カウンタは、特別図柄の確定回数（特別図柄ゲームの実行回数）を計数するためのカウンタであり、その計数値は、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納される。例え

ば、確変残回数や時短残回数等の特定状態下で行われた特別図柄ゲームのゲーム数を管理するカウンタを設けてもよいが、図柄確定数カウンタにより特定状態下での特別図柄ゲームのゲーム数を管理してもよい。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１１４の処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２７参照）に戻す。

【０４９１】

［１－６－８．特別図柄遊技判定処理］

次に、図３０を参照して、特別図柄管理処理（図２７参照）中のＳ８５でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図３０は、第１のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【０４９２】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「２」であるか否かを判定する（Ｓ１２１）。

【０４９３】

Ｓ１２１において特別図柄の制御状態番号が「２」でないと判定された場合（Ｓ１２１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２７参照）に戻す。

【０４９４】

一方、Ｓ１２１において特別図柄の制御状態番号が「２」であると判定された場合（Ｓ１２１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１２２に移す。

【０４９５】

Ｓ１２２において、メインＣＰＵ２０１は、大当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【０４９６】

Ｓ１２２において、大当りであるすなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様であると判定された場合（Ｓ１２２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１２３に移す。

【０４９７】

Ｓ１２３において、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技制御処理の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板１８４を介してホールコンピュータ１８６（いずれも図６参照）に出力される信号（例えば、大当り信号等）の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄にかかわる信号である。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１２３の処理を実行した後、処理を、Ｓ１２４に移す。なお、外部端子板１８４を介して例えばホールコンピュータ１８６や島コンピュータに出力される信号については後述する。

【０４９８】

また、Ｓ１２３の大当り遊技制御の開始設定処理において、メインＣＰＵ２０１は、確変フラグ、確変カウンタ、時短フラグ、および時短カウンタ等、各種フラグや各種カウンタをクリアする処理も行う。

【０４９９】

Ｓ１２４において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンド表示ＬＥＤデータをセットする処理を行う。その後、メインＣＰＵ２０１は、例えば、大入賞口１３１の開放回数の上限値をセットする処理（Ｓ１２５）、外部端子板１８４への大当り信号セット処理（Ｓ１２６）、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理（Ｓ１２７）、遊技状態指定パラメータ設定処理（Ｓ１２８）、および、大当り開始表示コマンドの送信予約処理（Ｓ１２９）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理（Ｓ１２７）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図２７のＳ８６参照）が行われることとなる。その後、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２７参照）に戻す。

【０５００】

Ｓ１２２に戻って、このＳ１２２において大当りでないすなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様でないと判定された場合（Ｓ１２２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１３０に移す。

【０５０１】

Ｓ１３０において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図３１を参照して後述する。なお、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２７参照）に戻す。

【０５０２】

なお、メインＣＰＵ２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄遊技判定処理（Ｓ１２１～Ｓ１３０）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【０５０３】

［１－６－９．特別図柄遊技終了処理］

次に、図３１を参照して、特別図柄遊技判定処理（図３０参照）中のＳ１３０でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図３１は、第１のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【０５０４】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、時短管理処理を行う（Ｓ１３１）。この時短管理処理の詳細については、第１のパチンコ遊技機において図３２～図３９を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１３１の処理を実行した後、処理を、Ｓ１３２に移す。

【０５０５】

Ｓ１３２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号に「０」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「０」にセットする処理を行うことにより、特別図柄可変表示開始処理すなわち次回の特別図柄遊技を実行することが可能となる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１３２の処理を実行した後、処理を、Ｓ１３３に移す。

【０５０６】

Ｓ１３３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理（Ｓ１３４）を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、Ｓ１３４の処理後、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を終了し、処理を、特別図柄遊技判定処理（図３０参照）に戻す。

【０５０７】

なお、特別図柄の当り判定処理(図２８のＳ９３参照)の結果がハズレである場合、メインＣＰＵ２０１は、確変フラグおよび時短フラグのいずれについてもセットまたはリセットしない。そのため、ハズレの表示態様が導出されたとしても遊技状態は移行しない。

【０５０８】

［１－６－１０．時短管理処理］

次に、図３２を参照して、メインＣＰＵ２０１により実行される時短管理処理について説明する。図３２は、第１のパチンコ遊技機において、特別図柄遊技終了処理（図３１参照）中のＳ１３１でメインＣＰＵ２０１により実行される時短管理処理の一例を示すフローチャートである。

【０５０９】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、カウンタ更新処理を行う（Ｓ１４１）。このカウンタ更新処理の詳細については、図３３を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１４１の処理を実行した後、処理を、Ｓ１４２に移す。

【０５１０】

Ｓ１４２において、メインＣＰＵ２０１は、カウンタ判定処理を行う。このカウンタ判定処理の詳細については、図３６を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１４２

の処理を実行した後、時短管理処理を終了し、処理を、特別図柄遊技終了処理（図３１参照）に戻す。

【０５１１】

［１－６－１１．カウンタ更新処理］

次に、図３３を参照して、メインＣＰＵ２０１により実行されるカウンタ更新処理について説明する。図３３は、第１のパチンコ遊技機において、時短管理処理（図３２参照）中のＳ１４１でメインＣＰＵ２０１により実行されるカウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【０５１２】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、時短カウンタ更新処理を行う（Ｓ１５１）。この時短カウンタ更新処理の詳細については、図３４を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１５１の処理を実行した後、処理を、Ｓ１５２に移す。

【０５１３】

Ｓ１５２において、メインＣＰＵ２０１は、天井カウンタ更新処理を行う。この天井カウンタ更新処理の詳細については、図３５を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１５２の処理を実行した後、カウンタ更新処理を終了し、処理を、時短管理処理（図３２参照）に戻す。

【０５１４】

［１－６－１２．時短カウンタ更新処理］

次に、図３４を参照して、メインＣＰＵ２０１により実行される時短カウンタ更新処理について説明する。図３４は、第１のパチンコ遊技機において、カウンタ更新処理（図３３参照）中のＳ１５１でメインＣＰＵ２０１により実行される時短カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【０５１５】

なお、図３４に示される時短カウンタ更新処理は、複数の時短遊技状態が重複した場合に、複数の時短遊技状態が重ねて実行される場合の処理を示すフローチャートである。

【０５１６】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、時短フラグオン且つ時短カウンタが０より大きいか否かを判定する（Ｓ１６１）。この処理では、時短フラグオンと、時短カウンタが０より大きいこととの両方を満たした場合にＹＥＳ判定され、いずれか一方でも満たしていなければＮＯ判定される。

【０５１７】

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

【０５１８】

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

【０５１９】

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

【０５２０】

なお、本実施例では、特別図柄の可変表示が終了したときに時短カウンタを減算し、時短カウンタが０になったときに時短遊技状態を終了する減算方式を採用しているが、これに限られず、特別図柄の可変表示が終了したときに時短カウンタを加算し、時短カウンタがセットされた時短回数になったときに時短遊技状態を終了する加算方式を採用してもよい。また、特別図柄の可変表示が終了したときに時短カウンタを更新（減算又は加算）することに代えて、特別図柄の可変表示の開始時に時短カウンタを更新し、時短カウンタが０になったとき（減算方式の場合）又は時短カウンタがセットされた時短回数になったとき（加算方式の場合）に、時短遊技状態を修了するようにしてもよい。

【０５２１】
　Ｓ１６１において、時短フラグオンと、時短カウンタが０より大きいこととの両方を満たしていないと判定された場合（Ｓ１６１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、時短カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理（図３３）に戻す。
【０５２２】
　一方、Ｓ１６１において時短フラグオン且つ時短カウンタが０より大きいと判定された場合（Ｓ１６１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、時短カウンタから１を減算する処理を行う（Ｓ１６２）。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１６２の処理を実行した後、処理を、Ｓ１６３に移す。
【０５２３】
　Ｓ１６３において、メインＣＰＵ２０１は、時短モード＝３且つＣ時短カウンタが０より大きいか否かを判定する。この処理では、時短モード＝３であって、Ｃ時短カウンタが０より大きい場合にＹＥＳ判定される。Ｓ１６３がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１６４に移す。
【０５２４】
　なお、Ｃ時短カウンタは、時短遊技状態中にＣ時短遊技状態への移行条件が成立した場合にセットされるカウンタである。このＣ時短カウンタは、フローチャートでは図示していないが、後述するＢ時短カウンタがセットされた場合、メインＣＰＵ２０１によりリセットされる。
【０５２５】
　時短モードは、複数の時短遊技状態が重ねて実行される場合に設定されるフラグである。本実施例では、時短モードを例えば２ｂｉｔで構成し、先に実行されている時短遊技状態に対してＣ時短遊技状態が重ねて実行される場合、「時短モード＝３」に設定される。また、先に実行されている時短遊技状態に対してＢ時短遊技状態が重ねて実行される場合、「時短モード＝２」に設定される。
【０５２６】
　一方、Ｓ１６３において、時短モード＝３とＣ時短カウンタが０より大きいこととの両方を満たしていないと判定された場合（Ｓ１６３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１６５に移す。
【０５２７】
　Ｓ１６４において、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短カウンタから１を減算する処理を行う。この処理も、減算方式に変えて加算方式を採用してもよい。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１６４の処理を実行した後、処理を、Ｓ１６５に移す。
【０５２８】
　Ｓ１６５において、メインＣＰＵ２０１は、時短モード＝２且つＢ時短カウンタが０より大きいか否かを判定する。この処理では、時短モード＝２であって、Ｂ時短カウンタが０より大きい場合にＹＥＳ判定される。Ｓ１６５がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１６６に移す。
【０５２９】
　なお、Ｂ時短カウンタは、時短遊技状態中（本実施例ではＣ時短遊技状態中）にＢ時短遊技状態への移行条件が成立した場合にセットされるカウンタである。このＢ時短カウンタは、フローチャートでは図示していないが、Ｃ時短カウンタがセットされた場合、メインＣＰＵ２０１によりリセットされる。
【０５３０】
　一方、Ｓ１６５において、時短モード＝２とＢ時短カウンタが０より大きいこととの両方を満たしていないと判定された場合（Ｓ１６５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、時短カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理（図３３参照）に戻す。
【０５３１】
　Ｓ１６６において、メインＣＰＵ２０１は、Ｂ時短カウンタから１を減算する処理を行う。この処理も、減算方式に変えて加算方式を採用してもよい。メインＣＰＵ２０１は、

Ｓ１６６の処理を実行した後、時短カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理（図３３参照）に戻す。

【０５３２】

なお、図示していないが、Ｓ１６４の処理を行った結果としてＣ時短カウンタ＝０となった場合や、Ｓ１６６の処理を行った結果としてＢ時短カウンタ＝０となった場合、メインＣＰＵ２０１は、時短モードをオフ（＝０）にセットする。

【０５３３】

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

【０５３４】

［１－６－１３．天井カウンタ更新処理］

次に、図３５を参照して、メインＣＰＵ２０１により実行される天井カウンタ更新処理について説明する。図３８は、第１のパチンコ遊技機において、カウンタ更新処理（図３３参照）中のＳ１５２でメインＣＰＵ２０１により実行される天井カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【０５３５】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、天井カウント禁止フラグがオフであるか否かを判定する（Ｓ１７１）。天井カウント禁止フラグは、確変フラグがオンにセットされるとき、および天井カウンタが天井値に到達したときにオンにセットされるフラグである。すなわち、確変フラグがオフである場合であって且つ天井カウンタが天井値に到達していない場合、天井カウント禁止フラグはオフである。天井カウンタの値は、メインＲＡＭ２０３に保存される。

【０５３６】

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

【０５３７】

Ｓ１７１において、天井カウント禁止フラグがオフでない場合（Ｓ１７１がＮＯ判定の場合）、すなわち天井カウント禁止フラグがオンである場合、メインＣＰＵ２０１は、天井カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理（図３３参照）に戻す。

【０５３８】

Ｓ１７１において、天井カウント禁止フラグがオフである場合（Ｓ１７１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１７２に移す。

【０５３９】

Ｓ１７２において、メインＣＰＵ２０１は、天井カウンタに１を加算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１７２の処理を実行した後、天井カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理（図３３参照）に戻す。

【０５４０】

［１－６－１４．カウンタ判定処理］

次に、図３６を参照して、メインＣＰＵ２０１により実行されるカウンタ判定処理について説明する。図３６は、第１のパチンコ遊技機において、時短管理処理（図３２参照）中のＳ１４２でメインＣＰＵ２０１により実行されるカウンタ判定処理の一例を示すフローチャートである。

【０５４１】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、時短移行判定処理を行う（Ｓ１８１）。この時短移行判定処理の詳細については、図３７を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１８１

の処理を実行した後、処理を、Ｓ１８２に移す。
【０５４２】
Ｓ１８２において、メインＣＰＵ２０１は、時短移行処理を行う。この時短移行処理の詳細については、図３８を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１８２の処理を実行した後、処理を、Ｓ１８３に移す。
【０５４３】
Ｓ１８３において、メインＣＰＵ２０１は、時短カウンタが１より小さいか否かを判定する。
【０５４４】
Ｓ１８３において、時短カウンタが１より小さくないと判定された場合（Ｓ１８３がＮＯ判定）、すなわち時短カウンタが１以上である場合、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１８５に移す。
【０５４５】
一方、Ｓ１８３において、時短カウンタが１より小さいと判定された場合（Ｓ１８３がＹＥＳ判定）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１８４に移す。
【０５４６】
Ｓ１８４において、メインＣＰＵ２０１は、時短フラグをオフにする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１８４の処理を実行した後、処理を、Ｓ１８５に移す。
【０５４７】
なお、Ｓ１８３において時短カウンタが１より小さいと判定された場合（Ｓ１８３がＹＥＳ判定の場合）、Ｂ時短カウンタ及びＣ時短カウンタはいずれも１より小さいはずである（すなわち０のはずである）。しかし、メインＣＰＵ２０１による処理を実行する上で何らかの不具合が生じる可能性があり得ることに鑑みて、例えば、Ｓ１８３がＹＥＳ判定であるにもかかわらずＢ時短カウンタまたは時短カウンタが１以上である場合に、異常警報を出力したりする等の異常時処理を実行するようにしてもよい。また、この異常時処理に代えてまたは加えて、Ｓ１８３がＹＥＳ判定された場合に、時短フラグをオフにするだけでなく（Ｓ１８４参照）、Ｂ時短カウンタ及びＣ時短カウンタをリセットすることにより、時短カウンタとＢ時短カウンタとＣ時短カウンタとの整合性を図るようにしてもよい。
【０５４８】
Ｓ１８５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインＣＰＵ２０１は、時短移行コマンドの送信予約処理（Ｓ１８６）を行う。なお、この処理で送信予約された時短移行コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、Ｓ１８６の処理後、メインＣＰＵ２０１は、カウンタ判定処理を終了し、処理を、時短管理処理（図３２参照）に戻す。
【０５４９】
［１－６－１５．時短移行判定処理］
次に、図３７を参照して、メインＣＰＵ２０１により実行される時短移行判定処理について説明する。この処理では、天井カウンタが天井値に到達した場合に、Ｂ時短遊技状態に移行させるための判定処理が行われる。図３７は、第１のパチンコ遊技機において、カウンタ判定処理（図３６参照）中のＳ１８１でメインＣＰＵ２０１により実行される時短移行判定処理の一例を示すフローチャートである。
【０５５０】
メインＣＰＵ２０１は、先ず、確変フラグがオフであるか否かを判定する（Ｓ１９１）。
【０５５１】
Ｓ１９１において、確変フラグがオフでないと判定された場合（Ｓ１９１がＮＯ判定の場合）、すなわち確変フラグがオンである場合、メインＣＰＵ２０１は、時短移行判定処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理（図３６参照）に戻す。すなわち、確変フラグがオンである場合、Ｂ時短遊技状態に移行させないようにすることができる。
【０５５２】

一方、Ｓ１９１において、確変フラグがオフであると判定された場合（Ｓ１９１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１９２に移す。

【０５５３】

Ｓ１９２において、メインＣＰＵ２０１は、天井到達フラグがオフであって且つ天井カウンタが天井値であるか否かを判定する。

【０５５４】

天井到達フラグは、天井カウンタが天井値に到達した場合にオンにセットされるフラグであって、過去にＢ時短遊技状態に制御されているか否かを示すフラグである。

【０５５５】

本実施例では、大当り遊技状態が終了してから次回の大当り遊技状態が終了するまでの間にＢ時短遊技状態に移行できる上限回数は、例えばＲＡＭクリア等が行われない限り１回である。すなわち、天井カウンタが天井値に到達してＢ時短遊技状態に制御されたものの大当り遊技状態に制御されることなくＢ時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行した場合、例えばＲＡＭクリア等が行われない限り、次回大当り遊技状態が終了するまで、再びＢ時短遊技状態には制御されない。

【０５５６】

そこで、Ｓ１９２では、ただ単に天井カウンタが天井値に到達したか否かを判定するだけでなく、天井到達フラグがオフであるか否かについても判定することにより、一旦Ｂ時短遊技状態に制御されたもののこのＢ時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行した場合、再びＢ時短遊技状態に制御されないようにしている。

【０５５７】

なお、図面には示されていないが、メインＣＰＵ２２０１は、例えば、条件装置の作動時に、天井到達フラグをオフにセットし、天井カウンタをクリアする。

【０５５８】

ただし、天井到達フラグをオフにセットする処理又は／及び天井カウンタをクリアする処理は、条件装置の作動時に実行することに加えて、設定変更によるＲＡＭクリア時（例えば、後述の図４７の設定変更処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される第１通常遊技前処理（Ｓ３４４参照））や、設定変更を伴わないＲＡＭクリア時（例えば、図２４の起動時初期設定処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される第１通常遊技前処理（Ｓ５６参照））においても、実行するようにしてもよい。

【０５５９】

Ｓ１９２において、天井到達フラグがオフであること及び天井カウンタが天井値であることの両方を満たしていると判定された場合（Ｓ１９２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、時短移行判定処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理（図３６参照）に戻す。なお、天井到達フラグがオンである場合、Ｓ１９２はＮＯ判定される。また、天井到達フラグがオフであったとしても、天井カウンタが天井値でなければ、Ｓ１９２はＮＯ判定される。

【０５６０】

一方、Ｓ１９２において、天井到達フラグがオフであって且つ天井カウンタが天井値であると判定された場合（Ｓ１９２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ１９３に移す。

【０５６１】

Ｓ１９３において、メインＣＰＵ２０１は、天井カウント禁止フラグをオンにセットする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１９３の処理を実行した後、処理を、Ｓ１９４に移す。

【０５６２】

Ｓ１９４において、メインＣＰＵ２０１は、天井フラグをオンにセットする。天井フラグは、天井カウンタが天井値に到達したことを示すフラグである。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１９４の処理を実行した後、処理を、Ｓ１９６に移す。

【０５６３】

Ｓ１９６において、メインＣＰＵ２０１は、天井到達フラグをオンにセットする。メイ

ンＣＰＵ２０１は、Ｓ１９６の処理を実行した後、時短移行判定処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理（図３６参照）に戻す。

【０５６４】

［１－６－１６．時短移行処理］

次に、図３８を参照して、メインＣＰＵ２０１により実行される時短移行処理について説明する。図３８は、第１のパチンコ遊技機において、カウンタ判定処理（図３６参照）中のＳ１８２でメインＣＰＵ２０１により実行される時短移行処理の一例を示すフローチャートである。

【０５６５】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、確変フラグがオフであるか否かを判定する（Ｓ２０２）。

【０５６６】

Ｓ２０２において、確変フラグがオフでないと判定された場合（Ｓ２０２がＮＯ判定の場合）、すなわち確変フラグがオンである場合、メインＣＰＵ２０１は、時短移行処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理（図３６参照）に戻す。このようにすることで、確変フラグがオンである場合には、Ｂ時短遊技状態およびＣ時短遊技状態のいずれも、開始されないようにすることができる。

【０５６７】

一方、Ｓ２０２において、確変フラグがオフであると判定された場合（Ｓ２０２がＹＥＳ判定）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２０３に移す。

【０５６８】

Ｓ２０３において、メインＣＰＵ２０１は、天井フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【０５６９】

Ｓ２０３において、天井フラグがオンでないと判定された場合（Ｓ２０３がＮＯ判定の場合）、すなわち天井フラグがオフである場合、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２０６に移す。

【０５７０】

一方、Ｓ２０３において、天井フラグがオンであると判定された場合（Ｓ２０３がＹＥＳ判定）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２０５に移す。

【０５７１】

Ｓ２０５において、メインＣＰＵ２０１は、Ｂ時短遊技状態への移行にかかわる処理として、Ｂ時短制御態様決定処理を実行する。この処理では、Ｂ時短カウンタにセットする時短回数と、時短モードを２にセットすることと、時短性能等を決定する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２０５の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０８に移す。

【０５７２】

なお、Ｂ時短カウンタにセットされる時短回数は、予め定められた回数である。また、時短性能のうち、「普通図柄当り」の当選確率は、普通図柄の当り判定テーブル（図１６参照）に示されるとおりである。また、時短性能のうち、普通電動役物１４６の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間）は、普通図柄判定テーブル（図１７参照）および普通図柄当り種類決定テーブル（図１８参照）に示されるとおりである。さらに、時短性能のうち、普通図柄の可変表示時間は、普通図柄の変動パターンテーブル（図１９参照）に示されるとおりである。

【０５７３】

Ｓ２０６において、メインＣＰＵ２０１は、時短当りフラグがオンであるか否かを判定する。

【０５７４】

Ｓ２０６において、時短当りフラグがオンでないと判定された場合（Ｓ２０６がＮＯ判定の場合）、すなわち時短当りフラグがオフである場合、メインＣＰＵ２０１は、時短移行処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理（図３６参照）に戻す。

【０５７５】

一方、Ｓ２０６において、時短当りフラグがオンであると判定された場合（Ｓ２０６が

ＹＥＳ判定）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２０７に移す。
【０５７６】
Ｓ２０７において、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短遊技状態への移行にかかわる処理として、Ｃ時短制御態様決定処理を実行する。この処理では、Ｃ時短カウンタにセットする時短回数と、時短モードを３にセットすることと、時短性能等を決定する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２０７の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０８に移す。
【０５７７】
なお、Ｃ時短カウンタにセットされる時短回数は、当り種類決定テーブル（例えば図１３参照）を参照して選択図柄コマンドに応じて決定される。また、時短性能のうち、「普通図柄当り」の当選確率は、普通図柄の当り判定テーブル（図１６参照）に示されるとおりである。また、時短性能のうち、普通電動役物１４６の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間）は、普通図柄判定テーブル（図１７参照）および普通図柄当り種類決定テーブル（図１８参照）に示されるとおりである。さらに、時短性能のうち、普通図柄の可変表示時間は、普通図柄の変動パターンテーブル（図１９参照）に示されるとおりである。
【０５７８】
Ｓ２０８において、メインＣＰＵ２０１は、時短設定処理を行う。この時短設定処理の詳細については、図３９を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２０８の処理を実行した後、時短移行処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理（図３６参照）に戻す。
【０５７９】
［１－６－１７．時短設定処理］
次に、図３９を参照して、メインＣＰＵ２０１により実行される時短設定処理について説明する。図３９は、第１のパチンコ遊技機において、時短移行処理（図３８参照）中のＳ２０８でメインＣＰＵ２０１により実行される時短設定処理の一例を示すフローチャートである。
【０５８０】
メインＣＰＵ２０１は、先ず、時短フラグがオンであるか否かを判定する（Ｓ２１１）。
【０５８１】
Ｓ２１１において、時短フラグがオンであると判定された場合（Ｓ２１１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２１２に移す。
【０５８２】
Ｓ２１１がＹＥＳ判定の場合とは、確変フラグがオフであって、例えば、Ｃ時短遊技状態が先に実行されている状態でＢ時短遊技状態を重ねて実行する場合（天井カウンタ＝天井値となった場合）や、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、またはＣ時短遊技状態が先に実行されている状態でＣ時短遊技状態を重ねて実行する場合（「時短当り」に当選した場合）が相当する。
【０５８３】
なお、図示しないが、Ｃ時短遊技状態が先に実行されている状態でＢ時短遊技状態を重ねて実行する場合、メインＣＰＵ２０１は、「時短モード＝２」をセットするとともに、Ｓ２０５で決定されたＢ時短カウンタをセットする。また、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、またはＣ時短遊技状態が先に実行されている状態でＣ時短遊技状態を重ねて実行する場合、メインＣＰＵ２０１は、「時短モード＝３」にセットするとともに、Ｓ２０７で決定されたＣ時短カウンタをセットする。
【０５８４】
Ｓ２１１において、時短フラグがオンでないと判定された場合（Ｓ２１１がＮＯ判定）、すなわち時短フラグがオフである場合、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２１４に移す。
【０５８５】
Ｓ２１２において、メインＣＰＵ２０１は、現状の時短カウンタ（先に実行されていた時短遊技状態の時短残回数）と、新たな時短回数（Ｓ２０５またはＳ２０７で決定された

時短回数）とを比較し、現状の時短カウンタが新たな時短回数よりも小さいか否かを判定する。

【０５８６】

Ｓ２１２において、現状の時短カウンタが新たな時短回数よりも小さくないと判定された場合（Ｓ２１２がＮＯ判定の場合）、すなわち現状の時短カウンタが新たな時短回数よりも大きい場合、メインＣＰＵ２０１は、時短設定処理を終了し、処理を、時短移行処理（図３８を参照）に戻す。

【０５８７】

一方、Ｓ２１２において、現状の時短カウンタが新たな時短回数よりも大きいと判定された場合（Ｓ２１２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２１３に移す。

【０５８８】

Ｓ２１３において、メインＣＰＵ２０１は、時短カウンタ再設定処理を行う。この処理では、Ｃ時短遊技状態が先に実行されている状態でＢ時短遊技状態を重ねて実行する場合や、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、またはＣ時短遊技状態が先に実行されている状態でＣ時短遊技状態を重ねて実行する場合、現状の時短カウンタの値（すなわち時短残回数）と新たな時短回数とのうち多い方の時短回数が、新たな時短カウンタとして再設定される。ただし、時短カウンタ再設定処理（Ｓ２１３）が行われたとしても、メインＣＰＵ２０１は、Ｂ時短カウンタおよびＣ時短カウンタをリセットしない。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２１３の処理を実行した後、時短設定処理を終了し、処理を、時短移行処理（図３８）に戻す。

【０５８９】

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

【０５９０】

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

【０５９１】

ところで、本実施例では、Ｂ時短カウンタ及びＣ時短カウンタを設けることにより、内部的に二つの時短遊技状態が重ねて実行されていることを管理できるようにしている。そして、上記の時短カウンタ再設定処理（Ｓ２１３）において、現状の時短カウンタの値と新たな時短回数とのうち多い方の時短回数を、新たな時短カウンタとして再設定するようにしている。しかし、内部的に二つの時短遊技状態が重ねて実行されていたとしても、表面的にあらわれる（遊技者が把握できる）時短性能は、内部的に重ねて実行されている上記二つの時短遊技状態のうち、いずれか一つの時短遊技状態についての時短性能のみである。そのため、内部的に二つの時短遊技状態が重ねて実行されていることを管理せずに（すなわちＢ時短カウンタ及びＣ時短カウンタを設けずに）、複数の時短遊技状態を重ねて実行する場合に、現状の時短カウンタの値と新たな時短回数とのうち多い方の時短回数を、新たな時短カウンタとして再設定するようにしてもよい。

【０５９２】

Ｓ２１４において、メインＣＰＵ２０１は、時短態様設定処理を行う。この処理は、Ｓ２１１がＮＯ判定の場合、すなわち、非時短遊技状態からＢ時短遊技状態に移行させて実行する場合（天井カウンタ＝天井値となった場合）や、非時短遊技状態からＣ時短遊技状

態に移行させて実行する場合（「時短当り」に当選した場合）に行われる処理である。この処理では、Ｂ時短制御態様決定処理（Ｓ２０５）またはＣ時短制御態様決定処理（Ｓ２０７）で決定された時短回数と時短性能とが設定される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２１４の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１５に移す。

【０５９３】

Ｓ２１５において、メインＣＰＵ２０１は、時短フラグをオンにセットする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２１５の処理を実行した後、時短設定処理を終了し、処理を、時短移行処理（図３８）に戻す。

【０５９４】

このように、図３２～図３９を参照して説明した上述の時短管理処理において、メインＣＰＵ２０１は、Ｂ時短遊技状態への移行処理を、天井最終変動としての特別図柄の可変表示が終了したときに行っている。本実施例では、第１特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれないが、当り判定処理の当り判定処理の結果に小当りを含むパチンコ遊技機の場合、天井最終変動における第１特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合が生じうる。このように、天井最終変動における第１特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合、メインＣＰＵ２０１は、小当り遊技状態が終了したことに基づいて、Ｂ時短遊技状態に移行させる処理を行うとよい。

【０５９５】

また、図３２～図３９を参照して説明した上述の時短管理処理では、メインＣＰＵ２０１は、Ｂ時短遊技状態への移行処理を、天井最終変動としての特別図柄の可変表示が終了したときに行っているが、これに限られず、天井最終変動としての特別図柄の可変表示を開始したことに基づいて、Ｂ時短遊技状態への移行処理を行うようにしてもよい。とくに、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示可能な第１のパチンコ遊技機においては、天井最終変動としての特別図柄の可変表示を開始したことに基づいて、Ｂ時短遊技状態への移行処理を行うことが好ましい。なぜなら、天井最終変動としての特別図柄の可変表示が終了したときにＢ時短遊技状態に移行するようにすると、天井最終変動としてのいずれか一方の特別図柄の可変表示中に他方の特別図柄の可変表示が開始された場合、この他方の特別図柄の可変表示については、Ｂ時短遊技状態としての恩恵を受けることができなくなり、興趣が低下するおそれがあるからである。なお、第１のパチンコ遊技機では、特別図柄の可変表示が例えば６０００００ｍｓｅｃといった長変動で行われることはない。ただし、このような長変動で特別図柄の可変表示が行われうるパチンコ遊技機においては、天井最終変動としての特別図柄の可変表示を開始したことに基づいてＢ時短遊技状態への移行処理を行うことにより、とくに天井最終変動である特別図柄の可変表示が長変動で行われる場合であっても、Ｂ時短遊技状態の開始の遅延を回避することができる。

【０５９６】

また、図３２～図３９を参照して説明した上述の時短管理処理では、Ｂ時短遊技状態への移行にかかわる処理としてのＢ時短制御態様決定処理（Ｓ２０５）を、Ｃ時短遊技状態への移行にかかわる処理としてのＣ時短制御態様決定処理（Ｓ２０７）よりも優先して行うようにしている（図３８のＳ２０３～Ｓ２０７を参照）が、これに限られない。例えば、Ｃ時短遊技状態への移行にかかわる処理としてのＣ時短制御態様決定処理（Ｓ２０７）を、Ｂ時短遊技状態への移行にかかわる処理としてのＢ時短制御態様決定処理（Ｓ２０５）よりも優先して行うようにしてもよい。

【０５９７】

また、図３５を参照して説明した上述の天井カウンタ更新処理では、天井カウント禁止フラグがオフでない場合（図３５のＳ１７１がＮＯ判定）、天井カウンタを更新しないようにしているが、これに限られない。例えばＳＴ機や確変転落抽選を行うパチンコ遊技機では、確変フラグがオンである場合であっても特別図柄の可変表示が行われると天井カウンタを更新するようにしてもよい。この場合、天井カウンタが天井値に到達したとしても、Ｂ時短遊技状態に移行せず、天井カウンタと確変カウンタとの差が天井値となった場合に、Ｂ時短遊技状態に移行するようにしてもよい。この場合、メインＣＰＵ２０１は、「

天井カウンタ＝天井値」となっただけではＢ時短遊技状態に移行させず、天井カウンタと確変カウンタとの差が天井値となった場合に、Ｂ時短遊技状態に移行させる処理を行うこととなる。

【０５９８】

また、Ｂ時短遊技状態への移行条件である天井値は、確変フラグがオフである場合の大当り確率の分母の所定範囲内（例えば、２．５～３．０倍）であることが好ましい。本実施例では、例えば特別図柄の当り判定テーブル（図１０参照）に示されるように、確変フラグがオフである場合の大当り確率が３１９分の１（設定値１の場合）であるから、天井値は、３１９×２．５～３１９×３．０（倍）の範囲内であることが好ましい。

【０５９９】

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

【０６００】

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

【０６０１】

［１－６－１８．時短管理処理にかかわる変形例］

なお、図３２～図３９を参照して説明した上述の時短管理処理（以下「本実施例の時短管理処理」と称する）では、天井カウンタ更新処理（図３５参照）を、特別図柄遊技終了処理（図３１参照）において実行している。また、Ｂ時短遊技状態への移行にかかわる処理を、Ｃ時短遊技状態への移行にかかわる処理よりも優先して行うようにしている。さらに、Ｂ時短遊技状態への移行フラグ（天井フラグ）とＣ時短遊技状態への移行フラグ（時短当りフラグ）とを別個に設け、天井フラグがオンである場合にＢ時短遊技状態に移行させ、時短当りフラグがオンである場合にＣ時短遊技状態に移行させるようにしている。ただし、天井カウンタ更新処理が含まれる時短管理処理の実行タイミング、Ｂ時短遊技状態への移行とＣ時短遊技状態への移行との優先順位、Ｂ時短遊技状態への移行フラグとＣ時短遊技状態の移行フラグとを別個にするか共通にするか、については、上記に限られず、様々なバリエーションで時短管理処理を行うことができる。

【０６０２】

例えば、天井カウンタ更新処理が含まれる時短管理処理の実行タイミングを変動停止時とし、移行時の処理をＢ時短遊技状態優先とし、Ｂ時短遊技状態への移行フラグとＣ時短遊技状態の移行フラグとを別個に設けるようにしてもよい。

【０６０３】

また、天井カウンタ更新処理が含まれる時短管理処理の実行タイミングを変動開始時とし、移行時の処理をＢ時短遊技状態優先とし、Ｂ時短遊技状態への移行フラグとＣ時短遊技状態の移行フラグとを別個に設けるようにしてもよい。

【０６０４】
　また、天井カウンタ更新処理が含まれる時短管理処理の実行タイミングを変動開始時とし、移行時の処理をＣ時短遊技状態優先とし、Ｂ時短遊技状態への移行フラグとＣ時短遊技状態の移行フラグとを別個に設けるようにしてもよい。
【０６０５】
　また、天井カウンタ更新処理が含まれる時短管理処理の実行タイミングを変動開始時とし、移行時の処理をＢ時短遊技状態優先とし、Ｂ時短遊技状態への移行フラグとＣ時短遊技状態の移行フラグとを共通のフラグとして設けるようにしてもよい。
【０６０６】
　また、天井カウンタ更新処理が含まれる時短管理処理の実行タイミングを変動開始時とし、移行時の処理をＣ時短遊技状態優先とし、Ｂ時短遊技状態への移行フラグとＣ時短遊技状態の移行フラグとを共通のフラグとして設けるようにしてもよい。
【０６０７】
　また、天井カウンタ更新処理が含まれる時短管理処理の実行タイミングを変動停止時とし、移行時の処理をＣ時短遊技状態優先とし、Ｂ時短遊技状態への移行フラグとＣ時短遊技状態の移行フラグとを別個に設けるようにしてもよい。
【０６０８】
　また、天井カウンタ更新処理が含まれる時短管理処理の実行タイミングを変動停止時とし、天井到達時に「時短当り」が非当選であることを確認した上でＢ時短遊技状態に移行させるようにしてもよい。
【０６０９】
　さらに、複数の時短遊技状態が重ねて実行されない場合、メインＣＰＵ２０１は、時短フラグオン且つ時短カウンタが０より大きい場合に時短カウンタから１を減算する処理を行い、それ以外の場合には時短カウンタから１を減算しないようにするとよい。
【０６１０】
［１－７．大入賞口開放準備処理］
　次に、図４０を参照して、特別図柄管理処理（図２７参照）中のＳ８６でメインＣＰＵ２０１により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図４０は、第１のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。
【０６１１】
　メインＣＰＵ２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「３」であるか否かを判定する（Ｓ２５１）。
【０６１２】
　Ｓ２５１において特別図柄の制御状態番号が「３」でないと判定された場合（Ｓ２５１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２７参照）に戻す。
【０６１３】
　一方、Ｓ２５１において特別図柄の制御状態番号が「３」であると判定された場合（Ｓ２５１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２５２に移す。
【０６１４】
　Ｓ２５２において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンドカウンタ値をロードする。ラウンドカウンタは、大当り遊技状態において実行されるラウンド遊技の実行回数を計数するカウンタである。なお、ラウンドカウンタの計数値（ラウンドカウンタ値）は、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２５２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２５３に移す。
【０６１５】
　Ｓ２５３において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口の開放回数が上限値であるか否かを判定する。この処理では、大当り遊技状態において実行されたラウンド遊技の実行回数が上限値であるか否かが判定される。
【０６１６】

Ｓ２５３において大入賞口の開放回数が上限値であると判定された場合（Ｓ２５３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２５４に移す。一方、Ｓ２５３において大入賞口の開放回数が上限値でないと判定された場合（Ｓ２５３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２５７に移す。

【０６１７】

Ｓ２５４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理（Ｓ２５４）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大当り終了処理（図２７のＳ８８参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２５４の処理を実行した後、処理を、Ｓ２５５に移す。

【０６１８】

Ｓ２５５において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインＣＰＵ２０１は、大当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う（Ｓ２５６）。なお、この処理で送信予約された大当り終了表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、Ｓ２５６の処理後、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２７参照）に戻す。

【０６１９】

Ｓ２５７において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンドカウンタ値に１を加算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２５７の処理を実行した後、処理を、Ｓ２５８に移す。

【０６２０】

Ｓ２５８において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口関連各種設定処理を行う。この処理では、例えば、大入賞口１３１の開放回数、大入賞口１３１の最大開放時間、大入賞口１３１への最大入賞個数、大入賞口１３１への入賞時の賞球数等がセットされる。大入賞口１３１の開放回数はラウンド数が相当する。なお、１ラウンドにおいて大入賞口が複数回開放されるものを排除する趣旨ではない。ただしこの場合は、ラウンド数を管理する制御と、大入賞口の開閉回数を管理する制御とを、別の処理として行うことが好ましい。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２５８の処理を実行した後、処理を、Ｓ２５９に移す。

【０６２１】

Ｓ２５９において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開閉制御処理を行う。この処理では、大入賞口１３１の開閉制御データの生成処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２５９の処理を実行した後、処理を、Ｓ２６０に移す。

【０６２２】

Ｓ２６０において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする処理（Ｓ２６０）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理（図２７のＳ８７参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２６０の処理を実行した後、処理を、Ｓ２６１に移す。

【０６２３】

Ｓ２６１において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２６１の処理を実行した後、処理を、Ｓ２６２に移す。

【０６２４】

Ｓ２６２において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２６２の処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２７参照）に戻す。

【０６２５】

［１－７－１．大入賞口開放制御処理］

次に、図４１を参照して、特別図柄管理処理（図２７参照）中のＳ８７でメインＣＰＵ

２０１により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図４１は、第１のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【０６２６】

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

【０６２７】

Ｓ２７１において特別図柄の制御状態番号が「４」でないと判定された場合（Ｓ２７１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２７参照）に戻す。

【０６２８】

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

【０６２９】

Ｓ２７２において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口１３１に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、大入賞口１３１への遊技球の入賞個数を計数するカウントスイッチ１３２（図６参照）により計数された値が最大入賞個数の値であるか否かが判定される。なお、カウントスイッチ１３２により計数された大入賞口入賞カウンタの値は、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納される。

【０６３０】

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

【０６３１】

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

【０６３２】

Ｓ２７３において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口１３１の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、大入賞口関連各種設定処理（図４０のＳ２５８参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

【０６３３】

Ｓ２７３において大入賞口１３１の最大開放時間が経過していないと判定された場合（Ｓ２７３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２７参照）に戻す。

【０６３４】

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

【０６３５】

Ｓ２７４において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口１３１の閉鎖設定処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２７４の処理を実行した後、処理を、Ｓ２７５に移す。

【０６３６】

Ｓ２７５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理（Ｓ２７５）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理（図２７のＳ８６参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２７５の処理を実行した後、処理を、Ｓ２７６に移す。

【０６３７】

Ｓ２７６において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２７６の処理を実行した後、処理を、Ｓ２７７に移す。

【０６３８】

Ｓ２７７において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、Ｓ２７７の処理後、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図２７参照）に戻す。

【０６３９】

［１－７－２．大当り終了処理］

次に、図４２を参照して、特別図柄管理処理（図２７参照）中のＳ８８でメインＣＰＵ２０１により実行される大当り終了処理について説明する。図４２は、第１のパチンコ遊技機における大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

【０６４０】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「５」であるか否かを判定する（Ｓ２８１）。

【０６４１】

Ｓ２８１において特別図柄の制御状態番号が「５」でないと判定された場合（Ｓ２８１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、大当り終了処理を終了し、特別図柄管理処理（図２７参照）に戻す。

【０６４２】

Ｓ２８１において特別図柄の制御状態番号が「５」であると判定された場合（Ｓ２８１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２８２に移す。

【０６４３】

Ｓ２８２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了設定処理を行う。この処理では、各種フラグ（例えば、確変フラグ、時短フラグ等）のセットや、各種カウンタ（例えば、確変カウンタ、時短カウンタ、図柄確定数カウンタ、ラウンドカウンタ、大入賞口入賞カウンタ等）の値をセットまたはリセットする処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２８２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２８３に移す。

【０６４４】

Ｓ２８３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図３１を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。ただし、図３１の特別図柄遊技終了処理では、説明の便宜上、時短管理処理（Ｓ１３１）が行われるように示されているが、この時短管理処理（Ｓ１３１）は、厳密に言えば、Ｓ１３０の特別図柄遊技終了処理（図３０参照）では実行されるが、Ｓ２８３の特別図柄遊技終了処理（図４２参照）では実行されずに、処理がスキップされる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２８３の処理を実行した後、大当り終了処理を終了し、特別図柄管理処理（図２７参照）に戻す。

【０６４５】

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

【０６４６】

［１－７－３．普通図柄制御処理］

次に、図４３を参照して、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）中のＳ４０でメインＣＰＵ２０１により実行される普通図柄制御処理について説明する。なお、図４３に示される普通図柄制御処理に先だって、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理と同様に、普通図柄の始動条件が成立しているか否かの判定を行っていることは言うまでもない。

【０６４７】

図４３は、第１のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。なお、図４３に示すフローチャート中の各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「０」～「４」）は、普通図柄の制御状態番号である。メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、普通図柄ゲームを進行させる。なお、図４３に示される各処理は、便宜上、サブルーチンとして図示していない。

【０６４８】

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

【０６４９】

Ｓ２９１において普通図柄の待ち時間が０でないと判定された場合（Ｓ２９１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄制御処理を終了し、処理を、Ｓ４１（図２３参照）に戻す。

【０６５０】

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

【０６５１】

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

【０６５２】

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

【０６５３】

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

【０６５４】

Ｓ２９５において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄遊技判定処理を行う。このＳ２９５の処理は、普通図柄の制御状態番号が「２」である場合に行われる処理である。この普通図柄遊技判定処理では、普通図柄の導出結果（例えば、普通図柄当りまたはハズレ）の判定処理を行う。なお、普通図柄の制御状態番号が「２」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ２９６に移す。

【０６５５】

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

【０６５６】

Ｓ２９７において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄当り終了処理を行う。このＳ２９７の処理は、普通図柄の制御状態番号が「４」である場合に行われる処理である。メインＣＰＵ２０１は、この普通図柄当り終了処理を終了すると、普通図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。

【０６５７】

なお、本実施例では、普通図柄の当り判定テーブル（図１６参照）に示されるように、普通図柄当り判定用乱数を例えば０～９９の範囲（幅）で発生させ、例えば０～７９を普通図柄当り判定値データとしている（非時短遊技状態の場合）。普通図柄当り確率は、普通図柄当り判定用乱数の総乱数に対する普通図柄当り判定値データの数によって定められ

るため、例えば普通図柄の当り確率は、本実施例では１００分の８０である。この普通図柄当り確率は、本実施例では、時短制御が実行される場合と時短制御が実行されない場合と異なっているが、同じまたはほぼ同じとしてもよい。また、普通図柄の可変表示は、時短制御が実行されない非時短遊技状態では例えば６０００００ｍｓｅｃと相対的に長時間にわたって実行されるのに対し、時短制御が実行される遊技状態では例えば１０００ｍｓｅｃと相対的に短時間しか実行されない。このようにして、時短制御が実行されると、普通電動役物開放処理の実行頻度すなわち第２始動口１４０への遊技球の入賞頻度が高められる。

【０６５８】

［１－７－４．外部マスカブル割込処理］

次に、図４４を参照して、メインＣＰＵ２０１の制御により実行される外部マスカブル割込処理について説明する。この処理は、例えば電断時等に発生する外部割込み要求に応じて行われる割込処理である。なお、図４４は、第１のパチンコ遊技機における外部マスカブル割込処理の一例を示すフローチャートである。

【０６５９】

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

【０６６０】

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

【０６６１】

Ｓ３０３において、メインＣＰＵ２０１は、電断検知であるか否かを判定する。

【０６６２】

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

【０６６３】

Ｓ３０４において、メインＣＰＵ２０１は、ＸＩＮＴ検知フラグをセット（オンに）する。ＸＩＮＴ検知フラグは電断することを示すフラグであり、ＸＩＮＴ検知フラグの値は、メインＲＡＭ２０３の作業領域内のＸＩＮＴ検知フラグ領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３０４の処理を実行した後、処理を、Ｓ３０５に移す。

【０６６４】

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

【０６６５】

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

【０６６６】

［１－７－５．システムタイマ割込処理］

次に、図４５を参照して、メインＣＰＵ２０１により、例えば２ｍｓｅｃの割込み周期で実行されるシステムタイマ割込処理について説明する。なお、図４５は、第１のパチンコ遊技機において実行されるシステムタイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。

【０６６７】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、保護レジスタの退避処理を行う（Ｓ３１１）。

【０６６８】
次いで、メインＣＰＵ２０１は、ＸＩＮＴ検知フラグがオフであるか否かを判定する（Ｓ３１２）。ＸＩＮＴ検知フラグがオフでない（すなわち電断検知時である）と判定された場合（Ｓ３１２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３２６に移す。一方、ＸＩＮＴ検知フラグがオフである（すなわち電断非検知時である）と判定された場合（Ｓ３１２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３１３に移す。
【０６６９】
Ｓ３１３において、メインＣＰＵ２０１は割込許可処理を行う。その後、メインＣＰＵ２０１は、Ｉ／Ｏポート２０５の入力ポートの状態の読込処理を行い（Ｓ３１４）、処理を、Ｓ３１５に移す。
【０６７０】
Ｓ３１５において、メインＣＰＵ２０１は、遊技許可状態であるか否かを判定する。この処理において、メインＣＰＵ２０１は、例えば起動制御フラグの値等に基づいて、遊技許可状態であるか否かを判定する。起動制御フラグは、電源投入時の起動状態が、電断復帰、設定変更、設定確認およびＲＡＭクリア等のうちのいずれの状態であるかを判定するためのフラグである。例えば、電断復帰の場合は遊技許可状態であると判定され、設定変更、設定確認およびＲＡＭクリア等である場合は遊技許可状態でないと判定される。
【０６７１】
なお、起動制御フラグは、電源投入時における設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６のオン／オフ情報の組合せで構成される。例えば、電源投入時に、設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６の両方がオフであれば電断復帰、設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６の両方がオンであれば設定変更、バックアップクリアスイッチ１７６がオフ且つ設定キー１７４がオンであれば設定確認、バックアップクリアスイッチ１７６がオン且つ設定キー１７４がオフであればＲＡＭクリアと判定される。
【０６７２】
Ｓ３１５において遊技許可状態でないと判定された場合（Ｓ３１５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、設定制御処理を行う（Ｓ３１６）。この設定制御処理では、設定変更処理または設定確認処理が行われる。すなわち、本実施例では、設定変更処理および設定確認処理は、例えば２ｍｓｅｃ周期で行われるシステムタイマ割込処理内で行われ、遊技許可状態でない場合すなわち遊技不許可状態である場合に行われる。設定制御処理（Ｓ３１６）を実行した後、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ３２６に移す。なお、Ｓ３１６の設定制御処理の詳細については、図４６を参照して後述する。
【０６７３】
なお、遊技許可状態でない場合（Ｓ３１５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、発射装置６（図６参照）からの遊技球の発射禁止、特定のスイッチ（例えば、設定キー１７４、バックアップクリアスイッチ１７６等）を除く各種スイッチの無効化、払出装置８２からの賞球の払い出し禁止等を設定することが好ましい。
【０６７４】
一方、Ｓ３１５において遊技許可状態であると判定された場合（Ｓ３１５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ３１７に移す。
【０６７５】
Ｓ３１７において、メインＣＰＵ２０１は、割込みカウンタの値を１加算する処理を実行する。割込みカウンタは、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）中の割込禁止区間を計数（管理）するためのカウンタであり、割込みカウンタの計数値は、メインＲＡＭ２０３の作業領域内の割込カウンタ領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３１７の処理を実行した後、処理を、Ｓ３１８に移す。
【０６７６】
Ｓ３１８において、メインＣＰＵ２０１は、割込み周期タイマの更新処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３１８の処理を実行した後、処理を、Ｓ３１９に移す。なお、割込

み周期タイマは、割込み周期（例えば２ｍｓｅｃ）管理用のタイマであり、割込み周期タイマの計数値は、メインＲＡＭ２０３の作業領域内の割込み周期管理タイマ領域に格納される。

【０６７７】

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

【０６７８】

Ｓ３２０において、メインＣＰＵ２０１は、スイッチ入力検出処理を行う。このスイッチ入力検出処理の詳細については、図５１を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３２０の処理を実行した後、処理を、Ｓ３２１に移す。

【０６７９】

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

【０６８０】

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

【０６８１】

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

【０６８２】

Ｓ３２４において、メインＣＰＵ２０１は、性能表示モニタ制御処理を行う。この処理では、遊技判定処理、賞球加算判定処理、性能表示モニタ１７０（図６参照）の表示内容更新処理等が行われる。この処理で格納されるデータは、遊技の進行に必要なデータが格納される作業領域とは別の領域（領域外）、すなわちバックアップされる領域内であって例えばＲＡＭクリアされた場合であってもデータがクリアされない領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３２４の処理を実行した後、処理を、Ｓ３２５に移す。

【０６８３】

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

【０６８４】

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

【０６８５】

［１－７－６．設定制御処理］

次に、図４６を参照して、システムタイマ割込処理（図４５参照）中のＳ３１６で行われる設定制御処理について説明する。図４６は、第１のパチンコ遊技機における設定制御処理の一例を示すフローチャートである。

【０６８６】

図４６に示されるように、メインＣＰＵ２０１は、先ず、起動制御フラグの値が設定変更を示す値であるか否かを判定する（Ｓ３３１）。

【０６８７】

Ｓ３３１において起動制御フラグの値が設定変更を示す値であると判定された場合（Ｓ３３１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は設定変更処理を行う（Ｓ３３２）。この設定変更処理の詳細については、図４７を参照して後述する。設定変更処理（Ｓ３３２）の実行後、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ３３５に移す。

【０６８８】
一方、Ｓ３３１において起動制御フラグの値が設定変更を示す値でないと判定された場合（Ｓ３３１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ３３３に移す。
【０６８９】
Ｓ３３３において、メインＣＰＵ２０１は、起動制御フラグの値が設定確認を示す値であるか否かを判定する。
【０６９０】
Ｓ３３３において起動制御フラグの値が設定確認を示す値であると判定された場合（Ｓ３３３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は設定確認処理を行う（Ｓ３３４）。この設定確認処理の詳細については、図４８を参照して後述する。設定確認処理（Ｓ３３４）の実行後、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３３５に移す。
【０６９１】
一方、Ｓ３３３において起動制御フラグの値が設定確認を示す値でないと判定された場合すなわちＲＡＭクリアであると判定された場合（Ｓ３３３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ３３７に移す。
【０６９２】
Ｓ３３５において、メインＣＰＵ２０１は、設定操作表示処理を行う。この処理では、現在、セットされている設定値の表示処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３３５の処理を実行した後、処理を、Ｓ３３６に移す。
【０６９３】
Ｓ３３６において、メインＣＰＵ２０１は、演出制御コマンド送信処理を行う。この処理では、設定変更処理（Ｓ３３２）、設定確認処理（Ｓ３３４）または起動時初期設定処理（図２５参照）内で送信予約されているコマンド（初期化コマンド、電断復帰コマンドまたは設定操作コマンド）がサブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３３６の処理を実行した後、処理を、Ｓ３３７に移す。
【０６９４】
Ｓ３３７において、メインＣＰＵ２０１は、ＷＤＴ（watchdog timer）の出力処理を行う。この処理（ＷＤＴ出力処理）では、ＷＤＴクリアレジスタアドレスの読込処理、ＷＤＴのクリア処理およびＷＤＴのリスタート処理がこの順で行われる。なお、他の処理では記載していないが、このＷＤＴ出力処理は適宜行われる。そして、Ｓ３３７の処理後、メインＣＰＵ２０１は、設定制御処理を終了し、処理を、システムタイマ割込処理（図４５参照）に戻す。
【０６９５】
［１－７－７．設定変更処理］
次に、図４７を参照して、設定制御処理（図４６参照）中のＳ３３２で行われる設定変更処理について説明する。なお、図４７は、第１のパチンコ遊技機における設定変更処理の一例を示すフローチャートである。
【０６９６】
メインＣＰＵ２０１は、先ず、バックアップクリアスイッチ１７６が押下されたか否かを判定する（Ｓ３４１）。この処理は、Ｉ／Ｏポート２０５の入力ポートにセットされている情報を読み出して行われる。
【０６９７】
Ｓ３４１においてバックアップクリアスイッチ１７６が押下されていないと判定された場合（Ｓ３４１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３４３に移す。一方、バックアップクリアスイッチ１７６が押下されたと判定された場合（Ｓ３４１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ３４２に移す。
【０６９８】
Ｓ３４２において、メインＣＰＵ２０１は、設定値の範囲内更新処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３４２の処理を実行した後、処理を、Ｓ３４３に移す。
【０６９９】

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

【０７００】

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

【０７０１】

Ｓ３４３において設定キー１７４がオフにされていないと判定された場合（Ｓ３４３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、設定変更処理を終了し、処理を、設定制御処理（図４６参照）に戻す。一方、Ｓ３４３において設定キー１７４がオフにされたと判定された場合（Ｓ３４３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ３４４に移す。

【０７０２】

Ｓ３４４において、メインＣＰＵ２０１は、第１通常遊技前処理を行う。この第１通常遊技前処理の詳細については、図４９を参照して後述する。なお、上述したとおり、この第１通常遊技前処理が行われると、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。第１通常遊技前処理（Ｓ３４４）の実行後、メインＣＰＵ２０１は、設定変更処理を終了し、処理を、設定制御処理（図４６参照）に戻す。

【０７０３】

［１－７－８．設定確認処理］

次に、図４８を参照して、設定制御処理（図４６参照）中のＳ３３４で行われる設定確認処理について説明する。なお、図４８は、第１のパチンコ遊技機における設定確認処理の一例を示すフローチャートである。

【０７０４】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、設定キー１７４がオフにされたか否かを判定する（Ｓ３５１）。この判定処理は、上述した設定変更処理（図４７参照）中のＳ３４３の処理と同様にして行われる。

【０７０５】

Ｓ３５１において設定キー１７４がオフにされていないと判定された場合（Ｓ３５１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、設定確認処理を終了し、処理を、設定制御処理（図４６参照）に戻す。

【０７０６】

一方、Ｓ３５１において設定キー１７４がオフにされたと判定された場合（Ｓ３５１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、第２通常遊技前処理を行う（Ｓ３５２）。この第２通常遊技前処理の詳細については、図５０を参照して後述する。なお、上述したとおり、この第２通常遊技前処理が行われると、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。第２通常遊技前処理（Ｓ３５２）の実行後、メインＣＰＵ２０１は、設定確認処理を終了し、処理を、設定制御処理（図４６参照）に戻す。

【０７０７】

［１－７－９．第１通常遊技前処理］

次に、図４９を参照して、設定変更処理（図４７参照）中のＳ３４４で行われる第１通常遊技前処理について説明する。図４９は、第１のパチンコ遊技機における第１通常遊技前処理の一例を示すフローチャートである。なお、この第１通常遊技前処理は、起動時初期設定処理（図２４参照）において、電断復帰、設定変更および設定確認のいずれでもない場合、すなわちＲＡＭクリア時の初期設定処理としても行われる。

【０７０８】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、初期化時ＲＡＭ設定処理を行う（Ｓ３６１）。この処理では、電断時にバックアップデータが格納されるメインＲＡＭ２０３内の領域（以下、「バックアップ領域」と称する）のクリア処理（例えば作業領域の構築およびアドレス設定

等）が行われる。なお、性能表示モニタ制御処理（図４５のＳ３２４参照）でデータが格納される領域はクリアされない。また、この処理では、初期データが生成され、生成された初期データは、それぞれ、構築されたメインＲＡＭ２０３内の作業領域に格納される。すなわち、電断時にバックアップされたデータは消去され、遊技状態を、初期化された状態に戻すことが可能となる。なお、図示しないが、この処理では、遊技状態が初期化された状態に戻されることで遊技を開始することが可能となり、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。初期化時ＲＡＭ設定処理（Ｓ３６１）の実行後、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ３６２に移す。

【０７０９】

Ｓ３６２において、メインＣＰＵ２０１は、初期化コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された初期化コマンドは、設定制御処理（図４６参照）中の演出制御コマンド送信処理（Ｓ３３６）においてサブ制御回路３００に送信される。Ｓ３６２の処理を実行すると、メインＣＰＵ２０１は、第１通常遊技前処理を終了する。この第１通常遊技前処理を終了すると、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。

【０７１０】

［１－７－１０．第２通常遊技前処理］

次に、図５０を参照して、設定確認処理（図４８参照）中のＳ３５２で行われる第２通常遊技前処理について説明する。図５０は、第１のパチンコ遊技機における第２通常遊技前処理の一例を示すフローチャートである。なお、この第２通常遊技前処理は、起動時初期設定処理（図２４参照）において、電断復帰時の初期設定処理としても実行される。

【０７１１】

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

【０７１２】

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

【０７１３】

Ｓ３７２において確変フラグがオンでないと判定された場合（Ｓ３７２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３７４に移す。

【０７１４】

一方。Ｓ３７２において確変フラグがオンであると判定された場合（Ｓ３７２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ３７３に移す。

【０７１５】

Ｓ３７３において、メインＣＰＵ２０１は、確変報知フラグをオンにセットする。これは、電断復帰時における確変フラグの状態を報知するために行われる。確変報知フラグがオンである場合、メインＣＰＵ２０１は、例えば確変報知ＬＥＤ（不図示）が点灯されるよう制御する。これにより、電断復帰時に確変フラグがオンであるか否かを外観で把握することが可能となる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３７３の処理を実行した後、処理を、Ｓ３７４に移す。

【０７１６】

Ｓ３７４において、メインＣＰＵ２０１は、電断復帰コマンドの送信予約処理を行う。

この処理で送信予約された電断復帰コマンドは、設定制御処理（図４６参照）中の演出制御コマンド送信処理（Ｓ３３６）においてサブ制御回路３００に送信される。Ｓ３７４の処理を実行すると、メインＣＰＵ２０１は、第２通常遊技前処理を終了する。

【０７１７】

［１－７－１１．スイッチ入力検出処理］

図５１は、メインＣＰＵ２０１によるスイッチ入力検出処理の一例を示すフローチャートである。スイッチ入力検出処理は、上述したシステムタイマ割込処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。図５１に示すように、メインＣＰＵ２０１は、始動口入賞検出処理を実行する（Ｓ３８１）。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３８１の処理を実行した後、処理を、Ｓ３８２に移す。始動口入賞検出処理については、図５２を参照して後述する。

【０７１８】

次に、メインＣＰＵ２０１は、一般入賞口通過検出処理を行う（Ｓ３８２）。一般入賞口通過検出処理では、例えば一般入賞口１２２への入賞時に払出個数等を示す払出情報をセットする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３８２の処理を実行した後、処理を、Ｓ３８３に移す。

【０７１９】

次に、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口通過検出処理を行う（Ｓ３８３）。大入賞口通過検出処理では、例えば大入賞口１３１への入賞時に払出個数等を示す払出情報をセットする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３８３の処理を実行した後、処理を、Ｓ３８４に移す。

【０７２０】

次に、メインＣＰＵ２０１は、球通過検出処理を行う（Ｓ３８４）。球通過検出処理では、通過ゲート１２６への遊技球の通過検出を通過ゲートスイッチ１２７に検出されたことに基づいて普通図柄についての各種乱数値（普通図柄当り判定用乱数値等）を抽出する。なお、メインＲＡＭ２０３は、通過ゲート１２６への遊技球の通過に基づいて抽出された各種乱数値（普通図柄当り判定用乱数値等）を、普通図柄の始動条件が成立するまで保留する普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）を有する。そして、球通過検出処理では、普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）に空き領域があるか否か、すなわち、通過ゲート１２６への遊技球の通過に基づいて抽出された普通図柄の保留個数が例えば４個未満であるか否かの判定も行う。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、スイッチ入力検出処理を終了する。

【０７２１】

［１－７－１２．始動口入賞検出処理］

図５２は、メインＣＰＵ２０１による始動口入賞検出処理の一例を示すフローチャートである。始動口入賞検出処理は、上述したスイッチ入力検出処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。

【０７２２】

図５２に示すように、メインＣＰＵ２０１は、先ず、第１始動口スイッチ１２１で遊技球を検出したか否かを判定する（Ｓ３９１）。

【０７２３】

第１始動口スイッチ１２１で遊技球を検出していないと判定された場合（Ｓ３９１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ３９８に移す。

【０７２４】

一方、第１始動口スイッチ１２１で遊技球を検出したと判定された場合（Ｓ３９１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ３９２に移す。

【０７２５】

Ｓ３９２において、メインＣＰＵ２０１は、各種乱数値（例えば、第１特別図柄当り判定用乱数値、第１特別図柄の図柄乱数値、第１特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、第１特別図柄の演出選択用乱数値等の各種乱数値等）を抽出するとともに、第１始動口入賞に応じた払出情報をセットする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３９２の処理を実行した後、処理を、Ｓ３９３に移す。

【０７２６】
　Ｓ３９３において、メインＣＰＵ２０１は、第１始動口１２０への入賞に基づいて抽出された第１特別図柄の保留個数が例えば４個未満であるか否かを判定する。メインＲＡＭ２０３は、第１始動口１２０への遊技球の入賞に基づいて抽出された各種乱数を、始動条件が成立するまで保留する第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）を有しており、この処理では、第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）に空き領域があるか否かが判定される。なお、メインＲＡＭ２０３は、第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）の他に第１特別図柄始動記憶領域（０）も有するが、これについては後述する。
【０７２７】
　第１特別図柄の保留個数が４個未満でない、すなわち上限の４個である場合（Ｓ３９３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ３９８に移す。
【０７２８】
　一方、第１特別図柄の保留個数が４個未満である場合（Ｓ３９３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ３９４に移す。
【０７２９】
　Ｓ３９４において、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の保留個数を１加算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３９４の処理を実行した後、処理を、Ｓ３９５に移す。
【０７３０】
　Ｓ３９５において、メインＣＰＵ２０１は、第１始動口１２０への遊技球の入賞に基づいて抽出した各種乱数値を、第１特別図柄の変動開始条件が成立するまでメインＲＡＭ２０３に格納する処理を行う。これにより、抽出した乱数についての第１特別図柄の変動表示が、変動開始条件が成立するまで保留される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３９５の処理を実行した後、処理を、Ｓ３９６に移す。
【０７３１】
　Ｓ３９６において、メインＣＰＵ２０１は、先読み判定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理（図２８のＳ９３参照）に先だって、Ｓ３９２で抽出した乱数値を用いて、特別図柄の変動パターンを決定したり、当り判定処理等を行う処理である。また、先読みフラグが設定されているか否かも判定する。
【０７３２】
　なお、先読み判定処理は、Ｓ３９２で乱数値を抽出してから特別図柄の当り判定処理が実行されるまでの間であれば、任意のタイミングで行ってよいが、特別図柄の可変表示が開始されるまでに、サブ制御回路３００により先読み演出を行うことに鑑みると、例えばＳ３９５の処理の前後付近で行うことが好ましい。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３９６の処理を実行した後、処理を、Ｓ３９７に移す。
【０７３３】
　Ｓ３９７において、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の入賞コマンドの送信予約処理を行う。第１特別図柄の入賞コマンドは、第１特別図柄の保留個数を１増加する情報や、第１特別図柄の変動パターン情報（すなわち特別図柄の変動パターンコマンド）等を含むコマンドであり、この処理で送信予約された第１特別図柄の入賞コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３９７の処理を実行した後、処理を、Ｓ３９８に移す。
【０７３４】
　Ｓ３９８において、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口スイッチ１４１で遊技球を検出したか否かを判定する。
【０７３５】
　第２始動口スイッチ１４１で遊技球を検出していないと判定された場合（Ｓ３９８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、始動口入賞検出処理を終了し、処理を、スイッチ入力検出処理（図５１参照）に戻す。

【０７３６】
一方、第２始動口スイッチ１４１で遊技球を検出したと判定された場合（Ｓ３９８がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ３９９に移す。
【０７３７】
Ｓ３９９において、メインＣＰＵ２０１は、各種乱数値（例えば、第２特別図柄当り判定用乱数値、第２特別図柄の図柄乱数値、第２特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、第２特別図柄の演出選択用乱数値等の各種乱数値等）を抽出するとともに、第２始動口入賞に応じた払出情報をセットする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３９９の処理を実行した後、処理を、Ｓ４００に移す。
【０７３８】
Ｓ４００において、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口１４０への入賞に基づいて抽出された第２特別図柄の保留個数が例えば４個未満であるか否かを判定する。
【０７３９】
なお、メインＲＡＭ２０３は、第２始動口１４０への遊技球の入賞に基づいて抽出された各種乱数値を、始動条件が成立するまで保留する第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（４）を有しており、この処理では、第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（４）に空き領域があるか否かが判定される。なお、メインＲＡＭ２０３は、第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（４）の他に第２特別図柄始動記憶領域（０）も有するが、これについては後述する。
【０７４０】
第２特別図柄の保留個数が４個未満でない、すなわち上限の４個である場合（Ｓ４００がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、始動口入賞検出処理を終了し、処理を、スイッチ入力検出処理（図５１参照）に戻す。
【０７４１】
一方、第２特別図柄の保留個数が４個未満である場合（Ｓ４００がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ４０１に移す。
【０７４２】
Ｓ４０１において、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄の保留個数を１加算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ４０１の処理を実行した後、処理を、Ｓ４０２に移す。
【０７４３】
Ｓ４０２において、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口１４０への遊技球の入賞に基づいて抽出した各種乱数値を、第２特別図柄の変動開始条件が成立するまでメインＲＡＭ２０３に格納する処理を行う。これにより、抽出した乱数についての第２特別図柄の変動表示が、変動開始条件が成立するまで保留される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ４０２の処理を実行した後、処理を、Ｓ４０３に移す。
【０７４４】
Ｓ４０３において、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄の入賞コマンドの送信予約処理を行う（Ｓ４０３）。第２特別図柄の入賞コマンドは、第２特別図柄の保留個数を１増加する情報や、第２特別図柄の変動パターン情報等を含むコマンドであり、この処理で送信予約された第２特別図柄の入賞コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ４０３の処理を実行した後、始動口入賞検出処理を終了し、処理を、スイッチ入力検出処理（図５１参照）に戻す。
【０７４５】
［１－８．サブ制御処理］
次に、図５３を参照して、サブ制御回路３００のサブＣＰＵ３０１により実行される各種処理の内容について説明する。
【０７４６】
図５３は、第１のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。

【０７４７】
図５３に示すように、サブＣＰＵ３０１は、先ず、初期化処理を行う（Ｓ５０１）。この初期化処理では、例えば、ＲＡＭアクセス許可、作業領域の初期化、ハードウェア初期化、デバイス初期化、アプリケーション初期化、バックアップ復帰初期化等といった初期化処理が行われる。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理を、Ｓ５０２に移す。
【０７４８】
なお、上述の初期化処理（Ｓ５０１）は、電源投入時やバックアップクリア時に実行される処理であり、電源投入後は、後述のＳ５０２～Ｓ５０８の処理が繰り返し実行される。
【０７４９】
Ｓ５０２において、サブＣＰＵ３０１は、コマンド入力ポート３０８（図６参照）の読込処理を行う。この処理では、コマンド入力ポート３０８にセットされている主制御回路２００（図６参照）から送信されたコマンドを読み出して行われる。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理を、Ｓ５０３に移す。
【０７５０】
Ｓ５０３において、サブＣＰＵ３０１は、コマンド解析処理を実行する。この処理では、Ｓ５０２の処理で読み込まれたコマンドの解析が行われる。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理を、Ｓ５０４に移す。
【０７５１】
Ｓ５０４において、サブＣＰＵ３０１は、演出態様決定処理を実行する。この処理では、例えば、メインＣＰＵ２０１から送信された入賞コマンドに基づいて、表示装置７（図４、図６参照）に表示される表示演出の態様や、スピーカ３２（図６参照）から出力される音演出の態様等が決定される。
【０７５２】
演出態様決定処理（Ｓ５０４）において、サブＣＰＵ３０１は、演出内容の指定情報を含むアニメーションリクエストを生成し、生成されたアニメーションリクエストに基づいて、各種演出装置を動作させるための各種リクエスト（例えば、描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエスト、および、役物リクエスト等）を生成する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理を、Ｓ５０５に移す。
【０７５３】
Ｓ５０５において、サブＣＰＵ３０１は、描画制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、描画リクエストを表示制御回路３０４（図６参照）に送信する。表示制御回路３０４は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（描画リクエスト）に基づいて、表示装置７の表示領域に画像を表示させるための描画制御を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理を、Ｓ５０６に移す。
【０７５４】
Ｓ５０６において、サブＣＰＵ３０１は、音声制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、サウンドリクエストを音声制御回路３０５（図６参照）に送信する。音声制御回路３０５は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（サウンドリクエスト）に基づいて、スピーカ３２に音声を出力させるための音声制御を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理を、Ｓ５０７に移す。
【０７５５】
Ｓ５０７において、サブＣＰＵ３０１は、ＬＥＤ制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、ＬＥＤリクエストをＬＥＤ制御回路３０６（図６参照）に送信する。ＬＥＤ制御回路３０６は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（ＬＥＤリクエスト）に基づいて、ＬＥＤ群４６を構成するＬＥＤの全部または一部を点灯あるいは点滅させるための発光制御を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理を、Ｓ５０８に移す。
【０７５６】
Ｓ５０８において、サブＣＰＵ３０１は、役物制御処理を実行する。この処理において

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

【０７５７】

［１－９．サブ制御回路による演出態様決定処理の具体例］

サブ制御回路３００（より詳しくはサブＣＰＵ３０１）は、主制御回路２００から送信された入賞コマンドに基づいて、演出態様決定処理（図５３のＳ５０４を参照）を行う。

【０７５８】

サブＣＰＵ３０１は、演出態様決定処理において行われる各種処理のうちの一処理として、例えば、今回の特別図柄変動（以下「当該変動」と称する）に対応するサブ変動演出の演出パターン（以下「サブ変動演出パターン」と称する）を決定するサブ変動演出パターン決定処理や、先読み演出の演出パターン（以下「先読み演出パターン」と称する）を決定する先読み演出パターン決定処理等を行う。また、演出態様決定処理では、天井カウンタが天井値に近付いていることを示唆する例えばカウントダウン演出の演出態様や、天井カウンタが天井値に到達したことを示唆するＢ時短遊技状態移行演出の演出態様の決定処理等、遊技の進行にかかわる様々な演出態様の決定処理についても行われる。

【０７５９】

サブ変動演出パターン決定処理は、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて行われる。サブ変動演出パターンは、当該変動の結果期待度を示す演出として、特別図柄の可変表示に伴ってサブＣＰＵ３０１により表示装置７の表示領域にて行われる演出パターン（例えば、装飾図柄の変動パターンやキャラクタ演出のパターン等）である。

【０７６０】

サブ変動演出では、実行されるサブ変動演出パターンに応じて、特別図柄の可変表示が開始されてから特別図柄が停止するまでの時間の経過に伴って、特別図柄の当り判定処理の結果に対する期待度が維持または上昇することを示すことが可能である。

【０７６１】

サブ変動演出パターンには、例えば後述の図５４に示されるように、時短当り系リーチＡ，Ｂ，Ｃ、大当り系リーチＡ，Ｂ，Ｃ、および共通リーチＡ，Ｂ，Ｃ，Ｄ，Ｅ等が含まれる。上述したとおり、時短当り系リーチＡ，Ｂ，Ｃは、特別図柄の当り判定処理（図２８のＳ９３参照）の結果が時短当りの可能性がある（大当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。大当り系リーチＡ，Ｂ，Ｃは、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性がある（時短当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。共通リーチＡ，Ｂ，Ｃ，Ｄ，Ｅは、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りおよび大当りのいずれについても可能性があることを示すリーチ演出である。

【０７６２】

なお、例えば、Ｂ時短遊技状態への移行タイミングを示唆するカウントダウン演出の実行タイミングと、リーチ演出の実行タイミングとが重なった場合、サブＣＰＵ３０１は、いずれかの演出を優先して実行するようにするとよい。

【０７６３】

先読み演出パターン決定処理は、先読み判定処理の結果として決定された例えば特別図柄の変動パターンに基づいて行われる。先読み演出は、先読み判定処理の結果に対する期待度を示す演出として、保留状態にあるとき（すなわち、第１始動口１２０に入賞した後、この入賞に基づいて抽出された各種乱数値等の始動情報が特別図柄の当り判定処理に供される（特別図柄の可変表示が開始される）までの間）に、サブＣＰＵ３０１により表示装置７の表示領域にて行われる演出パターンである。

【０７６４】

先読み演出では、実行される先読み演出パターンに応じて、保留状態にあるときに、時間の経過（より詳しくは、先行して保留された始動情報についての可変表示の進行）に伴

って、先読み判定処理の結果に対する期待度が維持または上昇することを示すことが可能である。

【０７６５】

先読み演出は、例えば、表示装置７に表示される保留画像を用いて行われる。保留画像は、現在の保留状況を示す画像である。

【０７６６】

先読み演出パターンには、先読み判定処理すなわち特別図柄の当り判定処理の結果種別（時短当りであるか大当りであるか）に対する期待値を示唆することが可能な先読み当り種別演出パターンと、特別図柄の当り判定処理の結果が当り（大当りまたは時短当り）であることに対する期待値を示唆することが可能な先読み期待値演出パターンとが含まれる。すなわち、先読み演出では、特別図柄の当り判定処理の結果種別に対する期待値と、特別図柄の当り判定処理の結果が当りであることに対する期待値と、の両方またはいずれか一方を示唆することが可能である。また、先読み演出パターン決定処理（後述の図５９参照）では、先読み当り種別演出パターン決定処理（後述の図５９のＳ３００６参照）と、先読み期待値演出パターン決定処理（後述の図５９のＳ３００８、Ｓ３００９参照）とが行われる。先読み当り種別演出パターン、先読み期待値演出パターン、先読み当り種別演出パターン決定処理、および先読み期待値演出パターン決定処理の具体例については後述する。

【０７６７】

［１－９－１．サブ変動演出パターン決定処理］

先ず、サブ変動演出パターン決定処理について説明する。図５４は、時短フラグがオフの遊技状態（通常遊技状態）におけるサブ変動演出パターン決定テーブル（詳細な説明は省略）の一例である。このサブ変動演出パターン決定テーブルは、第１のパチンコ遊技機が備えるサブ制御回路３００のプログラムＲＯＭ３０２に記憶されている。なお、プログラムＲＯＭ３０２には、時短フラグがオンの遊技状態（高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）におけるサブ変動演出パターン決定テーブルも記憶されているが、ここでは説明を省略する。

【０７６８】

サブＣＰＵ３０１は、図５４の通常遊技状態におけるサブ変動演出パターン決定テーブルを参照し、主制御回路２００から送信された特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて、当該変動に対応する変動演出パターンとして、表示装置７に表示されるサブ変動演出パターン（図５４において「変動パターン」と図示されている）を決定する。上述したとおり、本実施例では、サブ変動演出パターンに、時短当り系リーチＡ，Ｂ，Ｃ、大当り系リーチＡ，Ｂ，Ｃ、および共通リーチＡ，Ｂ，Ｃ，Ｄ，Ｅが含まれている。

【０７６９】

時短当り系リーチＡ，Ｂ，Ｃは、上述したとおり時短当りの可能性があることを示すリーチ演出であり、外観上も、時短当りの可能性があることを把握できるリーチ演出である。時短当り系リーチＡは、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレや大当りである場合には表示されず、「時短当り」である場合に限り表示される時短当り確定リーチ演出である（図１５参照）。この時短当り系リーチＡは、先読み対象のサブ変動演出パターンではないが、これに限られず、先読み態様のサブ変動演出パターンとしてもよい。時短当り系リーチＢと時短当り系リーチＣとは、外観上の演出態様は同じまたは略同じである。ただし、時短当り系リーチＢは先読み対象のサブ変動演出パターンでないのに対し、時短当り系リーチＣは先読み対象のサブ変動演出パターンである（図１５の「先読みフラグ」の欄、図５４、および後述の図５５を参照）。

【０７７０】

大当り系リーチＡ，Ｂ，Ｃは、上述したとおり大当りの可能性があることを示すリーチ演出であり、外観上も、大当りの可能性があることを把握できるリーチ演出である。大当り系リーチＡは、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレや「時短当り」である場合には表示されず、「時短当り」である場合に限り表示される大当り確定リーチ演出である（図

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

【０７７１】

共通リーチＡ，Ｂ，Ｃ，Ｄ，Ｅは、上述したとおり大当りおよび時短当りの何れの可能性もあることを示すリーチ演出であり、外観上は、時短当りの可能性があるのか大当りの可能性があるのかを把握することが困難なリーチ演出態様である。共通リーチＡは、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合には表示されず、大当りまたは「時短当り」である場合に限り表示される当り（大当り、時短当り）確定リーチ演出である（図１５参照）。共通リーチＢと共通リーチＣとは、外観上の演出態様は同じまたは略同じである。また、共通リーチＤは、共通リーチＣから時短当り系リーチＣに発展する演出である。さらに、共通リーチＥは、共通リーチＣから大当り系リーチＣに発展する演出である。なお、共通リーチＡおよび共通リーチＢは先読み対象のサブ変動演出パターンでないのに対し、共通リーチＣ、共通リーチＤ、および共通リーチＥは先読み対象のサブ変動演出パターンである（図１５の「先読みフラグ」の欄を参照）。

【０７７２】

このように、サブＣＰＵ３０１は、サブ変動演出パターン決定テーブル（図５４参照）を参照し、メインＣＰＵ２０１から送信された特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて、サブ変動演出パターンを決定する。そして、サブＣＰＵ３０１は、決定されたサブ変動演出パターンが表示装置７に表示されるよう制御する。

【０７７３】

［１－９－２．先読み演出パターン決定処理］

次に、先読み演出パターン決定処理として行われる、先読み当り種別演出パターン決定処理、および先読み期待値演出パターン決定処理について説明する。

【０７７４】

なお、ワークＲＡＭ３０３（図６参照）には、メインＲＡＭ２０３に設けられた第１特別図柄始動記憶領域（０）、第１特別図柄始動記憶領域（１）、第１特別図柄始動記憶領域（２）、第１特別図柄始動記憶領域（３）、および第１特別図柄始動記憶領域（４）のそれぞれに対応する領域として、第１サブ保留領域（０）、第１サブ保留領域（１）、第１サブ保留領域（２）、第１サブ保留領域（３）、および第１サブ保留領域（４）が設けられている。第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）、および第１サブ保留領域（１）～第１サブ保留領域（４）には、抽出した乱数値にかかわる各種保留情報が格納されている。また、第１特別図柄始動記憶領域（０）および第１サブ保留領域（０）には、当該変動に対応する情報が格納されている。サブＣＰＵ３０１は、第１始動口入賞の入賞コマンドを受信すると、受信した情報を、今回の第１特別図柄始動記憶領域に対応する第１サブ保留領域に格納する。

【０７７５】

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

【０７７６】

本実施例では、通常遊技状態において第１特別図柄についての先読み演出が行われるものとするが、これに限られず、他の遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）で行われるようにしてもよいし、第２特別図柄について行われるようにしてもよい。

【０７７７】

先読み演出は、例えば、表示装置７の表示領域に表示される保留画像を用いて行われる

。表示装置７の表示領域には、保留画像を表示する領域として、第１サブ保留領域（０）に対応する第０領域、第１サブ保留領域（１）に対応する第１保留領域、第１サブ保留領域（２）に対応する第２保留領域、第１サブ保留領域（３）に対応する第３保留領域、および第１サブ保留領域（４）に対応する第４保留領域が設けられている。

【０７７８】

［１－９－２－１．先読み当り種別演出パターン決定処理において参照されるテーブル］

先ず、先読み当り種別演出パターン決定処理において参照されるテーブルについて説明する。

【０７７９】

ところで、決定された先読み当り種別演出パターンで先読み演出が実行される保留画像の形態には、時短当りの可能性があることを示す時短当り系先読み演出形態と、大当りの可能性があることを示す大当り系先読み演出形態と、時短当りおよび大当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り系先読み演出形態とが含まれる。

【０７８０】

先読み当り種別演出パターンは、保留画像の形態を、例えば、共通当り系先読み演出形態から時短当り系先読み演出形態に変化させたり、共通当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に変化させたりすることにより、特別図柄の当り判定処理の結果種別に対する期待値の変化を示唆することが可能な演出パターンである。

【０７８１】

図５５は、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定テーブルの一例である。この図５５では、図５４に示される変動パターンのうち先読み対象の変動パターンのみを示している。また、図５６は、先読み当り種別演出パターン決定テーブルの一例である。なお、これらのテーブルは、第１のパチンコ遊技機が備えるサブ制御回路３００のプログラムＲＯＭ３０２に記憶されている。

【０７８２】

図５５の先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定テーブルに示されるように、先読みフラグが設定されている変動パターンをサブＣＰＵ３０１が受信すると、サブＣＰＵ３０１は、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号を、例えば、変動パターンと保留数とに基づいて決定する。ここでいう保留数は、先読み対象の始動情報を含む。すなわち、第１始動口１２０への入賞に基づいて抽出された始動情報が保留された場合、保留後の保留数が、図５５に示される保留数に相当する。

【０７８３】

例えば、変動パターンが「０３Ｈ」であって保留数が「３」の場合、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号は「３」に決定される。また、例えば変動パターンが「０ＥＨ」であって保留数が「２」の場合、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号は「２２」に決定される。

【０７８４】

先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号が決定されると、サブＣＰＵ３０１は、図５６の先読み当り種別演出パターン決定テーブルを参照し、先読み当り種別演出パターンを決定する。詳述すると、図５６の先読み当り種別演出パターン決定テーブルに示されるように、例えば、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号と、サブ演出選択用乱数値１とに基づいて、先読み当り種別演出パターンが決定される。

【０７８５】

なお、図５６では、便宜上、「先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号」を「ＳＡＳＰＴ番号」と示し、「先読み当り種別演出パターン」を「ＳＡＳ演出パターン」と示している。サブ演出選択用乱数値１は、例えば特別図柄の変動パターンコマンドを受信したとき等、所定の契機に基づいてサブＣＰＵ３０１により抽出される乱数値である。

【０７８６】

例えば、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号が「３」であって抽出したサブ演出選択用乱数値１が「５５」の場合、先読み当り種別演出パターンは「０７Ｈ」に決定

される。また、例えば先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号が「７」であって抽出したサブ演出選択用乱数値１が「７７」の場合、先読み当り種別演出パターンは「１６Ｈ」に決定される。

【０７８７】

なお、図５６の備考（保留対応）の欄に示される「１」～「４」は、それぞれ、第１保留領域～第４保留領域を示す。

【０７８８】

また、図５６の備考（保留対応）の「１」～「４」の各欄において、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号とサブ演出選択用乱数値１とに対応して示される「Ａ」は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りの可能性があることを示す時短当り系先読み演出形態で保留画像が表示されることを示す。時短当り系先読み演出形態で保留画像が表示されると、外観上、時短当りの可能性があることを把握できる。

【０７８９】

また、図５６の備考（保留対応）の「１」～「４」の各欄において、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号とサブ演出選択用乱数値１とに対応して示される「Ｂ」は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性があることを示す大当り系先読み演出形態で保留画像が表示されることを示す。大当り系先読み演出形態で保留画像が表示されると、外観上、大当りの可能性があることを把握できる。

【０７９０】

また、図５６の備考（保留対応）の「１」～「４」の各欄において、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号とサブ演出選択用乱数値１とに対応して示される「Ｃ」は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りおよび大当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り系先読み演出形態で保留画像が表示されることを示す。共通当り系先読み演出形態で保留画像が表示されると、外観上、時短当りの可能性があるのか大当りの可能性があるのかを把握することが困難である。

【０７９１】

例えば、先読み当り種別演出パターンが例えば「０７Ｈ」に決定された場合、第３保留領域では共通当り系先読み演出形態が表示され、第３保留領域からシフト後の第２保留領域においても共通当り系先読み演出形態が表示される。そして、第２保留領域から第１保留領域にシフトする際に共通当り系先読み演出形態から時短当り系先読み演出形態に変化し、第１保留領域では「Ａ」の時短当り系先読み演出形態が表示される。

【０７９２】

また、先読み当り種別演出パターンが例えば「１６Ｈ」に決定された場合、第３保留領域では「Ｃ」の共通当り系先読み演出形態が表示される。そして、第３保留領域から第２保留領域にシフトする際に共通当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に変化、第２保留領域、および第２保留領域からシフトされた後の第１保留領域では、「Ｂ」の大当り系先読み演出形態が表示される。

【０７９３】

すなわち、先読み当り種別演出パターンには、図５６に示されるように、以下のイ）～ホ）のパターンが含まれる。なお、本実施例では、大当り系先読み演出形態から時短当り系先読み演出形態に変化するパターン、および時短当り系先読み演出形態から大短当り先読み演出形態に変化するパターンについては、先読み当り種別演出パターンに含まれないが、これらのパターンを先読み当り種別演出パターンに含むようにしてもよい。

イ）保留された時点で時短当り系先読み演出形態が表示され、その後も演出形態が変化することなく、時短当り系先読み演出形態が表示される先読み時短当り演出パターン（例えば、先読み当り種別演出パターン「０９Ｈ」）。

ロ）保留された時点で大当り系先読み演出形態が表示され、その後も演出形態が変化することなく、大当り系先読み演出形態が表示される先読み大当り演出パターン（例えば、先読み当り種別演出パターン「１７Ｈ」）。

ハ）保留された時点では共通当り系先読み演出形態が表示され、その後、時短当り系先読

み演出形態に変化する先読み共通当り演出パターンＡ（例えば、先読み当り種別演出パターン「２４Ｈ」）。
ニ）保留された時点では共通当り系先読み演出形態で表示され、その後、大当り系先読み演出形態に変化する先読み共通当り演出パターンＢ（例えば、先読み当り種別演出パターン「１２Ｈ」）。
ホ）保留された時点では共通当り系先読み演出形態で表示され、その後も演出形態が変化することなく、共通当り系先読み演出形態が表示される先読み共通当り演出パターンＣ（例えば、先読み当り種別演出パターン「０６Ｈ」）。
【０７９４】
このように、サブＣＰＵ３０１は、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定テーブル（例えば、図５５参照）を参照し、変動パターンと保留数とに基づいて、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号（ＳＡＳＰＴ番号）を決定する。そして、サブＣＰＵ３０１は、先読み当り種別演出パターン決定テーブル（図５６参照）を参照し、決定された先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号（ＳＡＳＰＴ番号）とサブ演出選択用乱数値１とに基づいて、先読み当り種別演出パターン（ＳＡＳ演出パターン）を決定する。
【０７９５】
なお、図５６では、保留された時点では「Ａ」の時短当り系先読み演出形態が表示され、その後、「Ｂ」の大当り系先読み演出形態に変化する先読み当り種別演出パターンについては示されていないが、このように、「Ａ」の時短当り系先読み演出形態から「Ｂ」の大当り系先読み演出形態に変化する先読み当り種別演出パターンがサブＣＰＵ３０１により決定されるようにしてもよい。このようにすることで、先読み演出によって遊技者に与えうる興趣を高めることが可能となる。
【０７９６】
また、図５６では、「Ｂ」の大当り系先読み演出形態は、上述したとおり、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性がある（すなわちハズレの場合もある）ことを示す大当り系先読み演出形態であるが、これに加えて、特別図柄の当り判定処理の結果が大当り確定であることを示す大当り確定先読み演出形態が表示されるようにしてもよい。この場合、サブＣＰＵ３０１により決定される先読み当り種別演出パターンに、以下のヘ）～チ）の先読み種別演出パターンのいずれかまたは全部が含まれるようにしてもよい。
ヘ）保留された時点で大当り確定先読み演出形態が表示され、その後も演出形態が変化することなく、大当り確定先読み演出形態が表示される先読み大当り確定演出パターンＡ。
ト）保留された時点では他の先読み演出形態（例えば、「Ａ」の時短当り系先読み演出形態、「Ｂ」の大当り系先読み演出形態、「Ｃ」の共通当り系先読み演出形態等）が表示され、その後、大当り確定先読み演出形態に変化する先読み大当り確定演出パターンＢ。
チ）保留された時点では他の先読み演出形態（例えば、「Ａ」の時短当り系先読み演出形態、「Ｃ」の共通当り系先読み演出形態等）が表示され、その後、「Ｂ」の大当り系先読み演出形態が表示され、さらにその後、大当り確定先読み演出形態に変化する先読み大当り確定演出パターンＣ。
【０７９７】
また、図５６では、「Ａ」の時短当り系先読み演出形態と「Ｂ」の大当り系先読み演出形態と「Ｃ」の共通当り系先読み演出形態とのうち、保留された時点では「Ｃ」の共通当り系先読み演出形態の表示頻度が最も高いが、これに限られない。例えば、保留された時点では「Ａ」の時短当り系先読み演出形態の表示頻度が最も高くなるようにしてもよいし、保留された時点では「Ｂ」の大当り系先読み演出形態の表示頻度が最も高くなるようにしてもよい。さらには、保留された時点では「Ｃ」の共通当り系先読み演出形態の表示頻度が最も低くなるようにしてもよい。
【０７９８】
また、図５６では、全ての「先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号（ＳＡＳＰＴ番号）」に対して所定幅のサブ演出選択用乱数値１を割り当てているが、これに限られ

ず、特定のＳＡＳＰＴ番号に対してのみサブ演出選択用乱数値を割り当てない（すなわち、特定のＳＡＳＰＴ番号の振分率を０にして選択されない）ようにしてもよい。

【０７９９】

［１－９－２－２．先読み期待値演出パターン決定処理において参照されるテーブル］

次に、先読み期待値演出パターン決定処理において参照されるテーブルについて説明する。

【０８００】

図５７は、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」または「大当り」である場合に参照される、先読み期待値演出パターン決定テーブル（当り時）の一例である。また、図５８は、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合に参照される、先読み期待値演出パターン決定テーブル（ハズレ時）の一例である。

【０８０１】

ところで、決定された先読み期待値演出パターンで先読み演出が実行される保留画像の形態は、当り（時短当り、大当り）に対する期待値に応じて演出形態が異なる。

【０８０２】

時短当り系先読み演出形態として保留画像が表示される場合、例えば、通常は三角形であらわされる保留画像を、「四角形＜五角形＜六角形＜円＜星」といったように保留画像の形状を変化させることによって期待値の変化をあらわすことができる。この場合、保留画像が四角形である場合に期待値が最も低く、星である場合に期待値が最も高い。

【０８０３】

また、大当り系先読み演出形態として保留画像が表示される場合、例えば、通常は白であらわされる保留画像を、「青＜黄＜緑＜赤＜虹」といったように保留画像の色を変化させることによって期待値の変化をあらわすことができる。この場合、保留画像が青である場合には期待値が最も低く、保留画像が虹である場合には期待値が最も高い。

【０８０４】

なお、詳細は後述するが、大当りおよび時短当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り系先読み演出形態として保留画像が表示される場合については、保留画像を、例えば、大当りに対する期待値レベルを示す色と、時短当りに対する期待値レベルを示す形状との両方であらわすようにしてもよいし、専用の共通当り系先読み演出形態であらわすようにしてもよい。

【０８０５】

先読み演出が行われる保留画像は、期待値が相対的に低い演出形態から期待値が相対的に高い演出形態に変化可能であるものの、期待値が相対的に高い演出形態から期待値が相対的に低い演出形態には変化しない方が好ましい。また、保留画像の演出形態を変化させる際、必ずしも、「四角形＜五角形＜六角形＜円＜星」や「青＜黄＜緑＜赤＜虹」の順に１つずつ変化させていく必要はなく、例えば「五角形→円」や「黄→虹」に変化させてもよい。また、保留画像の形態を、必ずしも、最も期待値の低い四角形や青から開始させる必要はなく、例えば円や赤から開始させるようにしてもよい。

【０８０６】

なお、図５７の備考（保留対応）の欄に示される「１」～「４」は、図５６と同様に、それぞれ、第１保留領域～第４保留領域を示す。

【０８０７】

また、図５７の備考（保留対応）の「１」～「４」の各欄において、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号と、サブ演出選択用乱数値２とに対応して示される「０」～「５」は、当り（時短当り、大当り）に対する期待値の高さを示している。例えば、上述の「三角形」および「白」が「０」に相当し、上述の「四角形」および「青」が「１」に相当し、上述の「五角形」および「黄」が「２」に相当し、上述の「六角形」および「緑」が「３」に相当し、上述の「円」および「赤」が「４」に相当し、上述の「星」および「虹」が「５」に相当する。

【０８０８】

以下、図５７の備考（保留対応）の「１」～「４」の各欄において、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号と、サブ演出選択用乱数値２とに対応して示される「０」～「５」を、期待値レベル「０」～「５」と称する。

【０８０９】

特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」または「大当り」である場合の先読み期待値演出パターンは、図５７の先読み期待値演出パターン決定テーブル（当り時）に示されるように、例えば、保留数と、サブ演出選択用乱数値２とに基づいて決定される。同様に、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合、先読み期待値演出パターンは、図５８の先読み期待値演出パターン決定テーブル（ハズレ時）に示されるように、例えば、保留数と、サブ演出選択用乱数値２とに基づいて決定される。サブ演出選択用乱数値２は、例えば特別図柄の変動パターンコマンドを受信したとき等、所定の契機に基づいてサブＣＰＵ３０１により抽出される乱数値である。なお、図５７および図５８では、保留数が「１」～「３」の場合についてのみ図示し、保留数が「４」の場合の図示を、便宜上、省略している。

【０８１０】

例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであって、保留数が「３」、サブ演出選択用乱数値２が「７５０」の場合、先読み期待値演出パターンは「４３Ｈ」に決定される。先読み期待値演出パターンが例えば「４３Ｈ」に決定された場合、第３保留領域では期待値レベルが「２」、第３保留領域から第２保留領域にシフトする際に期待値レベルが「２」から「３」に変化し、第２保留領域から第１保留領域にシフトする際に期待値レベルが「３」から「５」に変化する。

【０８１１】

また、例えば、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレであって、保留数が「３」、サブ演出選択用乱数値２が「６８０」の場合、先読み期待値演出パターンは「３ＦＨ」に決定される。先読み期待値演出パターンが例えば「３ＦＨ」に決定された場合、第３保留領域では期待値レベルが「２」、第２保留領域では期待値レベルが「２」、第２保留領域から第１保留領域にシフトする際に期待値レベルが「２」から「４」に変化する。

【０８１２】

このように、サブＣＰＵ３０１は、特別図柄当り判定処理の結果に基づいて、先読み期待値演出パターン決定テーブル（当り時）（図５７参照）または先読み期待値演出パターン決定テーブル（ハズレ時）（図５８参照）を参照し、保留数とサブ演出選択用乱数値２とに基づいて、先読み期待値演出パターンを決定する。

【０８１３】

なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」または「大当り」である場合、各先読み期待値演出パターンの振分率は、図５７に示される振分率に限られず、適宜変更可能である。

【０８１４】

また、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、期待値レベルが相対的に低い先読み期待値演出パターン（例えば、「０１Ｈ」や「０ＢＨ」等）の選択率を高くする等により偏りを持たせているが、これに限られず、例えば均等振分にする等、適宜変更可能である。

【０８１５】

また、図５７や図５８では、全ての「先読み期待値演出パターン」に対して所定幅のサブ演出選択用乱数値２を割り当てているが、これに限られず、特定の「先読み期待値演出パターン」に対してのみサブ演出選択用乱数値２を割り当てない（すなわち、特定の「先読み期待値演出パターン」の振分率を０にして選択されない）ようにしてもよい。

【０８１６】

［１－９－３．先読み演出パターン決定処理］

次に、図５４～図５８の各テーブルを参照してサブＣＰＵ３０１により実行される先読み演出パターン決定処理について、図５９を参照して説明する。図５９は、サブＣＰＵ３

０１により実行される先読み演出パターン決定処理を示すフローチャートの一例である。なお、上述したとおり、本実施例において、サブＣＰＵ３０１は、先読み演出パターン決定処理を、左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態においてのみ実行するが、これに限定されるものではない。

【０８１７】

サブＣＰＵ３０１は、先ず、メインＣＰＵ２０１から送信される入賞コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ３００１）。

【０８１８】

入賞コマンドを受信していない場合（Ｓ３００１がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ３０１は、先読み演出パターン決定処理を終了する。

【０８１９】

一方、入賞コマンドを受信したと判定された場合（Ｓ３００１がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ３０１は、処理を、Ｓ３００２に移す。

【０８２０】

Ｓ３００２において、サブＣＰＵ３０１は、先読み対象の保留が現時点でないか否か、すなわち、現在の保留に対して先読み演出が実行されているか否かを判定する。保留が複数存在する場合、複数の保留画像において先読み演出を行ってもよいが、本実施例では、１個の保留画像に対してのみ先読み演出を行うようにしている。

【０８２１】

現在の保留に対して先読み演出が実行されている場合（Ｓ３００２がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ３０１は、先読み演出パターン決定処理を終了する。

【０８２２】

一方、現在の保留に対して先読み演出が実行されていない場合（Ｓ３００２がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ３０１は、処理を、Ｓ３００３に移す。

【０８２３】

Ｓ３００３において、サブＣＰＵ３０１は、入賞コマンドで受け取った変動パターン情報が先読み対象であるか否か（図５５参照）を判定する。

【０８２４】

入賞コマンドで受け取った変動パターン情報が先読み対象でない場合（Ｓ３００３がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ３０１は、先読み演出パターン決定処理を終了する。

【０８２５】

一方、入賞コマンドで受け取った変動パターン情報が先読み対象である場合（Ｓ３００３がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ３０１は、処理を、Ｓ３００４に移す。

【０８２６】

Ｓ３００４において、サブＣＰＵ３０１は、天井値と天井カウンタとの差が例えば保留可能な上限数（例えば、４または８）より大きいか否かを判定する。この処理は、先読み演出を行ったにもかかわらず、先読み演出を行った保留について特別図柄の可変表示が実行される前に、Ｂ時短遊技状態に移行してしまうことを回避するためである。これにより、興趣の低下を抑制することが可能となる。サブＣＰＵ３０１は、この処理を実行した後、処理を、Ｓ３００５に移す。

【０８２７】

なお、本実施例では、Ｓ３００４において、天井値と天井カウンタとの差が保留可能な上限数よりも大きいか否かを判定しているが、これに限られず、入賞コマンドで受け取った変動パターン情報が先読み対象である場合（Ｓ３００３がＹＥＳ判定である場合）に、先読み対象を含めた保留数よりも大きいか否かを判定するようにしてもよい。また、天井値および天井カウンタは、メインＣＰＵ２０１から情報をコマンドとして受信してもよいし、メインＣＰＵ２０１とは別にサブＣＰＵ３０１が管理してもよい。

【０８２８】

Ｓ３００５において、サブＣＰＵ３０１は、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定処理を行う。この処理では、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定

テーブル（図５５参照）を参照し、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号が決定される。サブＣＰＵ３０１は、この処理を実行した後、処理を、Ｓ３００６に移す。
【０８２９】
Ｓ３００６において、サブＣＰＵ３０１は、先読み当り種別演出パターン決定処理を行う。この処理では、先読み当り種別演出パターン決定テーブル（図５６参照）を参照し、先読み当り種別演出パターンが決定される。サブＣＰＵ３０１は、この処理を実行した後、処理を、Ｓ３００７に移す。
【０８３０】
Ｓ３００７において、サブＣＰＵ３０１は、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」または「大当り」であるか否かを判定する。この処理では、メインＣＰＵ２０１から送信された入賞コマンドで受け取った変動パターン情報に基づいて特別図柄の当り判定処理の結果を判定し、この結果が「時短当り」または「大当り」である場合にＹＥＳ判定される。ただしこれに限られず、特別図柄の当落情報をメインＣＰＵ２０１からサブＣＰＵ３０１に送信することで、「時短当り」または「大当り」を判定するようにしてもよい。
【０８３１】
特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」または「大当り」である場合（Ｓ３００７がＹＥＳ判定）、サブＣＰＵ３０１は、処理を、Ｓ３００８に移す。
【０８３２】
一方、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」および「大当り」のいずれでもない場合（Ｓ３００７がＮＯ判定）、サブＣＰＵ３０１は、処理を、Ｓ３００９に移す。
【０８３３】
Ｓ３００８において、サブＣＰＵ３０１は、先読み期待値演出パターン（当り時）決定処理を行う。この処理では、図５７の先読み期待値演出パターン決定テーブル（当り時）を参照し、先読み演出パターン（当り時）を決定する。サブＣＰＵ３０１は、この処理を実行した後、先読み演出パターン決定処理を修了する。
【０８３４】
また、Ｓ３００９において、サブＣＰＵ３０１は、ハズレ時先読み演出パターン決定処理を行う。この処理では、図５８の先読み期待値演出パターン決定テーブル（ハズレ時）を参照し、先読み期待値演出パターン（ハズレ時）を決定する。サブＣＰＵ３０１は、この処理を実行した後、先読み演出パターン決定処理を修了する。
【０８３５】
［１－９－４．先読み演出が行われることによる作用効果、先読み演出の拡張例］
上述した先読み演出では、保留画像の形態変化により、大当り系先読み演出形態と時短当り系先読み演出形態とのいずれに変化していくのかといった面白みのみならず、当り（大当り、時短当り）の期待値レベルを変化させることが可能であり、これまでにない新たな演出を行うことにより興趣を高めることが可能となる。なお、保留画像の形態を変化させるタイミングは、保留がシフトする際に限られず、例えば当該変動の特別図柄の可変表示中であってもよい。
【０８３６】
また、先読み演出として行われる保留画像の形態（例えば、第１サブ保留領域（４）～第１サブ保留領域（１）の範囲内で表示される保留画像の形態）については第１始動口１２０への入賞時に決定し、当該変動の特別図柄の可変表示における保留画像の形態については特別図柄の可変表示の開始時に決定するようにしてもよい。
【０８３７】
ところで、先読み時短当り演出パターンで先読み演出が実行される変動パターン（図５４の例えば「０３Ｈ」、「０ＥＨ」を参照）に決定される確率と、先読み大当り演出パターンで先読み演出が実行される変動パターン（図５４の例えば「０６Ｈ」、「１１Ｈ」を参照）に決定される確率とを比較すると、前者の確率の方が高い（例えば、図１５参照）。すなわち、先読み演出の実行割合は、先読み大当り演出パターンでの先読み演出の実行割合よりも、先読み時短当り演出パターンでの先読み演出の実行割合の方が高い。したが

って、大当りの可能性がある場合にのみ先読み演出が行われていた従来のパチンコ遊技機と比べて、当りの期待値の低下を抑制しつつ先読み演出の実行頻度を高めることができ、興趣を高めることが可能となる。

【０８３８】

なお、先読み大当り演出パターンでの先読み演出の実行割合を、先読み時短当り演出パターンでの先読み演出の実行割合よりも高くしてもよい。この場合、先読み演出が実行されると、時短当りに対する期待値よりも大当りに対する期待値の方が高いため、興趣を高めることが可能となる。

【０８３９】

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

【０８４０】

ただし、低確時短遊技状態では先読み演出が行われないようにすることは必須ではなく、通常遊技状態のみならず低確時短遊技状態や高確低時短遊技状態においても先読み演出が行われるようにしてもよい。また、本実施例では、第１特別図柄についてのみ先読み演出が行われるようにしているが、これに限られず、第２特別図柄についても先読み演出が行われるようにしてもよい。

【０８４１】

また、本実施例では、上述したとおり、サブ変動演出パターンとして、時短当り系リーチ、大当り系リーチ、または共通リーチが実行されうる。本実施例では、図１５、図５４～図５６を参照すると分かるように、サブＣＰＵ３０１は、先読み時短当り演出パターンで先読み演出を実行した場合は、サブ変動演出パターンとして、時短当り系リーチを実行し、大当り系リーチを実行しない。また、サブＣＰＵ３０１は、先読み大当り演出パターンで先読み演出を実行した場合は、サブ変動演出パターンとして、大当り系リーチを実行し、時短当り系リーチを実行しない。

【０８４２】

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

【０８４３】

また、先読み大当り演出パターン（例えば、図５６に示される先読み当り種別演出パターン（ＳＡＳ演出パターン）「３７Ｈ」）と、先読み時短当り演出パターン（例えば、図５６に示される先読み当り種別演出パターン「２９Ｈ」）と、先読み共通当り演出パターン（例えば、図５６に示される先読み演出パターン（ＳＡＳ演出パターン）「２７Ｈ」）とのいずれが実行された場合であっても、サブＣＰＵ３０１は、サブ変動演出パターンとして共通リーチ（例えば、図５５に示されるサブ変動演出パターン「０ＡＨ」、「０ＢＨ」）を実行するようにしてもよい。

【０８４４】

また、時短当り系リーチを実行し、該時短当り系リーチでハズレを明示した後に、大当り系リーチを実行する演出パターンを設けてもよい。この場合、利益率の高い大当り系リ

ーチが実行されるか否かを最後まで遊技者が期待感をもって遊技を行うことができるようになるため、遊技者の興趣を向上させることができる。

【０８４５】

また、図１５に示されるように、先読み演出が実行された始動情報について行われる特別図柄の可変表示（以下「ターゲット変動」と称する）において、共通リーチＥが実行された場合、共通リーチＣと共通する演出が表示された後、大当り系リーチＣと共通する演出に移行可能である。一方、共通リーチＣと共通する演出が何ら実行されなかった場合、大当り系リーチＣに移行しない。同様に、ターゲット変動において、共通リーチＥが実行された場合、共通リーチＣと共通する演出が表示された後、時短当り系リーチＣと共通する演出に移行可能である。一方、共通リーチＣと共通する演出が何ら実行されなかった場合、時短当り系リーチＣに移行しない。

【０８４６】

ところで、本実施例では、１個の保留画像に対してのみ先読み演出を行うようにしている（Ｓ３００２を参照）。そのため、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである可能性があることを示す先読み演出態様（以下「大当り先読み演出」と称する）がすでに実行されている場合にも、サブＣＰＵ３０１は、新たな先読み演出を実行しない。なお、複数の保留画像において先読み演出が行われるパチンコ遊技機であったとしても、大当り先読み演出がすでに実行されている場合には、新たな先読み演出を実行しないことが好ましい。

【０８４７】

例えば、任意の一の保留（以下「第１の保留」と称する）と、この第１の保留よりも後に特別図柄の可変表示が開始される他の保留（以下「第２の保留」と称する）とを含む複数の保留が存在し、第１の保留において先読み大当り演出パターン（例えば、図５６の先読み当り種別演出パターン「１７Ｈ」）が実行されている場合、第２の保留において先読み演出が実行されたとしても、この第２の保留における先読み演出が意味をなさないものとなる可能性がある。とくに、第１の保留について大当りが導出されて大当り遊技状態に制御され、この大当り遊技状態の終了後にＡ時短遊技状態に制御された場合、第２の保留について例えば「時短当り」が導出されたとしても、この「時短当り」の恩恵を遊技者が受けることができない可能性があり、この場合、興趣の低下が著しい。そこで、大当り先読み演出がすでに実行されている場合には、大当り先読み演出が実行されている保留よりも後に消化される保留についての先読み演出を実行しないようにすることが好ましい。

【０８４８】

なお、第１の保留が大当りの保留（大当りが導出される保留）であったとしても、第１の保留について先読み演出が実行されていない場合には、第２の保留において先読み演出を実行してもよいし、実行しなくてもよい。

【０８４９】

また、第１の保留においてガセの大当り先読み演出（例えば、図５６の先読み当り種別演出パターン「５３Ｈ」）が実行されている場合にも、第２の保留において先読み演出を実行しないことが好ましい。

【０８５０】

ただし、第１の保留において時短当り先読み演出（例えば、図５６の先読み当り種別演出パターン「０５Ｈ」）が実行されている場合は、第２の保留において大当り先読み演出または時短当り先読み演出を実行してもよい。第１の保留について仮に時短当りが導出されたとしても、それよりも遊技者にとっての利益度合いが高い大当りを期待させることが可能となるためである。

【０８５１】

また、第１のパチンコ遊技機では特別図柄の当り判定処理の結果に小当りを含まないが、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りを含むパチンコ遊技機においては、第１の保留において小当り先読み演出が実行されている場合にも、第２の保留において大当り先読み演出または時短当り先読み演出を実行してもよい。第１の保留について仮に小当りが導出されたとしても、それよりも遊技者にとっての利益度合いが高い大当りを期待させること

が可能となるためである。
【０８５２】
　また、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りを含む場合、特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである可能性があることを示す先読み演出態様（以下「小当り先読み演出」と称する）が第１の保留において実行されている場合、第２の保留において大当り先読み演出または時短当り先読み演出が実行されるようにしてもよい。第１の保留について仮に小当りが導出されたとしても、それよりも遊技者にとっての利益度合いが高い小当りを期待させることが可能となるためである。
【０８５３】
　また、サブ変動演出パターンとして大当り系リーチの実行中に例えば第１始動口１２０に入賞して始動情報が保留された場合、サブＣＰＵ３０１は、この保留について先読み演出を実行しない。
【０８５４】
　また、本実施例において、サブＣＰＵ３０１は、通常遊技状態でのみ先読み演出を実行する。そのため、特別図柄の可変表示が終了して大当り表示態様が導出されたときに、メインＣＰＵ２０１により行われた先読み判定により「時短当り」であると判定された始動情報が保留されている場合（この段落においてこの保留を「特定保留」と称する）、この特定保留について先読み演出が実行された場合および先読み演出が実行されていない場合のいずれであっても、サブＣＰＵ３０１は、大当り遊技状態の終了後、通常遊技状態でなければ、特定保留に対して先読み演出を実行しない。ただし、サブＣＰＵ３０１は、大当り遊技状態の終了後、通常遊技状態であったとしても、特定保留に対して先読み演出を実行しないことを可能ならしめてもよい。さらには、通常遊技状態以外の遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）において先読み演出を実行するパチンコ遊技機であったとしても、大当り表示態様が導出されたときに特定保留がある場合、サブＣＰＵ３０１は、大当り遊技状態の終了後、特定保留に対して先読み演出を実行しないことを可能ならしめてもよい。
【０８５５】
　また、特別図柄の可変表示が終了して大当り表示態様が導出されたときに、メインＣＰＵ２０１により行われた先読み判定により「時短当り」であると判定された始動情報が保留されている場合（この段落においてこの保留を「特定保留」と称する）、この特定保留がたとえ「時短当り」の保留であったとしても、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態の終了後、「時短当り」に基づくＣ時短遊技状態に制御されないようにしてもよい。例えば、時短遊技状態が重複した場合に複数の時短遊技状態を重ねて実行しない仕様であって、大当り遊技状態の終了後にＡ時短遊技状態に制御される場合であれば、特定保留が「時短当り」の保留であったとしても、メインＣＰＵ２０１は、「時短当り」に基づくＣ時短遊技状態を実行しないこととなる。
【０８５６】
［１－１０．先読み演出の具体例］
　以下に、先読み演出の具体例について、図６０～図６４を参照して説明する。本実施例では、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から送信されたコマンドに基づいて、保留画像を用いた先読み演出を実行可能となっている。
【０８５７】
［１－１０－１．先読み大当り演出パターンで先読み演出が行われる場合の具体例］
　上述したとおり、先読み演出パターンには、先読み当り種別演出パターンと、先読み期待値演出パターンとが含まれる。ここでは先ず、上記の先読み当り種別演出パターンとして、先読み大当り演出パターンで先読み演出が行われる場合の具体例について、図６０を参照して説明する。
【０８５８】
　図６０（ａ）～図６０（ｆ）は、表示装置７の表示領域７ａに表示される先読み演出パターンの一例であって、大当りの可能性があることを示す大当り系先読み演出形態が変化

する過程を示す図である。なお、図６０（ａ）～図６０（ｆ）に示される先読み当り種別演出パターンは、図５６の「１ＣＨ」、「３ＣＨ」、「５８Ｈ」、または「７８Ｈ」に相当する。また、図６０（ａ）～図６０（ｆ）に示される先読み期待値演出パターンに相当する先読み期待値演出パターンは、図５７で図示が省略されている。

【０８５９】

図６０（ａ）～図６０（ｆ）に示されるように、表示装置７の表示領域７ａには、第１保留領域４１１～第４保留領域４１４が表示されている。上述したとおり、第１保留領域４１１～第４保留領域４１４は、それぞれ、第１サブ保留領域（１）～第１サブ保留領域（４）に保留情報が記憶されているか否かを示す領域である。また、第０領域４１０は、当該変動に対応する情報が記憶されている第１サブ保留領域（０）に対応する領域である。

【０８６０】

本実施例では、第１サブ保留領域に保留情報が記憶されている場合、サブＣＰＵ３０１は、保留情報が記憶されている第１サブ保留領域に対応する保留領域４１１～４１４を、三角形で示される保留画像（以下、単に「保留画像」と称する）で表示するようにしている。また、第１サブ保留領域に保留情報が記憶されていない場合、サブＣＰＵ３０１は、保留画像を表示せず、保留領域の枠のみを表示するようにしている。

【０８６１】

図６０（ａ）では、第１保留領域４１１～第３保留領域４１３に、先読み演出が実行されていない通常の保留画像が表示されており、第４保留領域４１４には保留画像が表示されておらず枠のみが表示されている。これは、第１サブ保留領域（１）～（３）に保留情報が記憶されており、第１サブ保留領域（４）には保留情報が記憶されていないことを示す。

【０８６２】

図６０（ｂ）では、図６０（ａ）に示される状態から、第４保留領域４１４に保留画像が新たに表示されている。これは、図６０（ａ）に示される状態から、第１サブ保留領域（４）に保留情報が新たに記憶されたことを示す。

【０８６３】

サブＣＰＵ３０１は、上述したとおり、第１保留領域４１１～第４保留領域４１４に示される保留画像の形態（例えば色）を、大当りに対する期待値に応じて異なるように表示している。本実施例では、虹を除いて、色の違いを色の濃淡で図示している。

【０８６４】

本実施例では、図６０（ｂ）において、第１保留領域４１１～第３保留領域４１３に示される保留画像の色は白（期待値レベル「０」）であり、第４保留領域４１４に示される保留画像の色は青（期待値レベル「１」）である。

【０８６５】

図６０（ｃ）は、図６０（ｂ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図６０（ｂ）において第４保留領域４１４に表示されていた保留画像の色が、第３保留領域４１３にシフトされる際に、青から黄（期待値レベル「２」）に変化したことを示す画像である。

【０８６６】

図６０（ｄ）は、図６０（ｃ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図６０（ｃ）において第３保留領域４１３に表示されていた保留画像の色が、第２保留領域４１２にシフトされる際に、黄から緑（期待値レベル「３」）に変化したことを示す画像である。

【０８６７】

図６０（ｅ）は、図６０（ｄ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図６０（ｄ）において第２保留領域４１２に表示されていた保留画像の色が、第１保留領域４１１にシフトされる際に、緑から赤（期待値レベル「４」）に変化したことを示す画像である。

【０８６８】

図６０（ｆ）は、図６０（ｅ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図６０（ｅ）において第１保留領域４１１に表示されていた保留画像の色が、第０領域４１０にシフトされる際に、赤から虹（期待値レベル「５」）に変化したことを示す画像である。

【０８６９】

また、大当りに対する期待値を示す保留画像の色（期待値レベル）は、必ずしも、保留がシフトする際に変化させる必要はなく、例えば、当該変動の特別図柄の可変表示中に変化させてもよい。

【０８７０】

また、図６０では、大当り系先読み演出形態を変化させて、大当りが導出される期待値の変化を示すようにしたが、これに代えてまたは加えて、大当り系先読み演出形態から大当確定先読み演出形態に変化する先読み演出がサブＣＰＵ３０１により実行されるようにしてもよい。この場合、大当り確定先読み演出形態に変化する前であれば、期待値レベルもあわせて変化させるようにしてもよい。

【０８７１】

［１－１０－２．先読み時短当り演出パターンで先読み演出が行われる場合の具体例］

次に、上記の先読み当り種別演出パターンとして、先読み時短当り演出パターンで先読み演出が行われる場合の具体例について、図６１を参照して説明する。

【０８７２】

図６１（ａ）～図６１（ｆ）は、表示装置７の表示領域７ａに表示される先読み演出パターンの一例であって、時短当りの可能性があることを示す時短当り系先読み演出形態が変化する過程を示す図である。なお、図６１（ａ）～図６１（ｆ）に示される先読み時短当り種別演出パターンは、図５６の「０ＥＨ」、「２ＥＨ」、「４ＡＨ」、または「６ＡＨ」に相当する。また、図６１（ａ）～図６１（ｆ）に示される先読み期待値演出パターンに相当する先読み期待値演出パターンは、図５７で図示が省略されている。

【０８７３】

図６１（ａ）では、第１保留領域４１１～第３保留領域４１３に、先読み演出が実行されていない通常の保留画像が表示されており、第４保留領域４１４には保留画像が表示されておらず枠のみが表示されている。

【０８７４】

図６１（ｂ）では、図６１（ａ）に示される状態から、第４保留領域４１４に保留画像が新たに表示されている。サブＣＰＵ３０１は、上述したとおり、第１保留領域４１１～第４保留領域４１４に示される保留画像の形態（例えば形状）を、時短当りに対する期待値に応じて異なるように表示している。

【０８７５】

このように、本実施例では、大当りに対する期待値については保留画像の色であらわし、時短当りに対する期待値については保留画像の形状であらわしている。

【０８７６】

本実施例では、図６１（ｂ）において、第１保留領域４１１～第３保留領域４１３に示される保留画像の形状は三角形（期待値レベル「０」）であり、第４保留領域４１４に示される保留画像の形状は四角形（期待値レベル「１」）である。

【０８７７】

図６１（ｃ）は、図６１（ｂ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図６１（ｂ）において第４保留領域４１４に表示されていた保留画像の形状が、第３保留領域４１３にシフトされる際に、四角形から五角形（期待値レベル「２」）に変化したことを示す画像である。

【０８７８】

図６１（ｄ）は、図６１（ｃ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図６１（ｃ）において第３保留領域４１３に表示されていた保留画像の形状が、第２保留領域４１２にシフトされる際に、五角形から六角形（期待値レベル「３」）に変化し

たことを示す画像である。
【０８７９】
図６１（ｅ）は、図６１（ｄ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図６１（ｄ）において第２保留領域４１２に表示されていた保留画像の形状が、第１保留領域４１１にシフトされる際に、六角形から円（期待値レベル「４」）に変化したことを示す画像である。
【０８８０】
図６１（ｆ）は、図６１（ｅ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図６１（ｅ）において第１保留領域４１１に表示されていた保留画像の形状が、第０領域４１０にシフトされる際に、円から星（期待値レベル「５」）に変化したことを示す画像である。
【０８８１】
なお、時短当りに対する期待値を示す保留画像の形状は、必ずしも、「四角形＜五角形＜六角形＜円＜星」の順に１つずつ変化させていく必要はなく、例えば「五角形→円」に変化させてもよい。
【０８８２】
また、時短当りに対する期待値を示す保留画像の形状（期待値レベル）は、必ずしも、保留がシフトする際に変化させる必要はなく、例えば、当該変動の特別図柄の可変表示中に変化させてもよい。
【０８８３】
また、図６１では、時短当り系先読み演出形態を変化させて、時短当りが導出される期待値の変化を示すようにしたが、これに代えてまたは加えて、例えば以下に示される先読み演出がサブＣＰＵ３０１により実行されるようにしてもよい。この場合、大当り確定先読み演出形態に変化する前であれば、期待値レベルもあわせて変化させるようにしてもよい。
・時短当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に変化する先読み演出。
・時短当り系先読み演出形態から大当確定先読み演出形態に変化する先読み演出。
・時短当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に変化し、さらにその後、大当確定先読み演出形態に変化する先読み演出。
【０８８４】
［１－１０－３．先読み共通当り演出パターンで先読み演出が行われる場合の具体例］
次に、上記の先読み当り種別演出パターンとして、先読み共通当り演出パターンで先読み演出が行われる場合の具体例について、図６２を参照して説明する。
【０８８５】
図６２（ａ）～図６２（ｄ）は、表示装置７の表示領域７ａに表示される先読み演出パターンの一例であって、大当りおよび時短当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。共通当り系先読み演出形態の変化には、当り（時短当り、大当り）の期待値レベルが変化するものと、当りの種類が大当りであるか時短当りであるかが明瞭なものに変化するものとが含まれる。なお、図６２（ａ）～図６２（ｄ）に示される先読み当り種別演出パターンは、図５６の「１５Ｈ」、「３５Ｈ」、「５１Ｈ」、または「７１Ｈ」に相当し、図６２（ａ）～図６２（ｄ）に示される先読み期待値演出パターンは、図５７の「４３Ｈ」に相当する。
【０８８６】
本実施例では、大当りおよび時短当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り系先読み演出形態として、大当りに対する期待値レベルを示す色と、時短当りに対する期待値レベルを示す形状との両方を表示することで、あらわしている。
【０８８７】
図６２（ａ）では、第１保留領域４１１および第２保留領域４１２に、先読み演出が実行されていない通常の保留画像が表示されており、第３保留領域４１３および第４保留領

域４１４には保留画像が表示されておらず枠のみが表示されている。
【０８８８】
図６２（ｂ）では、図６２（ａ）に示される状態から、第３保留領域４１３に保留画像が新たに表示されている。サブＣＰＵ３０１は、第１保留領域４１１～第４保留領域４１４に示される保留画像の形態（例えば色および形状）を、当り（大当りまたは時短当り）に対する期待値に応じて異なるように表示している。本実施例では、先読み演出が実行されない場合または当りに対する期待値が最も低い場合、保留画像を白の三角形で表示し、「青の四角形＜黄の五角形＜緑の六角形＜赤の円＜虹の星」の順で短当りに対する期待値が高くなる。
【０８８９】
本実施例では、図６２（ｂ）において、第１保留領域４１１および第２保留領域４１２に示される保留画像の形態は、白の三角形（期待値レベル「０」）であり、第３保留領域４１３に示される保留画像の形態は、黄の五角形（期待値レベル「２」）である。
【０８９０】
図６２（ｃ）は、図６２（ｂ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図６２（ｂ）において第３保留領域４１３に表示されていた保留画像の形態が、第２保留領域４１２にシフトされる際に、黄の五角形から緑の六角形（期待値レベル「３」）に変化したことを示す画像である。
【０８９１】
図６２（ｄ）は、図６２（ｃ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図６２（ｃ）において第２保留領域４１２に表示されていた保留画像の形態が、第１保留領域４１１にシフトされる際に、緑の六角形（期待値レベル「３」の共通当り系先読み演出形態）から虹の三角形（期待値レベル「５」の大当り系先読み演出形態）に変化したことを示す画像である。
【０８９２】
すなわち、図６２（ｂ）および図６２（ｃ）に示される先読み演出は、保留画像の形態が大当りに対する期待値を示す形態であるのか時短当りに対する期待値を示す形態であるのかを、保留画像の形態から把握することが困難な演出である。これに対し、図６２（ｄ）に示される先読み演出は、保留画像の形態が大当りに対する期待値を示すものであって、しかもその期待値が極めて高い形態（例えば期待値レベル「５」）であることを把握することが可能なものである。
【０８９３】
このように、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果に応じて、先読み演出を、時短当りに対する期待値を示す先読み時短当り演出パターンと、大当りに対する期待値を示す先読み大当り演出パターンと、当り（大当りまたは時短当り）に対する期待値を示す先読み共通当り演出パターンとのうち、いずれかのパターンで先読み演出を実行可能に構成されている。そして、先読み共通当り演出パターンで先読み演出が実行された場合には、大当り系先読み演出形態と時短当り系先読み演出形態とのいずれに保留画像が変化していくのかといった面白みを遊技者に持たせることができ、興趣を高めることが可能となる。
【０８９４】
なお、時短当りに対する期待値を示す保留画像の形態は、必ずしも、「青の四角形＜黄の五角形＜緑の六角形＜赤の円＜虹の星」の順に１つずつ変化させていく必要はなく、例えば、「黄の五角形（共通当り系先読み演出形態）→赤の三角形（大当り系先読み演出形態）」に変化させてもよいし、「緑の六角形（共通当り系先読み演出形態）→三角形の星（時短当り系先読み演出形態）」に変化させてもよい。また、当りに対する期待値を示す保留画像の形態を、必ずしも、最も期待値の低い青の四角形から開始させる必要はなく、例えば赤の円から開始させるようにしてもよい。
【０８９５】
また、当りに対する期待値を示す保留画像の形態は、必ずしも、保留がシフトする際に変化させる必要はなく、例えば、当該変動の特別図柄の可変表示中に変化させてもよい。

【０８９６】
　また、図６２では、共通当り系先読み演出形態を変化させて、いずれかの当り（大当りまたは時短当り）が導出される期待値を変化させたり、期待できる当りが不明の状態から大当りに変化させたりしているが、これに代えてまたは加えて、例えば以下に示される先読み演出がサブＣＰＵ３０１により実行されるようにしてもよい。この場合、大当り確定先読み演出形態に変化する前であれば、期待値レベルもあわせて変化させるようにしてもよい。
・共通当り系先読み演出形態から大当り確定先読み演出形態に変化する先読み演出。
・共通当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に変化し、さらにその後、大当確定先読み演出形態に変化する先読み演出。
【０８９７】
［１－１０－４．共通当り系先読み演出形態の変形例］
　なお、保留画像の形態として、大当りおよび時短当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り系先読み演出形態は、必ずしも、大当りに対する期待値を示す色と、時短当りに対する期待値を示す形状との両方であらわす形態に限定されない。これに代えて、例えば、専用の共通当り系先読み演出形態を設けるようにしてもよい。専用の共通当り系先読み演出形態を設ける場合、大当りと時短当りとの両方に期待感を持てることができるようになるとともに、それぞれの期待値が不明であることから、今後の演出態様の変化に期待感を持って遊技を行うことができるようになり、興趣を向上することができる。
【０８９８】
　図６３（ａ）～図６３（ｄ）は、表示装置７の表示領域７ａに表示される先読み演出パターンの一例であって、専用の共通当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。なお、図６３（ａ）～図６３（ｄ）に示される先読み当り種別演出パターンは、図５６の「１５Ｈ」、「３５Ｈ」、「５１Ｈ」、または「７１Ｈ」に相当し、図６３（ａ）～図６３（ｄ）に示される先読み期待値演出パターンは、図５７または図５８の「３１Ｈ」に相当する。
【０８９９】
　また、図６４（ａ）～図６４（ｄ）は、表示装置７の表示領域７ａに表示される先読み演出パターンの一例であって、専用の共通当り系先読み演出形態から時短当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。なお、図６４（ａ）～図６４（ｄ）に示される先読み当り種別演出パターンは、図５６の「０７Ｈ」、「２７Ｈ」、「４３Ｈ」、または「６３Ｈ」に相当し、図６４（ａ）～図６４（ｄ）に示される先読み期待値演出パターンは、図５７または図５８の「３１Ｈ」に相当する。
【０９００】
　図６３（ａ）および図６４（ａ）では、第１保留領域４１１および第２保留領域４１２に、先読み演出が実行されていない通常の保留画像が表示されており、第３保留領域４１３および第４保留領域４１４には保留画像が表示されておらず枠のみが表示されている。
【０９０１】
　図６３（ｂ）では、図６３（ａ）に示される状態から、第３保留領域４１３に保留画像が新たに表示されている。
【０９０２】
　同様に、図６４（ｂ）では、図６４（ａ）に示される状態から、第３保留領域４１３に保留画像が新たに表示されている。
【０９０３】
　図６３（ｂ）および図６４（ｂ）でのいずれにおいても、第３保留領域４１３に示される保留画像の形態は、専用の共通当り系先読み演出形態であって、例えば光り輝く形態である。光の輝度の度合いを変更することにより、期待値レベルを変えることができる。
【０９０４】
　図６３（ｃ）は、図６３（ｂ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図６３（ｂ）において第３保留領域４１３に表示されていた専用の共通当り系先読み

演出形態が、そのままの形態で第２保留領域４１２にシフトされていることを示す画像である。

【０９０５】

同様に、図６４（ｃ）は、図６４（ｂ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図６４（ｂ）において第３保留領域４１３に表示されていた専用の共通当り系先読み演出形態が、そのままの形態で第２保留領域４１２にシフトされていることを示す画像である。

【０９０６】

図６３（ｄ）は、図６３（ｃ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図６３（ｃ）において第２保留領域４１２に表示されていた保留画像の形態が、第１保留領域４１１にシフトされる際に、専用の共通当り系先読み演出形態から赤の三角形（大当りの期待値レベル「４」）に変化したことを示す画像である。

【０９０７】

一方、図６４（ｄ）は、図６４（ｃ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図６４（ｃ）において第２保留領域４１２に表示されていた保留画像の形態が、第１保留領域４１１にシフトされる際に、専用の共通当り系先読み演出形態から白の円（時短当りの期待値レベル「４」）に変化したことを示す画像である。

【０９０８】

このように、先読み演出形態を専用の共通当り系先読み演出形態であらわすようにした場合であっても、専用の共通当り系先読み演出形態から、大当り系先読み演出形態および時短当り系先読み演出形態のいずれに変化していくのかといった面白みを遊技者に持たせることができ、興趣を高めることが可能となる。

【０９０９】

［１－１１．機外に出力される信号］

次に、外部端子板１８４（図６参照）から第１のパチンコ遊技機の機外（例えば、ホールコンピュータ１８６（図６参照）、各島に設けられる島コンピュータ（不図示））に出力される信号について説明する。なお、本実施例では、第１のパチンコ遊技機の機外に出力される信号について説明するが、第１のパチンコ遊技機の機外からの信号を入力可能であってもよい。

【０９１０】

本実施例において、外部端子板１８４（図６参照）は、第１のパチンコ遊技機の機外に信号を出力するためのコネクタとしてＣＨ１～ＣＨ１２を有する。外部端子板１８４の各ＣＨから第１のパチンコ遊技機の機外に出力される信号は、例えば、「賞球情報１」、「扉・枠開放」、「外部情報１」～「外部情報８」、「賞球情報２」および「セキュリティ」の各種信号である。ただし、各ＣＨから第１のパチンコ遊技機の機外に出力される信号の種類は、これらに限られず、これらの信号の他に機外に出力される信号があってもよいし、これらのうちのいずれかの信号が出力されないように構成されていてもよい。

【０９１１】

図６５は、第１のパチンコ遊技機の機外に出力される信号の出力条件の一例を示す表である。図６５に示されるように、ＣＮ１からは「賞球情報１」の信号が出力され、ＣＨ２からは「扉・枠開放」の信号が出力され、ＣＨ３～ＣＨ１０からはそれぞれ「外部情報１」～「外部情報８」の各信号が出力され、ＣＨ１１からは「賞球情報２」の信号が出力され、ＣＨ１２からは「セキュリティ」の信号が出力される。なお、第１のパチンコ遊技機から機外への信号の出力条件は、図６５に示されるとおりである。

【０９１２】

次に、第１のパチンコ遊技機の機外に出力される信号のタイミングチャートの一例を、「賞球情報１」の信号を例に挙げて説明する。なお、図６５に示されるように、本実施例では、「賞球情報１」の信号は、賞球払出１０個毎に１２０ｍｓｅｃ出力される。

【０９１３】

図６６は、第１のパチンコ遊技機の機外に出力される信号のうち、「賞球情報１」の信

号のタイミングチャートの一例である。

【０９１４】

図６６に示されるように、払出検出スイッチ（不図示）は、賞球が１個払い出される都度、オフからオンになる。なお、上述したとおり、本実施例では、大入賞口１３１（図４参照）に遊技球が入賞した場合は例えば１０個の賞球が払い出され、始動口（第１始動口１２０または第２始動口１４０（いずれも図４参照））に遊技球が入賞した場合は例えば３個の賞球が払い出され、一般入賞口１２２（図４参照）に遊技球が入賞した場合は例えば４個の賞球が払い出される。

【０９１５】

そして、メインＣＰＵ２０１（図６参照）は、賞球が１０個払い出される都度、「賞球情報１」の信号を、例えば１２０ｍｓｅｃの間、第１のパチンコ遊技機の機外に出力する。より詳しくは、メインＣＰＵ２０１は、「賞球情報１」の信号の前回の出力時を起点として１０個目の賞球の払出検出スイッチがオンになったタイミングで、例えば１２０ｍｓｅｃの間、「賞球情報１」の信号を出力する。なお、「賞球情報１」の信号を、１０個目の賞球の払出検出スイッチがオンになったタイミングで出力することは一例にすぎず、例えば１０個目の賞球の払出検出スイッチがオンになってからオフになるまでの間であればよい。また、「賞球情報１」の信号を、賞球が１０個払い出される都度出力したり１２０ｍｓｅｃの間出力することについても一例にすぎず、「賞球情報１」の信号の出力タイミングや出力時間については適宜設定することができる。

【０９１６】

次に、第１のパチンコ遊技機の機外に出力される信号の一つである「セキュリティ」の信号の一例について説明する。「セキュリティ」の信号は、主としてエラー発生時に出力される信号である。

【０９１７】

図６７は、第１のパチンコ遊技機におけるエラーの概要の一例を示す表であって、より詳しくは、エラー名称毎に、主制御回路２００での発生契機、主制御回路２００（図６参照）での解除契機、「セキュリティ」の信号（図６７では「セキュリティ信号」と図示）の出力時間および備考を示す表である。

【０９１８】

なお、第１のパチンコ遊技機は小当り用大入賞口を備えないが、図６７には、便宜上、小当り用大入賞口異常入賞エラーについても記載している。また、図６７では、大入賞口１３１を大当り用大入賞口と記載している。

【０９１９】

なお、図６７に示されるエラーの概要は一例であって、これらのうちの一部のみをエラーであると判断するようにしてもよいし、例えば、図６７に示されないものをエラーと判断するようにしてもよい。図６７に示されないもののエラーと判断されるものとしては、例えば、ソレノイド監視センサ（不図示）が所定時間以上にわたってオンまたはオフであったりした場合のソレノイド監視センサエラー、大入賞口（大当り用大入賞口または小当り用大入賞口）の内部に未排出の遊技球があったり大入賞口未開放時に大入賞口内に入賞があった場合の大入賞口入排出異常エラー、振動センサが所定時間にわたってオンである場合の振動センサエラー等が相当する。また、例えば大当り用大入賞口内に特定領域を設け、大当り遊技制御の実行中に特定領域を遊技球が通過したことに基づいて、大当り遊技制御の終了後に確変制御が実行される仕様である場合には、特定領域への通過異常や、大当り用大入賞口の内部に未排出の遊技球が存在しないにもかかわらず特定領域を遊技球が通過した場合等にも、エラーと判断するように構成すると好ましい。

【０９２０】

メインＣＰＵ２０１（図６参照）は、エラーが発生したと判断すると、サブＣＰＵ３０１（図６参照）に不正検知関連コマンドを送信する。不正検知関連を受信したサブＣＰＵ３０１は、エラーの内容に応じた報知制御を実行する。

【０９２１】

以下に、大当り用大入賞口異常入賞エラーが発生した場合を例に挙げて、メインＣＰＵ２０１およびサブＣＰＵ３０１（いずれも図６参照）による制御について簡単に説明する。

【０９２２】

図６７に示されるように、例えば、初期電源投入後、１回目の大当り用大入賞口が開放される前に１個の入賞検出があると、メインＣＰＵ２０１（図６参照）は、大当り用大入賞口異常入賞エラーが発生したと判断し、「セキュリティ」の信号を、１２秒の間出力する。また、大当り用大入賞口異常入賞エラーが発生したことを示す不正検知関連コマンドをサブＣＰＵ３０１（図６参照）に送信する。

【０９２３】

なお、本実施例では、図６７に示されるように、いずれのエラーであっても「セキュリティ」の信号の出力時間が１２秒であるため、機外の装置（例えば、ホールコンピュータ１８６（図６参照）や島コンピュータ（不図示））は、「セキュリティ」の信号を受信することによってエラーの発生を把握することはできるものの、エラーの内容まで把握することができない。ただし、これに限られず、例えば、「セキュリティ」の信号の出力時間をエラーの内容に応じて変える等により、「セキュリティ」の信号を受信した機外の装置がエラーの内容を把握できるようにしてもよい。

【０９２４】

サブＣＰＵ３０１（図６参照）は、例えば大当り用大入賞口異常入賞エラーを示す不正検知関連コマンドを受信すると、例えば以下に示す報知制御の全部または一部を実行し、不正検知関連コマンドを受信してから例えば３０秒経過すると、以下に示す報知制御を終了する。

・表示制御回路３０４を介して表示装置７（いずれも例えば図６参照）に例えば「大入賞口異常入賞エラー」の文字を表示する報知制御。
・音声制御回路３０５を介してスピーカ３２（いずれも例えば図６参照）から例えば「大入賞口異常入賞エラーです」の音声を出力する報知制御。
・音声制御回路３０５を介してスピーカ３２から例えばビープ音を出力する報知制御。
・ＬＥＤ制御回路３０６を介してＬＥＤ群４６（いずれも例えば図６参照）を例えば赤色で全点灯させる報知制御。

【０９２５】

なお、不正検知関連コマンドを受信してから例えば３０秒経過する前に電断があった場合、サブＣＰＵ３０１は、上述の報知制御を終了する。

【０９２６】

また、サブＣＰＵ３０１は、例えば、大当り用大入賞口異常入賞エラーの発生を示す上述の報知制御の実行中に、大当り用大入賞口異常入賞エラーを示す不正検知関連コマンドを受信した場合、上述の報知制御を再度実行し直す。

【０９２７】

次に、遊技状態に応じて第１のパチンコ遊技機の機外に出力される信号について、図６８を参照して説明する。図６８は、第１のパチンコ遊技機において、遊技状態に応じて機外に出力される信号の出力条件の一例を示す表である。図６８において、出力される信号を〇で示し、出力されない信号を×で示す。

【０９２８】

図６８に示されるように、本実施例では、メインＣＰＵ２０１により制御される遊技の状態に応じて、出力される信号が異なっている。例えば、通常遊技状態中（大当り・小当り中以外、確変・時短中以外）はいずれの信号も出力されず、低確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）は「外部情報３」および「外部情報７」の信号が出力され、高確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）は「外部情報３」、「外部情報５」および「外部情報７」の信号が出力され。また、高確非時短遊技状態に制御可能なパチンコ遊技機では、高確非時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）は「外部情報３」および「外部情報６」の信号が出力される。

【０９２９】

このように、メインＣＰＵ２０１により制御される遊技の状態に応じて出力される信号が異ならせることにより、信号を受信可能な機外の装置（例えば、ホールコンピュータ１８６（図６参照）や島コンピュータ（不図示））は、外部情報送信元のパチンコ遊技機における遊技の状態を把握することが可能となる。

【０９３０】

なお、本実施例では、図６８に示されるように、小当り遊技制御処理中（通常遊技状態中）に出力される信号は、通常遊技状態中（大当り・小当り中以外、確変・時短中以外）に出力される信号と同じである。同様に、小当り遊技制御処理中（低確時短遊技状態中）に出力される信号は、低確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）に出力される信号と同じであり、小当り遊技制御処理中（高確時短遊技状態中）に出力される信号は、高確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）に出力される信号と同じであり、小当り遊技制御処理中（高確非時短遊技状態中）に出力される信号は、高確非時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）に出力される信号と同じである。すなわち、信号を受信可能な機外の装置（例えば、ホールコンピュータ１８６（図６参照）や島コンピュータ（不図示））は、外部情報送信元のパチンコ遊技機において、小当り遊技制御処理が実行されているか否かを把握することができない。ただし、これに代えて、小当り遊技制御処理中に出力される信号を、小当り遊技制御処理中でない場合に出力される信号と異ならせることにより、外部情報送信元のパチンコ遊技機において小当り遊技制御処理が実行されているか否かを、信号を受信可能な機外の装置側で把握できるようにしてもよい。

【０９３１】

また、図６８に示される低確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）、高確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）、小当り遊技制御処理中（低確時短遊技状態中）および小当り遊技制御処理中（高確時短遊技状態中）は、時短制御の実行中に出力される信号である。この場合、電サポ制御および特図短縮制御の両方が実行されている場合に時短制御の実行中であるとしてもよいし、電サポ制御および特図短縮制御のうち電サポ制御のみが実行されている場合に時短制御の実行中であるとしてもよいし、電サポ制御および特図短縮制御のうち特図短縮制御のみが実行されている場合に時短制御の実行中であるとしてもよい。

【０９３２】

また、上述の第１のパチンコ遊技機についての説明では、メインＣＰＵの制御により、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とに制御可能である（Ａ時短遊技状態の機能、Ｂ時短遊技状態の機能、及びＣ時短遊技状態の機能が搭載されている）ことを前提として説明したが、これに限られない。例えば、Ａ時短遊技状態の機能、Ｂ時短遊技状態の機能、及びＣ時短遊技状態の機能のうち、いずれか一つの機能（例えば、Ａ時短遊技状態の機能）のみを搭載し、他の機能（例えば、Ｂ時短遊技状態の機能及びＣ時短遊技状態の機能）については搭載しないパチンコ遊技機であってもよい。また、Ａ時短遊技状態の機能、Ｂ時短遊技状態の機能、及びＣ時短遊技状態の機能のうち、二つの機能（例えば、Ａ時短遊技状態の機能、及び、Ｂ時短遊技状態の機能またはＣ時短遊技状態の機能）のみを搭載し、他の機能（例えば、Ｂ時短遊技状態の機能またはＣ時短遊技状態の機能）については搭載しないパチンコ遊技機であってもよい。

【０９３３】

また、例えばＳＴ機と呼ばれるパチンコ遊技機のように、大当り遊技状態の終了後、１００％の確率で確変フラグがオンにセットされるパチンコ遊技機では、Ａ時短遊技状態の機能、Ｂ時短遊技状態の機能、及びＣ時短遊技状態の機能のいずれも搭載しないように構成してもよい。

【０９３４】

［２．第２のパチンコ遊技機］

次に、第２のパチンコ遊技機について説明する。第２のパチンコ遊技機は、上述したとおり、デジパチと称される所謂１種タイプのパチンコ遊技機である。ただし、第２のパチンコ遊技機は、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示可能である点において

第１のパチンコ遊技機と異なる。それ故、遊技盤ユニットおよび電気的構成についても、第１のパチンコ遊技機と異なる点がある。

【０９３５】

以下、第２のパチンコ遊技機を説明するにあたり、例えば外枠２およびベースドア３等の基本構成等、並びに、外部端子板１１８４（後述の図７０参照）から第２のパチンコ遊技機の機外（例えば、ホールコンピュータ１１８６（後述の図７０参照）や各島に設けられる島コンピュータ（不図示））に出力される信号等のように、機能、形状および配置位置等が第１のパチンコ遊技機と共通する点については極力説明を省略するものとする。

【０９３６】

また、第２のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第１のパチンコ遊技機の説明で用いた図面を参照して説明する構成については、第１のパチンコ遊技機と同じ符号およびステップ番号を用いて説明する。ただし、第２のパチンコ遊技機の説明において新たに採用した図面を参照して説明する構成については、第１のパチンコ遊技機と機能等が共通する構成であったとしても、第１のパチンコ遊技機と異なる符号およびステップ番号を用いて説明するものとする。

【０９３７】

［２－１．遊技盤ユニット］

図６９は、第２のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット１０１０の外観を示す正面図の一例である。図６９に示されるように、遊技盤ユニット１０１０には遊技領域１１０５が形成されている。

【０９３８】

なお、第２のパチンコ遊技機の遊技領域１１０５に配置される各種部材（例えば第１始動口１１２０等）は、第１のパチンコ遊技機の遊技領域１０５（図４参照）に配置される各種部材と共通するものもあるが、改めて一通り説明する。

【０９３９】

図６９に示されるように、遊技盤ユニット１０１０は、主として、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域１１０５が形成される遊技パネル１１００と、ガイドレール１１１０と、遊技領域１１０５の略中央部に配置されるセンター役物１１１５と、第１始動口１１２０と、一般入賞口１１２２と、通過ゲートユニット１１２５と、特別電動役物ユニット１１３０と、第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂと、普通電動役物ユニット１１４５と、小当りユニット１１５０と、ＬＥＤユニット１１６０と、アウト口１１７８と、遊技盤ユニット１０１０の後方に配置される裏ユニット（図示せず）とを備える。なお、ＬＥＤユニット１１６０については第１のパチンコ遊技機のＬＥＤユニット１６０と同様であり、この第２のパチンコ遊技機では説明を省略する。

【０９４０】

（遊技パネル）

遊技パネル１１００には、表示装置１００７の表示領域が臨む位置に開口（参照符号なし）が形成されている。また、遊技パネル１１００の前面には、ガイドレール１１１０が設けられるとともに遊技釘（参照符号なし）等が植設されている。発射装置６（図１、図２参照）から発射された遊技球は、ガイドレール１１１０から遊技領域１１０５に向けて飛び出し、遊技釘等と衝突して進行方向を変えながら遊技領域１１０５の下方に向けて流下する。

【０９４１】

また、遊技パネル１１００の後方には、演出効果を高めるために装飾体が設けられた裏ユニット（図示せず）が配置されている。遊技パネル１１００は、裏ユニットに設けられた装飾体を正面視で視認できるように透明樹脂で構成されている。この場合、遊技パネル１１００の全部が透明部材で構成されていてもよいし、例えば、裏ユニットに設けられた装飾体を正面視で視認できる部位のみが透明部材で構成されていてもよい。また、遊技パネル１１００を、透明部分を有さない部材（例えば木製）で構成し、一部に透明部材を設けて演出効果を高めるようにしてもよい。

【０９４２】
（ガイドレール）
ガイドレール１１１０は、円弧状の外レールおよび内レール（いずれも参照符号なし）により構成される。遊技領域１１０５は、ガイドレール１１１０によって区画（画定）される。外レールおよび内レールは、発射装置１００６（後述の図７０参照）から発射された遊技球を遊技領域１１０５の上部に案内する機能を有する。
【０９４３】
（センター役物）
センター役物１１１５は、遊技パネル１１００の開口（参照符号なし）にはめ込まれるように構成されており、上方には円弧状のセンターレール１１１６を備えている。遊技領域１１０５に向けて発射された遊技球は、センターレール１１１６によって左右に振り分けられる。
【０９４４】
発射装置１００６によって遊技領域１１０５に向けて発射された遊技球は、左側領域１１０６または右側領域１１０７を流下する。左側領域１１０６または右側領域１１０７を流下する遊技球は、遊技パネル１１００に植設された遊技釘等との衝突により、進行方向を変えながら下方へ向けて流下する。発射ハンドル６２（図１、図２参照）の操作量が小さい場合、発射された遊技球は左側領域１１０６を流下する。一方、発射ハンドル６２の操作量が大きい場合、発射された遊技球は右側領域１１０７を流下する。
【０９４５】
また、センター役物１１１５には、左側の外周縁部に、左側領域１１０６を流下する遊技球が進入可能とされたワープ入口１１１７が形成されている。ワープ入口１１１７に進入した遊技球は、センター役物１１１５に形成されたステージ１１１８に誘導可能に構成されている。ステージ１１１８は、表示装置１００７の表示領域の下方前方において遊技球が左右方向に転動可能に形成されている。なお、ステージ１１１８は、例えば、上段側のステージおよび下段側のステージといったように、複数段で形成されていてもよい。
【０９４６】
ステージ１１１８の左右方向略中央の後側には、遊技球が進入可能なチャンス入口１１１９が形成されており、チャンス入口１１１９に進入した遊技球は、第１始動口１１２０の直上に放出されるように構成されている。そのため、チャンス入口１１１９に進入した遊技球は、ワープ入口１１１７に進入しなかった遊技球や、ワープ入口１１１７に進入したもののチャンス入口１１１９に進入しなかった遊技球と比べて高い確率で第１始動口１１２０に入賞（通過）するようになっている。
【０９４７】
（第１始動口）
第１始動口１１２０は、表示装置１００７の表示領域の下方に配置されており、左打ちされた遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。第１始動口１１２０に遊技球が入賞すると、第１始動口スイッチ１１２１（後述の図７０参照）により検出される。なお、右打ちされた遊技球が第１始動口１１２０に入賞可能であってもよい。また、上記の第１始動口１１２０に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）な第１始動口を備えるようにしてもよい。
【０９４８】
第１始動口スイッチ１１２１（後述の図７０参照）により第１始動口１１２０への遊技球の入賞（通過）が検出されると、第１特別図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数（例えば最大４個）まで保留される。保留された始動情報は、始動条件が成立すると、第１特別図柄の当り判定処理に供される。第１始動口１１２０に遊技球が入賞すると例えば３個の賞球が払い出される。ただし、第１始動口１１２０への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数はこれに限られない。
【０９４９】

（一般入賞動口）
一般入賞口１１２２は、表示装置１００７の表示領域の左下方に複数配置されており、左打ちされた遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。一般入賞口１１２２に遊技球が入賞すると、一般入賞口スイッチ１１２３（後述の図７０参照）により検出される。
【０９５０】
一般入賞口スイッチ１１２３（後述の図７０参照）により一般入賞口１１２２への遊技球の入賞（通過）が検出されると、例えば４個の賞球が払い出されるが、一般入賞口１１２２への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は４個に限られない。
【０９５１】
また、本実施例において、一般入賞口１１２２は、右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能となるように配置されているが、必ずしもこれに限られず、上記の一般入賞口１１２２に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能な一般入賞口を備えてもよい。
【０９５２】
（通過ゲートユニット）
通過ゲートユニット１１２５は、右側領域１１０７に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過できるように構成された通過ゲート１１２６と、通過ゲート１１２６への遊技球の通過を検出する通過ゲートスイッチ１１２７（後述の図７０参照）とを一体化したユニット体である。
【０９５３】
通過ゲートスイッチ１１２７により通過ゲート１１２６への遊技球の通過が検出されると、普通図柄の始動情報が抽出され、抽出された普通図柄の始動情報は所定数（例えば最大４個）まで保留される。保留された普通図柄の始動情報は、普通図柄の当り判定処理に供される。なお、通過ゲートスイッチ１１２７により通過ゲート１１２６への遊技球の通過が検出されたとしても、賞球は払い出されない。また、通過ゲートユニット１１２５は、右側領域１１０７に代えてまたは加えて左側領域１１０６に配置されていてもよい。
【０９５４】
また、通過ゲート１１２６を、役物連続作動装置を作動させるための契機となるように機能させてもよい。すなわち、大当りでない遊技状態（例えば通常遊技状態等）から大当り遊技状態への移行条件は、条件装置および役物連続作動装置の両方が作動することであるが、大当りであることを示す停止表示態様（図柄組合せ）が導出された際に、条件装置については作動させるものの役物連続作動装置については作動させないようにすることができる。そして、条件装置が作動していることを前提として、通過ゲート１１２６への遊技球の通過すなわち通過ゲートスイッチ１１２７（後述の図７０参照）により遊技球が検出されたことをもって役物連続作動装置を作動させて、大当り遊技状態に移行するようにしてもよい。
【０９５５】
（特別電動役物ユニット）
特別電動役物ユニット１１３０は、大当り用大入賞口１１３１と、大当り用大入賞口１１３１への遊技球の入賞（通過）を検出する大当り用大入賞口カウントスイッチ１１３２（後述の図７０参照）と、特別電動役物１１３３とを一体化したユニット体である。特別電動役物ユニット１１３０は、右側領域１１０７において、通過ゲートユニット１１２５よりも下方に配置されている。
【０９５６】
大当り用大入賞口１１３１は、右打ちされた遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。ただし、これに限定されるものではなく、上記の大当り用大入賞口１１３１に代えてまたは加えて、左打ちされた遊技球が入賞可能な大当り用大入賞口を配置したり、センター役物１１１５の上部において遊技球が入賞可能な大当り用大入賞口を配置するようにしてもよい。

【０９５７】
　また、大当り用大入賞口１１３１は、遊技者に有利な遊技状態である大当り遊技状態に制御されているときに所定個数（例えば１０個）の遊技球が入賞（通過）可能となるように開放される入賞口である。大当り用大入賞口カウントスイッチ１１３２（後述の図７０参照）により大当り用大入賞口１１３１への遊技球の入賞が検出されると、例えば１０個の賞球が払い出される。ただし、大当り用大入賞口１１３１への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は１０個に限られない。
【０９５８】
　特別電動役物１１３３は、前後方向に進退可能な特電用シャッタ１１３４と、この特電用シャッタ１１３４を作動させる特電用ソレノイド１１３５（後述の図７０参照）とを備える。特別電動役物１１３３すなわち特電用シャッタ１１３４は、大当り用大入賞口１１３１への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、大当り用大入賞口１１３１への遊技球の入賞（通過）が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成される。なお、大当り用大入賞口１１３１の閉鎖状態から開放状態への状態移行は、所定のラウンド数にわたって行われる。すなわち、大当り遊技状態は、大当り用大入賞口１１３１が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技を複数ラウンドにわたって行うことにより、多量の遊技球を賞球として払い出すことを可能にした遊技状態である。
【０９５９】
（第２始動口）
　本実施例では、第２始動口として、第２始動口１１４０Ａおよび第２始動口１１４０Ｂが遊技領域１１０５に配置されており、これらの第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂは、いずれも、右打された遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となっている。ただし、これに限られず、左打ちされた遊技球が第２始動口１１４０Ａまたは／および第２始動口１１４０Ｂに入賞可能であってもよい。
【０９６０】
　第２始動口１１４０Ａに遊技球が入賞すると、第２始動口スイッチ１１４１Ａ（後述の図７０参照）により検出される。また、第２始動口１１４０Ｂに遊技球が入賞すると、第２始動口スイッチ１１４１Ｂ（後述の図７０参照）により検出される。第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂのいずれに遊技球が入賞したとしても、第２特別図柄の当り判定処理の契機となる。
【０９６１】
　第２始動口スイッチ１１４１Ａ，１１４１Ｂ（後述の図７０参照）により第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂへの遊技球の入賞（通過）が検出されると、第２特別図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数（例えば最大４個）まで保留される。保留された始動情報は、第２特別図柄の当り判定処理に供される。第２始動口１１４０Ａに遊技球が入賞すると例えば３個の賞球が払い出される。一方、第２始動口１１４０Ｂに遊技球が入賞すると例えば１個の賞球が払い出される。ただし、第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂへの遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数はこれに限られない。
【０９６２】
　ところで、本実施例では、右打ちされたものの大当り用大入賞口１１３１に入賞しなかった遊技球の流下方向としての下流側には、遊技球の流下経路として上下に２つの流下経路１１０７ａ，１１０７ｂが形成されている。右打ちされて大当り用大入賞口１１３１に入賞せずにさらに下流側に向けて流下した遊技球は、例えば図６９に示される分岐釘１１０８によって、上方の流下経路１１０７ａまたは下方の流下経路１１０７ｂに振り分けられる。
【０９６３】
　第２始動口１１４０Ａは、上方の流下経路１１０７ａに振り分けられた遊技球が入賞可能に配置されており、上方の流下経路１１０７ａを流下する遊技球の殆どが入賞可能となっている。ただし、上方の流下経路１１０７ａを流下する遊技球の殆どが第２始動口１１

４０Ａに入賞するように構成することは必須ではなく、例えば、第２始動口１１４０Ａへの入賞が殆ど期待できない構成であってもよいし、上方の流下経路１１０７ａを流下する遊技球のうち所定の期待値（例えば、概ね３分の１～５分の１）で入賞可能な構成であってもよい。なお、上方の流下経路１１０７ａを流下したものの第２始動口１１４０Ａに入賞しなかった遊技球は、アウト口１１７８から機外に排出されるように構成されている。

【０９６４】

第２始動口１１４０Ｂは、下方の流下経路１１０７ｂに振り分けられた遊技球が入賞可能に配置されているが、その詳細については普通電動役物ユニット１１４５の説明において後述する。

【０９６５】

（普通電動役物ユニット）

普通電動役物ユニット１１４５は、下方の流下経路１１０７ｂ側に配置されており、遊技球が入賞（通過）することによって所定数の遊技球が賞球として払い出される入賞口と、この入賞口への遊技球の入賞を検出するスイッチと、普通電動役物１１４６とを一体化したユニット体である。本実施例では、上記の入賞口を第２始動口１１４０Ｂとし、上記のスイッチを第２始動口スイッチ１１４１Ｂとしている。ただし、上記の入賞口を第２始動口１１４０Ｂとすることは必須ではなく、例えば第１始動口を上記の入賞口としてもよい。

【０９６６】

普通電動役物１１４６は、前後方向に進退可能な突出板型の普電用シャッタ１１４７と、この普電用シャッタ１１４７を作動させる普電用ソレノイド１１４８（後述の図７０参照）とを備える。普通電動役物１１４６すなわち普電用シャッタ１１４７は、第２始動口１１４０Ｂへの遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、第２始動口１１４０Ｂへの遊技球の入賞が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成される。なお、前後方向に進退可能な上記の普電用シャッタ１１４７に代えて、所謂電動チューリップと呼ばれる例えば羽根部材からなる可動部材を採用してもよい。また、可動部材は、一対に限られず、羽根型、扉型、突出板型等を含む。

【０９６７】

（小当りユニット）

小当りユニット１１５０は、小当り用大入賞口１１５１と、小当り用大入賞口１１５１への遊技球の入賞（通過）を検出する小当り用大入賞口カウントスイッチ１１５２（後述の図７０参照）と、前後方向に進退可能な小当り用シャッタ１１５３と、この小当り用シャッタ１１５３を作動させることが可能な小当り用ソレノイド１１５４とを一体化したユニット体である。

【０９６８】

小当り用シャッタ１１５３は、前後方向に進退させることで、小当り用大入賞口１１５１への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、小当り用大入賞口１１５１への遊技球の入賞が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成される。

【０９６９】

小当り用大入賞口１１５１が開放されたときに遊技球が入賞すると、入賞した遊技球が小当り用大入賞口カウントスイッチ１１５２（後述の図７０参照）に検出される。小当り用大入賞口カウントスイッチ１１５２に遊技球が検出されると、例えば１０個の賞球が払い出される。ただし、小当り用大入賞口１１５１への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は１０個に限られない。

【０９７０】

また、小当りユニット１１５０は、下方の流下経路１１０７ｂであって普通電動役物ユニット１１４５の下流側に配置されている。したがって、普通電動役物１１４６の作動によって第２始動口１１４０Ｂが開放されている場合、たとえ小当り用大入賞口１１５１が開放されていたとしても、下方の流下経路１１０７ｂを流下した遊技球は小当り用大入賞口１１５１に到達する前に、上流側に設けられる第２始動口１１４０Ｂに入賞するため、

小当り用大入賞口１１５１に入賞することが困難（または不可能）となる。
【０９７１】
なお、本実施例では、大当り用大入賞口１１３１と小当り用大入賞口１１５１とをそれぞれ別に設けているが、これに限られず、大当り遊技制御処理の実行時に開放される大入賞口と、小当り遊技制御処理の実行時に開放される大入賞口とを、同じ大入賞口としてもよい。
【０９７２】
（アウト口）
アウト口１１７８は、遊技領域１１０５に向けて発射されたものの各種入賞口（例えば、第１始動口１１２０、第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂ、大当り用大入賞口１１３１、一般入賞口１１２２等）のいずれにも入賞しなかった遊技球を、機外に排出するためのものである。このアウト口１１７８は、左打ちされた遊技球および右打ちされた遊技球のいずれについても機外に排出できるように、遊技領域１１０５の最下流側に設けられている。ただし、上記のアウト口１１７８に加えて、最下流側でない位置、例えば複数の一般入賞口１１２２の間や普通電動役物ユニット１１４５と小当りユニット１１５０との間等にアウト口を設けて、遊技領域１１０５を流下中の遊技球を機外に排出するようにしてもよい。
【０９７３】
（裏ユニット）
裏ユニット（不図示）は、装飾体を有するものであって、上述したように、透過性のある遊技パネル１１００の後方側に設けられる。この裏ユニットは、サブ制御回路１３００（後述の図７０参照）によって制御される可動役物等の演出用役物群１０５８を備える。演出用役物群１０５８は、例えば表示装置１００７の表示領域の周囲に配置される。これらの演出用役物群１０５８のうち少なくとも一以上の役物または役物を構成する演出用役物構成部材は、特別図柄の当り判定処理の結果にもとづいて動作可能な演出用役物として機能する。
【０９７４】
［２－２．電気的構成］
次に、図７０を参照して、第２のパチンコ遊技機の制御回路について説明する。図７０は、第２のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。なお、第２のパチンコ遊技機の制御回路は、第１のパチンコ遊技機の制御回路と共通するものもあるが、改めて一通り説明する。
【０９７５】
図７０に示されるように、第２のパチンコ遊技機は、主に、遊技の制御を行う主制御回路１２００と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路１３００と、払出・発射制御回路１４００と、電源供給回路１４５０と、から構成される。
【０９７６】
［２－２－１．主制御回路］
主制御回路１２００は、例えば電源投入時に実行される処理や遊技動作にかかわる処理等を制御するものであって、メインＣＰＵ１２０１、メインＲＯＭ１２０２（読み出し専用メモリ）、メインＲＡＭ１２０３（読み書き可能メモリ）、初期リセット回路１２０４およびバックアップコンデンサ１２０７等を備えており、主基板ケース（不図示）内に収容されている。
【０９７７】
メインＣＰＵ１２０１には、メインＲＯＭ１２０２、メインＲＡＭ１２０３および初期リセット回路１２０４等が接続される。メインＣＰＵ１２０１は、動作を監視するＷＤＴ（watchdog timer）や不正を防止するための機能等が内蔵されている。
【０９７８】
メインＲＯＭ１２０２には、メインＣＰＵ１２０１により第２のパチンコ遊技機の動作を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。メインＣＰＵ１２

０１は、メインＲＯＭ１２０２に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。

【０９７９】

メインＲＡＭ１２０３には、遊技の進行に必要な各種データを記憶する記憶領域が設けられている。このメインＲＡＭ１２０３は、メインＣＰＵ１２０１の一時記憶領域として、種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。なお、本実施例においては、メインＣＰＵ１２０１の一時記憶領域としてＲＡＭを用いているが、これに限らず、読み書き可能な記憶媒体であればよい。

【０９８０】

初期リセット回路１２０４は、メインＣＰＵ１２０１を監視し、必要に応じてリセット信号を出力するものである。

【０９８１】

バックアップコンデンサ１２０７は、電断時等に、メインＲＡＭ１２０３に格納されているデータが消失しないように一時的に電力を供給する機能を有するものである。

【０９８２】

さらに、主制御回路１２００は、各種デバイス等との間で通信可能に接続されるＩ／Ｏポート１２０５、および、サブ制御回路１３００に対して各種コマンドを出力可能に接続されるコマンド出力ポート１２０６等も備える。

【０９８３】

また、主制御回路１２００には、各種のデバイスが接続されている。例えば、主制御回路１２００には、普通図柄表示部１１６１、普通図柄用保留表示部１１６２、第１特別図柄表示部１１６３、第２特別図柄表示部１１６４、第１特別図柄用保留表示部１１６５、第２特別図柄用保留表示部１１６６、確変報知用表示部１１６７、時短報知用表示部１１６８、普電用ソレノイド１１４８、特電用ソレノイド１１３５、および、小当り用ソレノイド１１５４等が接続されている。また、主制御回路１２００には、これらの他、性能表示モニタ１１７０およびエラー報知モニタ１１７２等も接続されている。主制御回路１２００は、Ｉ／Ｏポート１２０５を介して信号を送信することにより、これらのデバイスの動作を制御することができる。

【０９８４】

性能表示モニタ１１７０には、メインＣＰＵ１２０１の制御により性能表示データや後述する設定値等が表示される。性能表示データは、例えば、所定数（例えば６００００個）の遊技球の発射に対して大当り遊技状態以外の遊技状態で払い出された遊技球の割合を示すデータであり、ベース値とも呼ばれる。

【０９８５】

エラー報知モニタ１１７２には、エラーコードが表示される。また、エラー報知モニタ１１７２には、エラーコードの他に、例えば後述する設定機能付きのパチンコ遊技機であれば、設定変更処理中であることを示す設定変更中コード、設定確認処理中であることを示す設定確認中コード等を表示することもできる。なお、設定変更中コードとしては、特別図柄の表示として通常では表示することのない図柄（例えば、設定変更中であることを示す設定変更図柄）を表示するようにしてもよい。

【０９８６】

また、主制御回路１２００には、第１始動口スイッチ１１２１、第２始動口スイッチ１１４１Ａ，１１４１Ｂ、通過ゲートスイッチ１１２７、大当り用大入賞口カウントスイッチ１１３２、一般入賞口スイッチ１１２３および小当り用大入賞口カウントスイッチ１１５２等も接続されている。これらのスイッチが検出されると、検出信号がＩ／Ｏポート１２０５を介して主制御回路１２００に出力される。

【０９８７】

さらに、主制御回路１２００には、ホール係員を呼び出す機能や大当り回数を表示する機能等を有する呼出装置（不図示）、ホール全体のパチンコ遊技機を管理するホールコンピュータ１１８６にデータ送信する際に用いる外部端子板１１８４、後述する設定機能付

きのパチンコ遊技機であれば設定値を変更したり確認したりする際に操作される設定キー１１７４、メインＲＡＭ１２０３に格納されるバックアップデータを遊技場の管理者の操作に応じてクリアすることが可能なバックアップクリアスイッチ１１７６等が接続されている。本実施例において、バックアップクリアスイッチ１１７６は、後述する設定値を変更する際のスイッチも兼用しているが、これに限られず、設定値を変更するための設定スイッチを設けるようにしてもよい。

【０９８８】

また、設定キー１１７４およびバックアップクリアスイッチ１１７６は、遊技場の管理者以外の第三者（例えば遊技者）が容易に触ることができないように、所定のケース内に収容されていることが好ましい。「所定のケース内」には、当該ケースを開放しないと設定キー１１７４やバックアップクリアスイッチ１１７６に接触できない構成のものだけでなく、当該ケースの設定キー１１７４およびバックアップクリアスイッチ１１７６の対応箇所にのみ切欠きが設けられ、遊技場の管理者が管理する鍵を使用して島設備からパチンコ遊技機を回動させて背面を露出させたときに、遊技場の管理者が設定キー１１７４または／およびバックアップクリアスイッチ１１７６に接触できるように構成されているものも含まれる。

【０９８９】

なお、本実施例では、設定キー１１７４およびバックアップクリアスイッチ１１７６は、主制御回路１２００に接続されているが、これに限られず、例えば、払出・発射制御回路１４００や電源供給回路１４５０に接続されるような構成にしてもよい。この場合にもまた、遊技場の管理者以外の第三者が設定キー１１７４やバックアップクリアスイッチ１１７６に容易に接触できないようにすることが好ましい。

【０９９０】

［２－２－２．サブ制御回路］

サブ制御回路１３００は、サブＣＰＵ１３０１、プログラムＲＯＭ１３０２、ワークＲＡＭ１３０３、表示制御回路１３０４、音声制御回路１３０５、ＬＥＤ制御回路１３０６、役物制御回路１３０７およびコマンド入力ポート１３０８等を備える。サブ制御回路１３００は、主制御回路１２００からの指令に応じて遊技の進行に応じた演出を実行する。なお、図７０には示されていないが、サブ制御回路１３００には、遊技者が操作可能な演出ボタン５４（図１参照）等も接続されている。

【０９９１】

プログラムＲＯＭ１３０２には、サブＣＰＵ１３０１により第２のパチンコ遊技機の遊技演出を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。サブＣＰＵ１３０１は、プログラムＲＯＭ１３０２に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。特に、サブＣＰＵ１３０１は、主制御回路１２００から送信される各種のコマンドに従って、遊技演出にかかる制御を行う。

【０９９２】

ワークＲＡＭ１３０３は、サブＣＰＵ１３０１の一時記憶領域として種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。

【０９９３】

表示制御回路１３０４は、表示装置１００７における表示制御を行うための回路である。表示制御回路１３０４は、ＶＤＰや、各種の画像データを生成するためのデータが記憶されている画像データＲＯＭ、画像データを一時的に格納するフレームバッファ、画像データを画像信号として変換するＤ／Ａコンバータ等を備える。

【０９９４】

表示制御回路１３０４は、サブＣＰＵ１３０１からの画像表示命令に応じて、表示装置１００７に表示させるための画像データを一時的にフレームバッファに格納する。なお、表示装置１００７に表示させるための画像データには、装飾図柄を示す装飾図柄画像データ、背景画像データ、演出用画像データ等の、遊技に関する各種の画像データが含まれる。

【０９９５】

そして、表示制御回路１３０４は、所定のタイミングで、フレームバッファに格納された画像データをＤ／Ａコンバータに供給する。Ｄ／Ａコンバータは、画像データを画像信号として変換し、当該変換した画像信号を所定のタイミングで表示装置１００７に供給する。表示装置１００７に画像信号が供給されると、表示装置１００７に当該画像信号に関する画像が表示される。こうして、表示制御回路１３０４は、表示装置１００７に遊技に関する画像を表示させる制御を行うことができる。

【０９９６】

音声制御回路１３０５は、スピーカ１０３２から発生させる音声に関する制御を行うための回路である。音声制御回路１３０５は、音声に関する制御を行う音源ＩＣや、各種の音声データを記憶する音声データＲＯＭ、音声信号を増幅するための増幅器（以下、ＡＭＰと称する）等を備える。

【０９９７】

音源ＩＣは、スピーカ１０３２から出力される音声の制御を行う。音源ＩＣは、サブＣＰＵ１３０１からの音声発生命令に応じて、音声データＲＯＭに記憶されている複数の音声データから一つの音声データを選択する。また、音源ＩＣは、選択された音声データを音声データＲＯＭから読み出し、音声データを所定の音声信号に変換し、当該変換した音声信号をＡＭＰに供給する。ＡＭＰは、スピーカ１０３２から出力される音声や効果音等の信号を増幅させるものである。

【０９９８】

ＬＥＤ制御回路１３０６は、装飾ＬＥＤ等を含むＬＥＤ群１０４６の制御を行うための回路である。ＬＥＤ制御回路１３０６は、ＬＥＤ制御信号を供給するためのドライブ回路や、複数種類のＬＥＤ装飾パターンが記憶されている装飾データＲＯＭ等を備える。

【０９９９】

役物制御回路１３０７は、各役物（例えば、演出用役物群１０５８のうちの一または複数の役物）の動作を制御するための回路である。役物制御回路１３０７は、各役物に対して、駆動信号を供給するための駆動回路や、点灯制御信号を供給するための点灯回路、動作パターンや点灯パターンが記憶されている役物データＲＯＭ等を備える。

【１０００】

また、役物制御回路１３０７は、サブＣＰＵ１３０１からの役物作動命令に応じて、役物データＲＯＭに記憶されている複数の動作パターンから一つの動作パターンを選択する。そして、選択した動作パターンを役物データＲＯＭから読み出し、読み出した動作パターンに対応する駆動信号を供給することにより、各役物の機械的な動作を制御する。また、点灯回路は、サブＣＰＵ１３０１からの点灯命令に基づいて、役物データＲＯＭに記憶されている複数の点灯パターンから一つの点灯パターンを選択する。そして、選択した点灯パターンを役物データＲＯＭから読み出し、読み出した点灯パターンに対応する点灯制御信号を供給することにより、各役物の点灯動作を制御する。

【１００１】

コマンド入力ポート１３０８は、コマンド出力ポート１２０６と接続されており、主制御回路１２００から送信された各種コマンドを受信するものである。

【１００２】

払出・発射制御回路１４００は、賞球や貸球の払い出しを制御するものであり、この払出・発射制御回路１４００には、遊技球を払い出すことが可能な払出装置１０８２、遊技球を発射させることが可能な発射装置１００６、球貸しにかかる制御を実行可能なカードユニット１１８０等が接続されている。

【１００３】

払出・発射制御回路１４００は、主制御回路１２００から送信される賞球制御コマンドを受信すると、払出装置１０８２に対して所定の信号を送信し、払出装置１０８２に遊技球を払い出させる制御を行う。

【１００４】

カードユニット１１８０には、球貸し操作パネル１１８２が接続されている。球貸し操

作パネル１１８２には、球貸しを受けるための球貸しボタンや、キャッシュデータが記憶されている球貸しカードの返却を受けるための貸出返却ボタン（いずれも不図示）が設けられている。例えば遊技者によって球貸し操作が行われると、球貸し操作に応じた貸し球制御信号がカードユニット１１８０に送信される。払出・発射制御回路１４００は、カードユニット１１８０から送信された貸し球制御信号に基づいて、払出装置１０８２に遊技球を払い出させる制御を行う。なお、操作パネル１１８２は、パチンコ遊技機側に設けられることが多いが、カードユニット１１８０側に設けられてもよい。

【１００５】

また、払出・発射制御回路１４００は、発射ハンドル６２（図１、図２参照）が時計回りの方向へ回動操作されたことに基づいて、その回動角度（回動量）に応じて発射ソレノイド（図示せず）に電力を供給し、遊技球を発射させる制御を行う。

【１００６】

電源供給回路１４５０は、遊技に際して必要な電源電圧を、主制御回路１２００、サブ制御回路１３００、払出・発射制御回路１４００等に供給するために作成する電源回路である。

【１００７】

電源供給回路１４５０には、電源スイッチ１０９５等が接続されている。電源スイッチ１０９５は、パチンコ遊技機（より詳しくは、主制御回路１２００、サブ制御回路１３００、払出・発射制御回路１４００等）に必要な電源を供給するときにオン操作するものである。

【１００８】

［２－３．基本仕様］

次に、図７１～図７５を参照して、第２のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。第２のパチンコ遊技機は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。

【１００９】

第２のパチンコ遊技機では、確変制御および時短制御のいずれも実行されない通常遊技状態、確変制御および時短制御の両方が実行される高確時短遊技状態、確変制御は実行されるものの時短制御が実行されない高確非時短遊技状態、並びに、確変制御は実行されないものの時短制御が実行される低確時短遊技状態が用意されており、メインＣＰＵ１２０１は、これらの遊技状態のうちいずれかの遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。ただし、メインＣＰＵ１２０１の制御によって進行される遊技状態はこれに限られず、通常遊技状態、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および低確時短遊技状態のうちいずれかの遊技状態については進行されないようにしてもよい。例えば、通常遊技状態、高確時短遊技状態および低確時短遊技状態のうちいずれかの遊技状態において遊技が進行するようにし、高確非時短遊技状態において遊技が進行しないようにする等してもよい。

【１０１０】

本実施例において、通常遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされ、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および低確時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされる。サブＣＰＵ１３０１は、正規な遊技態様（例えば、右打ちすべきか左打ちすべきか）を、例えば表示装置１００７の表示領域に表示する制御を実行する。

【１０１１】

［２－３－１．特別図柄の当り判定テーブル］

図７１は、第２のパチンコ遊技機が備える主制御回路１２００のメインＲＯＭ１２０２に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【１０１２】

特別図柄の当り判定テーブルは、特別図柄の当り判定処理（後述の図７８のＳ１０３４参照）において参照されるテーブル、すなわち、第１始動口１１２０または第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂに遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄当り判定用乱数値に基

づいて「時短当り」、「小当り」、「大当り」または「ハズレ」を抽選により決定する際に参照されるテーブルである。なお、本実施例では、第１特別図柄の当り判定処理における抽選対象は「時短当り」、「大当り」、および「ハズレ」であり、「小当り」は抽選対象に含まれていない。これに対し、第２特別図柄の当り判定処理における抽選対象は「時短当り」、「小当り」、「大当り」、および「ハズレ」である。ただし、第１特別図柄の当り判定処理における抽選対象に「小当り」を含めるようにしてもよい。

【１０１３】

特別図柄当り判定用乱数値は、上述したとおり、特別図柄の当り判定処理に用いられる乱数値である。本実施例において、特別図柄当り判定用乱数値は、０～６５５３５（６５５３６種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【１０１４】

本実施例では、メインＣＰＵ１２０１は、第１特別図柄の当り判定処理において、抽出された特別図柄当り判定用乱数値に基づいて「時短当り」、「大当り」、または「ハズレ」に決定する。第１特別図柄の当り判定テーブルには、確変フラグの値（０または１）毎に、「時短当り」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する時短当り判定値データとの関係、「大当り」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する大当り判定値データとの関係、および「ハズレ」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応するハズレ判定値データとの関係が規定されている。

【１０１５】

また、メインＣＰＵ１２０１は、第２特別図柄の当り判定処理において、抽出された特別図柄当り判定用乱数値に基づいて「時短当り」、「小当り」、「大当り」、または「ハズレ」に決定する。第２特別図柄の当り判定テーブルには、確変フラグの値（０または１）毎に、「時短当り」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する時短当り判定値データとの関係、「小当り」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する小当り判定値データとの関係、「大当り」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する大当り判定値データとの関係、および「ハズレ」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応するハズレ判定値データとの関係が規定される。

【１０１６】

本実施例では、例えば、第１特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が０～４０８のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「時短当り」と判定し、判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第１特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が４０９～６１３のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「大当り」と判定し、判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。また、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が６１４～６５５３５のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【１０１７】

また、例えば、第１特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が０～４０８のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「時短当り」と判定し、判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第１特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が４０９～１２５９のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「大当り」と判定し、判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。また、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が１２６０～６５５３５のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【１０１８】

同様に、例えば、第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出さ

れた特別図柄当り判定用乱数値が０～２７２のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「時短当り」と判定し、判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が２７３～２２１１７のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「小当り」と判定し、判定値データを「小当り判定値データ」に決定する。また、第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が２２１１８～２２３２２のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「大当り」と判定し、判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。さらに、第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が２２３２３～６５５３５のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【１０１９】

また、例えば、第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が０～２７２のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「時短当り」と判定し、判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が２７３～２２１１７のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「小当り」と判定し、判定値データを「小当り判定値データ」に決定する。また、第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が２２１１８～２２９６８のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「大当り」と判定し、判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。さらに、第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された特別図柄当り判定用乱数値が２２９６９～６５５３５のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【１０２０】

このように、本実施例では、例えば０～６５５３５の範囲で発生する特別図柄当り判定用乱数値のうち、０から所定幅（例えば、第２特別図柄の当り判定処理であれば０～２２１１７）を、大当り判定値データおよびハズレ判定値データを除く他の判定値データ（例えば、時短当り判定値データおよび小当り判定値データ）に割り当てている。また、所定値から最後尾（例えば、第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフの場合であれば２２３２３～６５５３５）をハズレ判定値データに割り当てている。さらに、大当り判定値データとハズレ判定値データとを隣接して割り当てている。このようにすることで、例えば確変フラグがＯＦＦからＯＮ（またはＯＮからＯＦＦ）になった場合に、大当り判定値データの幅を大きく（または小さく）した分だけハズレ判定値データの幅を小さく（または大きく）するだけで、他の判定値データ（例えば、時短当り判定値データおよび小当り判定値データ）の幅を変更することなく、大当り確率を変更することが可能となる。

【１０２１】

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

【１０２２】

とくに、図７１に示されるように、第１特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率を、第２特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率よりも高くすることにより、単調な遊技となりがちな通常遊技状態における興趣の低下を抑制することが可能となる。

【１０２３】

ただし、第２特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率を、第１特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率よりも高くしてもよい。この場合、例えば時短遊技状態において「時短当り」に当選した場合に時短遊技状態

を重ねるようにすることで、時短遊技状態の終了間際に「時短当り」に当選すると、時短遊技状態が実質的に延長されることとなり、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【１０２４】

ところで、図７１に示されるように、本実施例では、確変フラグがオンおよびオフのいずれの場合であっても、メインＣＰＵ１２０１は、当り判定処理の結果が「時短当り」であると決定しうる。ただし、メインＣＰＵ１２０１は、確変フラグがオフ（通常遊技状態、時短遊技状態）である場合、当り判定処理の結果が「時短当り」であれば時短遊技状態に制御するものの、確変フラグがオンである場合には、当り判定処理の結果がたとえ「時短当り」であったとしても、時短遊技状態に制御しないようにしている。

【１０２５】

［２－３－２．特別図柄判定テーブル］

図７２は、第２のパチンコ遊技機が備える主制御回路１２００のメインＲＯＭ１２０２に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。

【１０２６】

特別図柄判定テーブルは、第１始動口１１２０または第２始動口１１４０Ａ、１１４０Ｂに遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と先述の判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「選択図柄コマンド」および「図柄指定コマンド」を選択する際（すなわち、後述の図７８のＳ１０３５の特別図柄決定処理を実行する際）に参照されるテーブルである。「選択図柄コマンド」は、特別図柄の当り判定処理の結果に応じて定められる図柄を指定するためのコマンドであり、「図柄指定コマンド」は、特別図柄の可変表示の停止時に表示される図柄を指定するためのコマンドである。特別図柄の図柄乱数値は、例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。

【１０２７】

図７２に示される特別図柄判定テーブルによれば、第１特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ１２０１は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第１特別図柄の図柄乱数値が例えば０～６９である場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ０」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１」を選択する。また、第１特別図柄の図柄乱数値が例えば７０～９６のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１」を選択する。また、第１特別図柄の図柄乱数値が例えば９７～９９のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ２」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２」を選択する。

【１０２８】

また、第１特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ１２０１は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第１特別図柄の図柄乱数値が０または１である場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ３」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ３」を選択する。また、第１特別図柄の図柄乱数値が２～９のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ４」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ３」を選択する。また、第１特別図柄の図柄乱数値が１０～５９のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ５」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ４」を選択する。さらに、第１特別図柄の図柄乱数値が６０～９９のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ６」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ４」を選択する。

【１０２９】

また、第１特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、例えば、第１特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであっても、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ７」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ５」を選択する。

【１０３０】
　また、第２特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第２特別図柄の図柄乱数値が例えば０～９６である場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ８」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ６」を選択する。また、第２特別図柄の図柄乱数値が例えば９７～９９のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ９」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ７」を選択する。
【１０３１】
　また、第２特別図柄の当り判定処理の結果として小当り判定値データが得られた場合、例えば、特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであっても、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１０」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ８」を選択する。
【１０３２】
　なお、第２特別図柄の当り判定処理の結果として小当り判定値データが得られると、メインＣＰＵ１２０１は、小当り遊技制御処理を実行する。小当り遊技制御処理では、例えば小当り用シャッタ１１５３（図６９参照）を作動させて、小当り用大入賞口１１５１（図６９参照）への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態となる制御を実行し、賞球が払い出され得る。
【１０３３】
　また、第２特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第２特別図柄の図柄乱数値が０～２９のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１１」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ９」を選択する。また、第２特別図柄の図柄乱数値が３０～５９のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１２」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１０」を選択する。さらに、第２特別図柄の図柄乱数値が６０～９９のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１３」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１０」を選択する。
【１０３４】
　また、第２特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第２特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであっても、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１４」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１１」を選択する。
【１０３５】
　なお、本実施例では、特別図柄の当り判定テーブル（図７１参照）を参照して、抽出された特別図柄当り判定用乱数値に基づいて判定値データを決定し、その後、特別図柄判定テーブル（図７２参照）を参照して、特別図柄の図柄乱数値に基づいて選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを決定するようにしているが、これに限られない。例えば、抽出された特別図柄当り判定用乱数値と特別図柄の図柄乱数値とに基づいて、特別図柄の当落、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドをあわせて決定するようにしてもよい。
【１０３６】
　なお、第２のパチンコ遊技機では説明を省略するが、主制御回路１２００のメインＲＯＭ１２０２には、第１のパチンコ遊技機において説明した特別図柄停止態様決定テーブル（図１２（Ａ）参照）に相当する特別図柄停止態様決定テーブルが記憶されている。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄の可変表示が停止したときに第１特別図柄表示部１１６３または第２特別図柄表示部１１６４（図７０参照）に導出される特別図柄の停止態様を、選択図柄コマンドに応じて決定する際に参照されるテーブルである。また、特別図柄表示部１１６３，１１６４には、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、時短当

りの表示態様、大当りの表示態様、小当りの表示態様またはハズレの表示態様が導出される。

【１０３７】

［２－３－３．当り種類決定テーブル］

図７３は、第２のパチンコ遊技機が備える主制御回路１２００のメインＲＯＭ１２０２に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。当り種類決定テーブルは、特別図柄の図柄乱数値に対応して決定される選択図柄コマンドに応じて、当り遊技状態の態様または／およびその後の遊技状態の態様、を決定する際（すなわち、後述の図７８のＳ１０３６の当り種類決定処理を実行する際）に参照される。図７３に示される当り遊技状態の態様は、大当り遊技状態の態様または小当り遊技状態の態様を示す。また、その後の遊技状態の態様は、当り遊技状態終了後の遊技状態の態様を示す。ただし、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は、当り遊技状態に制御されることなくＣ時短遊技状態に制御されるため、その後の遊技状態の態様は、Ｃ時短遊技状態の態様を示す。

【１０３８】

本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、Ｃ時短遊技状態の態様は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「ｚ０」の場合、メインＣＰＵ１２０１は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を１０回にセットすることを決定する。選択図柄コマンドが「ｚ１」の場合および「ｚ８」の場合、メインＣＰＵ１２０１は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を５０回にセットすることを決定する。選択図柄コマンドが「ｚ２」の場合および「ｚ９」の場合、メインＣＰＵ１２０１は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を１００回にセットすることを決定する。特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であった場合、メインＣＰＵ１２０１は、上述した時短当りの表示態様を第１特別図柄表示部１１６３または第２特別図柄表示部１１６４に導出した後、大当り遊技状態に制御することなく、時短フラグをオンにセットするとともに決定された時短回数をセットし、Ｃ時短遊技状態に制御可能となる。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合は当り遊技状態に制御されないため、当り遊技状態の態様は決定されない。本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、この特別図柄の当り判定処理が行われたときの遊技状態にかかわらず、セットされる時短回数を同じとしている。ただし、これに限られず、特別図柄の当り判定処理が行われたときの遊技状態に応じて、セットされる時短回数を異ならせてもよい。

【１０３９】

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

【１０４０】

ところで、上述したとおり、メインＣＰＵ１２０１は、確変フラグがオンである場合には、当り判定処理の結果がたとえ「時短当り」であったとしても、時短遊技状態に制御しないようにしている。例えば、メインＣＰＵ１２０１は、確変フラグがオン（高確遊技状態）であったとしても、図７２に示されるように「時短当り」の抽選を行い、当り判定処理の結果が「時短当り」である場合には、「時短当り」に当選したことを示す時短当りの表示態様を特別図柄表示部１１６３，１１６４に導出するものの、Ｃ時短遊技状態に制御しない。また、メインＣＰＵ１２０１は、確変フラグがオンであったとしても「時短当り」の抽選を行い、当り判定処理の結果が「時短当り」である場合には、強制的にハズレの表示態様を特別図柄表示部１１６３，１１６４に導出するようにしてもよい。さらには、確変フラグがオンである場合、特別図柄当り判定用乱数値に対して時短当り判定値データを割り当てない、すなわち「時短当り」を抽選結果に含まない当り判定処理が行われるよ

うにしてもよい。
【１０４１】
なお、本実施例では、確変フラグがオンである場合には、Ｃ時短遊技状態に移行しないように構成しているが、これに限られない。例えば、確変フラグがオンであったとしても時短フラグがオフであるような高確非時短遊技状態において、当り判定処理の結果が「時短当り」である場合には高確時短遊技状態に移行するようにしてもよい。
【１０４２】
特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」である場合、当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「ｚ１０」の場合、メインＣＰＵ１２０１は、小当り遊技状態の態様として、小当り用大入賞口１１５１（図６９参照）の開放回数を１回に決定する。特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」であった場合、メインＣＰＵ１２０１は、上述した小当りの表示態様を第２特別図柄表示部１１６４に導出した後、決定された小当り用大入賞口１１５１の開放回数をセットし、小当り遊技状態に制御可能となる。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」である場合、小当り遊技状態の終了後、メインＣＰＵ１２０１は、確変フラグおよび時短フラグをいずれも変更せず、小当り遊技状態に制御される直前の遊技状態に戻す。
【１０４３】
特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様は、次のとおり決定される。
【１０４４】
例えば、選択図柄コマンドが「ｚ３」の場合および「ｚ１１」の場合、メインＣＰＵ１２０１は、大当り遊技状態の態様として、ラウンド数を１０ラウンドに決定し、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとのうち確変フラグのみをオンにセットすることを決定し、確変回数を１００００回にセットすることを決定する。この場合、メインＣＰＵ１２０１は、上述した大当りの表示態様を第１特別図柄表示部１１６３または第２特別図柄表示部１１６４に導出した後、大当り遊技状態の終了後、高確非時短遊技状態に制御可能となる。
【１０４５】
また、選択図柄コマンドが「ｚ４」の場合、「ｚ５」の場合、および「ｚ１２」の場合、メインＣＰＵ１２０１は、大当り遊技状態の態様として、それぞれ、ラウンド数を１０ラウンド、４ラウンド、および１０ラウンドに決定する。また、その後の遊技状態の態様として、いずれの場合も、確変フラグと時短フラグとの両方をオンにセットすることを決定し、確変回数および時短回数をいずれも１００００回にセットすることを決定する。これらの場合、メインＣＰＵ１２０１は、上述した大当りの表示態様を第１特別図柄表示部１１６３または第２特別図柄表示部１１６４に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、高確時短遊技状態に制御可能となる。
【１０４６】
また、選択図柄コマンドが「ｚ６」の場合、および「ｚ１３」の場合、メインＣＰＵ１２０１は、大当り遊技状態の態様として、それぞれ、ラウンド数を４ラウンド、および１０に決定する。また、その後の遊技状態の態様として、いずれの場合も、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定する。また、セットする時短回数は、選択図柄コマンドが「ｚ６」の場合は例えば２００回にセットすることを決定し、選択図柄コマンドが「ｚ１３」の場合は例えば３００回にセットすることを決定する。これらの場合、メインＣＰＵ１２０１は、上述した大当りの表示態様を第１特別図柄表示部１１６３または第２特別図柄表示部１１６４に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、時短遊技状態に制御可能となる。ここで制御される時短遊技状態はＡ時短遊技状態である。なお、高確時短遊技状態における時短制御の態様（以下「時短性能」とも称する）は、Ａ時短遊技状態における時短性能と同じとすることが好ましいが、Ａ時短における時短性能と異ならせてもよい。
【１０４７】

また、例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「ｚ７」の場合、および「ｚ１４」の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットしない。すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合、メインＣＰＵ１２０１は、遊技状態を移行させずに、それまでの遊技状態に継続して制御する。

【１０４８】

なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「ｚ７」の場合、および「ｚ１４」の場合）、上述したように当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットされないため、本来、図７３の当り種類決定テーブルに図示する必要がない。ただし、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれも決定されないことを明示するために、便宜上、図７３に図示したものである。

【１０４９】

このように、本実施例において、メインＣＰＵ１２０１は、図７１の特別図柄の当り判定テーブルを参照し、第１始動口１１２０または第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂに遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄当り判定用乱数値に基づいて判定値データを決定し（当落判定を行い）、当落（「時短当り」、「小当り」、「大当り」または「ハズレ」）を決定する。その後、メインＣＰＵ１２０１は、図７２の特別図柄判定テーブルを参照し、第１始動口１１２０または第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂに遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と上記の判定値データとに基づいて選択図柄コマンドを決定し、特別図柄表示部１１６３，１１６４に導出される表示態様の種類（例えば、時短当りの種類、大当りの種類）を決定するようにしている。なお、上記の当落判定および選択図柄コマンドの決定は、特別図柄の可変表示の開始時に行われるが、特別図柄の可変表示が開始されてから確定表示されるまでの間に行われることを排除する趣旨ではない。

【１０５０】

また、図７３に示されるように、本実施例では、大当り遊技状態の終了後に制御されるＡ時短遊技状態の時短回数は、例えば、２００回（選択図柄コマンドが「ｚ６」の場合）または３００回（選択図柄コマンドが「ｚ１３」の場合）である。これに対し、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合に制御されるＣ時短遊技状態の時短回数は、例えば、１０回（選択図柄コマンドが「ｚ０」の場合）、５０回（選択図柄コマンドが「ｚ１」の場合）または１００回（選択図柄コマンドが「ｚ２」の場合）である。すなわち、Ａ時短遊技状態における時短回数の期待値が、Ｃ時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高い。このように、Ａ時短遊技状態をＣ時短遊技状態と比べて遊技者にとって有利度合いが高くなるようにすることで、「大当り」の位置づけを大きくすることができる。例えば、「大当り」に当選したにもかかわらず、「大当り」当選しなかった場合（「時短当り」に当選した場合）と比べて不利になることによって生じうる興趣の低下を抑制することが可能となる。

【１０５１】

なお、Ａ時短遊技状態における時短回数の期待値をＣ時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高いことに代えて、Ｃ時短遊技状態における時短回数の期待値をＡ時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高くするようにしてもよい。このように、Ｃ時短遊技状態をＡ時短遊技状態と比べて遊技者にとって有利度合いが高くなるようにすることで、「時短当り」の位置づけを大きくすることができる。例えば、長期間にわたって「大当り」に当選しないような状態が続いたとしても、「時短当り」に当選した場合には相対的に有利なＣ時短遊技状態に制御されるため、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【１０５２】

［２－３－４．特別図柄の変動パターンテーブル］

図７４は、第２のパチンコ遊技機の低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。また、図７５は、第２のパチンコ遊技機の高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。これらのテーブルは、いずれも、第２のパチンコ遊技機が

備える主制御回路１２００のメインＲＯＭ１２０２に記憶されている。なお、図７４および図７５の「備考」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものである。メインＣＰＵ１２０１は、第１始動口１１２０への遊技球の入賞に基づくときは第１特別図柄の変動パターンを決定し、第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂへの遊技球の入賞に基づくときは第２特別図柄の変動パターンを決定する。図７４および図７５の特別図柄の変動パターンテーブルは、後述の図７８のＳ１０３７の特別図柄の変動パターン決定処理を実行する際に参照されるテーブルである。

【１０５３】

左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態では、例えば図７４に示される低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが決定される。

【１０５４】

図７４の低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルに示されるように、メインＣＰＵ１２０１は、第１始動口１１２０への遊技球の入賞に基づいて抽出した演出選択用乱数値が特定の乱数値である場合、先読みフラグを設定する。メインＣＰＵ１２０１から送信された特別図柄の変動パターンコマンドを受信したサブＣＰＵ１３０１は、先読みフラグが設定されている場合、先読み演出を行う。

【１０５５】

なお、本実施例では、先読み演出を行うか否かをメインＣＰＵ１２０１が決定しているが、これに限られず、サブＣＰＵ１３０１が決定するようにしてもよい。

【１０５６】

一方、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態、すなわち、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態または低確時短遊技状態では、例えば図７５に示される高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが決定される。

【１０５７】

なお、本実施例では、メインＣＰＵ１２０１は、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定する際には、先読みフラグを設定しないが、これに限られない。

【１０５８】

図７４および図７５に示されるように、特別図柄の変動パターンは、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）、リーチ判定用乱数値、および、演出選択用乱数値に基づいて決定される。ただし、これに限られず、上記のいずれかに代えてまたは加えて他の値等に基づいて決定されるようにしてもよい。

【１０５９】

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

【１０６０】

図７５の高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定した場合、図７４の低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定した場合と比べて、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が大きい。とくに、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定する場合、第２特別図柄は、例えば概ね６０００００ｍｓｅｃ（例えば、長変動Ａ～Ｃ）と極めて長時間にわたって可変表示が行われる。一方、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定する場合、第２特別図柄は、例えば１０００ｍｓｅｃ（例えば、超速変動）と極めて短時間だけ可変表示が行われる。

【１０６１】

メインＣＰＵ１２０１は、決定した変動パターン情報をサブＣＰＵ１３０１に送信する。サブＣＰＵ１３０１は、メインＣＰＵ１２０１から送信された変動パターン情報に基づいて、表示装置１００７の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ１０３２から出力

される音演出を制御する。
【１０６２】
なお、図７４および図７５には示されていないが、設定値毎に、例えば演出選択用乱数値の範囲を変えて、決定される特別図柄の変動パターン（可変表示時間）が異なるようにしてもよい。
【１０６３】
また、本実施例では、例えば通常遊技状態では低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図７４参照）を参照して特別図柄の変動パターンを決定し、例えば高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態、および低確時短遊技状態では高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図７５参照）を参照して特別図柄の変動パターンを決定するようにしたが、これに限られない。例えば、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルとして、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が異なる複数の変動パターンテーブルを設けて、例えば時短遊技状態の種類に応じて、特別図柄の変動パターンの決定に際して参照するテーブルを異ならせるようにしてもよい。
【１０６４】
また、図７４および図７５の「備考」の欄に示される時短当り系リーチＡ，Ｂは、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りの可能性がある（大当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。同様に、大当り系リーチＡ，Ｂは、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性がある（時短当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。さらに、共通リーチＡ，Ｂは、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りおよび大当りのいずれについても可能性があることを示すリーチ演出である。
【１０６５】
また、第２のパチンコ遊技機では説明を省略するが、第１のパチンコ遊技機と同様に、主制御回路１２００のメインＲＯＭ１２０２には普通図柄の当り判定テーブル（図１６参照）、普通図柄判定テーブル（図１７参照）、普通図柄当り種類決定テーブル（図１８参照）、普通図柄の変動パターンテーブル（図１９参照）が記憶されている。そして、メインＣＰＵ１２０１は、普通電動役物１１４６（図６９参照）の開放パターンを第１のパチンコ遊技機と同様に決定し、これに基づいて普通電動役物１１４６の作動態様を制御する。
【１０６６】
［２－４．主制御処理］
第２のパチンコ遊技機において、主制御回路１２００のメインＣＰＵ１２０１により実行される各種処理（各種モジュール）は、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）中のＳ３９で行われる特別図柄制御処理が異なるものの、その他の処理については同様である。そこで、以下では、特別図柄制御処理について説明し、メインＣＰＵ１２０１により実行されるその他の処理についての説明は省略する。なお、第２のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理において行われる処理には、第１のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理もあるが（例えば、大当り終了処理（図４２、図８６）等）、以下では、第１のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理も含めて、ステップ番号を代えて、特別図柄制御処理について改めて説明する。
【１０６７】
［２－４－１．特別図柄制御処理］
次に、図７６を参照して、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）中のＳ３９で行われる特別図柄制御処理について説明する。図７６は、第２のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【１０６８】
図７６に示されるように、メインＣＰＵ１２０１は、先ず、Ｓ１００１において、第２特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、各特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１００１の処理を実行した後、処理を、Ｓ１００２に移す。
【１０６９】

なお、図示しないが、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、Ｓ１００１の処理に先だって、メインＲＡＭ１２０３内の各特別図柄の作業領域等のアドレスを所定のレジスタにセットするアドレス設定処理を行う。

【１０７０】

また、同じく図示しないが、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、第１特別図柄の保留数および第２特別図柄の保留数をチェックする処理も行う。そして、メインＣＰＵ１２０１は、第１特別図柄の保留数が一定時間以上にわたって「０」である場合、第１特別図柄についてのデモ表示コマンド送信予約処理を行い、第２特別図柄の保留数が一定時間以上にわたって「０」である場合、第２特別図柄についてのデモ表示コマンド送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約されたデモ表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。そして、デモ表示コマンドをサブ制御回路１３００が受信すると、かかるデモ表示コマンドが主特別図柄のデモ表示コマンドである場合、サブＣＰＵ１３０１はデモ表示演出を行う。

【１０７１】

なお、第２のパチンコ遊技機は、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示可能であるものの、サブＣＰＵ１３０１は、第１特別図柄および第２特別図柄のうちいずれか一方の特別図柄を主特別図柄とするとともに他方を副特別図柄とし、主特別図柄についての演出制御を主として行う。本実施例では、左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態では第１特別図柄が主特別図柄とされ、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態、低確時短遊技状態）では第２特別図柄が主特別図柄とされる。そして、サブＣＰＵ１３０１は、主特別図柄についての装飾図柄の可変表示およびキャラクタ等の表示演出や、主特別図柄についての音声演出等を行う。例えば副特別図柄の当り判定処理の結果が例えば大当り等である場合には、例えば、主特別図柄の演出を行いつつ副特別図柄の演出も行うようにしてもよい。なお、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態のうち、低確時短遊技状態では、主特別図柄である第２特別図柄の可変表示に対応する装飾図柄の可変表示に代えて他の演出画像（例えば、時短遊技状態が終了するまでの時短残回数をカウントダウン演出）が表示されるようにしてもよい。

【１０７２】

Ｓ１００２において、メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１００１でロードした第２特別図柄の制御状態番号に基づいて、第２特別図柄が可変表示開始のタイミングであるか否かを判定する。

【１０７３】

Ｓ１００２において第２特別図柄が可変表示開始のタイミングでないと判定された場合（Ｓ１００２がＮＯ判定の場合）、すなわち第２特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１００３に移す。例えば、第２特別図柄の当り判定処理の結果に基づく大当り遊技制御処理の実行中は、Ｓ１００２においてＮＯ判定される。

【１０７４】

一方、Ｓ１００２において第２特別図柄が可変表示開始のタイミングであると判定された場合（Ｓ１００２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１００４に移す。

【１０７５】

Ｓ１００３において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図７７を参照して後述する。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１００３の処理を実行した後、処理を、Ｓ１００４に移す。

【１０７６】

Ｓ１００４において、メインＣＰＵ１２０１は、第１特別図柄の制御状態番号をロードする。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１００４の処理を実行した後、処理を、Ｓ１００５に移す。

【１０７７】
　Ｓ１００５において、メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１００４でロードした第１特別図柄の制御状態番号に基づいて、第１特別図柄が可変表示開始のタイミングであるか否かを判定する。
【１０７８】
　Ｓ１００５において第１特別図柄が可変表示開始のタイミングでないと判定された場合（Ｓ１００５がＮＯ判定の場合）、すなわち第１特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１００６に移す。例えば、第１特別図柄の当り判定処理の結果に基づく大当り遊技制御処理の実行中は、Ｓ１００５においてＮＯ判定される。
【１０７９】
　一方、Ｓ１００５において第１特別図柄が可変表示開始のタイミングであると判定された場合（Ｓ１００５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１００７に移す。
【１０８０】
　Ｓ１００６において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄管理処理を行う。上述したとおり、特別図柄管理処理の詳細については、図７７を参照して後述する。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１００６の処理を実行した後、処理を、Ｓ１００７に移す。
【１０８１】
　Ｓ１００７において、メインＣＰＵ１２０１は、第２特別図柄の制御状態番号をロードする。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１００７の処理を実行した後、処理を、Ｓ１００８に移す。
【１０８２】
　Ｓ１００８において、メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１００７でロードした第２特別図柄の制御状態番号に基づいて、第２特別図柄が可変表示開始のタイミングであるか否かを判定する。
【１０８３】
　Ｓ１００８において第２特別図柄が可変表示開始のタイミングでないと判定された場合（Ｓ１００８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０１０に移す。
【１０８４】
　一方、Ｓ１００８において第２特別図柄が可変表示開始のタイミングであると判定された場合（Ｓ１００８がＹＥＳ判定の場合）、すなわち第２特別図柄にかかわる処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１００９に移す。
【１０８５】
　Ｓ１００９において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄管理処理を行う。上述したとおり、特別図柄管理処理の詳細については、図７７を参照して後述する。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１００９の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０１０に移す。
【１０８６】
　Ｓ１０１０において、メインＣＰＵ１２０１は、第１特別図柄の制御状態番号をロードする。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０１０の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０１１に移す。
【１０８７】
　Ｓ１０１１において、メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０１０でロードした第１特別図柄の制御状態番号に基づいて、第１特別図柄が可変表示開始のタイミングであるか否かを判定する。
【１０８８】
　Ｓ１０１１において第１特別図柄が可変表示開始のタイミングでないと判定された場合（Ｓ１０１１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。

【１０８９】
一方、Ｓ１０１１において第１特別図柄が可変表示開始のタイミングであると判定された場合（Ｓ１０１１がＹＥＳ判定の場合）、すなわち第１特別図柄にかかわる処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１０１２に移す。
【１０９０】
Ｓ１０１２において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄管理処理を行う。上述したとおり、特別図柄管理処理の詳細については、図７７を参照して後述する。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０１２の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。
【１０９１】
なお、メインＣＰＵ１２０１は、割込禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理（Ｓ１００１～Ｓ１０１２）を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。
【１０９２】
このように、本実施例では、第２特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、第１特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、第２特別図柄にかかわる処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、第１特別図柄にかかわる処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、の優先順位で、後述の特別図柄管理処理が実行されるようにしている。
【１０９３】
［２－４－２．特別図柄管理処理］
次に、図７７を参照して、特別図柄制御処理（図７６参照）中のＳ１００３、Ｓ１００６、Ｓ１００９、Ｓ１０１２でメインＣＰＵ１２０１により実行される特別図柄管理処理について説明する。図７７は、第２のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。
【１０９４】
なお、例えば、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のＳ１００３またはＳ１００９で呼び出されて実行される場合には第２特別図柄が処理対象となり、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のＳ１００６またはＳ１０１２で呼び出されて実行される場合には第１特別図柄が処理対象となる。
【１０９５】
また、図７７に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「０」～「５」）は、処理対象となる特別図柄の制御状態番号である。メインＣＰＵ１２０１は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。
【１０９６】
メインＣＰＵ１２０１は、先ず、特別図柄の待ち時間が０であるか否かを判定する（Ｓ１０２１）。
【１０９７】
Ｓ１０２１において特別図柄の待ち時間が０でないと判定された場合（Ｓ１０２１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄管理処理を終了し、処理を、特別図柄制御処理（図７６参照）に戻す。
【１０９８】
一方、Ｓ１０２１において特別図柄の待ち時間が０であると判定された場合（Ｓ１０２１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０２２に移す。
【１０９９】
Ｓ１０２２において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の制御状態番号をロードする。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０２２の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０２３に移す。なお、メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０２２の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、Ｓ１０２３以降の処理を行う。
【１１００】

Ｓ１０２３において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄可変表示開始処理を行う。このＳ１０２３の処理は、特別図柄の制御状態番号が「０」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図７８を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「０」でない場合には、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０２４に移す。

【１１０１】

Ｓ１０２４において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄可変表示終了処理を行う。このＳ１０２４の処理は、特別図柄の制御状態番号が「１」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図７９および図８０を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「１」でない場合には、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０２５に移す。

【１１０２】

Ｓ１０２５において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技判定処理を行う。このＳ１０２５の処理は、特別図柄の制御状態番号が「２」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図８１および図８２を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「２」でない場合には、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０２６に移す。

【１１０３】

Ｓ１０２６において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開放準備処理を行う。このＳ１０２６の処理は、特別図柄の制御状態番号が「３」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図８４を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「３」でない場合には、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０２７に移す。

【１１０４】

Ｓ１０２７において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開放制御処理を行う。このＳ１０２７の処理は、特別図柄の制御状態番号が「４」である場合に行われる。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図８５を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「４」でない場合には、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０２８に移す。

【１１０５】

Ｓ１０２８において、メインＣＰＵ１２０１は、大当り終了処理を行う。このＳ１０２８の処理は、特別図柄の制御状態番号が「５」である場合に行われる処理である。この大当り終了処理の詳細については、図８６を参照して後述する。

【１１０６】

メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０２３～Ｓ１０２８の処理を終了後、処理を、特別図柄制御処理（図７６参照）に戻す。なお、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のＳ１００３で呼び出されている場合には処理をＳ１００４に戻し、Ｓ１００６で呼び出されている場合には処理をＳ１００７に戻し、Ｓ１００９で呼び出されている場合には処理をＳ１０１０に戻し、Ｓ１０１２で呼び出されている場合には、特別図柄制御処理も終了する。

【１１０７】

［２－４－３．特別図柄可変表示開始処理］

次に、図７８を参照して、特別図柄管理処理（図７７参照）中のＳ１０２３でメインＣＰＵ１２０１により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図７８は、第２のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【１１０８】

なお、特別図柄可変表示開始処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ１０２３で呼び出された場合、第１特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄可変表示開始処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ１０２３で呼び出された場合、第２特別図柄が処理対象となる。

【１１０９】
図７８に示されるように、メインＣＰＵ１２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「０」であるか否かを判定する（Ｓ１０３１）。
【１１１０】
Ｓ１０３１において特別図柄の制御状態番号が「０」でないと判定された場合（Ｓ１０３１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄可変表示開始処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。
【１１１１】
一方、Ｓ１０３１において特別図柄の制御状態番号が「０」であると判定された場合（Ｓ１０３１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０３２に移す。
【１１１２】
Ｓ１０３２において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄休止フラグがオフであるか否かを判定する。特別図柄休止フラグは、次の処理に進まないように遊技の進行を止めるフラグである。したがって、このＳ１０３２では、たとえＳ１０３１がＹＥＳ判定であったとしても（すなわち、特別図柄の始動条件が成立していたとしても）、特別図柄休止フラグがオフでないすなわちオンである場合（Ｓ１０３２がＮＯ判定である場合）、特別図柄可変表示開始処理が進行せずに終了する。
【１１１３】
Ｓ１０３２において特別図柄休止フラグがオフでないすなわちオンであると判定された場合（Ｓ１０３２がＮＯ判定の場合）、上述したとおり、特別図柄可変表示開始処理が進行せず、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄可変表示開始処理を終了する。その後、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。
【１１１４】
一方、Ｓ１０３２において特別図柄休止フラグがオフであると判定された場合（Ｓ１０３２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０３３に移す。
【１１１５】
Ｓ１０３３において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の始動情報のシフト処理を行う。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０３３の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０３４に移す。
【１１１６】
Ｓ１０３４において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の当り判定処理を行う。この処理では、特別図柄の当り判定テーブル（図７１参照）を参照し、特別図柄当り判定用乱数値を用いて特別図柄の当り判定処理が行われる。本実施例では、第１特別図柄については、時短当り、大当り、およびハズレのうちいずれであるかが判定され、第２特別図柄については、時短当り、小当り、大当り、およびハズレのうちいずれであるかが判定される。また、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は時短当りフラグをオンにセットし、特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合は小当りフラグをオンにセットし、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合は大当りフラグをオンにセットする。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０３４の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０３５に移す。なお、時短当りフラグはＣ時短遊技状態への移行時にオフにし、小当りフラグは小当り遊技状態の開始時にオフにし、大当りフラグは大当り遊技状態の開始時にオフにされる。
【１１１７】
上記の特別図柄の当り判定処理（Ｓ１０３４参照）では、まず、大当りであるか否かの判定処理を行い、この処理で大当りでないと判定された場合に小当りであるか否かの判定処理を行い、この処理で小当りでないと判定された場合に時短当りであるか否かの判定処理を行い、この処理で時短当りでないと判定された場合にハズレであると判定される。
【１１１８】
Ｓ１０３５において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理（Ｓ１０３４）の結果（例えば、時短当り、小当り、大当り、

またはハズレ）に対応する特別図柄の停止図柄を判定乃至決定する処理である。この処理では、特別図柄判定テーブル（図７２参照）を参照し、特別図柄の図柄乱数値を用いて、上述の「選択図柄コマンド」や「図柄指定コマンド」が判定される。本実施例では、ハズレの種類が１種類であるため、特別図柄の当り判定処理がハズレの場合に停止図柄を決定する必要がないが、ハズレを複数種類設けて、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合に停止図柄を決定するようにしてもよい。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０３５の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０３６に移す。

【１１１９】

Ｓ１０３６において、メインＣＰＵ１２０１は、当り種類決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理の結果が例えば当り（時短当り、小当り、または大当り）である場合に、かかる当りの種類を判定乃至決定する処理である。この処理では、当り種類決定テーブル（図７３参照）を参照し、特別図柄決定処理（Ｓ１０３５）で判定された「選択図柄コマンド」に応じて当りの種類が決定される。なお、本実施例では、当りの種類を複数種類としているが、大当りの種類は１つであってもよいし、時短当りの種類も１つであってよい。さらには、当りの種類を複数種類とすることに代えてまたは加えて、他の当り（例えば、小当り）の種類を複数設けるようにしてもよいし、ハズレの種類を複数設けるようにしてもよい。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０３６の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０３７に移す。

【１１２０】

Ｓ１０３７において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理は、特別図柄の変動パターンを判定乃至決定する処理である。この処理では、変動パターンテーブル（図７４、図７５参照）を参照し、例えば、特別図柄の種類、特別図柄の当り判定処理（Ｓ１０３４）の結果、リーチ判定用乱数値または／および演出選択用乱数値等に応じて、特別図柄の変動パターンが決定される。なお、本実施例では、左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態では、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図７４参照）を参照して特別図柄の変動パターンが決定され、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態、低確時短遊技状態）では、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図７５参照）を参照して特別図柄の変動パターンが決定される。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０３７の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０３８に移す。

【１１２１】

Ｓ１０３８において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の可変表示時間設定処理を行う。この処理では、変動パターンテーブル（図７４、図７５参照）を参照し、特別図柄の変動パターン決定処理（Ｓ１０３７）で決定された変動パターンに対応する変動時間が、特別図柄の変動時間として決定される。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０３８の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０３９に移す。

【１１２２】

Ｓ１０３９において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の制御状態番号に「１」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「１」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理（図７７のＳ１０２４参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０３９の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０４０に移す。

【１１２３】

Ｓ１０４０において、メインＣＰＵ１２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メインＲＡＭ１２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの更新処理等が行われる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０４０の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０４１に移す。

【１１２４】

Ｓ１０４１において、メインＣＰＵ１２０１は、遊技状態管理処理を行う。この処理では、主に、遊技状態の管理に関する各種フラグ（例えば、確変フラグや時短フラグ等）の

更新処理を行う。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０４１の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０４２に移す。

【１１２５】

Ｓ１０４２において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出開始コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。

【１１２６】

なお、メインＣＰＵ１２０１は、割込禁止区間を設定し、上述の特別図柄可変表示開始処理（とくに、遊技状態管理処理（Ｓ１０４１）および特別図柄演出開始コマンド送信予約処理（Ｓ１０４２））を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【１１２７】

［２－４－４．特別図柄可変表示終了処理］

次に、図７９および図８０を参照して、特別図柄管理処理（図７７参照）中のＳ１０２４でメインＣＰＵ１２０１により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図７９および図８０は、第２のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【１１２８】

なお、特別図柄可変表示終了処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ１０２４で呼び出された場合、第１特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄可変表示終了処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ１０２４で呼び出された場合、第２特別図柄が処理対象となる。また、以下に説明する特別図柄可変表示終了処理において、処理対象である方の特別図柄を単に「特別図柄」と称し、処理対象でない方の特別図柄を「他方の特別図柄」と称する。

【１１２９】

メインＣＰＵ１２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「１」であるか否かを判定する（Ｓ１０５１）。

【１１３０】

Ｓ１０５１において特別図柄の制御状態番号が「１」でないと判定された場合（Ｓ１０５１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。

【１１３１】

一方、Ｓ１０５１において特別図柄の制御状態番号が「１」であると判定された場合（Ｓ１０５１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０５２に移す。

【１１３２】

Ｓ１０５２において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄休止フラグ値をロードする。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０５２の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０５３に移す。

【１１３３】

Ｓ１０５３において、メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０５２でロードした特別図柄休止フラグ値に基づいて、特別図柄休止フラグがオフであるか否かを判定する。

【１１３４】

Ｓ１０５３において特別図柄休止フラグがオフでないすなわちオンであると判定された場合（Ｓ１０５３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。

【１１３５】

一方、Ｓ１０５３において特別図柄休止フラグがオフであると判定された場合（Ｓ１０５３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０５４に移す。

【１１３６】

Ｓ１０５４において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする処理を行って制御

状態番号を切り替えることにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図７７のＳ１０２５参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０５４の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０５５に移す。

【１１３７】

Ｓ１０５５において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄の可変表示を停止させる処理も行われる。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０５５の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０５６に移す。

【１１３８】

Ｓ１０５６において、メインＣＰＵ１２０１は、図柄確定数カウンタの値を１加算する。図柄確定数カウンタは、特別図柄の確定回数（特別図柄ゲームの実行回数）を計数するためのカウンタであり、その計数値は、メインＲＡＭ１２０３内の所定領域に格納される。例えば、確変残回数や時短残回数等の特定状態下で行われた特別図柄ゲームのゲーム数を管理するカウンタを設けてもよいが、図柄確定数カウンタにより特定状態下での特別図柄ゲームのゲーム数を管理してもよい。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０５６の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０５７に移す。

【１１３９】

Ｓ１０５７において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の当り判定処理（図７８のＳ１０３４参照）の結果が小当りであるか否かを判定する。

【１１４０】

Ｓ１０５７において、特別図柄の当り判定処理（図７８のＳ１０３４参照）の結果が小当りでないと判定された場合（Ｓ１０５７がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０５９に移す。

【１１４１】

一方、Ｓ１０５７において、特別図柄の当り判定処理（図７８のＳ１０３４参照）の結果が小当りであると判定された場合（Ｓ１０５７がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０５８に移す。

【１１４２】

Ｓ１０５８において、メインＣＰＵ１２０１は、他方の特別図柄に対して特別図柄休止フラグをセットする。この処理が行われることにより、小当り遊技制御処理の実行中に他方の特別図柄の可変表示を開始乃至停止しないようにすることができる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０５８の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０５９に移す。

【１１４３】

Ｓ１０５９において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の当り判定処理（図７８のＳ１０３４参照）の結果が大当りであるか否かを判定する。

【１１４４】

Ｓ１０５９において、特別図柄の当り判定処理（図７８のＳ１０３４参照）の結果が大当りでないと判定された場合（Ｓ１０５９がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。

【１１４５】

一方、Ｓ１０５９において、特別図柄の当り判定処理（図７８のＳ１０３４参照）の結果が大当りであると判定された場合（Ｓ１０５９がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０６０に移す。

【１１４６】

Ｓ１０６０において、メインＣＰＵ１２０１は、他方の特別図柄に対して特別図柄休止フラグをセットする。この処理が行われることにより、大当り遊技制御処理の実行中に他方の特別図柄の可変表示を開始しないようにすることができる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０６０の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０６１に移す。

【１１４７】
　Ｓ１０６１において、メインＣＰＵ１２０１は、他方の特別図柄が可変表示中であるか否かを判定する。
【１１４８】
　Ｓ１０６１において他方の特別図柄が可変表示中でないと判定された場合（Ｓ１０６１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。
【１１４９】
　一方、Ｓ１０６１において他方の特別図柄が可変表示中であると判定された場合（Ｓ１０６１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０６２に移す。
【１１５０】
　Ｓ１０６２において、メインＣＰＵ１２０１は、図柄確定数カウンタの値を１加算する。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０６２の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０６３に移す。
【１１５１】
　Ｓ１０６３において、メインＣＰＵ１２０１は、可変表示停止フラグをセットする。この処理が行われると、試射試験信号が外部に出力されるようになる。この試射試験信号は、他方の特別図柄が強制的にハズレで停止されたことを示す信号である。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０６３の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０６４に移す。
【１１５２】
　Ｓ１０６４において、メインＣＰＵ１２０１は、他方の特別図柄の当りフラグを強制的にハズレに変えてセットする。この処理を行うことにより、処理対象の特別図柄の当り判定処理（図７８のＳ１０３４参照）の結果が大当りである場合、他方の特別図柄が可変表示中であって、この他方の特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであったとしても、他方の特別図柄が強制的にハズレで停止することとなる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０６４の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０６５に移す。
【１１５３】
　Ｓ１０６５において、メインＣＰＵ１２０１は、他方の特別図柄の可変表示に関連する作業領域をクリアする処理を行う。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０６５の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０６６に移す。
【１１５４】
　Ｓ１０６６において、メインＣＰＵ１２０１は、他方の特別図柄のタイマに、所定の確定待ち時間をセットする処理を行う。この処理では、特別図柄が大当りを示す停止表示態様で停止したときに他方の特別図柄がハズレを示す停止表示態様で停止するように、確定待ち時間がセットされる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０６６の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０６７に移す。
【１１５５】
　Ｓ１０６７において、メインＣＰＵ１２０１は、他方の特別図柄の制御状態番号に「２」をセットする。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０６７の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０６８に移す。
【１１５６】
　Ｓ１０６８において、メインＣＰＵ１２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０６８の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０６９に移す。
【１１５７】
　Ｓ１０６９において、メインＣＰＵ１２０１は、他方の特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された他方の特別図柄演出停止コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０６９の処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。

【１１５８】
このように、本実施例の特別図柄可変表示終了処理では、処理対象である特別図柄に対して特別図柄休止フラグがセットされておらず、この特別図柄の当り判定処理（図７８のＳ１０３４参照）の結果が大当りであり、且つ、他方の特別図柄が可変表示中である場合には、他方の特別図柄の可変表示を強制的にハズレにする処理が行われる。
【１１５９】
［２－４－５．特別図柄遊技判定処理］
次に、図８１および図８２を参照して、特別図柄管理処理（図７７参照）中のＳ１０２５でメインＣＰＵ１２０１により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図８１および図８２は、第２のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。
【１１６０】
なお、この特別図柄遊技判定処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ１０２５で呼び出された場合、第１特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄遊技判定処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ１０２５で呼び出された場合、第２特別図柄が処理対象となる。
【１１６１】
メインＣＰＵ１２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「２」であるか否かを判定する（Ｓ１０７１）。
【１１６２】
Ｓ１０７１において特別図柄の制御状態番号が「２」でないと判定された場合（Ｓ１０７１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。
【１１６３】
一方、Ｓ１０７１において特別図柄の制御状態番号が「２」であると判定された場合（Ｓ１０７１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０７２に移す。
【１１６４】
Ｓ１０７２において、メインＣＰＵ１２０１は、大当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。
【１１６５】
Ｓ１０７２において、大当りでないすなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様でないと判定された場合（Ｓ１０７２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０７３に移す。一方、Ｓ１０７２において、大当りであるすなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様であると判定された場合（Ｓ１０７２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０７５に移す。
【１１６６】
Ｓ１０７３において、メインＣＰＵ１２０１は、小当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が小当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。
【１１６７】
Ｓ１０７３において、小当りでないすなわち停止した特別図柄がハズレを示す停止表示態様であると判定された場合（Ｓ１０７３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１０７４に移す。
【１１６８】
Ｓ１０７４において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図８３を参照して後述する。なお、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。
【１１６９】
一方、Ｓ１０７３において、小当りであるすなわち停止した特別図柄が小当りを示す停止表示態様であると判定された場合（Ｓ１０７３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１

２０１は、処理を、Ｓ１０７５に移す。
【１１７０】
なお、本実施例では、大当りである場合（Ｓ１０７２がＹＥＳ判定の場合）と、小当りである場合（Ｓ１０７３がＹＥＳ判定の場合）とで、説明の便宜上、共通する処理として以下のＳ１０７５～Ｓ１０８１を参照して説明する。ただし、大当りの場合は条件装置が作動する一方、小当りの場合は条件装置が作動しないため、厳密には、大当りである場合と小当りである場合とで、異なる処理が実行される（例えば、大当りの場合はラウンド数を設定するのに対し、小当りの場合は開放回数を設定する等）。
【１１７１】
Ｓ１０７５において、メインＣＰＵ１２０１は、大当り遊技制御処理または小当り遊技制御処理の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板１１８４を介して例えばホールコンピュータ１１８６（いずれも図７０参照）や島コンピュータ（不図示）に出力される信号の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄にかかわる信号である。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０７５の処理を行った後、処理を、Ｓ１０７６に移す。
【１１７２】
また、Ｓ１０７５の大当り遊技制御処理の開始設定処理において、メインＣＰＵ１２０１は、確変フラグ、確変カウンタ、時短フラグ、および時短カウンタ等、各種フラグや各種カウンタをクリアする処理も行う。
【１１７３】
Ｓ１０７６において、メインＣＰＵ１２０１は、ラウンド表示ＬＥＤデータをセットする処理を行う。その後、メインＣＰＵ１２０１は、例えば、開放される大入賞口（例えば、大当り用大入賞口１１３１または小当り用大入賞口１１５１）の開放回数の上限値をセットする処理（Ｓ１０７７）、外部端子板１１８４への大当り信号セット処理（Ｓ１０７８）、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理（Ｓ１０７９）、遊技状態指定パラメータ設定処理（Ｓ１０８０）、および、大当り開始表示コマンドの送信予約処理（Ｓ１０８１）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理（Ｓ１０７９）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図７７のＳ１０２６参照）が行われることとなる。その後、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。
【１１７４】
なお、メインＣＰＵ１２０１は、割込禁止区間を設定し、上述の特別図柄遊技判定処理（Ｓ１０７１～Ｓ１０８１）を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。
【１１７５】
［２－４－６．特別図柄遊技終了処理］
次に、図８３を参照して、特別図柄遊技判定処理（図８１および図８２参照）中のＳ１０７４でメインＣＰＵ１２０１により実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図８３は、第２のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。
【１１７６】
メインＣＰＵ１２０１は、先ず、時短管理処理を行う（Ｓ１０９１）。この時短管理処理の詳細については、第１のパチンコ遊技機において図３２～図３９を参照して説明した処理と同様であるため、説明を省略する。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０９１の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０９２に移す。
【１１７７】
Ｓ１０９２において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の制御状態番号に「０」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「０」にセットする処理が行われると、次回の特別図柄遊技の実行が可能となる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０９２の処理を実行した後、処理を、Ｓ１０９３に移す。

【１１７８】
　Ｓ１０９３において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理（Ｓ１０９４）を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。そして、Ｓ１０９４の処理後、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技終了処理を終了し、処理を、特別図柄遊技判定処理（図８１参照）に戻す。
【１１７９】
　なお、特別図柄の当り判定処理(図７８のＳ１０３４参照)の結果がハズレである場合、メインＣＰＵ１２０１は、確変フラグおよび時短フラグのいずれについてもセットまたはリセットしない。そのため、ハズレの表示態様が導出されたとしても遊技状態は移行しない。
【１１８０】
［２－４－７．大入賞口開放準備処理］
　次に、図８４を参照して、特別図柄管理処理（図７７参照）中のＳ１０２６でメインＣＰＵ１２０１により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図８４は、第２のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。
【１１８１】
　なお、この大入賞口開放準備処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ１０２６で呼び出された場合、第１特別図柄が処理対象となる。同様に、大入賞口開放準備処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ１０２６で呼び出された場合、第２特別図柄が処理対象となる。
【１１８２】
　メインＣＰＵ１２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「３」であるか否かを判定する（Ｓ１１０１）。
【１１８３】
　Ｓ１１０１において特別図柄の制御状態番号が「３」でないと判定された場合（Ｓ１１０１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。
【１１８４】
　一方、Ｓ１１０１において特別図柄の制御状態番号が「３」であると判定された場合（Ｓ１１０１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１１０２に移す。
【１１８５】
　Ｓ１１０２において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開放回数カウンタ値をロードする。大入賞口開放回数カウンタは、大当り遊技制御処理の実行時であれば、大当り遊技状態において実行されたラウンド遊技の実行回数を計数するカウンタが相当し、小当り遊技制御処理の実行時であれば、小当り遊技制御処理の実行回数を計数するカウンタが相当する。なお、大入賞口開放回数カウンタの計数値（大入賞口開放回数カウンタ値）は、メインＲＡＭ１２０３内の所定領域に格納される。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１０２の処理を実行した後、処理を、Ｓ１１０３に移す。
【１１８６】
　Ｓ１１０３において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口（例えば、大当り用大入賞口１１３１または小当り用大入賞口１１５１）の開放回数が上限値であるか否かを判定する。なお、本実施例では、大当り遊技状態において開放される大当り用大入賞口１１３１の開放回数であるラウンド数の上限値は、例えば当り種類決定テーブル（図７３参照）に示されるように４ラウンドまたは１０ラウンドである。一方、小当り遊技状態において開放される小当り用大入賞口１１５１の開放回数の上限値は例えば１回である。
【１１８７】
　Ｓ１１０３において大入賞口の開放回数が上限値であると判定された場合（Ｓ１１０３

がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１１０４に移す。
【１１８８】
Ｓ１１０４において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理（Ｓ１１０４）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大当り終了処理（図７７のＳ１０２８参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１０４の処理を実行した後、処理を、Ｓ１１０５に移す。
【１１８９】
Ｓ１１０５において、メインＣＰＵ１２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインＣＰＵ１２０１は、大当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う（Ｓ１１０６）。なお、この処理で送信予約された大当り終了表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。そして、Ｓ１１０６の処理後、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。
【１１９０】
Ｓ１１０３に戻って、大入賞口の開放回数が上限値でないと判定された場合（Ｓ１１０３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１１０７に移す。
【１１９１】
Ｓ１１０７において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開放回数カウンタ値に１を加算する処理を行う。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１０７の処理を実行した後、処理を、Ｓ１１０８に移す。
【１１９２】
Ｓ１１０８において、メインＣＰＵ１２０１は、開放する大入賞口の選択処理を行う。この処理では、開放する大入賞口として、大当り遊技制御処理の実行時であれば大当り用大入賞口１１３１（図６９参照）が選択され、小当り遊技制御処理の実行時であれば小当り用大入賞口１１５１（図６９参照）が選択される。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１０８の処理を実行した後、処理を、Ｓ１１０９に移す。
【１１９３】
Ｓ１１０９において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口関連各種設定処理を行う。この処理では、例えば、大入賞口（大当り用大入賞口１１３１、小当り用大入賞口１１５１）の開放回数、大入賞口の最大開放時間、大入賞口への最大入賞個数、大入賞口入賞時の賞球数等がセットされる。大入賞口の開放回数は、大当り遊技制御処理の実行時であればラウンド数が相当し、小当り遊技制御処理の実行時であれば小当り用大入賞口１１５１の開放回数が相当する。なお、１ラウンドまたは小当り遊技制御処理において大入賞口が複数回開放されるものを排除する趣旨ではない。ただしこの場合は、ラウンド数を管理する制御と、大入賞口の開閉回数を管理する制御とを、別の処理として行うことが好ましい。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１０９の処理を実行した後、処理を、Ｓ１１１０に移す。
【１１９４】
なお、本実施例において、大入賞口の最大開放時間は、大当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大３００００ｍｓｅｃにセットされ、小当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大１８００ｍｓｅｃにセットされる。大入賞口への最大入賞個数は、大当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大１０個にセットされ、小当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大５個にセットされる。大入賞口入賞時の賞球数は、例えば、大当り用大入賞口１１３１および小当り用大入賞口１１５１のいずれについても１０個にセットされる。ただし、大入賞口関連各種設定処理においてセットされる値は上記に限られない。
【１１９５】
Ｓ１１１０において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開閉制御処理を行う。この処理では、大入賞口（大当り用大入賞口１１３１、小当り用大入賞口１１５１）の開閉制御データの生成処理が行われる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１１０の処理を実行した後、処理を、Ｓ１１１１に移す。

【１１９６】
　Ｓ１１１１において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする処理（Ｓ１１１１）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理（図７７のＳ１０２７参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１１１の処理を実行した後、処理を、Ｓ１１１２に移す。
【１１９７】
　Ｓ１１１２において、メインＣＰＵ１２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１１２の処理を実行した後、処理を、Ｓ１１１３に移す。
【１１９８】
　Ｓ１１１３において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１１３の処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。
【１１９９】
［２－４－８．大入賞口開放制御処理］
　次に、図８５を参照して、特別図柄管理処理（図７７参照）中のＳ１０２７でメインＣＰＵ１２０１により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図８５は、第２のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。
【１２００】
　なお、この大入賞口開放制御処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ１０２７で呼び出された場合、第１特別図柄が処理対象となる。同様に、大入賞口開放制御処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ１０２７で呼び出された場合、第２特別図柄が処理対象となる。
【１２０１】
　メインＣＰＵ１２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「４」であるか否かを判定する（Ｓ１１２１）。
【１２０２】
　Ｓ１１２１において特別図柄の制御状態番号が「４」でないと判定された場合（Ｓ１１２１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。
【１２０３】
　一方、Ｓ１１２１において特別図柄の制御状態番号が「４」であると判定された場合（Ｓ１１２１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１１２２に移す。
【１２０４】
　Ｓ１１２２において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口（大当り用大入賞口１１３１、小当り用大入賞口１１５１）に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、大入賞口への遊技球の入賞個数を計数する大入賞口入賞カウンタ（例えば、大当り用大入賞口カウントスイッチ１１３２、小当り用大入賞口カウントスイッチ１１５２（いずれも図７０参照）等）により計数された値が最大入賞個数の値であるか否かが判定される。なお、大入賞口入賞カウンタにより計数された大入賞口入賞カウンタ値は、メインＲＡＭ１２０３内の所定領域に格納される。
【１２０５】
　Ｓ１１２２において、大入賞口（大当り用大入賞口１１３１、小当り用大入賞口１１５１）に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数でないと判定された場合（Ｓ１１２２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１１２３に移す。
【１２０６】
　一方、Ｓ１１２２において、大入賞口（大当り用大入賞口１１３１、小当り用大入賞口

１１５１）に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であると判定された場合（Ｓ１１２２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１１２４に移す。
【１２０７】
Ｓ１１２３において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口（大当り用大入賞口１１３１、小当り用大入賞口１１５１）の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、大入賞口関連各種設定処理（図８４のＳ１１０９参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。
【１２０８】
Ｓ１１２３において大入賞口（大当り用大入賞口１１３１、小当り用大入賞口１１５１）の最大開放時間が経過していないと判定された場合（Ｓ１１２３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。
【１２０９】
一方、Ｓ１１２３において大入賞口（大当り用大入賞口１１３１、小当り用大入賞口１１５１）の最大開放時間が経過していると判定された場合（Ｓ１１２３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１１２４に移す。
【１２１０】
Ｓ１１２４において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口（大当り用大入賞口１１３１、小当り用大入賞口１１５１）の閉鎖処理を行う。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１２４の処理を実行した後、処理を、Ｓ１１２５に移す。
【１２１１】
Ｓ１１２５において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理（Ｓ１１２５）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理（図７７のＳ１０２６参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１２５の処理を実行した後、処理を、Ｓ１１２６に移す。
【１２１２】
Ｓ１１２６において、メインＣＰＵ１２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１２６の処理を実行した後、処理を、Ｓ１１２７に移す。
【１２１３】
Ｓ１１２７において、メインＣＰＵ１２０１は、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。そして、Ｓ１１２７の処理後、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。
【１２１４】
［２－４－９．大当り終了処理］
次に、図８６を参照して、特別図柄管理処理（図７７参照）中のＳ１０２８でメインＣＰＵ１２０１により実行される大当り終了処理について説明する。図８６は、第２のパチンコ遊技機における大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【１２１５】
なお、この大当り終了処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ１０２８で呼び出された場合、第１特別図柄が処理対象となる。同様に、大当り終了処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ１０２８で呼び出された場合、第２特別図柄が処理対象となる。
【１２１６】
メインＣＰＵ１２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「５」であるか否かを判定する（Ｓ１１３１）。

【１２１７】
　Ｓ１１３１において特別図柄の制御状態番号が「５」でないと判定された場合（Ｓ１１３１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、大当り終了処理を終了するとともに特別図柄管理処理（図７７参照）も終了し、処理を、特別図柄制御処理（図７６参照）に戻す。この場合、特別図柄管理処理が呼び出された処理に戻す。
【１２１８】
　一方、Ｓ１１３１において特別図柄の制御状態番号が「５」であると判定された場合（Ｓ１１３１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理を、Ｓ１１３２に移す。
【１２１９】
　Ｓ１１３２において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技終了設定処理を行う。この処理では、各種フラグ（例えば、確変フラグ、時短フラグ、天井カウント禁止フラグ等）の値をセットまたはリセットや、各種カウンタ（例えば、確変カウンタ、時短カウンタ、図柄確定数カウンタ、大入賞口開放回数カウンタ、大入賞口入賞カウンタ、天井カウンタ等）の値をセットまたはリセットする処理が行われる。なお、特別図柄休止フラグおよび天井カウンタは、いずれも、特別図柄遊技終了設定処理（Ｓ１１３２）においてリセットされる。また、確変フラグがオンにセットされる場合、天井カウント禁止フラグもオンにセットされる。これにより、確変フラグがオンの高確遊技状態では、天井カウンタの更新が行われないようになる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１３２の処理を実行した後、処理を、Ｓ１１３３に移す。
【１２２０】
　Ｓ１１３３において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図８３を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。ただし、図８３の特別図柄遊技終了処理では、説明の便宜上、時短管理処理（Ｓ１０９１）が行われるように示されているが、この時短管理処理（Ｓ１０９１）は、厳密に言えば、小当りである場合（図８１のＳ１０７３がＹＥＳ判定の場合）は実行されるが、大当りである場合（図８１のＳ１０７２がＹＥＳ判定された場合）は実行されずに処理がスキップされる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１３３の処理を実行した後、大当り終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。
【１２２１】
　なお、メインＣＰＵ１２０１は、割込禁止区間を設定し、上述の大当り終了処理を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。
【１２２２】
［２－５．小当りラッシュ］
　上述した第２のパチンコ遊技機では、所謂小当りラッシュを実現することができる。以下に、小当りラッシュについて説明する。
【１２２３】
　第２のパチンコ遊技機では、上述したとおり、通常遊技状態、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および低確時短遊技状態が用意されており、メインＣＰＵ１２０１は、これらの遊技状態のうちいずれかの遊技状態に制御する。なお、上述したとおり、通常遊技状態では、左打ちが正規な遊技態様とされるため、第１始動口１１２０への遊技球の入賞に基づく第１特別図柄ゲームが主として実行される。また、その他の遊技状態（高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および低確時短遊技状態）では、右打ちが正規な遊技態様とされるため、第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂへの遊技球の入賞に基づく第２特別図柄ゲームが主として実行される。なお、普通電動役物ユニット１１４５に含まれる入賞口を第１始動口とした場合には、通常遊技状態、高確時短遊技状態および低確時短遊技状態のうちのいずれかの遊技状態では第１特別図柄ゲームが主として実行され、高確非時短遊技状態では第２特別図柄ゲームが主として実行される。
【１２２４】
　本実施例では、高確非時短遊技状態において、小当り用大入賞口１１５１への遊技球の入賞頻度が他の遊技状態（例えば、通常遊技状態、高確時短遊技状態、低確時短遊技状態

）と比べて高められることによって、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値が１を超えうる小当りラッシュとなる。

【１２２５】

ここで、小当りラッシュの仕組みの一例について説明する。先ず、右打ちされた遊技球は、ほぼ通過ゲート１１２６を通過する。高確非時短遊技状態では、普通電動役物１１４６を作動させて入賞口（本実施例では例えば第２始動口１１４０Ｂ）を開放状態とする頻度を高める電サポ制御が実行されない。また、大当り遊技制御処理が実行されない限り大当り用大入賞口１１３１も開放状態とならないため、高確非時短遊技状態において第２始動口１１４０Ｂが開放状態となる頻度は、時短制御が実行される遊技状態と比べて低い。そのため、小当り用大入賞口１１５１が開放されていれば、右打ちされ且つ下方の流下経路１１０７ｂに振り分けられた遊技球が小当り用大入賞口１１５１に入賞可能となる。小当り用大入賞口１１５１に遊技球が入賞すると、上述したように例えば１０個の賞球が払い出される。また、右打ちされ且つ上方の流下経路１１０７ａに振り分けられた遊技球は、第２始動口１１４０Ａに入賞可能である。第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂに遊技球が入賞すると、例えば、特別図柄の当り判定テーブル（図７１参照）に示されるように３分の１（概算）といった比較的高い確率で小当りを示す停止表示態様が導出されるだけでなく、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図７５参照）に示されるように超速変動（例えば、可変表示時間１０００ｍｓｅｃ）が実行されるため、小当り用大入賞口１１５１への遊技球の入賞頻度が他の遊技状態（例えば、通常遊技状態、高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）と比べて高められる。このようにして、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値が１を超えうる小当りラッシュの実現が可能となっている。

【１２２６】

一方、時短制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）では、電サポ制御が実行されることによって第２始動口１１４０Ｂが開放状態となり、右打ちされ且つ下方の流下経路１１０７ｂに振り分けられた遊技球の殆どが第２始動口１１４０Ｂに入賞してしまう。そのため、たとえ小当り用大入賞口１１５１が開放されていたとしても、小当り用大入賞口１１５１に遊技球が入賞する期待値は低い。しかも、上述したように、第２始動口１１４０Ｂに遊技球が入賞したとしても例えば１個の賞球しか払い出されない。右打ちされ且つ上方の流下経路１１０７ａに振り分けられた遊技球が第２始動口１１４０Ａに入賞すると例えば３個の賞球が払い出されるものの、第２始動口１１４０Ａには、右打ちされ且つ上方の流下経路１１０７ａに振り分けられた遊技球のうち概ね３分の１～５分の１の遊技球しか入賞しない。このように、時短制御が実行される遊技状態では、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値が１を超えないようになっている。

【１２２７】

また、通常遊技状態では、左打ちが正規な遊技態様とされるが、仮に右打ちを行った場合、右打ちされた遊技球が通過ゲート１１２６を通過して普通図柄当りを示す停止表示態様が導出されると普通電動役物１１４６が作動し、第２始動口１１４０Ｂに遊技球が入賞することによって小当り用大入賞口１１５１が開放される可能性がある。ただし、通常遊技状態では、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図７４参照）を参照して特別図柄の変動パターンが決定されるため、仮に第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂに遊技球が入賞したとしても、変動時間が極めて長い長変動Ａ～Ｃのいずれかで第２特別図柄の可変表示が行われ、小当り用大入賞口１１５１が開放される頻度は極めて小さい。そのため、通常遊技状態において遊技者が右打ちを行う実益はない。なお、普通電動役物ユニット１１４５に含まれる入賞口を第１始動口とした場合、通常遊技状態における普通図柄の当り確率を例えば０にすることにより、右打ちを行う実益を生じさせないようにしてもよい。通常遊技状態では、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値は、１を超えないことは勿論、時短制御が実行される遊技状態よりも小さい。

【１２２８】
なお、本実施例では、高確非時短遊技状態において小当りラッシュとなるように構成したが、これに限られない。例えば、電サポ制御を実行せずに特別図柄の可変表示時間を短縮させる特図短縮制御が実行される高確時短遊技状態において小当りラッシュとなるようにしてもよい。
【１２２９】
［３．第３のパチンコ遊技機］
次に、第３のパチンコ遊技機について説明する。第３のパチンコ遊技機は、上述したとおり、１種２種混合機と称されるパチンコ遊技機であり、大当り遊技状態に制御されるまでのルートとして、第１のルートと第２のルートとがある。第１のルートは、特別図柄当り判定処理の結果が「大当り」であることを示す停止表示態様が導出された場合である。第２のルートは、特別図柄判定の結果が「役物開放当り」であることを示す停止表示態様が導出されたことによってＶアタッカーが開放し、開放されたＶアタッカーに進入した遊技球がＶアタッカー内のＶ入賞口に入賞した場合である。
【１２３０】
なお、第３のパチンコ遊技機は、第１特別図柄と第２特別図柄とを並行して可変表示させず、第１特別図柄の始動条件よりも第２特別図柄の始動条件が優先して成立する優先変動機である。ただし、これに限られず、上述した順次変動機としてもよい。
【１２３１】
以下、第３のパチンコ遊技機について説明するにあたり、例えば外枠２およびベースドア３等の基本構成等、並びに、外部端子板２１８４（後述の図８８参照）から第３のパチンコ遊技機の機外（例えば、ホールコンピュータ２１８６（後述の図８８参照）や各島に設けられる島コンピュータ（不図示））に出力される信号等のように、機能、形状および配置位置等が第１のパチンコ遊技機と共通する点については極力説明を省略するものとする。
【１２３２】
なお、第３のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第１のパチンコ遊技機の説明で用いた図面を参照して説明する構成については、第１のパチンコ遊技機と同じ符号およびステップ番号を用いて説明する。ただし、第３のパチンコ遊技機の説明において新たに採用された図面を参照して説明する構成については、第１のパチンコ遊技機と機能等が共通する構成であったとしても、第１のパチンコ遊技機と異なる符号およびステップ番号を用いて説明するものとする。
【１２３３】
［３－１．遊技盤ユニット］
図８７を参照して、第３のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット２０１０について説明する。この遊技盤ユニット２０１０も、第１のパチンコ遊技機と同様に、保護ガラス４３（図２参照）の後方に位置するようにベースドア３（図２参照）の前方に配置される。
【１２３４】
図８７は、第３のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット２０１０の外観を示す正面図の一例である。遊技盤ユニット２０１０の前側面には、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域２１０５が形成される。
【１２３５】
なお、第３のパチンコ遊技機の遊技領域２１０５に配置される各種部材（例えば第１始動口２１２０等）は、第１のパチンコ遊技機の遊技領域１０５に配置される各種部材と共通するものもあるが、改めて一通り説明する。
【１２３６】
図８７に示されるように、遊技盤ユニット２０１０は、主として、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域２１０５が形成される遊技パネル２１００と、ガイドレール２１１０と、遊技領域２１０５の略中央部に配置されるセンター役物２１１５と、第１始動口２１２０と、第２始動口２１４０と、一般入賞口２１２２と、通過ゲートユニット２１２

５と、特別電動役物ユニット２１３０と、普通電動役物ユニット２１４５と、ＬＥＤユニット２１６０と、Ｖ入賞装置２１５０と、アウト口２１７８と、裏ユニット（不図示）とを備える。なお、ＬＥＤユニット２１６０については第１のパチンコ遊技機のＬＥＤユニット１６０と同様であり、この第３のパチンコ遊技機では説明を省略する。

【１２３７】

（遊技パネル）

遊技パネル２１００には、表示装置２００７の表示領域が臨む位置に開口（参照符号なし）が形成されている。また、遊技パネル２１００の前面には、ガイドレール２１１０が設けられるとともに遊技釘（参照符号なし）等が植設されている。発射装置６（図１、図２参照）から発射された遊技球は、ガイドレール２１１０から遊技領域２１０５に向けて飛び出し、遊技釘等と衝突して進行方向を変えながら遊技領域２１０５の下方に向けて流下する。

【１２３８】

また、遊技パネル２１００の後方には、演出効果を高めるために装飾体が設けられた裏ユニット（図示せず）が配置されている。遊技パネル２１００は、裏ユニットに設けられた装飾体を正面視で視認できるように透明樹脂で構成されている。この場合、遊技パネル２１００の全部が透明部材で構成されていてもよいし、例えば、裏ユニットに設けられた装飾体を正面視で視認できる部位のみが透明部材で構成されていてもよい。また、遊技パネル２１００を、透明部分を有さない部材（例えば木製）で構成し、一部に透明部材を設けて演出効果を高めるようにしてもよい。

【１２３９】

（ガイドレール）

ガイドレール２１１０は、第１のパチンコ遊技機と同様に円弧状の外レールおよび内レール（いずれも参照符号なし）により構成される。遊技領域２１０５は、ガイドレール２１１０によって区画（画定）される。外レールおよび内レールは、発射装置２００６（後述の図８８参照）から発射された遊技球を遊技領域２１０５の上部に案内する機能を有する。

【１２４０】

（センター役物）

センター役物２１１５は、遊技パネル２１００の開口（参照符号なし）にはめ込まれるように構成されており、上方には円弧状のセンターレール２１１６を備えている。遊技領域２１０５に向けて発射された遊技球は、センターレール２１１６によって左右に振り分けられる。

【１２４１】

発射装置２００６によって遊技領域２１０５に向けて発射された遊技球は、左側領域２１０６または右側領域２１０７を流下する。左側領域２１０６または右側領域２１０７を流下する遊技球は、遊技パネル２１００に植設された遊技釘等との衝突により、進行方向を変えながら下方へ向けて流下する。発射ハンドル６２（図１、図２参照）の操作量が小さい場合、発射された遊技球は左側領域２１０６を流下する。一方、発射ハンドル６２の操作量が大きい場合、発射された遊技球は右側領域２１０７を流下する。

【１２４２】

また、センター役物２１１５には、左側の外周縁部に、左側領域２１０６を流下する遊技球が進入可能とされたワープ入口２１１７が形成されている。ワープ入口２１１７に進入した遊技球は、センター役物２１１５に形成されたステージ２１１８に誘導可能に構成されている。ステージ２１１８は、表示装置２００７の表示領域の下辺前方において遊技球が左右方向に転動可能に形成されている。なお、ステージ２１１８は、例えば、上段側のステージおよび下段側のステージといったように、複数段で形成されていてもよい。

【１２４３】

ステージ２１１８の左右方向略中央の後側には、遊技球が進入可能なチャンス入口２１１９が形成されており、チャンス入口２１１９に進入した遊技球は、第１始動口２１２０

の直上に放出されるように構成されている。そのため、チャンス入口２１１９に進入した遊技球は、ワープ入口２１１７に進入しなかった遊技球や、ワープ入口２１１７に進入したもののチャンス入口２１１９に進入しなかった遊技球と比べて高い確率で第１始動口２１２０に入賞（通過）するようになっている。

【１２４４】

（第１始動口）

第１始動口２１２０は、表示装置２００７の表示領域の下方に配置されており、左打された遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。第１始動口２１２０に遊技球が入賞すると、第１始動口スイッチ２１２１（後述の図８８参照）により検出される。なお、右打ちされた遊技球が第１始動口２１２０に入賞可能であってもよい。また、上記の第１始動口２１２０に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）な第１始動口を備えるようにしてもよい。

【１２４５】

第１始動口スイッチ２１２１（後述の図８８参照）により第１始動口２１２０への遊技球の入賞（通過）が検出されると、第１特別図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数（例えば最大４個）まで保留される。保留された始動情報は、始動条件が成立すると、第１特別図柄の当り判定処理に供される。第１始動口２１２０に遊技球が入賞すると例えば３個の賞球が払い出される。ただし、第１始動口２１２０への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は３個に限られない。

【１２４６】

（第２始動口）

第２始動口２１４０は、右打された遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）に配置されている。ただし、これに限られず、左打ちされた遊技球が第２始動口２１４０に入賞可能であってもよい。

【１２４７】

第２始動口２１４０に遊技球が入賞すると、第２始動口スイッチ２１４１により検出される。第２始動口スイッチ２１４１（後述の図８８参照）により第２始動口２１４０への遊技球の入賞（通過）が検出されると、第２特別図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数（例えば最大４個）まで保留される。保留された始動情報は、第２特別図柄の当り判定処理に供される。第２始動口２１４０に遊技球が入賞すると例えば１個の賞球が払い出される。ただし、第２始動口２１４０への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数はこれに限られない。

【１２４８】

（一般入賞動口）

一般入賞口２１２２は、表示装置２００７の表示領域の左下方に複数配置されており、左打された遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。複数の一般入賞口２１２２のうちいずれかに遊技球が入賞すると、一般入賞口スイッチ２１２３（後述の図８８参照）により検出される。

【１２４９】

一般入賞口スイッチ２１２３（後述の図８８参照）により一般入賞口２１２２への遊技球の入賞（通過）が検出されると、例えば４個の賞球が払い出されるが、一般入賞口２１２２への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は４個に限られない。

【１２５０】

また、本実施例において、一般入賞口２１２２は、右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能となるように配置されているが、必ずしもこれに限られず、上記の一般入賞口２１２２に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能な一般入賞口を備えてもよい。

【１２５１】

（通過ゲートユニット）

通過ゲートユニット２１２５は、右側領域２１０７に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過できるように構成された通過ゲート２１２６と、通過ゲート２１２６への遊技球の通過を検出する通過ゲートスイッチ２１２７（後述の図８８参照）とを一体化したユニット体である。通過ゲート２１２６への遊技球の通過を検出すると、普通図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数（例えば最大４個）まで保留される。保留された各種データは、普通図柄の当り判定処理に供される。なお、通過ゲートスイッチ２１２７により通過ゲート２１２６への遊技球の通過が検出されたとしても、賞球は払い出されない。また、通過ゲートユニット２１２５は、右側領域２１０７に代えてまたは加えて左側領域２１０６に配置されていてもよい。

【１２５２】

（特別電動役物ユニット）

特別電動役物ユニット２１３０は、大入賞口２１３１と、大入賞口２１３１への遊技球の入賞（通過）を検出する大入賞口カウントスイッチ２１３２（後述の図８８参照）と、特別電動役物２１３３とを一体化したユニット体である。特別電動役物ユニット２１３０は、右側領域２１０７において、通過ゲートユニット２１２５よりも下方に配置されている。

【１２５３】

大入賞口２１３１は、右打ちされた遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。ただし、これに限定されるものではなく、上記の大入賞口２１３１に代えてまたは加えて、左打ちされた遊技球が入賞可能な大入賞口を配置したり、センター役物２１１５の上部において遊技球が入賞可能な大入賞口を配置するようにしてもよい。

【１２５４】

大入賞口２１３１は、遊技者に有利な遊技状態である大当り遊技状態に制御されているときに所定個数（例えば１０個）の遊技球が入賞（通過）可能となるように開放される入賞口である。大入賞口カウントスイッチ２１３２（後述の図８８参照）により大入賞口２１３１への遊技球の入賞が検出されると、例えば１０個の賞球が払い出される。ただし、大入賞口２１３１への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は１０個に限られない。

【１２５５】

特別電動役物２１３３は、前後方向に進退可能な特電用シャッタ２１３４と、この特電用シャッタ２１３４を作動させる特電用ソレノイド２１３５（後述の図８８参照）とを備える。特別電動役物２１３３すなわち特電用シャッタ２１３４は、大入賞口２１３１への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、大入賞口２１３１への遊技球の入賞が不可能または困難な閉鎖状態と、に移行可能に構成される。大入賞口２１３１が閉鎖状態から開放状態に移行するのは、上述した第１のルートを経て大当り遊技状態となった場合である。上述した第１のルートを経て大当り遊技状態となった場合、上記の閉鎖状態から開放状態への状態移行が所定のラウンド数にわたって行われる。なわち、第１のルートを経た大当り遊技状態は、大入賞口２１３１が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技を複数ラウンドにわたって行うことにより、多量の遊技球を賞球として払い出すことを可能にした遊技状態である。

【１２５６】

（普通電動役物ユニット）

普通電動役物ユニット２１４５は、遊技球が入賞（通過）することによって所定数の遊技球が賞球として払い出される入賞口と、この入賞口への遊技球の入賞を検出するスイッチと、普通電動役物２１４６とを一体化したユニット体であって、右側領域２１０７に配置されている。本実施例では、上記の入賞口を第２始動口２１４０とし、上記のスイッチを第２始動口スイッチ２１４１としている。

【１２５７】

普通電動役物２１４６は、前後方向に進退可能な突出板型の普電用シャッタ２１４７と、この普電用シャッタ２１４７を作動させる普電用ソレノイド２１４８（後述の図８８参

照）とを備える。普通電動役物２１４６すなわち普電用シャッタ２１４７は、第２始動口２１４０への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、第２始動口２１４０への遊技球の入賞が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成される。なお、前後方向に進退可能な上記の普電用シャッタ２１４７に代えて、所謂電チューと呼ばれる可動部材を採用してもよい。

【１２５８】

（Ｖ入賞装置）

Ｖ入賞装置２１５０は、右側領域２１０７において通過ゲート２１２６の下流側に設けられている。Ｖ入賞装置２１５０は、Ｖ入賞装置２１５０の内部に遊技球が進入できるように開口された開閉入賞口２１５１と、開閉入賞口２１５１を開閉させることが可能なＶアタッカー２１５２と、このＶアタッカー２１５２を作動させて開閉入賞口２１５１を開閉させるＶアタッカー用ソレノイド２１５４と、Ｖアタッカー２１５２の作動により開閉入賞口２１５１が開放されたときにＶ入賞装置２１５０の内部に遊技球が進入したことを検出するＶアタッカーカウントスイッチ２１５３と、開閉入賞口２１５１からＶ入賞装置２１５０の内部に進入した遊技球が通過可能なＶ入賞口２１５５と、開閉入賞口２１５１からＶ入賞装置２１５０の内部に進入した遊技球がＶ入賞口２１５５に遊技球が進入（通過）したことを検出するＶ入賞口スイッチ２１５６と、開閉入賞口２１５１からＶ入賞装置２１５０の内部に進入した遊技球のうちＶ入賞口２１５５に進入しなかった遊技球が進入（通過）可能なハズレ口２１５７と、Ｖ入賞口２１５５を開閉させるＶシャッター２１５８と、このＶシャッター２１５８を作動させてＶ入賞口２１５５を開閉させるＶシャッター用ソレノイド２１５８ａと、Ｖ入賞装置２１５０の内部に進入した遊技球のうち１球のみを保持することができる係止部材２１５９とを備える。なお、Ｖ入賞装置２１５０は、通過ゲート２１２６よりも上流側に設けられていてもよいし、左側領域２１０６に設けられていてもよい。

【１２５９】

Ｖアタッカー２１５２は、弧状に沿った部材からなり、常には開閉入賞口２１５１を閉鎖する閉鎖状態である。そして、特別図柄の可変表示が終了して後述する「役物開放当り」であることを示す停止表示態様が導出されると、特別図柄の可変表示が終了するとほぼ同時に、Ｖアタッカー用ソレノイド２１５４（後述の図８８参照）の作動によりＶアタッカー２１５２が例えば１回作動する。Ｖアタッカー２１５２は、１回作動すると開閉入賞口２１５１が例えば１８００ｍｓｅｃ開放する開放状態となる。そして、Ｖアタッカー２１５２の作動により開閉入賞口２１５１が開放している間、Ｖ入賞装置２１５０の内部に進入可能な遊技球は、１回の開放あたり最大で例えば１０個である。

【１２６０】

なお、「役物開放当り」であることを示す停止表示態様が導出されたときにＶアタッカー２１５２を開放させる態様は、上記に限られず、例えば、９００ｍｓｅｃの開放を２回行ってもよいし、所定個（例えば１個）の遊技球がＶ入賞装置２１５０の内部に進入したことに基づいて閉鎖するようにしてもよい。

【１２６１】

Ｖアタッカーカウントスイッチ２１５３は、Ｖ入賞装置２１５０の内部への遊技球の進入を検出するものである。ＶアタッカーカウントスイッチによりＶ入賞装置２１５０の内部への遊技球の進入が検出されると、メインＣＰＵ２２０１は、払出・発射制御回路２４００を介して例えば１０個の賞球を払い出し、メインＣＰＵ２２０１の機能であるＶアタッカー入賞カウンタの値を加算する。Ｖアタッカー入賞カウンタが規定値に到達すると、開閉入賞口２１５１を開放することができる最大時間（例えば１８００ｍｓｅｃ）が経過していなくても、Ｖアタッカー用ソレノイド２１５４によりＶアタッカー２１５２が作動して開閉入賞口２１５１が閉鎖される。

【１２６２】

Ｖ入賞口２１５５は、遊技球が通過したことを条件に、Ｖアタッカー２１５２の開放制御が継続される。すなわち、Ｖ入賞口２１５５は、上述した第２のルートを経て大当り遊

技状態に制御される契機となる入賞口である。
【１２６３】
Ｖ入賞口スイッチ２１５６は、Ｖ入賞口２１５５への遊技球の通過を検出するものである。メインＣＰＵ２２０１（図８８参照）は、Ｖアタッカー２１５２が開放してから所定時間（例えば４０００ｍｓｅｃ）内にＶ入賞口２１５５への遊技球の通過を検出すると、Ｖアタッカー２１５２の開放制御を継続する。すなわち、第２のルートを経て大当り遊技状態に制御される。第２のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、Ｖアタッカー２１５２が閉鎖状態から開放状態に移行するラウンド遊技が所定のラウンド数にわたって行われる。
【１２６４】
このように、本実施例では、第１のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合は大入賞口２１３１を閉鎖状態から開放状態へ移行させるラウンド遊技が実行されるのに対し、第２のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合はＶアタッカー２１５２を閉鎖状態から開放状態へ移行させるラウンド遊技が実行される。ただし、これに限られず、例えば第２のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、１ラウンド目はＶアタッカー２１５２を閉鎖状態から開放状態へ移行させるものの、ラウンド遊技の途中から例えば大入賞口２１３１を閉鎖状態から開放状態へ移行させるラウンド遊技を実行してもよい。
【１２６５】
また、例えば特別電動役物２１３３の内部（すなわち、特電用シャッタ２１３４が開放状態となったときに遊技球の進入が可能となる領域）にＶ入賞口を設ける等によって、Ｖ入賞口および大当り遊技状態において開放されるアタッカーを一つずつとしてもよい。この場合、「役物開放当り」であることを示す停止表示態様が導出されると特電用シャッタ２１３４が開放状態とされ、特別電動役物２１３３の内部に設けられたＶ入賞口２１５５に遊技球が進入すると、大当り遊技状態（第２のルートを経た大当り遊技状態）に制御される。
【１２６６】
ハズレ口２１５７は、Ｖ入賞装置２１５０の内部に進入したもののＶ入賞口２１５５を通過しなかった遊技球が進入（通過）するよう構成されたものである。ハズレ口２１５７を通過した遊技球は機外に排出される。なお、Ｖ入賞装置２１５０の内部に進入した遊技球の全部がハズレ口２１５７を通過し、Ｖ入賞口２１５５への遊技球の通過がなかった場合、Ｖアタッカー２１５２の開放制御が継続されずに終了する。
【１２６７】
Ｖシャッター２１５８は、Ｖシャッター用ソレノイド２１５８ａ（後述の図８８参照）の作動により、Ｖ入賞口２１５５への遊技球の通過が不可能（又は困難）な閉鎖態様と、Ｖ入賞口２１５５への遊技球の通過が可能（又は容易）な開放態様との間で、常時一定動作を行っている。本実施例では、例えば、「６０００ｍｓｅｃ閉鎖⇒１０００ｍｓｅｃ開放⇒６０００ｍｓｅｃ閉鎖」の動作を繰り返す７０００ｍｓｅｃのサイクル（周期）でＶシャッター２１５８が常時一定動作を行っている。
【１２６８】
係止部材２１５９は、Ｖ入賞口２１５５の上方に設けられており、Ｖ入賞装置２１５０の内部に進入した遊技球のうち例えば１球のみを保持することができるように構成されている。Ｖ入賞装置２１５０に進入したものの係止部材２１５９により保持されなかった遊技球は、ハズレ口２１５７から機外に排出される。Ｖ入賞装置２１５０に複数の遊技球が進入した場合であっても、係止部材２１５９により保持されなかった遊技球は、全て、ハズレ口２１５７から機外に排出される。
【１２６９】
また、係止部材２１５９は、Ｖアタッカー２１５２が作動してから一定時間（例えば３０００ｍｓｅｃ）経過後に、図示しない係止用ソレノイドの作動により遊技球の係止が解除される。係止部材２１５９における係止が解除された遊技球は、Ｖ入賞口２１５５に向けて落下し、このタイミングでＶ入賞口２１５５が開放されていればＶ入賞口２１５５に

入賞（通過）し、このタイミングでＶ入賞口２１５５が閉鎖していればハズレ口２１５７を通過する。なお、係止部材２１５９を設けずに、Ｖ入賞装置２１５０の内部に進入した遊技球を、Ｖ入賞口２１５５またはハズレ口２１５７に振り分けるようにしてもよい。

【１２７０】

（アウト口）

アウト口２１７８は、遊技領域２１０５に向けて発射されたものの各種入賞口（例えば、第１始動口２１２０、第２始動口２１４０、大入賞口２１３１、Ｖ入賞装置２１５０、一般入賞口２１２２等）のいずれにも入賞または進入しなかった遊技球を、機外に排出するためのものである。このアウト口２１７８は、左打ちされた遊技球および右打ちされた遊技球のいずれについても機外に排出できるように、遊技領域２１０５の最下流側に設けられている。ただし、上記のアウト口２１７８に加えて、最下流側でない位置、例えば複数の一般入賞口２１２２の間や特別電動役物ユニット２１３０と第２始動口２１４０との間等にアウト口を設けて、遊技領域２１０５を流下中の遊技球を機外に排出するようにしてもよい。

【１２７１】

（裏ユニット）

裏ユニット（不図示）は、第１のパチンコ遊技機と同様、遊技盤ユニット２０１０を装飾するものであって、遊技パネル２１００の後方側に設けられる。この裏ユニットは、表示装置２００７の表示領域の周囲に配置され、サブ制御回路２３００によって制御される可動役物等の演出用役物群２０５８を備える。これらの演出用役物群２０５８のうち少なくとも一以上の役物または役物を構成する演出用役物構成部材は、特別図柄の当り判定処理の結果にもとづいて動作可能な演出用役物として機能する。

【１２７２】

［３－２．電気的構成］

次に、図８８を参照して、第３のパチンコ遊技機の制御回路について説明する。図８８は、第３のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。なお、第３のパチンコ遊技機の制御回路は、第１のパチンコ遊技機の制御回路と共通するものもあるが、改めて一通り説明する。

【１２７３】

図８８に示されるように、第３のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機と同様、主に、遊技の制御を行う主制御回路２２００と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路２３００と、払出・発射制御回路２４００と、電源供給回路２４５０と、から構成される。

【１２７４】

［３－２－１．主制御回路］

主制御回路２２００は、メインＣＰＵ２２０１、メインＲＯＭ２２０２（読み出し専用メモリ）およびメインＲＡＭ２２０３（読み書き可能メモリ）、初期リセット回路２２０４およびバックアップコンデンサ２２０７等を備えており、主基板ケース（不図示）内に収容されている。

【１２７５】

メインＣＰＵ２２０１には、メインＲＯＭ２２０２、メインＲＡＭ２２０３および初期リセット回路２２０４等が接続される。メインＣＰＵ２２０１は、動作を監視するＷＤＴや不正を防止するための機能等が内蔵されている。

【１２７６】

メインＲＯＭ２２０２には、メインＣＰＵ２２０１により第３のパチンコ遊技機の動作を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。メインＣＰＵ２２０１は、メインＲＯＭ２２０２に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。

【１２７７】

メインＲＡＭ２２０３には、遊技の進行に必要な各種データを記憶する記憶領域が設け

られており、このメインＲＡＭ２２０３は、メインＣＰＵ２２０１の一時記憶領域として、種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。なお、本実施例においては、メインＣＰＵ２２０１の一時記憶領域としてＲＡＭを用いているが、これに限らず、読み書き可能な記憶媒体であればよい。

【１２７８】

初期リセット回路２２０４は、メインＣＰＵ２２０１を監視し、必要に応じてリセット信号を出力するものである。

【１２７９】

バックアップコンデンサ２２０７は、電断時等に、メインＲＡＭ２２０３に格納されているデータが消失しないように一時的に電力を供給する機能を有するものである。

【１２８０】

さらに、主制御回路２２００は、各種デバイス等との間で通信可能に接続されるＩ／Ｏポート２２０５、および、サブ制御回路２３００に対して各種コマンドを出力可能に接続されるコマンド出力ポート２２０６等も備える。

【１２８１】

また、主制御回路２２００には、各種のデバイスが接続されている。例えば、主制御回路２２００には、普通図柄表示部２１６１、普通図柄用保留表示部２１６２、第１特別図柄表示部２１６３、第２特別図柄表示部２１６４、第１特別図柄用保留表示部２１６５、第２特別図柄用保留表示部２１６６、時短報知用表示部２１６８、普電用ソレノイド２１４８、特電用ソレノイド２１３５、Ｖアタッカー用ソレノイド２１５４、および、Ｖシャッター用ソレノイド２１５８ａ等が接続されている。また、主制御回路２２００には、これらの他、性能表示モニタ２１７０およびエラー報知モニタ２１７２等も接続されている。主制御回路２２００は、Ｉ／Ｏポート２２０５を介して信号を送信することにより、これらのデバイスの動作を制御することができる。

【１２８２】

性能表示モニタ２１７０には、メインＣＰＵ２２０１の制御により性能表示データや設定値等が表示される。性能表示データは、例えば、所定数（例えば６００００個）の遊技球の発射に対して大当り遊技状態以外の遊技状態で払い出された遊技球の割合を示すデータであり、ベース値とも呼ばれる。

【１２８３】

エラー報知モニタ２１７２には、エラーコードが表示される。また、エラー報知モニタ２１７２には、エラーコードの他に、例えば設定機能付きのパチンコ遊技機であれば、設定変更処理中であることを示す設定変更中コード、設定確認処理中であることを示す設定確認中コード等を表示することもできる。なお、設定変更中コードとしては、特別図柄の表示として通常では表示することのない図柄（例えば、設定変更中であることを示す設定変更図柄）を表示するようにしてもよい。

【１２８４】

また、主制御回路２２００には、第１始動口スイッチ２１２１、第２始動口スイッチ２１４１、通過ゲートスイッチ２１２７、大入賞口カウントスイッチ２１３２、Ｖアタッカーカウントスイッチ２１５３、Ｖ入賞口スイッチ２１５６、および、一般入賞口スイッチ２１２３も接続されている。これらのスイッチが検出されると、検出信号がＩ／Ｏポート２２０５を介して主制御回路２２００に送信される。

【１２８５】

さらに、主制御回路２２００には、ホール係員を呼び出す機能や大当り回数を表示する機能等を有する呼出装置（不図示）、ホール全体のパチンコ遊技機を管理するホールコンピュータ２１８６にデータ送信する際に用いる外部端子板２１８４、設定機能付きのパチンコ遊技機であれば、設定値を変更したり確認したりする際に操作される設定キー２１７４、メインＲＡＭ２２０３に格納されるバックアップデータを遊技場の管理者の操作に応じてクリアすることが可能なバックアップクリアスイッチ２１７６等が接続されている。なお、設定機能付きパチンコ遊技機であれば、バックアップクリアスイッチ２１７６を、

設定値を変更する際のスイッチと兼用するようにしてもよいし、設定値を変更するための設定スイッチを設けるようにしてもよい。

【１２８６】

また、設定キー２１７４およびバックアップクリアスイッチ２１７６は、遊技場の管理者以外の第三者（例えば遊技者）が容易に触ることができないように、所定のケース内に収容されていることが好ましい。「所定のケース内」には、当該ケースを開放しないと設定キー２１７４やバックアップクリアスイッチ２１７６に接触できない構成のものだけでなく、当該ケースの設定キー２１７４およびバックアップクリアスイッチ２１７６の対応箇所にのみ切欠きが設けられ、遊技場の責任者が管理する鍵を使用して島設備からパチンコ遊技機を回動させて背面を露出させたときに、遊技場の責任者が設定キー２１７４または／およびバックアップクリアスイッチ２１７６に接触できるように構成されているものも含まれる。

【１２８７】

なお、本実施例では、設定キー２１７４およびバックアップクリアスイッチ２１７６は、主制御回路２２００に接続されているが、これに限られず、例えば、払出・発射制御回路２４００や電源供給回路２４５０に接続されるような構成にしてもよい。この場合にもまた、遊技場の責任者以外の第三者が設定キー２１７４やバックアップクリアスイッチ２１７６に容易に接触できないようにすることが好ましい。

【１２８８】

［３－２－２．サブ制御回路］

サブ制御回路２３００は、サブＣＰＵ２３０１、プログラムＲＯＭ２３０２、ワークＲＡＭ２３０３、表示制御回路２３０４、音声制御回路２３０５、ＬＥＤ制御回路２３０６、役物制御回路２３０７およびコマンド入力ポート２３０８等を備える。サブ制御回路２３００は、主制御回路２２００からの指令に応じて遊技の進行に応じた演出を実行する。なお、図８８には示されていないが、第１のパチンコ遊技機と同様、サブ制御回路２３００には、遊技者が操作可能な演出ボタン５４（図１参照）等も接続されている。

【１２８９】

プログラムＲＯＭ２３０２には、サブＣＰＵ２３０１により第３のパチンコ遊技機の遊技演出を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。サブＣＰＵ２３０１は、プログラムＲＯＭ２３０２に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。特に、サブＣＰＵ２３０１は、主制御回路２２００から送信される各種のコマンドに従って、遊技演出にかかる制御を行う。

【１２９０】

ワークＲＡＭ２３０３は、サブＣＰＵ２３０１の一時記憶領域として種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。

【１２９１】

表示制御回路２３０４は、表示装置２００７における表示制御を行うための回路である。表示制御回路２３０４は、ＶＤＰや、各種の画像データを生成するためのデータが記憶されている画像データＲＯＭ、画像データを一時的に格納するフレームバッファ、画像データを画像信号として変換するＤ／Ａコンバータ等を備える。

【１２９２】

表示制御回路２３０４は、サブＣＰＵ２３０１からの画像表示命令に応じて、表示装置２００７に表示させるための画像データを一時的にフレームバッファに格納する。なお、表示装置２００７に表示させるための画像データには、装飾図柄を示す装飾図柄画像データ、背景画像データ、演出用画像データ等の、遊技に関する各種の画像データが含まれる。

【１２９３】

そして、表示制御回路２３０４は、所定のタイミングで、フレームバッファに格納された画像データをＤ／Ａコンバータに供給する。Ｄ／Ａコンバータは、画像データを画像信号として変換し、当該変換した画像信号を所定のタイミングで表示装置２００７に供給する。表示装置２００７に画像信号が供給されると、表示装置２００７に当該画像信号に関

する画像が表示される。こうして、表示制御回路２３０４は、表示装置２００７に遊技に関する画像を表示させる制御を行うことができる。

【１２９４】

音声制御回路２３０５は、スピーカ２０３２から発生させる音声に関する制御を行うための回路である。音声制御回路２３０５は、音声に関する制御を行う音源ＩＣや、各種の音声データを記憶する音声データＲＯＭ、音声信号を増幅するための増幅器（以下、ＡＭＰと称する）等を備える。

【１２９５】

音源ＩＣは、スピーカ２０３２から発生させる音声の制御を行う。音源ＩＣは、サブＣＰＵ２３０１から供給される音声発生命令に応じて、音声データＲＯＭに記憶されている複数の音声データから一つの音声データを選択する。また、音源ＩＣは、選択された音声データを音声データＲＯＭから読み出し、音声データを所定の音声信号に変換し、当該変換した音声信号をＡＭＰに供給する。ＡＭＰは、スピーカ２０３２から出力される音声や効果音等の信号を増幅させるものである。

【１２９６】

ＬＥＤ制御回路２３０６は、装飾ＬＥＤ等を含むＬＥＤ群２０４６の制御を行うための回路である。ＬＥＤ制御回路２３０６は、ＬＥＤ制御信号を供給するためのドライブ回路や、複数種類のＬＥＤ装飾パターンが記憶されている装飾データＲＯＭ等を備える。

【１２９７】

役物制御回路２３０７は、各役物（例えば、演出用役物群２０５８のうちの一または複数の役物）の動作を制御するための回路である。役物制御回路２３０７は、各役物に対して、駆動信号を供給するための駆動回路や、点灯制御信号を供給するための点灯回路、動作パターンや点灯パターンが記憶されている役物データＲＯＭ等を備える。

【１２９８】

また、役物制御回路２３０７は、サブＣＰＵ２３０１からの役物作動命令に応じて、役物データＲＯＭに記憶されている複数の動作パターンから一つの動作パターンを選択する。そして、選択した動作パターンを役物データＲＯＭから読み出し、読み出した動作パターンに対応する駆動信号を供給することにより、各役物の機械的な動作を制御する。また、点灯回路は、サブＣＰＵ２３０１からの点灯命令に基づいて、役物データＲＯＭに記憶されている複数の点灯パターンから一つの点灯パターンを選択する。そして、選択した点灯パターンを役物データＲＯＭから読み出し、読み出した点灯パターンに対応する点灯制御信号を供給することにより、各役物の点灯動作を制御する。

【１２９９】

コマンド入力ポート２３０８は、コマンド出力ポート２２０６と接続されており、主制御回路２２００から送信されたコマンドを受信するものである。

【１３００】

払出・発射制御回路２４００は、パチンコ遊技機からの賞球や貸球の払い出しを制御するものであり、この払出・発射制御回路２４００には、遊技球を払い出すための払出装置２０８２、遊技球を発射するための発射装置２００６、球貸しにかかる制御を実行可能なカードユニット２１８０等が接続されている。

【１３０１】

払出・発射制御回路２４００は、主制御回路２２００から供給される賞球制御コマンドを受け取ると、払出装置２０８２に対して所定の信号を送信し、払出装置２０８２に遊技球を払い出させる制御を行う。

【１３０２】

カードユニット２１８０には、球貸し操作パネル２１８２が接続されている。球貸し操作パネル２１８２には、球貸しを受けるための球貸しボタンや、キャッシュデータが記憶されている球貸しカードの返却を受けるための貸出返却ボタン（いずれも不図示）が設けられている。例えば遊技者によって球貸し操作が行われると、球貸し操作に応じた貸し球制御信号がカードユニット２１８０に送信される。払出・発射制御回路２４００は、カー

ドユニット２１８０から送信された貸し球制御信号に基づいて、払出装置２０８２に遊技球を払い出させる制御を行う。なお、操作パネル２１８２は、パチンコ遊技機側に設けられることが多いが、カードユニット２１８０側に設けられてもよい。

【１３０３】

また、払出・発射制御回路２４００は、発射ハンドル６２（図１、図２参照）が時計回りの方向へ回動操作されたことに基づいて、その回動角度（回動量）に応じて発射ソレノイド（図示せず）に電力を供給し、遊技球を発射させる制御を行う。

【１３０４】

電源供給回路２４５０は、遊技に際して必要な電源電圧を、主制御回路２２００、サブ制御回路２３００、払出・発射制御回路２４００等に供給するために作成する電源回路である。

【１３０５】

電源供給回路２４５０には、電源スイッチ２０９５等が接続されている。電源スイッチ２０９５は、パチンコ遊技機（より詳しくは、主制御回路２２００、サブ制御回路２３００、払出・発射制御回路２４００等）に必要な電源を供給するときにオン操作するものである。

【１３０６】

［３－３．基本仕様］

次に、図８９～図９２を参照して、第３のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。なお、第３のパチンコ遊技機は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。

【１３０７】

なお、第３のパチンコ遊技機では、確変制御が実行されない。また、第３のパチンコ遊技機では、時短制御が実行されない通常遊技状態および時短制御が実行される時短遊技状態が用意されており、メインＣＰＵ２２０１は、通常遊技状態または時短遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。

【１３０８】

本実施例において、通常遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされ、時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされる。サブＣＰＵ２３０１は、正規な遊技態様とされる打ち方を、例えば表示装置２００７の表示領域に表示する制御を実行する。

【１３０９】

［３－３－１．特別図柄の当り判定テーブル］

図８９は、第３のパチンコ遊技機が備える主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【１３１０】

図８９に示されるとおり、第１始動口２１２０に遊技球が入賞（通過）した場合、メインＣＰＵ２２０１は、第１特別図柄当り判定用乱数値を用いた第１特別図柄の当り判定処理に基づいて、特別図柄の当り判定処理の結果を、「時短当り」、「大当り」または「ハズレ」に決定する。また、第２始動口２１４０に遊技球が入賞（通過）した場合、メインＣＰＵ２２０１は、第２特別図柄当り判定用乱数値を用いた第２特別図柄の当り判定処理に基づいて、特別図柄の当り判定処理の結果を、「時短当り」、「大当り」または「役物開放当り」に決定する。

【１３１１】

なお、第１特別図柄の当り判定処理が行われた場合に「役物開放当り」が決定されないようにすることは必須ではないが、「役物開放当り」に決定されるようにしたとしても、第２特別図柄の当り判定処理が行われた場合と比べて極めて低い確率（例えば、「大当り」と同等か「大当り」よりも低い確率）でしか決定されないようにすることが好ましい。また、第２特別図柄の当り判定処理が行われた場合に「ハズレ」に決定されないようにすることは必須ではないが、「ハズレ」に決定されるようにした場合、「役物開放当り」に決定される確率よりも高くなるようにしてもよいし、「役物開放当り」に決定される確率

よりも低くなるようにしてもよい。
【１３１２】
メインＲＯＭ２２０２に記憶される特別図柄の当り判定テーブルには、第１始動口２１２０への入賞に基づいて実行される第１特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「時短当り」、「大当り」又は「ハズレ」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する判定値データ（「時短当り判定値データ」、「大当り判定値データ」、「ハズレ判定値データ」）との関係が規定されている。また、第２始動口２１４０への入賞に基づいて実行される第２特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「時短当り」、「大当り」又は「役物開放当り」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する判定値データ（「時短当り判定値データ」、「大当り判定値データ」、「役物開放当り判定値データ」）との関係が規定されている。
【１３１３】
なお、この第３のパチンコ遊技機では、「大当り」に決定される大当り確率を変更する機能を有していないが、これは必須ではなく、例えば大当りの種類等に応じて確変フラグがオンにセットされるようにして大当り確率が高められるようにしてもよい。
【１３１４】
また、この第３のパチンコ遊技機では、第１特別図柄および第２特別図柄ともに、特別図柄当り判定用乱数値の総乱数値は６５５３６である。すなわち、上記の第１特別図柄当り判定用乱数値および第２特別図柄当り判定用乱数値はいずれも０～６５５３５の範囲（幅）で発生する。
【１３１５】
なお、第３のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機である場合、例えば、大当り確率または／および役物開放当り確率を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにするとよい。この場合、例えば、大当り確率および役物開放当り確率の両方を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよいし、役物開放当り確率を設定値にかかわらず一定とし、大当り確率を低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよいし、大当り確率を設定値にかかわらず一定とし、役物開放当り確率を低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよい。ただし、第３のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機であったとしても、例えば、時短当り確率については、全設定で共通する確率とすることが好ましい。
【１３１６】
また、設定値に応じて大当り確率や役物開放当り確率を変えることに代えてまたは加えて、例えば、Ｖアタッカー２１５２の開放時間を設定値毎に変えてＶ入賞装置２１５０への入賞率を変えたり、Ｖ入賞口２１５５の開放頻度や開放時間を設定値毎に変えてＶ入賞口２１５５への通過率を変えたり、時短継続回数を設定値毎に変えたりする等してもよい。すなわち、大当り確率、役物開放当り確率、Ｖ入賞口２１５５の開放頻度（すなわちＶアタッカー２１５２の作動頻度）や開放時間および時短継続回数等、遊技者にとっての有利度合いを変更しうる条件のうちの一つまたは二つ以上を採用することにより、大当り遊技状態に制御される期待値が低設定よりも高設定の方が高くなるように構成してもよい。
【１３１７】
［３－３－２．特別図柄判定テーブル］
図９０は、第３のパチンコ遊技機が備える主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。
【１３１８】
特別図柄判定テーブルは、始動口２１２０，２１４０に遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と先述の判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「選択図柄コマンド」および「図柄指定コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。「選択図柄コマンド」は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであった場合に、大当り種類に応じて定められる当り図柄を指定するためのコマンドであり、「図柄指定コマンド」は、特別図柄の可変表示の停止時に表示される図柄を指定するためのコマンドであ

る。特別図柄の図柄乱数値は、例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。
【１３１９】
図９０に示される特別図柄判定テーブルによれば、第１特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、第１特別図柄の図柄乱数値が例えば０～９９のいずれであっても、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ０」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１」を選択する。
【１３２０】
また、第１特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２２０１は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第１特別図柄の図柄乱数値が０～３のいずれかである場合、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２」を選択する。また、第１特別図柄の図柄乱数値が４～６０のいずれかである場合、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ２」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２」を選択する。さらに、第１特別図柄の図柄乱数値が６１～９９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ３」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２」を選択する。
【１３２１】
また、第１特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、第１特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであっても、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ４」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ３」を選択する。
【１３２２】
また、第２特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第２特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれかであったとしても、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ５」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ４」を選択する。
【１３２３】
また、第２特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第２特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれかであったとしても、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ６」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ５」を選択する。
【１３２４】
さらに、第２特別図柄の当り判定処理の結果として役物開放当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第２特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであったとしても、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ７」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ６」を選択する。
【１３２５】
なお、第３のパチンコ遊技機では説明を省略するが、主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２には、第１のパチンコ遊技機において説明した特別図柄停止態様決定テーブル（図１２（Ａ）参照）に相当する特別図柄停止態様決定テーブルが記憶されている。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄の可変表示が停止したときに第１特別図柄表示部２１６３または第２特別図柄表示部２１６４（図８８参照）に導出される特別図柄の停止態様を、選択図柄コマンドに応じて決定する際に参照されるテーブルである。また、特別図柄表示部２１６３，２１６４には、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、時短当りの表示態様、大当りの表示態様、役物開放当りの表示態様またはハズレの表示態様が導出される。
【１３２６】
［３－３－３．当り種類決定テーブル］

図９１は、第３のパチンコ遊技機が備える主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。当り種類決定テーブルは、特別図柄の図柄乱数値に対応して決定される選択図柄コマンドに応じて、大当り遊技状態の態様（より詳しくはラウンド数）と、その後の遊技状態の態様（より詳しくは時短フラグおよび時短の終了条件）と、を決定する際に参照される。その後の遊技状態の態様は、大当り遊技状態終了後の遊技状態の態様を示す。ただし、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は、大当り遊技状態に制御されることなくＣ時短遊技状態に制御される。図９１の時短の終了条件に欄に示される「Ｌ」は、第１特別図柄の可変表示回数と第２特別図柄の可変表示回数との和を示す。同様に、「Ｍ」は第２特別図柄の可変表示回数を示し、「Ｎ」は役物開放当り回数を示す。なお、図９１の備考欄は、分かりやすいように便宜上記載したものである。

【１３２７】

本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、Ｃ時短遊技状態の態様は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「ｚ０」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、Ｌ＝３０、Ｍ＝６、Ｎ＝３に決定する。また、選択図柄コマンドが「ｚ５」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、Ｌ＝３０、Ｍ＝３、Ｎ＝３に決定する。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、大当り遊技状態の態様としてのラウンド数は決定されない。

【１３２８】

また、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、大当り遊技状態の態様としてのラウンド数、およびその後の遊技状態（Ａ時短遊技状態）の態様は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「ｚ１」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド数を１０ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、Ｌ＝５０、Ｍ＝５、Ｎ＝２に決定する。また、選択図柄コマンドが「ｚ２」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド数を４ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、Ｌ＝５０、Ｍ＝５、Ｎ＝１に決定する。また、選択図柄コマンドが「ｚ３」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド数を４ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットしないことを決定する。また、選択図柄コマンドが「ｚ６」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド数を１０ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、Ｌ＝５０、Ｍ＝５、Ｎ＝２に決定する。

【１３２９】

また、特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放り」（例えば、選択図柄コマンドが「ｚ７」）であって、第２のルートを経た大当り遊技状態に制御された場合、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド数を１０ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、Ｌ＝５０、Ｍ＝５、Ｎ＝２に決定する。ただし、特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放り」であったとしても、第２のルートを経た大当り遊技状態に制御されなかった場合には、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技状態を実行しないだけでなく、時短フラグもオンにセットせず、役物開放当りに基づく制御を実行した後、役物開放当り直前の遊技状態に戻す。

【１３３０】

また、例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「ｚ４」の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットしない。すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合、メインＣＰＵ２２０１は、遊技状態を移行させずに、それまでの遊技状態に継続して制御する。

【１３３１】

なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「ｚ４」の場合）、上述したように大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態

の態様のいずれもセットされないため、本来、図９１の当り種類決定テーブルに図示する必要がない。ただし、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれも決定されないことを明示するために、便宜上、図９１に図示したものである。

【１３３２】

また、図９１の時短の終了条件の欄に示される「Ｌ」、「Ｍ」、および「Ｎ」は、いずれも遊技状態にかかわらず同じ条件であるが、これに限られず、遊技状態に応じて異なる条件としてもよい。例えば、終了条件「Ｌ」、「Ｍ」、および「Ｎ」の全部を、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とでそれぞれ異ならせてもよいし、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態でのみ異ならせてもよい。また、終了条件「Ｌ」、「Ｍ」、および「Ｎ」のうちいずれか一の終了条件のみを、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とでそれぞれ異ならせてもよいし、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態でのみ異ならせてもよい。すなわち、終了条件「Ｌ」、「Ｍ」、および「Ｎ」のうち少なくともいずれか一の終了条件を、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とのうち少なくともいずれか一の時短遊技状態において異ならせてもよい。

【１３３３】

［３－３－４．特別図柄の変動パターンテーブル］

図９２は、第３のパチンコ遊技機の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図９２中の「備考」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものである。メインＣＰＵ２２０１は、第１始動口２１２０への遊技球の入賞に基づくときは第１特別図柄の変動パターンを決定し、第２始動口２１４０への遊技球の入賞に基づくときは第２特別図柄の変動パターンを決定する。

【１３３４】

図９２に示されるように、メインＣＰＵ２２０１は、第１始動口２１２０に遊技球が入賞したときは第１特別図柄の変動パターンを決定し、第２始動口２１４０に遊技球が入賞したときは第２特別図柄の変動パターンを決定する。

【１３３５】

図９２に示されるように、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、第１特別図柄の変動パターンを、第１始動口２１２０に遊技球が入賞（通過）したときに抽出された演出選択用乱数値に基づいて決定する。

【１３３６】

また、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、第１特別図柄の変動パターンを、第１始動口２１２０に遊技球が入賞（通過）したときに抽出された演出選択用乱数値に基づいて決定する。

【１３３７】

また、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、第１特別図柄の変動パターンを、時短フラグの値、第１始動口２１２０に遊技球が入賞（通過）したときに抽出されたリーチ判定用乱数値および演出選択用乱数値に基づいて決定する。なお、時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされるため第１始動口２１２０に遊技球が入賞することは殆どないと考えられる。

【１３３８】

また、第２特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、第１特別図柄の変動パターンを、第２始動口２１４０に遊技球が入賞（通過）したときに抽出された演出選択用乱数値に基づいて決定する。

【１３３９】

また、第２特別図柄抽選の結果が「大当り」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、第２特別図柄の変動パターンを、第２始動口２１４０に遊技球が入賞（通過）したときに抽出された演出選択用乱数値に基づいて決定する。

【１３４０】

第２特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放当り」であって且つ時短フラグの値が「１」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、第２特別図柄の変動パターンを、第２始動口２１４０に遊技球が入賞したときに抽出されたリーチ判定用乱数値および演出選択用乱数値に基づいて第２特別図柄の変動パターンを決定する。

【１３４１】

一方、第２特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放当り」であって且つ時短フラグの値が「０」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、第２特別図柄の変動パターンを、変動時間が例えば６０００００ｍｓｅｃと極めて長い長変動演出に決定する。時短フラグの値が「０」である場合、基本的に第２始動口２１４０に遊技球が入賞（通過）することはないが、不測の事態が発生して仮に万一第２始動口２１４０に遊技球が入賞した場合であっても、有利者に与えうる利益を最小限にとどめるようにするためこのようにしたものであるが、このようにすることは必ずしも必須ではない。

【１３４２】

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

【１３４３】

メインＣＰＵ２２０１は、第１始動口２１２０への遊技球の入賞に基づいて抽出した演出選択用乱数値が特定の乱数値である場合、先読みフラグを設定する。メインＣＰＵ２２０１から送信された特別図柄の変動パターンコマンドを受信したサブＣＰＵ２３０１は、先読みフラグが設定されている場合、先読み演出を行う。

【１３４４】

なお、便宜上、図９２の特別図柄の変動パターンテーブルにはあらわれていないが、本実施例では、メインＣＰＵ２２０１は、時短フラグがオフである場合に先読みフラグを設定し、時短フラグがオンであったり確変フラグがオンである場合には先読みフラグを設定しない。

【１３４５】

また、本実施例では、先読み演出を行うか否かをメインＣＰＵ２２０１が決定しているが、これに限られず、サブＣＰＵ２３０１が決定するようにしてもよい。

【１３４６】

なお、メインＣＰＵ２２０１は、時短フラグがオンである場合や確変フラグがオンである場合にも先読みフラグを設定するように（先読み演出が行われるように）してもよい。また、第２特別図柄の変動パターンを決定する際にも、先読みフラグを設定するように（先読み演出が行われるように）してもよい。

【１３４７】

時短フラグがオンである場合、決定される特別図柄の変動パターンは、時短フラグがオフである場合と比べて単位時間あたりの変動回数の期待値が小さい。すなわち、時短フラグがオンである場合の特別図柄の変動時間は、時短フラグがオフである場合の特別図柄の変動時間と比べて短時間となりやすい。

【１３４８】

メインＣＰＵ２２０１は、決定した変動パターン情報をサブＣＰＵ２３０１に送信する。サブＣＰＵ２３０１は、メインＣＰＵ２２０１から送信された変動パターン情報に基づいて、表示装置２００７の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ２０３２から出力される音演出を制御する。

【１３４９】

また、図９２の「備考」の欄に示される時短当り系リーチＡ，Ｂは、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りの可能性がある（大当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。同様に、大当り系リーチＡ，Ｂは、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性がある（時短当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。さらに、共通リーチＡ，Ｂは、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りおよび大当りのいずれについても

可能性があることを示すリーチ演出である。
【１３５０】
　また、第３のパチンコ遊技機では説明を省略するが、第１のパチンコ遊技機と同様に、主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２には普通図柄の当り判定テーブル（図１６参照）、普通図柄判定テーブル（図１７参照）、普通図柄当り種類決定テーブル（図１８参照）、普通図柄の変動パターンテーブル（図１９参照）が記憶されている。そして、メインＣＰＵ２２０１は、普通電動役物２１４６（図８７参照）の開放パターンを第１のパチンコ遊技機と同様に決定し、これに基づいて普通電動役物２１４６の作動態様を制御する。
【１３５１】
［３－４．主制御処理］
　第３のパチンコ遊技機において、主制御回路２２００のメインＣＰＵ２２０１により実行される各種処理（各種モジュール）は、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）中のＳ３９で行われる特別図柄制御処理が異なるものの、その他の処理については同様である。そこで、以下では、特別図柄制御処理について説明し、メインＣＰＵ２２０１により実行されるその他の処理についての説明は省略する。なお、第３のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理において行われる処理には、第１のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理もあるが（例えば、大当り終了処理（図４２、図１０３）等）、以下では、第１のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理も含めて、ステップ番号を代えて改めて説明する。
【１３５２】
［３－４－１．特別図柄制御処理］
　次に、図９３を参照して、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）中のＳ３９で行われる特別図柄制御処理について説明する。図９３は、第３のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【１３５３】
　図９３に示されるように、メインＣＰＵ２２０１は、先ず、Ｓ２００１において、特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２００１の処理を実行した後、処理を、Ｓ２００２に移す。
【１３５４】
　なお、図示しないが、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、Ｓ２００１の処理に先だって、メインＲＡＭ２２０３内の特別図柄の作業領域等のアドレスを所定のレジスタにセットするアドレス設定処理を行う。
【１３５５】
　また、同じく図示しないが、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、第１特別図柄の保留数および第２特別図柄の保留数をチェックする処理も行う。そして、メインＣＰＵ２２０１は、第１特別図柄の保留数および第２特別図柄の保留数のいずれもが一定時間以上にわたって「０」である場合、デモ表示コマンド送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約されたデモ表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路２３００に送信される。そして、デモ表示コマンドをサブ制御回路２３００が受信すると、サブＣＰＵ２３０１はデモ表示演出を行う。なお、第２のパチンコ遊技機は、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示可能なパチンコ遊技機でないため、第１のパチンコ遊技機において説明したような主特別図柄の概念がない。
【１３５６】
　Ｓ２００２において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２００１でロードした特別図柄の制御状態番号が０であるか否か、すなわち特別図柄の可変表示待ち状態であるか否かを判定する。
【１３５７】
　Ｓ２００２において特別図柄の制御番号が０でないと判定された場合（Ｓ２００２がＮ

Ｏ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２００５に移す。
【１３５８】
一方、Ｓ２００２において特別図柄の制御番号が０であると判定された場合（Ｓ２００２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２００３に移す。
【１３５９】
Ｓ２００３において、メインＣＰＵ２２０１は、第２特別図柄が可変表示開始であるか否か、すなわち第２特別図柄の始動情報が保留されているか否かを判定する。
【１３６０】
Ｓ２００３において第２特別図柄が可変表示開始でない、すなわち第２特別図柄の始動情報が保留されていないと判定された場合（Ｓ２００３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２００４に移す。
【１３６１】
Ｓ２００４において、メインＣＰＵ２２０１は、第１特別図柄が可変表示開始であるか否か、すなわち第１特別図柄の始動情報が保留されているか否かを判定する。
【１３６２】
Ｓ２００４において第１特別図柄が可変表示開始でない、すなわち第１特別図柄の始動情報が保留されていないと判定された場合（Ｓ２００４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。
【１３６３】
一方、Ｓ２００４において第１特別図柄が可変表示開始である、すなわち第１特別図柄の始動情報が保留されていると判定された場合（Ｓ２００４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２００５に移す。
【１３６４】
Ｓ２００３に戻って、第２特別図柄が可変表示開始である、すなわち第２特別図柄の始動情報が保留されていると判定された場合（Ｓ２００３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２００５に移す。
【１３６５】
Ｓ２００５において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図９４を参照して後述する。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２００３の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。
【１３６６】
なお、メインＣＰＵ２２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理（Ｓ２００１～Ｓ２００５）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。
【１３６７】
このように、本実施例では、第３のパチンコ遊技機として、第２特別図柄の始動情報が保留されている場合、第１特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理（Ｓ２００５）が実行される優先変動機について説明したが、これに限られない。例えば、第１特別図柄の始動情報が保留されている場合、第２特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理（Ｓ２００５）が実行される優先変動機としてもよいし、第１始動口２１２０または第２始動口２１４０への入賞順に特別図柄管理処理が実行される順次変動機としてもよい。
【１３６８】
［３－４－２．特別図柄管理処理］
次に、図９４を参照して、特別図柄制御処理（図９３参照）中のＳ２００５でメインＣＰＵ２２０１により実行される特別図柄管理処理について説明する。図９４は、第３のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。
【１３６９】
なお、制御状態番号が０の場合（Ｓ２００２がＹＥＳ判定の場合）、特別図柄管理処理は、Ｓ２００３がＹＥＳ判定の場合は第２特別図柄が処理対象であり、Ｓ２００４がＹＥ

Ｓ判定の場合は第１特別図柄が処理対象である。また、制御状態番号が０でない場合（Ｓ２００２がＮＯ判定の場合）、特別図柄管理処理は、実行中の特別図柄が処理対象である。

【１３７０】

また、図９４に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「０」～「７」）は、処理対象となる特別図柄の制御状態番号である。メインＣＰＵ２２０１は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。

【１３７１】

メインＣＰＵ２２０１は、先ず、特別図柄の待ち時間が０であるか否かを判定する（Ｓ２０１１）。

【１３７２】

Ｓ２０１１において特別図柄の待ち時間が０でないと判定された場合（Ｓ２０１１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄管理処理を終了し、処理を、特別図柄制御処理（図９３参照）に戻す。

【１３７３】

一方、Ｓ２０１１において特別図柄の待ち時間が０であると判定された場合（Ｓ２０１１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０１２に移す。

【１３７４】

Ｓ２０１２において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の制御状態番号をロードする。そして、メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０１２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０１３に移す。なお、メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０１２の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、Ｓ２０１３以降の処理を行う。

【１３７５】

Ｓ２０１３において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄可変表示開始処理を行う。このＳ２０１３の処理は、特別図柄の制御状態番号が「０」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図９５を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「０」でない場合には、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０１４に移す。

【１３７６】

Ｓ２０１４において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄可変表示終了処理を行う。このＳ２０１４の処理は、特別図柄の制御状態番号が「１」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図９６を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「１」でない場合には、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０１５に移す。

【１３７７】

Ｓ２０１５において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技判定処理を行う。このＳ２０１５の処理は、特別図柄の制御状態番号が「２」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図９７を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「２」でない場合には、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０１６に移す。

【１３７８】

Ｓ２０１６において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置開放準備処理を行う。このＳ２０１６の処理は、特別図柄の制御状態番号が「３」である場合に行われる処理である。このＶ入賞装置開放準備処理の詳細については、図９９を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「３」でない場合には、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０１７に移す。

【１３７９】

Ｓ２０１７において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置開放制御処理を行う。このＳ２０１７の処理は、特別図柄の制御状態番号が「４」である場合に行われる処理である。このＶ入賞装置開放制御処理の詳細については、図１００を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「４」でない場合には、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０１

８に移す。
【１３８０】
　Ｓ２０１８において、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開放準備処理を行う。このＳ２０１８の処理は、特別図柄の制御状態番号が「５」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図１０１を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「５」でない場合には、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０１９に移す。
【１３８１】
　Ｓ２０１９において、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開放制御処理を行う。このＳ２０１９の処理は、特別図柄の制御状態番号が「６」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図１０２を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「６」でない場合には、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０２０に移す。
【１３８２】
　Ｓ２０２０において、メインＣＰＵ２２０１は、大当り終了処理を行う。このＳ２０２０の処理は、特別図柄の制御状態番号が「７」である場合に行われる処理である。この大当り終了処理の詳細については、図１０３を参照して後述する。
【１３８３】
　メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０１３～Ｓ２０２０の処理を終了後、特別図柄管理処理を終了し、処理を、特別図柄制御処理（図９３参照）に戻す。この場合、特別図柄管理処理が呼び出された処理に戻す。
【１３８４】
［３－４－３．特別図柄可変表示開始処理］
　次に、図９５を参照して、特別図柄管理処理（図９４参照）中のＳ２０１３でメインＣＰＵ２２０１により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図９５は、第３のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【１３８５】
　なお、特別図柄可変表示開始処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ２０１３で呼び出された処理である場合、第１特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄可変表示開始処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ２０１３で呼び出された処理である場合、第２特別図柄が処理対象となる。
【１３８６】
　図９５に示されるように、メインＣＰＵ２２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「０」であるか否かを判定する（Ｓ２０２１）。
【１３８７】
　Ｓ２０２１において特別図柄の制御状態番号が「０」でないと判定された場合（Ｓ２０２１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄可変表示開始処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。
【１３８８】
　一方、Ｓ２０２１において特別図柄の制御状態番号が「０」であると判定された場合（Ｓ２０２１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０２２に移す。
【１３８９】
　Ｓ２０２２において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の始動情報のシフト処理を行う。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０２２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０２３に移す。
【１３９０】
　Ｓ２０２３において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の当り判定処理を行う。この処理では、特別図柄の当り判定テーブル（図８９参照）を参照し、特別図柄当り判定用乱数値を用いて特別図柄の当り判定が行われる。本実施例では、第１特別図柄が処理対象で

あれば、時短当り、大当り、およびハズレのうちいずれであるかが判定される。また、第２特別図柄が処理対象であれば、時短当り、大当り、および役物開放当りのうちいずれであるかが判定される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０２３の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０２４に移す。

【１３９１】

Ｓ２０２４において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理（Ｓ２０２３）の結果（例えば、時短当り、大当り、役物開放当りまたはハズレ）に対応する特別図柄の停止図柄を判定乃至決定する処理である。この処理では、特別図柄判定テーブル（図９０参照）を参照し、特別図柄の図柄乱数値を用いて、上述の「選択図柄コマンド」や「図柄指定コマンド」が判定される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０２４の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０２５に移す。

【１３９２】

Ｓ２０２５において、メインＣＰＵ２２０１は、大当り種類決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理の結果が当り（時短当り、大当り、役物開放当り）である場合に、当りの種類を判定乃至決定する処理である。この処理では、当り種類決定テーブル（図９１参照）を参照し、特別図柄決定処理（Ｓ２０２４）で判定された「選択図柄コマンド」に応じて当りの種類が決定される。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が例えば役物開放当りである場合に決定される当りの種類は、役物開放当りに基づいて開放されたＶ入賞口２１５５に遊技球が通過したことによって大当り遊技制御処理が実行された場合の大当りの種類である。また、本実施例では、時短当り、大当り、および役物開放当りの種類をいずれも複数種類としているが、時短当り、大当り、または／および役物開放当りの種類は１つであってもよい。さらには、時短当り、大当り、または／および役物開放当りの種類を複数種類とすることに代えてまたは加えて、ハズレの種類を複数設けるようにしてもよい。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０２５の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０２６に移す。

【１３９３】

Ｓ２０２６において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理は、特別図柄の変動パターンを判定乃至決定する処理である。この処理では、特別図柄の変動パターンテーブル（図９２参照）を参照し、例えば、特別図柄の種類、特別図柄の当り判定処理（Ｓ２０２３）の結果、時短フラグの値、リーチ判定用乱数値または／および演出選択用乱数値等に応じて、特別図柄の変動パターンが決定される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０２６の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０２７に移す。

【１３９４】

Ｓ２０２７において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の可変表示時間設定処理を行う。この処理では、変動パターンテーブル（図９２参照）を参照し、特別図柄の変動パターン決定処理（Ｓ２０２６）で決定された変動パターンに対応する変動時間が、特別図柄の変動時間として決定される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０２７の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０２８に移す。

【１３９５】

Ｓ２０２８において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の制御状態番号に「１」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「１」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理（図９４のＳ２０１４参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０２８の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０２９に移す。

【１３９６】

Ｓ２０２９において、メインＣＰＵ２２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メインＲＡＭ２２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータ（例えば、確変残回数や時短残回数等）の更新処理等が行われる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０２９の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０３０に移す。

【１３９７】

Ｓ２０３０において、メインＣＰＵ２２０１は、遊技状態管理処理を行う。この処理では、主に、遊技状態の管理に関する各種フラグ（例えば、確変フラグや時短フラグ等）の更新処理を行う。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０３０の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０３１に移す。

【１３９８】

Ｓ２０３１において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出開始コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路２３００に送信される。

【１３９９】

なお、メインＣＰＵ２２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄可変表示開始処理（とくに、遊技状態管理処理（Ｓ２０３０）、特別図柄演出開始コマンド送信予約処理（Ｓ２０３１））を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【１４００】

［３－４－４．特別図柄可変表示終了処理］

次に、図９６を参照して、特別図柄管理処理（図９４参照）中のＳ２０１４でメインＣＰＵ２２０１により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図９６は、第３のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【１４０１】

なお、特別図柄可変表示終了処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ２０１４で呼び出された場合、第１特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄可変表示終了処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ２０１４で呼び出された処理である場合、第２特別図柄が処理対象となる。

【１４０２】

メインＣＰＵ２２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「１」であるか否かを判定する（Ｓ２０４１）。

【１４０３】

Ｓ２０４１において特別図柄の制御状態番号が「１」でないと判定された場合（Ｓ２０４１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。

【１４０４】

一方、Ｓ２０４１において特別図柄の制御状態番号が「１」であると判定された場合（Ｓ２０４１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０４２に移す。

【１４０５】

Ｓ２０４２において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図９４のＳ２０１５参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０４２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０４３に移す。

【１４０６】

Ｓ２０４３において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄の可変表示を停止させる処理も行われる。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路２３００に送信される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０４３の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０４４に移す。

【１４０７】

Ｓ２０４４において、メインＣＰＵ２２０１は、図柄確定数カウンタの値を１加算する。第１のパチンコ遊技機および第２のパチンコ遊技機の説明において上述したように、図

柄確定数カウンタは、特別図柄の確定回数（特別図柄ゲームの実行回数）を計数するためのカウンタであるが、例えば、確変残回数や時短残回数等の特定状態下で行われた特別図柄ゲームのゲーム数を管理してもよい。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０４４の処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。

【１４０８】

［３－４－５．特別図柄遊技判定処理］

次に、図９７を参照して、特別図柄管理処理（図９４参照）中のＳ２０１５でメインＣＰＵ２２０１により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図９７は、第３のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【１４０９】

なお、この特別図柄遊技判定処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ２０１５で呼び出された処理である場合、第１特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄遊技判定処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ２０１５で呼び出された場合、第２特別図柄が処理対象となる。

【１４１０】

メインＣＰＵ２２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「２」であるか否かを判定する（Ｓ２０５１）。

【１４１１】

Ｓ２０５１において特別図柄の制御状態番号が「２」でないと判定された場合（Ｓ２０５１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。

【１４１２】

一方、Ｓ２０５１において特別図柄の制御状態番号が「２」であると判定された場合（Ｓ２０５１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０５２に移す。

【１４１３】

Ｓ２０５２において、メインＣＰＵ２２０１は、大当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【１４１４】

Ｓ２０５２において、大当りでないすなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様でないと判定された場合（Ｓ２０５２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０６０に移す。一方、Ｓ２０５２において、大当りであるすなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様であると判定された場合（Ｓ２０５２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０５３に移す。なお、特別図柄が役物開放当りを示す停止表示態様である場合、および、特別図柄がハズレを示す停止表示態様である場合、Ｓ２０５２においてＮＯ判定される。

【１４１５】

Ｓ２０５３において、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技制御処理の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板２１８４を介してホールコンピュータ２１８６（いずれも図８８参照）に出力される信号（例えば、大当り信号等）の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄の当り信号である。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０５３の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０５４に移す。

【１４１６】

また、Ｓ２０５３の大当り遊技制御の開始設定処理において、メインＣＰＵ２２０１は、時短フラグや時短カウンタ等、各種フラグや各種カウンタをクリアする処理も行う。

【１４１７】

Ｓ２０５４において、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド表示ＬＥＤデータをセットする処理を行う。その後、メインＣＰＵ２２０１は、例えば、大入賞口２１３１の開放回数の上限値をセットする処理（Ｓ２０５５）、外部端子板２１８４への大当り信号セット処

理（Ｓ２０５６）、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理（Ｓ２０５７）、遊技状態指定パラメータ設定処理（Ｓ２０５８）、および、大当り開始表示コマンドの送信予約処理（Ｓ２０５９）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理（Ｓ２０５７）を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図９４のＳ２０１８参照）が行われることとなる。その後、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。

【１４１８】

Ｓ２０６０において、メインＣＰＵ２２０１は、役物開放当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が役物開放当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【１４１９】

Ｓ２０６０において、役物開放当りでないすなわち停止した特別図柄がハズレを示す停止表示態様であると判定された場合（Ｓ２０６０がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０６１に移す。一方、Ｓ２０６０において、役物開放当りであるすなわち停止した特別図柄が役物開放当りを示す停止表示態様であると判定された場合（Ｓ２０６０がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０６１に移す。

【１４２０】

Ｓ２０６１において、メインＣＰＵ２２０１は、役物開放当り遊技制御の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板２１８４を介してホールコンピュータ２１８６（いずれも図８８参照）に出力される信号（例えば、役物開放当り信号等）の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄にかかわる信号である。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０６１の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０６２に移す。

【１４２１】

Ｓ２０６２において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置２１５０の開放回数の上限値をセットする処理を行う。本実施例では、この処理でセットされるＶ入賞装置２１５０の開放回数の上限値は例えば１回である。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０６２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０６３に移す。

【１４２２】

Ｓ２０６２において、メインＣＰＵ２２０１は、外部端子板２１８４への役物開放当り信号セット処理（Ｓ２０６３）、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理（Ｓ２０６４）、遊技状態指定パラメータ設定処理（Ｓ２０６５）、および、役物開放当り開始表示コマンドの送信予約処理（Ｓ２０６６）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理（Ｓ２０６４）を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、Ｖ入賞装置開放準備処理（図９４のＳ２０１６参照）が行われることとなる。その後、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。

【１４２３】

Ｓ２０６７において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図９８を参照して後述する。なお、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。

【１４２４】

なお、メインＣＰＵ２２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄遊技判定処理（Ｓ２０５１～Ｓ２０６７）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【１４２５】

［３－４－６．特別図柄遊技終了処理］

次に、図９８を参照して、特別図柄遊技判定処理（図９７参照）中のＳ２０６７でメインＣＰＵ２２０１により実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図９８は、第３のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【１４２６】
メインＣＰＵ２２０１は、先ず、時短管理処理を行う（Ｓ２０７１）。１種２種混合機と称される第３のパチンコ遊技機では高確遊技状態に制御されないため、第３のパチンコ遊技機において実行される時短管理処理は、第１のパチンコ遊技機において図３２～図３９を参照して説明した処理と異なる点がある。具体的には、第１のパチンコ遊技機では、確変フラグがオンにセットされるとき、および天井カウンタが天井値に到達したときに、天井カウント禁止フラグをオンにセットする旨を説明したが、第３のパチンコ遊技機では、高確遊技状態に制御されない。そのため、確変フラグがオンにセットされるとき、および天井カウンタが天井値に到達したときに、天井カウント禁止フラグをオンにセットに代えて、天井カウンタが天井値に到達したときにのみオンにセットする点で異なる。また、第１のパチンコ遊技機では、時短移行判定処理（図３７参照）、時短移行判定処理（図３７参照）、および、時短移行処理（図３８参照）において、確変フラグの状態（オンであるかオンであるか）かを判定した上で（Ｓ１９１、Ｓ２０２、Ｓ２１１参照）、それぞれ、Ｓ１９２、Ｓ２０３、Ｓ２１２以降の処理を行っているが、第３のパチンコ遊技機では、上述したとおり高確遊技状態に制御されないため、確変フラグの状態を確認せずにＳ１９２、Ｓ２０３、Ｓ２１２以降の処理を行う点で異なる。時短管理処理におけるその他の処理については、第１のパチンコ遊技機において図３２～図３９を参照して説明した処理と同様である。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０７１の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０７２に移す。

【１４２７】
Ｓ２０７２において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の制御状態番号に「０」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「０」にセットする処理を行うことにより今回の特別図柄遊技が終了し、特別図柄可変表示開始処理すなわち次回の特別図柄遊技を実行することが可能となる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０７２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０７３に移す。

【１４２８】
Ｓ２０７３において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理（Ｓ２０７４）を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路２３００に送信される。そして、Ｓ２０７４の処理後、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技終了処理を終了し、処理を、特別図柄遊技判定処理（図９７参照）に戻す。

【１４２９】
［３－４－７．Ｖ入賞装置開放準備処理］
次に、図９９を参照して、特別図柄管理処理（図９４参照）中のＳ２０１６でメインＣＰＵ２２０１により実行されるＶ入賞装置開放準備処理について説明する。図９９は、第３のパチンコ遊技機におけるＶ入賞装置開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【１４３０】
メインＣＰＵ２２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「３」であるか否かを判定する（Ｓ２０８１）。

【１４３１】
Ｓ２０８１において特別図柄の制御状態番号が「３」でないと判定された場合（Ｓ２０８１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。

【１４３２】
一方、Ｓ２０８１において特別図柄の制御状態番号が「３」であると判定された場合（Ｓ２０８１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０８２に移す。

【１４３３】
Ｓ２０８２において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置２１５０の開放パターン（

すなわち、Ｖアタッカー２１５２の作動パターン）として、例えば、最大開放時間および最大開放回数等をセットする。本実施例では、最大１８００ｍｓｅｃの開放を１回だけ行う開放パターンにセットされるが、開放パターンはこれに限られず、例えば、１回あたり最大９００ｍｓｅｃの開放を最大２回行うようにしてもよいし、１回目を例えば最大６００ｍｓｅｃ開放し、２回目を例えば最大１２００ｍｓｅｃ開放するようにしてもよい。さらには、１回の役物開放当りにつきトータルで規定時間（例えば１８００ｍｓｅｃ）を超えない範囲で複数の開放パターンを設け、これら複数の開放パターンのうち、例えば特別図柄の図柄乱数値に基づいていずれか一の開放パターンにセットされるようにしてもよい。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０８２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０８３に移す。

【１４３４】

Ｓ２０８３において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置開閉制御処理を行う。この処理では、Ｖ入賞口２１５５の開閉制御データの生成処理が行われる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０８３の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０８４に移す。

【１４３５】

Ｓ２０８４において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする処理（Ｓ２０８４）を行うことにより、このＶ入賞装置開放準備処理の終了後に、Ｖ入賞装置開放制御処理（図９４のＳ２０１７参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０８４の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０８５に移す。

【１４３６】

Ｓ２０８５において、メインＣＰＵ２２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０８５の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０８６に移す。

【１４３７】

Ｓ２０８６において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたＶ入賞装置開放中表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路２３００に送信される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０８６の処理を実行した後、Ｖ入賞装置開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。

【１４３８】

［３－４－８．Ｖ入賞装置開放制御処理］

次に、図１００を参照して、特別図柄管理処理（図９４参照）中のＳ２０１７でメインＣＰＵ２２０１により実行されるＶ入賞装置開放制御処理について説明する。図１００は、第３のパチンコ遊技機におけるＶ入賞装置開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【１４３９】

メインＣＰＵ２２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「４」であるか否かを判定する（Ｓ２０９１）。

【１４４０】

Ｓ２０９１において特別図柄の制御状態番号が「４」でないと判定された場合（Ｓ２０９１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。

【１４４１】

一方、Ｓ２０９１において特別図柄の制御状態番号が「４」であると判定された場合（Ｓ２０９１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０９２に移す。

【１４４２】

Ｓ２０９２において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖアタッカー２１５２の作動により開閉入賞口２１５１が開放されたときにＶ入賞装置２１５０の内部に進入した遊技球の個数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、Ｖ入賞装置２１５０の内部に進

入した遊技球の入賞個数を計数するＶアタッカーカウントスイッチ２１５３（図８８参照）により計数された値が最大入賞個数の値であるか否かが判定される。なお、Ｖアタッカーカウントスイッチ２１５３により計数されたＶアタッカー入賞カウンタの値は、メインＲＡＭ２２０３内の所定領域に格納される。

【１４４３】

Ｓ２０９２において、Ｖ入賞装置２１５０に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数でないと判定された場合（Ｓ２０９２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０９３に移す。

【１４４４】

一方、Ｓ２０９２において、Ｖ入賞装置２１５０に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であると判定された場合（Ｓ２０９２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０９４に移す。

【１４４５】

Ｓ２０９３において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置２１５０の最大開放時間（すなわち開閉入賞口２１５１の最大開放時間）が経過したか否かを判定する。この処理では、Ｓ２０８２の処理（図９９参照）でセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

【１４４６】

Ｓ２０９３においてＶ入賞装置２１５０の最大開放時間が経過していないと判定された場合（Ｓ２０９３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。

【１４４７】

一方、Ｓ２０９３においてＶ入賞装置２１５０の最大開放時間が経過していると判定された場合（Ｓ２０９３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０９４に移す。

【１４４８】

Ｓ２０９４において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置２１５０（すなわち開閉入賞口２１５１）の閉鎖処理を行う。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０９４の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０９５に移す。

【１４４９】

Ｓ２０９５において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞検出があるか否かを判定する。この処理では、規定時間内に、Ｖ入賞口２１５５への遊技球の通過があったか否か（すなわち、Ｖ入賞口スイッチ２１５６による検出があったか否か）を判定する。なお、上記の規定時間はＶ入賞装置２１５０の内部への遊技球の進入にかかわる時間であればよく、例えば、Ｖアタッカー２１５２の作動が開始してから規定時間内、係止部材２１５９による遊技球の係止が解除されてから規定時間内等を、上記の規定時間とすることができる。

【１４５０】

Ｓ２０９５においてＶ入賞検出があったと判定された場合（Ｓ２０９５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０９６に移す。

【１４５１】

Ｓ２０９６において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ当り遊技制御の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板２１８４を介してホールコンピュータ２１８６（いずれも図８８参照）に出力される信号（例えば、Ｖ当り信号等）の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄の当り信号である。ところで、Ｖ当り遊技制御が実行されると、当り種類決定テーブル（図９１参照）に示されるように例えば１５ラウンドのラウンド遊技が実行されるため、遊技者は、大当り遊技制御処理が実行された場合と同様に多量の賞球を獲得しうる。本実施例では、説明の便宜上、Ｖ当り遊技制御と大当り遊技制御処理とを区別して称呼しているが、Ｖ当り遊技制御を大当り遊技制御処理と称呼することもできる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０９６の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０９７に移す。

【１４５２】
　また、Ｓ２０９６のＶ当り遊技制御の開始設定処理において、メインＣＰＵ２２０１は、時短フラグや時短カウンタ等、各種フラグや各種カウンタをクリアする処理も行う。
【１４５３】
　Ｓ２０９７において、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンドカウンタ値に１を加算する処理を行う。この処理を行うことにより、役物開放当りに基づいて最初に実行されたＶ入賞装置２１５０の開放（すなわちＶアタッカー２１５２の作動）が、１ラウンド目のラウンド遊技として処理される。すなわち、Ｖ入賞検出があったと判定された（Ｓ２０９５がＹＥＳ判定された）ことによって実行されるＶ当り遊技制御は、２ラウンド目のラウンド遊技から開始されることとなる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０９７の処理を実行した後、処理を、Ｓ２０９８に移す。
【１４５４】
　Ｓ２０９８において、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド表示ＬＥＤデータをセットする処理を行う。その後、メインＣＰＵ２２０１は、例えば、Ｖ入賞装置２１５０の開放回数（すなわち。Ｖアタッカー２１５２の作動回数）の上限値をセットする処理（Ｓ２０９９）、外部端子板２１８４へのＶ当り信号セット処理（Ｓ２１００）、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理（Ｓ２１０１）、遊技状態指定パラメータ設定処理（Ｓ２１０２）、および、Ｖ当り開始表示コマンドの送信予約処理（Ｓ２１０３）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理（Ｓ２１０１）を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図９４のＳ２０１８参照）が行われることとなる。その後、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。
【１４５５】
　Ｓ２０９５に戻って、このＳ２０９５においてＶ入賞検出がなかったと判定された場合（Ｓ２０９５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２１０４に移す。
【１４５６】
　Ｓ２１０４において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図９８を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１０４の処理を実行した後、Ｖ入賞装置開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。
【１４５７】
［３－４－９．大入賞口開放準備処理］
　次に、図１０１を参照して、特別図柄管理処理（図９４参照）中のＳ２０１８でメインＣＰＵ２２０１により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図１０１は、第３のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。
【１４５８】
　メインＣＰＵ２２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「５」であるか否かを判定する（Ｓ２１１１）。
【１４５９】
　Ｓ２１１１において特別図柄の制御状態番号が「５」でないと判定された場合（Ｓ２１１１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。
【１４６０】
　一方、Ｓ２１１１において特別図柄の制御状態番号が「５」であると判定された場合（Ｓ２１１１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２１１２に移す。
【１４６１】
　Ｓ２１１２において、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンドカウンタ値をロードする。ラウンドカウンタは、大当り遊技状態において実行されるラウンド遊技の実行回数を計数するカウンタである。なお、ラウンドカウンタの計数値（ラウンドカウンタ値）は、メインＲＡＭ２２０３内の所定領域に格納される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１１２の処理

を実行した後、処理を、Ｓ２１１３に移す。
【１４６２】
Ｓ２１１３において、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口の開放回数が上限値であるか否かを判定する。この処理では、大当り遊技状態において実行されたラウンド遊技の実行回数が上限値であるか否かが判定される。
【１４６３】
Ｓ２１１３において大入賞口の開放回数が上限値であると判定された場合（Ｓ２１１３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２１１４に移す。
【１４６４】
Ｓ２１１４において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の制御状態番号を「７」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「７」にセットする処理（Ｓ２１１４）を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大当り終了処理（図９４のＳ２０２０参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１１４の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１１５に移す。
【１４６５】
Ｓ２１１５において、メインＣＰＵ２２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインＣＰＵ２２０１は、大当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う（Ｓ２１１６）。なお、この処理で送信予約された大当り終了表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路２３００に送信される。そして、Ｓ２１１６の処理後、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。
【１４６６】
Ｓ２１１３に戻って、大入賞口の開放回数が上限値でないと判定された場合（Ｓ２１１３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２１１７に移す。
【１４６７】
Ｓ２１１７において、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンドカウンタ値に１を加算する処理を行う。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１１７の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１１８に移す。
【１４６８】
Ｓ２１１８において、メインＣＰＵ２２０１は、開放する大入賞口の選択処理を行う。この処理では、特別図柄の当り判定処理（図９５のＳ２０２３参照）の結果が大当りであって、大当りを示す停止表示態様が導出された（図９７のＳ２０５２がＹＥＳ判定された）ことによって開始された大当り遊技制御処理である場合、開放する大入賞口として大入賞口２１３１が選択される。一方、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りであって、役物開放りを示す停止表示態様が導出され（図９７のＳ２０６０がＹＥＳ判定され）、さらにＶ入賞検出された（図１００のＳ２０９５がＹＥＳ判定された）ことによって開始されたＶ当り遊技制御である場合、開放する大入賞口としてＶ入賞装置２１５０（すなわち開閉入賞口２１５１）が選択される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１１８の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１１９に移す。
【１４６９】
Ｓ２１１９において、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口関連各種設定処理を行う。この処理では、例えば、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０の開放回数、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０の最大開放時間、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０への最大入賞個数、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０への入賞時の賞球数等がセットされる。大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０の開放回数はラウンド数が相当する。なお、１ラウンドにおいて大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０が複数回開放されるものを排除する趣旨ではない。ただしこの場合は、ラウンド数を管理する制御と、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０の開閉回数を管理する制御とを、別の処理として行うことが好ましい。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１１９の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１２０に移す。

【１４７０】
なお、上記の「大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０」は、大入賞口２１３１およびＶ入賞装置２１５０のうち、開放する大入賞口としてＳ２１１８で選択された大入賞口が相当する。以下の処理においても同様である。
【１４７１】
Ｓ２１２０において、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開閉制御処理を行う。この処理では、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０の開閉制御データの生成処理が行われる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１２０の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１２１に移す。
【１４７２】
Ｓ２１２１において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の制御状態番号を「６」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「６」にセットする処理（Ｓ２１２１）を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理（図９４のＳ２０１９参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１２１の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１２２に移す。
【１４７３】
Ｓ２１２２において、メインＣＰＵ２２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１２２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１２３に移す。
【１４７４】
Ｓ２１２３において、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路２３００に送信される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１２３の処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。
【１４７５】
［３－４－１０．大入賞口開放制御処理］
次に、図１０２を参照して、特別図柄管理処理（図９４参照）中のＳ２０１９でメインＣＰＵ２２０１により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図１０２は、第３のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。
【１４７６】
メインＣＰＵ２２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「６」であるか否かを判定する（Ｓ２１３１）。
【１４７７】
Ｓ２１３１において特別図柄の制御状態番号が「６」でないと判定された場合（Ｓ２１３１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。
【１４７８】
一方、Ｓ２１３１において特別図柄の制御状態番号が「６」であると判定された場合（Ｓ２１３１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２１３２に移す。
【１４７９】
Ｓ２１３２において、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、大入賞口２１３１への遊技球の入賞個数を計数する大入賞口カウントスイッチ２１３２（図８８参照）またはＶ入賞装置２１５０の内部への遊技球の進入個数を計数するＶアタッカーカウントスイッチ２１５３（図８８参照）により計数された値が最大入賞個数の値であるか否かが判定される。なお、大入賞口カウントスイッチ２１３２またはＶアタッカーカウントスイッチ２１５３により計数されたＶアタッカー入賞カウンタの値は、メインＲＡＭ２２０３内の所定領域に格納される。
【１４８０】

Ｓ２１３２において、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数でないと判定された場合（Ｓ２１３２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２１３３に移す。

【１４８１】

一方、Ｓ２１３２において、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であると判定された場合（Ｓ２１３２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２１３４に移す。

【１４８２】

Ｓ２１３３において、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、大入賞口関連各種設定処理（図１０１のＳ２１１９参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

【１４８３】

Ｓ２１３３において大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０の最大開放時間が経過していないと判定された場合（Ｓ２１３３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。

【１４８４】

一方、Ｓ２１３３において大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０の最大開放時間が経過していると判定された場合（Ｓ２１３３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２１３４に移す。

【１４８５】

Ｓ２１３４において、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０の閉鎖処理を行う。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１３４の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１３５に移す。

【１４８６】

Ｓ２１３５において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理（Ｓ２１３５）を行うことにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理（図９４のＳ２０１８参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１３５の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１３６に移す。

【１４８７】

Ｓ２１３６において、メインＣＰＵ２２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１３６の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１３７に移す。

【１４８８】

Ｓ２１３７において、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路２３００に送信される。そして、Ｓ２１３７の処理後、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。

【１４８９】

［３－４－１１．大当り終了処理］

次に、図１０３を参照して、特別図柄管理処理（図９４参照）中のＳ２０２０でメインＣＰＵ２２０１により実行される大当り終了処理について説明する。図１０３は、第３のパチンコ遊技機における大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

【１４９０】

メインＣＰＵ２２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「７」であるか否かを判定する（Ｓ２１４１）。

【１４９１】

Ｓ２１４１において特別図柄の制御状態番号が「７」でないと判定された場合（Ｓ２１

４１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、大当り終了処理を終了するとともに特別図柄管理処理（図９４参照）も終了し、処理を、特別図柄制御処理（図９３参照）に戻す。この場合、大当り終了処理が呼び出された処理に戻す。

【１４９２】

Ｓ２１４１において特別図柄の制御状態番号が「７」であると判定された場合（Ｓ２１４１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２１４２に移す。

【１４９３】

Ｓ２１４２において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技終了設定処理を行う。この処理では、各種フラグ（例えば、確変フラグ、時短フラグ等）のセットや、各種カウンタ（例えば、確変カウンタ、時短カウンタ、図柄確定数カウンタ、ラウンドカウンタ、大入賞口入賞カウンタ等）の値をセットまたはリセットする処理が行われる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１４２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１４３に移す。

【１４９４】

Ｓ２１４３において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図９８を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。ただし、図９８の特別図柄遊技終了処理では、説明の便宜上、時短管理処理（Ｓ２０７１）が行われるように示されているが、この時短管理処理（Ｓ２０７１）は、厳密に言えば、役物開放当りである場合（図９７のＳ２０６０がＹＥＳ判定の場合）は実行されるが、大当りである場合（図９７のＳ２０５２がＹＥＳ判定された場合）は実行されずに処理がスキップされる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１４３の処理を実行した後、大当り終了処理を終了するとともに特別図柄管理処理（図９４参照）も終了し、処理を、特別図柄制御処理（図９３参照）に戻す。この場合、上述したとおり、大当り終了処理が呼び出された処理に戻す。

【１４９５】

なお、メインＣＰＵ２２０１は、割込禁止区間を設定し、上述の大当り終了処理を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【１４９６】

［４．第４のパチンコ遊技機］

次に、第４のパチンコ遊技機の一例について、以下に説明する。この第４のパチンコ遊技機は、小当りラッシュを搭載した遊技機であり、第２のパチンコ遊技機と同様、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示可能なパチンコ遊技機である。ただし、第４のパチンコ遊技機は、規定回数（例えば１２０回）にわたって高確遊技状態に制御されると、大当り遊技状態に制御されていなくとも通常遊技状態に移行する所謂ＳＴ機と呼ばれるものである。

【１４９７】

以下、第４のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第２のパチンコ遊技機と共通する点については極力説明を省略するものとする。したがって、この第４のパチンコ遊技機の説明において言及していない点については、第２のパチンコ遊技機と同様である。

【１４９８】

また、第２のパチンコ遊技機の説明で用いた図面を参照して説明する構成については、第２のパチンコ遊技機と同じ符号およびステップ番号を用いて説明する。ただし、第４のパチンコ遊技機の説明において新たに採用された図面を参照して説明する構成については、第２のパチンコ遊技機と機能等が共通する構成であったとしても、第２のパチンコ遊技機と異なる符号およびステップ番号を用いて説明するものとする。

【１４９９】

［４－１．遊技盤ユニットの構成］

図１０８は、第４のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット４０１０の外観を示す正面図の一例である。図１０９は、第４のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。なお、図１０８および図１０９では、図６９および図７０を参照して説明した第２のパチンコ遊技機と共通する構成については、説明のみならず符号の図示についても省略するものとする。

【１５００】
図１０８に示されるように、第１始動口４１２０は、第２のパチンコ遊技機と異なり、第１始動口４１２０Ａおよび第１始動口４１２０Ｂを有する。
【１５０１】
第４のパチンコ遊技機は、第１始動口４１２０Ａへの遊技球の通過を検出する第１始動口スイッチ４１２１Ａ（図１０９参照）と、第１始動口４１２０Ｂへの遊技球の通過を検出する第１始動口スイッチ４１２１Ｂ（図１０９参照）とを有する。
【１５０２】
第１始動口４１２０Ａを遊技球が通過すると、例えば３個の遊技球が払い出される。第１始動口４１２０Ｂを遊技球が通過すると、例えば１個の遊技球が払い出される。
【１５０３】
第１始動口４１２０Ａは、表示装置４００７の表示領域の下方に配置されており、左打された遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。
【１５０４】
第１始動口４１２０Ｂは、例えば第１始動口４１２０Ａの下方に配置されており、左打された遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。
【１５０５】
なお、第４のパチンコ遊技機において、普通電動役物４１４６は、例えば第１始動口４１２０Ａの下方に配置されている。普通電動役物４１４６は、所謂電チューと呼ばれる可動部材４１４７が作動することにより、第１始動口４１２０Ｂへの遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、第１始動口４１２０Ｂへの遊技球の入賞が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成されている。第４のパチンコ遊技機における普通電動役物４１４６は、配置位置が第１始動口４１２０Ａの下方である点、および状態移行により入賞の容易さを変更する対象の入賞口が第１始動口４１２０Ｂである点において第２のパチンコ遊技機と異なるが、その他の構成および機能は第２のパチンコ遊技機と同様であるため、ここでの説明は省略する。なお、図１０８において、可動部材４１４７の開放状態を一点鎖線で示し、可動部材４１４７の閉鎖状態を実線で示している。
【１５０６】
通過ゲートユニット４１２５が有する通過ゲート４１２６は、右側領域４１０７には配置されておらず、左打ちされた遊技球が通過できるように、左側領域４１０６に配置されている。
【１５０７】
なお、通過ゲート４１２６を、第２のパチンコ遊技機と同様に役物連続作動装置を作動させるための契機となるように機能させてもよいが、通過ゲート４１２６とは別に、役物連続作動装置を作動させるための契機となるゲートを右側領域４１０７に配置してもよい。
【１５０８】
特別電動役物ユニット４１３０は、普通電動役物４１４６の下方に配置されており、左打ちおよび右打ちのいずれが行われた場合であっても遊技球の入賞が可能となっている。特別電動役物ユニット４１３０は、大当り用大入賞口４１３１と、前後方向に開閉作動できる開閉部材４１３４とを有しており、開閉部材４１３４が作動して大当り用大入賞口４１３１が開放されると、右打ちされた遊技球が大当り用大入賞口４１３１に入賞可能となる。
【１５０９】
右側領域４１０７には、右打ちされた遊技球の流下経路として、例えば上下に２つの流下経路４１０７ａ，４１０７ｂが形成されている。本実施例では、右打ちされた遊技球のうち、概ね３分の１の確率で上方の流下経路４１０７ａに振り分けられ、概ね３分の２の確率で下方の流下経路４１０７ｂに振り分けられるように構成されている。
【１５１０】

第２始動口４１４０は、上方の流下経路４１０７ａに振り分けられた遊技球が入賞可能に配置されており、上方の流下経路４１０７ａを流下する遊技球の殆どが入賞可能となっている。第２始動口４１４０への遊技球の通過は、第２始動口スイッチ４１４１（図１０９参照）により検出される。なお、上方の流下経路４１０７ａを流下する遊技球の殆どが第２始動口４１４０に入賞するように構成することは必須ではない。

【１５１１】

小当りユニット４１５０は、第２のパチンコ遊技機と同様に、右側領域４１０７に、小当り用大入賞口４１５１が配置されている。この小当り用大入賞口４１５１は、下方の流下経路４１０７ｂに振り分けられた遊技球が入賞可能に配置されており、第２のパチンコ遊技機と同様に、例えば、小当り用シャッタ４１５３が前後方向に作動することによって、入賞の容易さが変更可能に構成されている。なお、小当り用大入賞口４１５１への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は、例えば１０個であるが、これに限られない。

【１５１２】

なお、本実施例では、大当り用大入賞口４１３１と小当り用大入賞口４１５１とをそれぞれ別に設けているが、これに限られず、大当り遊技制御処理の実行時に開放される大入賞口と、小当り遊技制御処理の実行時に開放される大入賞口とを、同じ大入賞口としてもよい。

【１５１３】

また、図１０９に示されるように、第４のパチンコ遊技機は、第２のパチンコ遊技機と同様、遊技の制御を行う主制御回路４２００、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路４３００等を備える。

【１５１４】

［４－２．特別図柄の当り判定テーブル］

図１１０は、第４のパチンコ遊技機が備える主制御回路４２００のメインＲＯＭ４２０２に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルの一例である。なお、第４のパチンコ遊技機では、第１始動口４１２０Ａ，４１２０Ｂに入賞したことに基づいて取得される各種乱数を、第１特別図柄の可変表示が開始されるまでの間（すなわち第１特別図柄の当り判定処理に供されるまでの間）、所定数（例えば最大４個）まで保留することができる。同様に、第２始動口４１４０に入賞したことに基づいて取得される各種乱数を、第２特別図柄の可変表示が開始されるまでの間（すなわち第２特別図柄の当り判定処理に供されるまでの間）、所定数（例えば最大４個）まで保留することができる。

【１５１５】

特別図柄の当り判定テーブルは、特別図柄の当り判定処理において参照されるテーブル、すなわち、第１始動口４１２０Ａ，４１２０Ｂまたは第２始動口４１４０に遊技球が入賞した際に取得される特別図柄当り判定用乱数値に基づいて、「時短当り」、「小当り」、「大当り」または「ハズレ」を抽選により決定する際に参照されるテーブルである。なお、本実施例では、第１特別図柄の当り判定処理における抽選対象は「時短当り」、「大当り」、および「ハズレ」であり、「小当り」は抽選対象に含まれていない。これに対し、第２特別図柄の当り判定処理における抽選対象は「小当り」、「大当り」、および「ハズレ」である。ただし、第１特別図柄の当り判定処理における抽選対象に「小当り」を含めるようにしてもよいし、第２特別図柄の当り判定処理における抽選態様に「時短当り」を含めるようにしてもよい。

【１５１６】

特別図柄当り判定用乱数値は、第２のパチンコ遊技機と同様に、特別図柄の当り判定処理に用いられる乱数値である。本実施例において、特別図柄当り判定用乱数値は、０～６５５３５（６５５３６種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【１５１７】

本実施例では、メインＣＰＵ４２０１は、第１特別図柄の当り判定処理において、抽出された特別図柄当り判定用乱数値に基づいて「時短当り」、「大当り」、または「ハズレ

」に決定する。第１特別図柄の当り判定テーブルには、確変フラグの値（０または１）毎に、「時短当り」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する時短当り判定値データとの関係、「大当り」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する大当り判定値データとの関係、および「ハズレ」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応するハズレ判定値データとの関係が規定されている。

【１５１８】

また、メインＣＰＵ４２０１は、第２特別図柄の当り判定処理において、抽出された特別図柄当り判定用乱数値に基づいて「小当り」、「大当り」、または「ハズレ」に決定する。第２特別図柄の当り判定テーブルには、確変フラグの値（０または１）毎に、「小当り」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する小当り判定値データとの関係、「大当り」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する大当り判定値データとの関係、および「ハズレ」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応するハズレ判定値データとの関係が規定される。

【１５１９】

本実施例では、第１特別図柄の当り判定処理および第２特別図柄の当り判定処理のいずれにおいても、確変フラグがオフである場合に大当り判定値データが抽出される確率（大当り確率）は２０１分の１であり、確変フラグがオンである場合の大当り確率は２００分の１である。

【１５２０】

なお、本実施例において、メインＣＰＵ４２０１は、確変フラグがオンであったとしても、「時短当り」に決定しうるが、これに代えて、確変フラグの値がオンである場合は「時短当り」を抽選対象から除外して「時短当り」に決定されないようにしてもよい。

【１５２１】

また、本実施例では、確変フラグがオンである場合にはＣ時短遊技状態に移行しないように構成しているが、例えば高確低ベース状態において「時短当り」に当選した場合に高確高ベース状態に移行する仕様である場合には、第２特別図柄の当り判定処理の結果に「時短当り」を設けないようにすることで、高確低ベース状態において実質的に「時短当り」に当選しないようにすることができる。

【１５２２】

［４－３．特別図柄判定テーブル］

図１１１は、第４のパチンコ遊技機が備える主制御回路４２００（図１０９参照）のメインＲＯＭ４２０２に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。

【１５２３】

特別図柄判定テーブルは、第１始動口４１２０Ａ，４１２０Ｂまたは第２始動口４１４０に遊技球が入賞した際に取得される特別図柄の図柄乱数値と先述の判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「選択図柄コマンド」および「図柄指定コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。「選択図柄コマンド」は、特別図柄の当り判定処理の結果に応じて定められる図柄を指定するためのコマンドであり、「図柄指定コマンド」は、特別図柄の可変表示の停止時に表示される図柄を指定するためのコマンドである。特別図柄の図柄乱数値は、例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。

【１５２４】

図１１１に示される特別図柄判定テーブルによれば、第１特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ４２０１は、第１特別図柄の図柄乱数値に応じて、選択図柄コマンドとして例えば「ｚ０」、「ｚ１」および「ｚ２」のいずれかを選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１」を選択する。

【１５２５】

また、第１特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ４２０１は、第１特別図柄の図柄乱数値に応じて、選択図柄コマンドとして例えば「ｚ３」または「ｚ４」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２」または「ｚ

Ａ３」を選択する。
【１５２６】
　また、第１特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ４２０１は、第１特別図柄の図柄乱数値がいずれであったとしても、選択図柄コマンドとして例えば「ｚ５」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ４」を選択する。
【１５２７】
　また、第２特別図柄の当り判定処理の結果として小当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ４２０１は、第２特別図柄の図柄乱数値がいずれであったとしても、選択図柄コマンドとして例えば「ｚ６」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ５」を選択する。
【１５２８】
　また、第２特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ４２０１は、第２特別図柄の図柄乱数値に応じて、選択図柄コマンドとして例えば「ｚ７」または「ｚ８」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ６」または「ｚＡ７」を選択する。
【１５２９】
　また、第２特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ４２０１は、第２特別図柄の図柄乱数値がいずれであったとしても、選択図柄コマンドとして例えば「ｚ９」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ８」を選択する。
【１５３０】
　なお、第４のパチンコ遊技機では説明を省略するが、第２のパチンコ遊技機と同様に、主制御回路４２００のメインＲＯＭ４２０２には、特別図柄の可変表示が停止したときに第１特別図柄表示部４１６３または第２特別図柄表示部４１６４（図１０９参照）に導出される特別図柄の停止態様を、選択図柄コマンドに応じて決定する際に参照される特別図柄停止態様決定テーブル（図１２（Ａ）参照）が記憶されている。
【１５３１】
［４－４．当り種類決定テーブル］
　図１１２は、第４のパチンコ遊技機が備える主制御回路４２００のメインＲＯＭ４２０２に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。第４のパチンコ遊技機では、遊技状態として、低確低ベース状態（通常遊技状態）、低確高ベース状態（低確時短遊技状態）、高確高ベース状態（高確時短遊技状態）、および高確低ベース状態（高確非時短遊技状態）のいずれかに制御される。これらの遊技状態のうち、低確低ベース状態、低確高ベース状態、および高確高ベース状態では左打ちが正規な遊技態様であり、第１始動口４１２０Ａ，４１２０Ｂへの遊技球の入賞に基づいて遊技が進行する。高確低ベース状態では右打ちが正規な遊技態様であり、第２始動口４１４０への遊技球の入賞に基づいて遊技が進行する。
【１５３２】
　当り種類決定テーブルは、特別図柄の図柄乱数値に対応して決定される選択図柄コマンドと、特別図柄の当り判定処理が行われたときの遊技状態とに応じて、当り遊技状態の態様または／およびその後の遊技状態の態様、を決定する際に参照される。図１１２に示される当り遊技状態の態様は、大当り遊技状態の態様（より詳しくはラウンド数）または小当り遊技状態の態様（より詳しくは開放回数）を示す。また、その後の遊技状態の態様は、当り遊技状態終了後の遊技状態の態様を示す。ただし、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は、当り遊技状態に制御されることなくＣ時短遊技状態に制御されるため、その後の遊技状態の態様は、Ｃ時短遊技状態の態様を示す。
【１５３３】
（時短当りの場合）
　特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、Ｃ時短遊技状態の態様は以

下のとおり決定される。

【１５３４】

低確低ベース状態、または低確高ベース状態において、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、例えば、メインＣＰＵ４２０１は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定する。また、時短回数を、１回（選択図柄コマンドが「ｚ０」の場合）、６回（選択図柄コマンドが「ｚ１」の場合）、または１２回（選択図柄コマンドが「ｚ２」の場合）にセットすることを決定する。第１特別図柄表示部４１６３に時短当りの表示態様が導出されると、Ｃ時短遊技状態に移行可能となる。

【１５３５】

なお、高確高ベース状態、または高確低ベース状態では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であったとしても、Ｃ時短遊技状態に制御されない。そのため、高確低ベース状態、または高確低ベース状態では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であったとしても、メインＣＰＵ４２０１は、Ｃ時短遊技状態に移行させずに、高確低ベース状態を継続する。なお、高確高ベース状態、または高確低ベース状態では、特別図柄の当り判定処理の結果に「時短当り」が含まれないようにしてもよい。

【１５３６】

（第１特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの場合）

特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、当り遊技状態の態様およびＡ時短遊技状態の態様は以下のとおり決定される。

【１５３７】

低確低ベース状態、または高確低ベース状態において、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、選択図柄コマンドが「ｚ３」（高確大当り）の場合、メインＣＰＵ４２０１は、当り遊技状態の態様として、ラウンド数を４ラウンドに決定し、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとのうち確変フラグのみをオンにセットすることを決定し、確変回数を１２０回にセットすることを決定する。この場合、メインＣＰＵ４２０１は、上述した大当りの表示態様を第１特別図柄表示部４１６３に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、高確低ベース状態に制御可能となる。

【１５３８】

また、低確高ベース状態、または高確高ベース状態において、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、選択図柄コマンドが「ｚ３」（高確大当り）の場合、メインＣＰＵ４２０１は、当り遊技状態の態様として、ラウンド数を４ラウンドに決定し、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとの両方をオンにセットすることを決定する。この場合、確変回数を１２０回、時短回数を５０回にセットすることを決定する。メインＣＰＵ４２０１は、上述した大当りの表示態様を第１特別図柄表示部４１６３に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、高確高ベース状態に制御可能となる。

【１５３９】

また、低確低ベース状態において、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、選択図柄コマンドが「ｚ４」（低確大当り）の場合、メインＣＰＵ４２０１は、当り遊技状態の態様として、ラウンド数を４ラウンドに決定し、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとの両方ともオンにセットしないことを決定する。この場合、メインＣＰＵ４２０１は、上述した大当りの表示態様を第１特別図柄表示部４１６３に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、低確低ベース状態に制御可能となる。

【１５４０】

また、低確高ベース状態、高確高ベース状態、または高確低ベース状態において、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、選択図柄コマンドが「ｚ４」（低確大当り）の場合、メインＣＰＵ４２０１は、当り遊技状態の態様として、ラウンド数を

４ラウンドに決定し、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定する。この場合、メインＣＰＵ４２０１は、上述した大当りの表示態様を第１特別図柄表示部４１６３に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、低確高ベース状態に制御可能となる。

【１５４１】

（第２特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの場合）

低確低ベース状態、または高確低ベース状態において、第２特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、選択図柄コマンドが「ｚ７」（高確大当り）の場合、メインＣＰＵ４２０１は、当り遊技状態の態様として、ラウンド数を１０ラウンドに決定し、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとのうち確変フラグのみをオンにセットすることを決定し、確変回数を１２０回にセットすることを決定する。この場合、メインＣＰＵ４２０１は、上述した大当りの表示態様を第２特別図柄表示部４１６４に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、高確低ベース状態に制御可能となる。

【１５４２】

また、低確高ベース状態、または高確高ベース状態において、第２特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、選択図柄コマンドが「ｚ７」（高確大当り）の場合、メインＣＰＵ４２０１は、当り遊技状態の態様として、ラウンド数を１０ラウンドに決定し、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとの両方をオンにセットすることを決定する。この場合、確変回数を１２０回、時短回数を５０回にセットすることを決定する。メインＣＰＵ４２０１は、上述した大当りの表示態様を第２特別図柄表示部４１６４に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、高確高ベース状態に制御可能となる。

【１５４３】

また、低確低ベース状態において、第２特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、選択図柄コマンドが「ｚ８」（低確大当り）の場合、メインＣＰＵ４２０１は、当り遊技状態の態様として、ラウンド数を１０ラウンドに決定し、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとの両方ともオンにセットしないことを決定する。この場合、メインＣＰＵ４２０１は、上述した大当りの表示態様を第２特別図柄表示部４１６４に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、低確低ベース状態に制御可能となる。

【１５４４】

また、低確高ベース状態、高確高ベース状態、または高確低ベース状態において、第２特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、選択図柄コマンドが「ｚ８」（低確大当り）の場合、メインＣＰＵ４２０１は、当り遊技状態の態様として、ラウンド数を１０ラウンドに決定し、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定する。この場合、メインＣＰＵ４２０１は、上述した大当りの表示態様を第２特別図柄表示部４１６４に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、低確高ベース状態に制御可能となる。

【１５４５】

（小当りの場合）

第２特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」（選択図柄コマンドが「ｚ６」）である場合、低確低ベース状態、低確高ベース状態、高確高ベース状態、および高確低ベース状態のいずれであっても、メインＣＰＵ４２０１は、小当り遊技状態の態様として、小当り用大入賞口４１５１（図１０８参照）の開放回数を１回に決定する。この場合、メインＣＰＵ４２０１は、上述した小当りの表示態様を第２特別図柄表示部４１６４に導出した後、小当り遊技状態に制御し、小当り遊技状態の終了後、小当り遊技状態に制御される直前の遊技状態に戻す。

【１５４６】

（ハズレの場合）

特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「ｚ５」の場合、および「ｚ９」の場合）、メインＣＰＵ４２０１は、当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットしない。すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合、メインＣＰＵ４２０１は、遊技状態を移行させずに、それまでの遊技状態に継続して制御する。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、本来、図１１２の当り種類決定テーブルに図示する必要がない。ただし、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれも決定されないことを明示するために、便宜上、図１１２に図示したものである。

【１５４７】

［４－５．特別図柄の変動パターンテーブル］

第４のパチンコ遊技機において、メインＣＰＵ４２０１は、特別図柄の変動パターンを、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルまたは高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して決定する。低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルは、図７４に示されるテーブルと同じであるため説明を省略する。同様に、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルは、図７５に示されるテーブルと同じであるため説明を省略する。

【１５４８】

なお、左打ちが正規な遊技態様とされる低確低ベース状態、低確高ベース状態、および高確高ベース状態では、メインＣＰＵ４２０１は、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定する。一方、右打ちが正規な遊技態様とされる高確低ベース状態では、メインＣＰＵ４２０１は、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定する。

【１５４９】

すなわち、低確高ベース状態、および高確高ベース状態では、普通電動役物４１４６の作動頻度が高められ、第１始動口４１２０Ｂへの遊技球の入賞頻度が高められる。ただし、低確高ベース状態や高確高ベース状態であったとしても、特別図柄の変動パターンは、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して決定される。したがって、低確高ベース状態や高確高ベース状態において仮に右打ちを行ったことによって第２始動口４１４０に遊技球が入賞したとしても、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図７４参照）に示されるように、概ね６０００００ｍｓｅｃと極めて長時間にわたって第２特別図柄の可変表示が行われることとなる。この点、低確高ベース状態や高確高ベース状態では、第２始動口１４０Ｂへの遊技球の入賞頻度が高められるとともに、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図７５参照）に示されるように、例えば１０００ｍｓｅｃと極めて短時間で第２特別図柄の可変表示が行われる第２のパチンコ遊技機と異なる。

【１５５０】

［４－６．普通図柄の当り判定テーブル］

図１１３は、第４のパチンコ遊技機が備える主制御回路４２００のメインＲＯＭ４２０２に記憶されている普通図柄の当り判定テーブルの一例である。

【１５５１】

普通図柄の当り判定テーブルは、普通図柄の当り判定処理において参照されるテーブル、すなわち、通過ゲート４１２６（図１０８参照）を遊技球が通過した際に取得される普通図柄当り判定用乱数値に基づいて「普通図柄当り」または「ハズレ」を抽選により決定する際に参照されるテーブルである。

【１５５２】

普通図柄当り判定用乱数値は、上述したとおり、普通図柄の当り判定処理に用いられる乱数値である。本実施例において、メインＣＰＵ４２０１は、普通図柄当り判定用乱数値を、０～９９（１００種類）の中から抽出する。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【１５５３】
本実施例では、普通図柄の当り判定処理において、メインＣＰＵ４２０１は、抽出された普通図柄当り判定用乱数値に基づいて「普通図柄当り」または「ハズレ」に決定する。普通図柄の当り判定テーブルには、時短フラグの状態（オン／オフ）毎に、「普通図柄当り」に決定される普通図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する普通図柄当り判定値データとの関係、および、「ハズレ」に決定される普通図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応するハズレ判定値データとの関係が規定されている。
【１５５４】
例えば、時短フラグがオフである低ベース状態（低確低ベース状態、高確低ベース状態）において、メインＣＰＵ４２０１は、抽出された普通図柄当り判定用乱数値が０～９４のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、メインＣＰＵ４２０１は、抽出された普通図柄当り判定用乱数値が９５～９８のいずれかである場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。
【１５５５】
また、例えば、時短フラグがオンである高ベース状態（低確高ベース状態、高確高ベース状態）において、メインＣＰＵ４２０１は、抽出された普通図柄当り判定用乱数値が０～９８のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、メインＣＰＵ４２０１は、抽出された普通図柄当り判定用乱数値が９９である場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。
【１５５６】
［４－７．普通図柄判定テーブル］
図１１４は、第４のパチンコ遊技機が備える主制御回路４２００のメインＲＯＭ４２０２に記憶されている普通図柄判定テーブルの一例である。
【１５５７】
普通図柄判定テーブルは、通過ゲート４１２６（図１０８参照）を遊技球が通過した際に取得される普通図柄の図柄乱数値と先述の判定値データとに基づいて、普通図柄の停止図柄を決定付ける「普通図柄当り時選択図柄コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。「普通図柄当り時選択図柄コマンド」は、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りであった場合に、普通図柄当り種類に応じて定められる普通図柄の当り図柄を指定するためのコマンドである。普通図柄の図柄乱数値は、例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。なお、本実施例では、普通図柄当り種類は１種類であるが、複数種類設けてもよい。
【１５５８】
図１１４に示される普通図柄判定テーブルによれば、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、例えば、普通図柄当り時選択図柄コマンドは以下のように選択される。
【１５５９】
例えば、低ベース状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、普通図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであったとしても、メインＣＰＵ４２０１は、普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「ｆｚ０」を選択する。
【１５６０】
また、高ベース状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、普通図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであったとしても、メインＣＰＵ４２０１は、普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「ｆｚ１」を選択する。
【１５６１】
［４－８．普通図柄当り種類決定テーブル］
図１１５は、第４のパチンコ遊技機が備える主制御回路４２００のメインＲＯＭ４２０２に記憶されている普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。普通図柄当り種類決定

テーブルは、普通図柄の図柄乱数値に対応して決定される普通図柄当り時選択図柄コマンドに応じて、普通電動役物４１４６（図１０８参照）の作動態様である開放パターンを決定する際に参照される。

【１５６２】

本実施例では、普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」であった場合、普通図柄当り種類は次のとおり決定される。例えば、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ０」の場合、メインＣＰＵ４２０１は、普通電動役物４１４６（図１０８参照）の作動態様である開放パターンを、１回目の開放時間１０００ｍｓｅｃ、ウェイト時間なし、２回目の開放なし、に決定する。すなわち、普通電動役物４１４６が１回だけ１０００ｍｓｅｃ開放される開放パターンに決定される。

【１５６３】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ１」の場合、メインＣＰＵ４２０１は、普通電動役物４１４６（図１０８参照）の作動態様である開放パターンを、１回目の開放時間２０００ｍｓｅｃ、ウェイト時間２００ｍｓｅｃ、２回目の開放時間２０００ｍｓｅｃ、に決定する。

【１５６４】

なお、本実施例では、普通電動役物４１４６の開放パターンは２パターンであるが、これに限られない。例えば、普通電動役物４１４６の開放パターンをさらに多く設けて、例えば時短遊技状態の種類に応じて普通電動役物４１４６の開放パターンを決定してもよい。また、普通図柄当り時選択図柄コマンドをさらに複数種類設けて、例えば普通図柄当り時選択図柄コマンドの種類に応じて普通電動役物４１４６の開放パターンを決定してもよい。さらには、時短遊技状態の種類と普通図柄当り時選択図柄コマンドの種類とに応じて、普通電動役物４１４６の開放パターンを決定してもよい。

【１５６５】

［４－９．普通図柄の変動パターンテーブル］

図１１６は、第４のパチンコ遊技機の普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。メインＣＰＵ４２０１は、時短フラグの状態（オン／オフ）と、通過ゲート４１２６（図１０８参照）を遊技球が通過した際に取得される普通図柄演出選択用乱数値とに基づいて、普通図柄の変動パターンを決定する。普通図柄演出選択用乱数値は例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【１５６６】

図１１６に示されるように、低ベース状態では、普通図柄演出選択用乱数値が０～９９のいずれであっても、普通図柄の可変表示時間が例えば５０００００ｍｓｅｃに決定される。

【１５６７】

また、高ベース状態では、普通図柄演出選択用乱数値が０～９９のいずれであっても、普通図柄の可変表示時間が例えば１０００ｍｓｅｃに決定される。

【１５６８】

なお、本実施例では、普通図柄の可変表示時間は２パターンであるが、これに限られない。例えば、普通図柄の可変表示時間のパターンをさらに多く設けて、例えば時短遊技状態の種類に応じて普通図柄の可変表示時間のパターンを決定してもよい。また、普通図柄当り時選択図柄コマンドをさらに複数種類設けて、例えば普通図柄当り時選択図柄コマンドの種類に応じて普通図柄の可変表示時間のパターンを決定してもよい。さらには、時短遊技状態の種類と普通図柄当り時選択図柄コマンドの種類とに応じて、普通図柄の可変表示時間のパターンを決定してもよい。

［４－１０．遊技の流れ］

図１１７は、第４のパチンコ遊技機における遊技状態遷移図の一例である。

【１５６９】

先ず、出荷時やＲＡＭクリアされた後の初期状態は、低確低ベース状態である。この低確低ベース状態において、遊技を開始したものとして、遊技の流れを説明する。

【１５７０】
［４－１０－１．低確低ベース状態での遊技］
低確低ベース状態は、上述したとおり、左打ちが正規な遊技態様である。そのため、低確低ベース状態では、遊技領域４１０５に向けて発射された遊技球が主として第１始動口４１２０Ａ，４１２０Ｂに入賞するよう遊技が行われる。低確低ベース状態では電サポ制御が実行されないため、第１始動口４１２０Ａへの入賞に基づく遊技が大部分を占める。第１始動口４１２０Ａ，４１２０Ｂに遊技球が入賞すると、メインＣＰＵ４２０１は、第１特別図柄の当り判定処理を行う。
【１５７１】
第１特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」の場合、メインＣＰＵ４２０１は、「時短当り」の表示態様を第１特別図柄表示部４１６３に導出し、その後、低確低ベース状態を終了し、低確高ベース状態に移行させる。「時短当り」の当選確率は、図１１０に示されるように概ね６分の１であり、低確高ベース状態において実行可能な特別図柄の可変表示回数（すなわち時短回数）は、図１１２に示されるように１回、６回、または１２回である。
【１５７２】
また、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」の場合、図１１１に示されるように、８７％が高確大当り（選択図柄コマンドが「ｚ３」）であり、１３％が低確大当り（選択図柄コマンドが「ｚ４」）である。
【１５７３】
第１特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、大当りの種類が高確大当りである場合、メインＣＰＵ４２０１は、４ラウンドにわたって大当り遊技状態に制御し、大当り遊技状態の終了後、高確低ベース状態に移行させる。
【１５７４】
また、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、大当りの種類が低確大当りである場合、メインＣＰＵ４２０１は、４ラウンドにわたって大当り遊技状態に制御し、大当り遊技状態の終了後、再び低確低ベースに制御する。
【１５７５】
このように、低確低ベース状態では、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、高確高ベース状態には移行しないように構成されている。
【１５７６】
［４－１０－２．低確高ベース状態での遊技］
低確高ベース状態は、上述したとおり、左打ちが正規な遊技態様である。そのため、低確高ベース状態では、遊技領域４１０５に向けて発射された遊技球が主として第１始動口４１２０Ａ，４１２０Ｂに入賞するよう遊技が行われる。とくに低確高ベース状態では電サポ制御が実行されるため、第１始動口４１２０Ｂへの入賞に基づく遊技が大部分を占める。第１始動口４１２０Ａ，４１２０Ｂに遊技球が入賞すると、メインＣＰＵ４２０１は、第１特別図柄の当り判定処理を行う。
【１５７７】
第１特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」の場合、メインＣＰＵ４２０１は、「時短当り」の表示態様を第１特別図柄表示部４１６３に導出し、その後、低確高ベース状態を継続する。この低確高ベース状態における時短遊技状態の種類はＣ時短遊技状態である。また、「時短当り」の当選確率は、図１１０に示されるように概ね６分の１である。なお、低確高ベース状態において「時短当り」に当選すると、時短最終変動でなければ、時短遊技状態が重複することとなる。この場合、低確高ベース状態において実行可能な特別図柄の可変表示回数（すなわち時短回数）の考え方は、「時短遊技状態の重複」の欄で上述したとおりである。例えば、時短遊技状態を重ね合わせて実行する場合であれば、メインＣＰＵ４２０１は、低確高ベース状態における時短残回数と、「時短当り」に基づいてセットされる時短回数とのうち、回数が多い方の時短回数が消化されるまで、低確高ベース状態を継続する。一方、時短遊技状態を重ね合わせない場合であれば、メインＣＰ

Ｕ４２０１は、低確高ベース状態における時短残回数が消化されるまで、低確高ベース状態を継続する。
【１５７８】
　また、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」の場合、図１１１に示されるように、８７％が高確大当り（選択図柄コマンドが「ｚ３」）であり、１３％が低確大当り（選択図柄コマンドが「ｚ４」）である。
【１５７９】
　第１特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、大当りの種類が高確大当りである場合、メインＣＰＵ４２０１は、４ラウンドにわたって大当り遊技状態に制御し、大当り遊技状態の終了後、高確高ベース状態に移行させる。
【１５８０】
　また、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、大当りの種類が低確大当りである場合、メインＣＰＵ４２０１は、４ラウンドにわたって大当り遊技状態に制御し、大当り遊技状態の終了後、再び低確高ベースに制御する。なお、この低確高ベース状態における時短遊技状態の種類はＡ時短遊技状態である。
【１５８１】
　なお、大当りに当選することなく、セットされた時短回数を消化すると、メインＣＰＵ４２０１は、低確高ベース状態を終了し、低確低ベース状態に移行させる。
【１５８２】
　第１特別図柄の当り判定処理における「時短当り」の当選確率、「時短当り」に当選したときにセットされる時短回数、および第１始動口４１２０Ａ，４１２０Ｂへの遊技球の入賞に基づいて取得した各種乱数値を保留できる個数等を考慮すると、低確低ベース状態と低確高ベース状態と高確高ベース状態と高確低ベース状態とのうち、低確高ベース状態の滞在率が最も高くなる。
【１５８３】
［４－１０－３．高確高ベース状態での遊技］
　高確高ベース状態は、上述したとおり、左打ちが正規な遊技態様である。そのため、高確高ベース状態では、遊技領域４１０５に向けて発射された遊技球が主として第１始動口４１２０Ａ，４１２０Ｂに入賞するよう遊技が行われる。とくに高確高ベース状態では電サポ制御が実行されるため、第１始動口４１２０Ｂへの入賞に基づく遊技が大部分を占める。第１始動口４１２０Ａ，４１２０Ｂに遊技球が入賞すると、メインＣＰＵ４２０１は、第１特別図柄の当り判定処理を行う。
【１５８４】
　高確高ベース状態では、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインＣＰＵ４２０１は、「時短当り」の表示態様を第１特別図柄表示部４１６３に導出するものの、新たなＣ時短遊技状態を作動させずに、これまでの高確高ベース状態を継続する。したがって、時短遊技状態が重複することもない。なお、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインＣＰＵ４２０１は、「時短当り」を強制的にハズレにし、ハズレの表示態様が第１特別図柄表示部４１６３に導出されるようにしてもよい。
【１５８５】
　第１特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」の場合、図１１１に示されるように、８７％が高確大当り（選択図柄コマンドが「ｚ３」）であり、１３％が低確大当り（選択図柄コマンドが「ｚ４」）である。
【１５８６】
　第１特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、大当りの種類が高確大当りである場合、メインＣＰＵ４２０１は、４ラウンドにわたって大当り遊技状態に制御し、大当り遊技状態の終了後、再び高確高ベース状態に制御する。なお、この高確高ベース状態における時短遊技状態の種類はＡ時短遊技状態である。
【１５８７】

また、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、大当りの種類が低確大当りである場合、メインＣＰＵ４２０１は、４ラウンドにわたって大当り遊技状態に制御し、大当り遊技状態の終了後、低確高ベース状態に移行させる。なお、この低確高ベース状態における時短遊技状態の種類はＡ時短遊技状態である。

【１５８８】

なお、大当りに当選することなく、セットされた時短回数を消化すると、メインＣＰＵ４２０１は、高確高ベース状態を終了し、高確低ベース状態に移行させる。本実施例では、低確高ベース状態において高確大当りに当選した場合、および高確高ベース状態において高確大当りに当選した場合に、高確高ベース状態に制御される。この場合、セットされる時短回数は５０回である。一方、セットされる確変回数は１２０回である。したがって、時短回数が消化された後に残っている確変回数（本実施例では例えば７０回）については、高確低ベース状態に制御されることとなる。

【１５８９】

［４－１０－４．高確低ベース状態での遊技］

高確低ベース状態は、上述したとおり、右打ちが正規な遊技態様である。そのため、高確低ベース状態では、遊技領域４１０５に向けて発射された遊技球が主として第２始動口４１４０に入賞するよう遊技が行われる。第２始動口４１４０に遊技球が入賞すると、メインＣＰＵ４２０１は、第２特別図柄の当り判定処理を行う。

【１５９０】

第２特別図柄の当り判定処理では、図１１０に示されるように、「時短当り」に当選することがない。また、仮に第１始動口４１２０Ａ、４１２０Ｂに遊技球が入賞したことによって第１特別図柄の当り判定処理が行われ、この第１特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であったとしても、メインＣＰＵ４２０１は、「時短当り」の表示態様を第１特別図柄表示部４１６３に導出するものの、Ｃ時短遊技状態を作動させずに、これまでの高確低ベース状態を継続する。なお、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインＣＰＵ４２０１は、「時短当り」を強制的にハズレにし、ハズレの表示態様が第１特別図柄表示部４１６３に導出されるようにしてもよい。

【１５９１】

また、第２特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」の場合、図１１１に示されるように、８７％が高確大当り（選択図柄コマンドが「ｚ７」）であり、１３％が低確大当り（選択図柄コマンドが「ｚ８」）である。

【１５９２】

第２特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、大当りの種類が高確大当りである場合、メインＣＰＵ４２０１は、１０ラウンドにわたって大当り遊技状態に制御し、大当り遊技状態の終了後、再び高確低ベース状態に制御する。すなわち、高確低ベース状態をループする。

【１５９３】

また、第２特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、大当りの種類が低確大当りである場合、メインＣＰＵ４２０１は、１０ラウンドにわたって大当り遊技状態に制御し、大当り遊技状態の終了後、低確高ベースに移行させる。

【１５９４】

ところで、第２特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」の場合、図１１１に示されるように、小当り用大入賞口４１５１（図１０８参照）が１回開放される。「小当り」の当選確率は、図１１０に示されるように、例えば概ね１．１分の１である。なお、図示されていないが、この場合の小当り用大入賞口４１５１の開放時間は例えば１８００ｍｓｅｃである。

【１５９５】

また、高確低ベース状態では、上述したとおり、メインＣＰＵ４２０１は、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定する。そのため、上方の流下経路４１０７ａ（図１０８参照）に振り分けられる確率や、小当り用

大入賞口４１５１（図１０８参照）への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数等に鑑みると、高確低ベース状態において右打ちすると、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値が１を超えうる小当りラッシュとなる。すなわち、高確低ベース状態では、遊技の進行に応じて、遊技者の所謂持ち球が増加しうる。なお、上述したとおり、高確低ベース状態において「時短当り」に当選した場合に高確高ベース状態に移行する仕様である場合には、第２特別図柄の当り判定処理の結果に「時短当り」を設けないようにすることで、高確低ベース状態において実質的に「時短当り」に当選しないようにすることができる。

【１５９６】

これに対し、左打ちが正規な遊技態様である低確低ベース状態、低確高ベース状態、および高確高ベース状態では、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値が１未満となる。すなわち、これらの遊技状態（低確低ベース状態、低確高ベース状態、高確高ベース状態）では、遊技の進行に応じて、遊技者の所謂持ち球が減少する。なお、これらの遊技状態において、正規でない遊技態様（例えば右打ち）で遊技が行われて第２始動口４１４０に遊技球が入賞したとしても、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが決定されるため、遊技者にとって実益がない。

【１５９７】

なお、本実施例では、規定回数（例えば１２０回）にわたって高確遊技状態に制御されると通常遊技状態に移行する所謂ＳＴ機を例に挙げて説明したが、これに限られず、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りとなるまで高確遊技状態に制御されるようにすることで、小当りラッシュ中の出玉増加数をより増加させることが可能となるようにしてもよい。

【１５９８】

［４－１１．サブ制御回路による制御］

サブ制御回路４３００が有するサブＣＰＵ４３０１は、表示制御回路４３０４を介して表示装置４００７の表示領域に表示される演出画像を制御する。この第４のパチンコ遊技機において、サブＣＰＵ４３０１は、低確低ベース状態と、低確高ベース状態と、高確高ベース状態とで、同じまたはほぼ同じ演出画像が表示装置４００７の表示領域に表示されるよう制御する。このようにすることで、メインＣＰＵ４２０１による制御によって低確低ベース状態、低確高ベース状態、および高確高ベース状態のいずれに制御されているのかを、表示装置４００７の表示領域に表示される演出画像から外観で把握困難とすることが可能となる。

【１５９９】

とくに、本実施例では、確変フラグがオンである場合の大当り確率（例えば、２００分の１）と、確変フラグがオフである場合の大当り確率（例えば、２０１分の）とがほぼ同じ確率であるため、大当りの当選確率の違いを遊技者が実感することは難しい。

【１６００】

このような第４のパチンコ遊技機によれば、低確低ベース状態、低確高ベース状態、および高確高ベース状態を遊技者にとって相対的に不利な遊技状態とし、高確低ベース状態を遊技者にとって相対的に有利な遊技状態とすることができる。とくに、高確低ベース状態では、小当りラッシュにより遊技者の所謂持ち球を増やしていくといったゲーム性を実現できる。

【１６０１】

また、従来のパチンコ遊技機であれば、複数の遊技状態のうち最も不利な遊技状態の滞在率が最も高い。これに対し、第４のパチンコ遊技機では、低確低ベース状態、低確高ベース状態、高確高ベース状態、および高確低ベース状態のうち、確変フラグがオフであってしかも電サポ制御も実行されない低確低ベース状態が遊技者にとって最も不利であるものの、滞在率は低確高ベース状態が最も高いといった、これまでにない新たなゲーム性を実現することが可能となる。

【１６０２】

また、低確低ベース状態において特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであって、大当りの種類が高確大当りであると、低確低ベース状態、低確高ベース状態、高確高ベース状態、および高確低ベース状態のうち、最も有利な高確低ベース状態に、必ず、移行する。しかも、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、大当りの種類が高確大当りとなる確率は概ね８７％と高い確率であるため、低確低ベース状態に制御されている場合であっても、興趣を高めることが可能となる。

【１６０３】

さらに、低確低ベース状態では、概ね６分の１で「時短当り」に当選し、その場合にセットされる時短回数が１～１２回の範囲であるため、低確低ベース状態と低確高ベース状態とを行き来するゲーム性が主となる。そのため、大当りの種類が高確大当りであると必ず高確低ベース状態に移行する低確低ベース状態に移行されることを期待して遊技を進行することができ、興趣を高めることが可能となる。

【１６０４】

なお、上述の第４のパチンコ遊技機においても、サブＣＰＵ４３０１は、先読み演出を行うことが好ましい。第４のパチンコ遊技機において行われる先読み演出の演出例については、当該変動に対応する変動演出パターンと関連付けて後述する。

【１６０５】

なお、上述の第４のパチンコ遊技機は、第２のパチンコ遊技機と同様、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示可能なパチンコ遊技機を例に説明したが、これに限られない。例えば、第１のパチンコ機と同様、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示されることがなくいずれか一方のみが可変表示されるパチンコ遊技機に適用してもよいし、第３のパチンコ遊技機と同様、１種２種混合機と称されるパチンコ遊技機に適用してもよい。

【１６０６】

［４－１２．先読み演出および変動パターン演出例］

次に、第４のパチンコ遊技機において、表示装置４００７の表示領域４００７ａにて行われる先読み演出例について、当該変動に対応する変動演出パターンと関連付けて説明する。なお、表示領域１００７ａにて行われる先読み演出および当該変動に対応する変動演出パターンは、表示制御回路１３０４（図７０参照）を介してサブＣＰＵ４３０１によって制御される。

【１６０７】

図１１８は、表示装置４００７の表示領域４００７ａに表示される先読み演出パターンの一例であって、大当りおよび時短当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に保留画像が変化し、その後、サブ変動演出パターンとして大当り系リーチが行われる過程を示す図である。なお、図１１８（ａ）～図１１８（ｆ）は、先読み当り種別演出パターン（ＳＡＳ演出パターン）が図５６の「１５Ｈ」、「３５Ｈ」、「５１Ｈ」、または「７１Ｈ」に相当し、先読み期待値演出パターンが図５７または図５８の「４８Ｈ」に相当する。また、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図７４参照）、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定テーブル（図５５参照）、および先読み当り種別演出パターン決定テーブル（図５６参照）を参照すると分かるように、大当りの場合の先読み当り種別演出パターンは「１５Ｈ」、「３５Ｈ」であり、ハズレの場合の先読み当り種別演出パターンは「５１Ｈ」、「７１Ｈ」である。

【１６０８】

図１１８（ａ）では、第１保留領域４４１１および第２保留領域４４１２に、先読み演出が実行されていない通常の保留画像が表示されており、第３保留領域４４１３および第４保留領域４４１４には保留画像が表示されておらず枠のみが表示されている。

【１６０９】

なお、この第４のパチンコ遊技機では、当該変動に対応する変動演出パターンと関連付けるために、保留画像を卵に模した卵画像であらわすものとする。そして、大当りの期待

値に応じて卵画像の色を変化させ、時短当りの期待値に応じて卵画像の模様の密度を変化させる。

【１６１０】

図１１８（ｂ）では、図１１８（ａ）に示される状態から、第３保留領域４４１３に保留画像が新たに表示されている。第３保留領域４４１３に新たに表示された保留画像は、共通当り先読み演出形態であって、期待値レベル「２」である。

【１６１１】

図１１８（ｃ）は、図１１８（ｂ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図１１８（ｂ）において第３保留領域４４１３に表示されていた保留画像の形態が、第２保留領域４４１２にシフトされる際に、共通系先読み演出形態のまま、期待値レベルが「３」の形態に変更されている。

【１６１２】

図１１８（ｄ）は、図１１８（ｃ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図１１８（ｃ）において第２保留領域４４１２に表示されていた保留画像の形態が、第１保留領域４４１１にシフトされる際に、期待値レベル「３」の共通系先読み演出形態から、期待値レベル「４」の大当り系先読み演出形態に変化したことを示す画像である。

【１６１３】

図１１８（ｅ）は、図１１８（ｄ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図１１８（ｄ）において第１保留領域４４１１に表示されていた保留画像の形態が変更されずに、そのまま第０領域４４１０にシフトされたことを示す画像である。

【１６１４】

図１１８（ｆ）は、第０領域４４１０に表示される卵画像が孵化したことを示す画像である。図１１８（ｆ）に示されるように、第０領域４４１０に表示される卵画像が孵化すると、当該変動に対応する変動演出パターンが大当り系リーチに発展する。一方、第０領域４４１０に表示される卵画像が孵化しなければ、当該変動に対応する変動演出パターンはリーチに発展せずに、ハズレ画像が表示される。

【１６１５】

図１１９（ａ）～（ｅ）は、図１１８（ｆ）の第０領域４４１０に表示される卵画像が孵化したことによって、当該変動に対応する変動演出パターンが大当り系リーチに発展したことを示す画像である。

【１６１６】

図１１９（ａ）は、主特別図柄（ここでは第１特別図柄）に対応する装飾図柄が可変表示されていることを示す画像である。図１１９（ｂ）は、装飾図柄がリーチ図柄で停止したことを示す画像である。図１１９（ｃ）は、図１１８（ｆ）の第０領域４４１０で卵から孵化した鳥が成長して大空に羽ばたいてくことを示す画像で表示されるリーチ演出である。本実施例では、この図１１８（ｃ）に示されるリーチ演出は、複数のリーチ演出のなかで、大当りに対する期待値が相対的に高いリーチ演出である。そのため、図１１８（ｃ）に示されるリーチ演出が行われると、遊技者の興趣が高められる。その後、図１１８（ｄ）に示されるように、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであることを示す大当り画像が表示されると、大当り遊技状態に制御される。一方、図１１８（ｅ）に示されるように、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレであることを示すハズレ画像が確定表示されると、今回の特別図柄ゲームが終了する。

【１６１７】

図１２０は、表示装置４００７の表示領域４００７ａに表示される先読み演出パターンの一例であって、大当りおよび時短当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り先読み演出形態から時短当り系先読み演出形態に保留画像が変化し、その後、サブ変動演出パターンとして時短当り系演出が行われる過程を示す図である。なお、図１２０（ａ）～図１２０（ｆ）は、先読み当り種別演出パターン（ＳＡＳ演出パターン）が図５６の「０７Ｈ」、「２７Ｈ」、「４３Ｈ」、または「６３Ｈ」に相当し、先読み期待値演出

パターンが図５７または図５８の「４２Ｈ」に相当する。また、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図７４参照）、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定テーブル（図５５参照）、および先読み当り種別演出パターン決定テーブル（図５６参照）を参照すると分かるように、時短当りの場合の先読み当り種別演出パターンは「０７Ｈ」、「２７Ｈ」であり、ハズレの場合の先読み当り種別演出パターンは「４３Ｈ」、「６３Ｈ」である。

【１６１８】

図１２０（ａ）では、第１保留領域４４１１および第２保留領域４４１２に、先読み演出が実行されていない通常の保留画像が表示されており、第３保留領域４４１３および第４保留領域４４１４には保留画像が表示されておらず枠のみが表示されている。

【１６１９】

図１２０（ｂ）では、図１２０（ａ）に示される状態から、第３保留領域４４１３に保留画像が新たに表示されている。第３保留領域４４１３に新たに表示された保留画像は、共通当り先読み演出形態であって、期待値レベル「２」である。

【１６２０】

図１２０（ｃ）は、図１２０（ｂ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図１２０（ｂ）において第３保留領域４４１３に表示されていた保留画像の形態が、第２保留領域４４１２にシフトされる際に、共通系先読み演出形態のまま、期待値レベルが「３」の形態に変更されている。

【１６２１】

図１２０（ｄ）は、図１２０（ｃ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図１２０（ｃ）において第２保留領域４４１２に表示されていた保留画像の形態が、第１保留領域４４１１にシフトされる際に、期待値レベル「３」の共通系先読み演出形態から、期待値レベル「４」の時短当り系先読み演出形態に変化したことを示す画像である。なお、図１２０（ｄ）に示される卵画像は、ワニの卵画像である。

【１６２２】

図１２０（ｅ）は、図１２０（ｄ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図１２０（ｄ）において第１保留領域４４１１に表示されていた保留画像の形態が変更されずに、そのまま第０領域４４１０にシフトされたことを示す画像である。

【１６２３】

図１２０（ｆ）は、第０領域４４１０に表示されるワニの卵画像が孵化したことを示す画像である。図１２０（ｆ）に示されるように、第０領域４４１０に表示されるワニの卵画像が孵化すると、当該変動に対応する変動演出パターンが時短当り系演出に発展する。一方、第０領域４４１０に表示されるワニの卵画像が孵化しなければ、当該変動に対応する変動演出パターンは時短当り系演出に発展せずに、ハズレ画像が表示される。

【１６２４】

なお、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図７４）を参照した説明では、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合に、時短当り系リーチが行われる旨を説明したが、この第４のパチンコ遊技機では、時短当り系リーチに代えて、大当りと区別しやすいように、リーチは表示されないものの時短当りの期待値が高い時短当り演出が行われるものとする。

【１６２５】

図１２１（ａ）～（ｅ）は、図１２０（ｆ）の第０領域４４１０に表示されるワニの卵画像が孵化したことによって、当該変動に対応する変動演出パターンが時短当り系演出に発展したことを示す画像である。

【１６２６】

図１２１（ａ）は、主特別図柄（ここでは第１特別図柄）に対応する装飾図柄が可変表示されていることを示す画像であり、３匹のワニの歩く画像が示されている。図１２１（ｂ）は、左の装飾図柄が「５」で停止したことを示す画像である。本実施例では、通常（時短当り系演出以外）は左、右、中の順で装飾図柄が停止するところ、時短当り系演出に

発展した場合、左、中、右の順で装飾図柄が停止するものとする。図１２１（ｃ）は、中の装飾図柄が「０」で停止したことを示す図である。その後、図１２１（ｄ）に示されるように、右の装飾図柄が「Ｇ」で停止すると、５０ゲームのＣ時短遊技状態に移行することが明示される。一方、図１２１（ｅ）に示されるように、右の装飾図柄が「Ｘ」で停止すると、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレであったことが確定し、今回の特別図柄ゲームが終了する。

【１６２７】

なお、図１１８（ｆ）および図１２０（ｆ）において卵が孵化する画像は、いずれも、第０領域４４１０に表示されているが、これに代えて、例えば図１２２に示されるように、卵が孵化する画像が表示装置４００７の表示領域４００７ａの略中央に表示されるようにすると、当該変動に対応する変動演出パターンが大当り系リーチまたは時短当り系演出に発展する可能性があることを、遊技者に明確に知らしめることができ、興趣を高めることが可能となる。

【１６２８】

［５．第５のパチンコ遊技機］

第５のパチンコ遊技機は、第２のパチンコ遊技機と同様、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示可能なパチンコ遊技機である。よって、この第５のパチンコ遊技機では、第２のパチンコ遊技機において説明したＳ１３１の時短管理処理（図３１参照）も行われる。なお、第２のパチンコ遊技機と同様の構成および機能等についての説明は省略する。ただし、第５のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第２のパチンコ遊技機と同じ符号を用いて説明する。

【１６２９】

また、第５のパチンコ遊技機は、大当り遊技状態が終了した後、特別図柄の変動表示が所定回数（５０回）行われるまでは高確率遊技状態に制御され、特別抽選の結果が「大当り」となることなく特別図柄の変動表示が所定回数（５０回）行われた後、低確率遊技状態に制御される所謂ＳＴ機と呼ばれるパチンコ遊技機である。また、第５のパチンコ遊技機は、所謂初当りしてから大当り遊技状態が所定回数（５回）実行されるまでは確変フラグがＯＮにセットされ、大当り遊技状態が所定回数（５回）実行されると確変フラグがＯＦＦにセットされる、所謂リミッタ付きのパチンコ遊技機である。

【１６３０】

第５のパチンコ遊技機は、第２のパチンコ遊技機と同様の遊技盤ユニット１０１０（図６９参照）を備えている。これにより、特別電動役物１１３３（特電用シャッタ１１３４）の開放駆動により大当り用大入賞口１１３１への遊技球の入賞が可能（又は容易）となる開放状態であれば、右側領域１１０７を流下する遊技球の略全部が大当り用大入賞口１１３１に入賞する。大当り用大入賞口１１３１への遊技球の入賞が不可能（又は困難）な閉鎖状態であれば、右側領域１１０７を流下する遊技球は、大当り用大入賞口１１３１に入賞せずに、さらに下流側の普通電動役物１１４６ひいては第２始動口１１４０Ｂに向けて流下する。

【１６３１】

大当り用大入賞口１１３１への遊技球の入賞が不可能（又は困難）な閉鎖状態であって、第２始動口１１４０Ｂへの遊技球の入賞が可能（又は容易）な開放状態であれば、右側領域１１０７を流下する遊技球の略全部が第２始動口１１４０Ｂに入賞する。大当り用大入賞口１１３１および第２始動口１１４０Ｂのいずれもが閉鎖状態であるとき、右側領域１１０７を流下する遊技球は、小当り用大入賞口１１５１が開放状態であれば小当り用大入賞口１１５１に入賞する。大当り用大入賞口１１３１、第２始動口１１４０Ｂおよび小当り用大入賞口１１５１のいずれもが閉鎖状態であれば、右側領域１１０７を流下する遊技球は、その大半（少なくとも半分以上）が第２始動口１１４０Ａに入賞するように構成されている。

【１６３２】

また、通過ゲート１１２６を遊技球が通過すると、メインＣＰＵ１２０１は、普通図柄

の始動情報（普通図柄当り判定用乱数値や普通図柄変動パターン決定用乱数）を最大４個まで保留する。また、メインＣＰＵ１２０１は、第１始動口１１２０に遊技球が入賞した場合に第１特別図柄の始動情報（大当り判定用乱数値や図柄乱数値）を最大４個まで保留することは勿論、第２始動口１１４０Ａまたは第２始動口１１４０Ｂに遊技球が入賞した場合にも、第２特別図柄の始動情報（大当り判定用乱数値や図柄乱数値）を最大４個まで保留する。

【１６３３】

［５－１．第５のパチンコ遊技機に係るパチンコ遊技機の基本仕様］

次に、図１２３～図１２８を用いて、パチンコ遊技機の基本仕様について説明する。なお、図１２３～図１２８に示される各テーブルは、メインＲＯＭ１２０２に記憶される。

【１６３４】

［５－１－１．特別図柄の当り判定テーブル］

図１２３は、第５のパチンコ遊技機に係るパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【１６３５】

図１２３に示されるとおり、第１特別抽選が行われると、「大当り」又は「ハズレ」に決定される。また、第２特別抽選が行われた場合には、「大当り」、「小当り」、又は「ハズレ」に決定される。メインＲＯＭ１２０２に記憶される特別図柄の当り判定テーブルには、第１始動口１１２０への入賞に基づいて実行される第１特別抽選に用いられるデータとして、確変フラグの値（「０（＝オフ）」又は「１（＝オン）」）毎に、「大当り」又は「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数の範囲（幅）と、それに対応する判定値データ（「大当り判定値データ」、「ハズレ判定値データ」）との関係が規定されている。また、第２始動口１１４０Ａまたは第２始動口１１４０Ｂへの入賞に基づいて実行される第２特別抽選に用いられるデータとして、確変フラグの値（「０（＝オフ）」又は「１（＝オン）」）毎に、「大当り」、「小当り」又は「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数の範囲（幅）と、それに対応する判定値データ（「大当り判定値データ」、「小当り判定値データ」、「ハズレ判定値データ」）との関係が規定されている。

【１６３６】

第５のパチンコ遊技機では、第１特別図柄および第２特別図柄ともに、大当り判定用乱数の総乱数は６５５３６である。すなわち、上記の大当り判定用乱数は０～６５５３５の範囲（幅）で発生する。この範囲は固定値として設定されている。大当り確率は、大当り判定用乱数の総乱数に対する大当り判定値データの数によって定められ、小当り確率は、大当り判定用乱数の総乱数に対する小当り判定値データの数によって定められる。なお、大当り判定用乱数の範囲（幅）は、適宜変更しても良い。大当り確率および小当り確率は、図１２３において選択率として示される。

【１６３７】

なお、図１２３には示されていないが、大当り確率および小当り確率は、低設定よりも高設定の方が高くなるように、設定値毎に異なるようにしても良い。

【１６３８】

［５－１－２．特別図柄判定テーブル］

図１２４は、第５のパチンコ遊技機に係るパチンコ遊技機の特別図柄判定テーブルの一例である。

【１６３９】

図１２４に示されるように、特別図柄判定テーブルは、第１始動口１１２０あるいは第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂに遊技球が入賞した際に取得される図柄乱数値と先述の判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「当り時選択図柄コマンド」及び「図柄指定コマンド」を決定するために参照されるテーブルである。例えば、第２始動口１１４０Ａに遊技球が入賞し、判定値データが「大当り判定値データ」であって図柄乱数値が「７７」である場合には、当り時選択図柄コマンドが「ｚ２」、「図柄指定コマンド」が「ｚＡ４」に決定される。

【１６４０】
［５－１－３．大当り種類決定テーブル］
図１２５は、第５のパチンコ遊技機に係るパチンコ遊技機の大当り種類決定テーブルの一例である。
【１６４１】
図１２５に示されるように、大当り種類決定テーブルは、先述の当り時選択図柄コマンドに基づいて、大当りの種類（ラウンド数、確変フラグ）を決定するために参照されるテーブルである。例えば、当り時選択図柄コマンドが「ｚ１」であるとき、ラウンド数が「１０」、確変フラグがＯＮに決定される。
【１６４２】
当り時選択図柄コマンドが「ｚ０」～「ｚ２」のいずれであっても、大当り遊技状態が所定回数（例えば、５回）継続して実行されていなければ、大当り遊技状態が終了した後、確変フラグがＯＮにセットされる。ただし、１回目の大当り遊技状態が終了した後は右打ちで遊技が行われるため第２特別抽選が行われるが、この第２特別抽選では、大当りに当選したとき、１０％の確率で１０ラウンドに決定され、９０％の確率で２ラウンドに決定される。
【１６４３】
また、当り時選択図柄コマンドが「ｚ０」～「ｚ２」のいずれであっても、電サポ制御が実行されない（電サポ回数は０回である）。すなわち、第５のパチンコ遊技機に係るパチンコ遊技機は、電サポ制御が実行されない遊技機であるが、これに限られるものではない。なお、電サポ制御は、第２始動口１１４０Ｂへの遊技球の入賞を可能（又は容易）にする制御であり、例えば、普通電動役物１１４６の開放時間（普電用シャッタ１１４７が駆動されることによって第２始動口１１４０Ｂへの遊技球の入賞が可能（又は容易）な開放状態となる時間）、普通電動役物１１４６の開放回数、普通図柄の変動時間及び普通図柄当り確率のうち少なくとも一つ以上を、第２始動口１１４０Ｂへの入賞が可能（又は容易）となるように変更する制御である。したがって、電サポ制御が実行されると、第２始動口１１４０Ｂへの遊技球の入賞を可能（又は容易）にする頻度が高められる。
【１６４４】
［５－１－４．特別図柄の変動パターンテーブル］
図１２６は、第５のパチンコ遊技機に係るパチンコ遊技機の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。メインＣＰＵ１２０１は、第１始動口１１２０に遊技球が入賞したときは第１特別図柄の変動パターンを決定し、第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂに遊技球が入賞したときは第２特別図柄の変動パターンを決定する。
【１６４５】
図１２６に示されるように、第１特別抽選の結果が大当りである場合、第１特別図柄の変動パターンは、確変フラグの状況（ＯＮであるかＯＦＦであるか）、および第１始動口１１２０に遊技球が入賞したときに抽出された演出選択用乱数に基づいて決定される。また、第１特別抽選の結果がハズレである場合、第１特別図柄の変動パターンは、確変フラグの状況、第１始動口１１２０に遊技球が入賞したときに抽出されたリーチ判定用乱数および演出選択用乱数に基づいて決定される。
【１６４６】
また、第２特別抽選の結果が大当りである場合、第２特別図柄の変動パターンは、確変フラグの状況（ＯＮであるかＯＦＦであるか）、および第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂに遊技球が入賞したときに抽出された演出選択用乱数に基づいて決定される。とくに確変フラグがＯＦＦであれば、変動時間が概ね６０００００ｍｓｅｃといった長時間にわたって第２特別図柄の変動表示が行われる長変動Ａ～Ｃのいずれかに決定され、確変フラグがＯＮであれば確変中リーチ演出Ｄ～Ｆのいずれかに決定される。
【１６４７】
第２特別抽選の結果が小当りの場合も、第２特別図柄の変動パターンは、確変フラグの状況（ＯＮであるかＯＦＦであるか）、および第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂに遊技

球が入賞したときに抽出された演出選択用乱数に基づいて決定される。とくに確変フラグがＯＦＦであれば、変動時間が概ね６０００００ｍｓｅｃといった長時間にわたって第２特別図柄の変動表示が行われる長変動Ａ～Ｃのいずれかに決定され、確変フラグがＯＮであれば変動時間が１０００ｍｓｅｃといった極めて短い時間だけ第２特別図柄の変動表示が行われる超速変動に決定される。

【１６４８】

第２特別抽選の結果がハズレの場合、第２特別図柄の変動パターンは、確変フラグの状況（ＯＮであるかＯＦＦであるか）、および第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂに遊技球が入賞したときに抽出されたリーチ判定用乱数（確変フラグがＯＮのときのみ）および演出選択用乱数に基づいて決定される。とくに確変フラグがＯＦＦであれば、変動時間が概ね６０００００ｍｓｅｃといった長時間にわたって第２特別図柄の変動表示が行われる長変動Ａ～Ｃのいずれかに決定され、確変フラグがＯＮであれば、確変中リーチ演出に決定されることもあるが、大部分は、変動時間が１０００ｍｓｅｃといった極めて短い時間だけ第２特別図柄の変動表示が行われる超速変動に決定される。

【１６４９】

なお、特別図柄の変動時間は特別図柄の変動パターンと対応しているため、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の変動時間と特別図柄の変動パターンとを同時に決定することとなる。また、特別図柄の変動パターンは、サブ制御回路１３００（サブＣＰＵ１３０１）により表示装置１００７（例えば、液晶表示装置）に表示される演出内容（例えば、装飾図柄の変動パターン）とも対応している。

【１６５０】

また、図１２６中の「演出内容」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものであり、サブＣＰＵ１３０１により表示制御回路１３０４を介して表示装置１００７に表示される演出画像（例えば、装飾図柄の変動態様）や、サブＣＰＵ１３０１により音声制御回路１３０５を介してスピーカ１０３２から出力される音声（例えば、装飾図柄の変動音）の内容を示している。

【１６５１】

なお、図１２６には示されていないが、設定値毎に、演出選択用乱数範囲を変えて、決定される特別図柄の変動パターン（変動時間）が異なりうるようにしてもよい。

【１６５２】

図１２６に示す特別図柄の変動時間は一例であり、特別図柄の変動時間としては、特別抽選の結果に応じて、任意の変動時間を適宜設定することが可能である。例えば、第１特別抽選の結果がハズレであり確変フラグがＯＮである場合における特別図柄の変動時間と、第２特別抽選の結果がハズレであり確変フラグがＯＮである場合における特別図柄の変動時間とが、同一の変動時間（例えば、４５００ｍｓ）となるように構成してもよい。また、第２特別抽選の結果が大当りであり確変フラグがＯＦＦである場合における特別図柄の変動時間が最も長時間（例えば、２９９５００ｍｓ）となるように構成してもよい。また、第１特別抽選の結果が大当りであり確変フラグがＯＮである場合における特別図柄の変動時間が短時間（例えば、２０００ｍｓ）となるように構成してもよい。また、第２特別抽選の結果が２Ｒ大当りであり確変フラグがＯＮである場合における特別図柄の変動時間（例えば、４５００ｍｓ）、及び、第２特別抽選の結果が１０Ｒ大当りであり確変フラグがＯＮである場合における特別図柄の変動時間（例えば、２９５００ｍｓ）が、第１特別抽選の結果が大当りであり確変フラグがＯＮである場合における特別図柄の変動時間（例えば、２０００ｍｓ）よりも長くなるように構成してもよい。また、第２特別抽選の結果が小当りであり確変フラグがＯＮである場合における特別図柄の変動時間が最も短時間（例えば、５００ｍｓ）となるように構成してもよい。

【１６５３】

［５－１－５．普通図柄の当り判定テーブル］

図１２７は、第５のパチンコ遊技機に係るパチンコ遊技機の普通図柄の当り判定テーブルの一例である。

【１６５４】
図１２７に示されるとおり、普通抽選が行われると、「普通図柄当り」または「ハズレ」に決定される。メインＲＯＭ１２０２に記憶される普通図柄の当り判定テーブルには、通過ゲート１１２６への遊技球の通過に基づいて実行される普通抽選に用いられるデータとして、「普通図柄当り」又は「ハズレ」に決定される普通図柄当り判定用乱数の範囲（幅）と、それに対応する判定値データ（「普通図柄当り判定値データ」、「ハズレ判定値データ」）との関係が規定されている。
【１６５５】
第５のパチンコ遊技機では、普通図柄当り判定用乱数の総乱数は１０２４である。すなわち、上記の普通図柄当り判定用乱数は０～１０２３の範囲（幅）で発生する。この範囲は固定値として設定されている。普通図柄当り確率は、普通図柄当り判定用乱数の範囲に対する普通図柄当り判定値データの数によって定められる。なお、普通図柄当り判定用乱数の範囲（幅）は、適宜変更してもよい。普通図柄当り確率は、図１２７において選択率として示される。すなわち、この第５のパチンコ遊技機では、概ね４３回に１回の割合で普通抽選の結果が「ハズレ」となる。図１２７に示される選択率はこれに限られないことは勿論であるが、概ね３０～５０回の割合で普通抽選の結果が「ハズレ」となることが好ましい。
【１６５６】
［５－１－６．普通図柄の変動パターンテーブル］
図１２８は、第５のパチンコ遊技機に係るパチンコ遊技機の普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【１６５７】
メインＣＰＵ１２０１は、通過ゲート１１２６を遊技球が通過したことに基づいて、例えば図１２８に示される普通図柄の変動パターンテーブルを用いて、普通図柄の変動パターンを決定する。
【１６５８】
図１２８に示されるように、普通抽選の結果が普通図柄当りである場合、普通図柄の変動パターンは、変動時間５００ｍｓｅｃの変動パターン（０１Ｈ）に決定される。
【１６５９】
また、普通抽選の結果が「ハズレ」である場合、普通図柄の変動パターンは、通過ゲート１１２６を遊技球が通過したときに抽出される普通図柄変動パターン決定用乱数に基づいて、変動時間が異なる複数の変動パターン（０２Ｈ～０５Ｈ）のうちいずれかに決定される。とくに普通抽選の結果が「ハズレ」であって普通図柄変動パターン決定用乱数が特定の乱数（９８，９９）である場合には、例えば６０００００ｍｓｅｃと極めて長い時間にわたって普通図柄の変動表示が行われる特定パターンに決定される。
【１６６０】
なお、図１２８には示されていないが、設定値毎に普通図柄変動パターン決定用乱数範囲を変えて低設定よりも高設定の方が上記の特定パターンに決定される確率が高くなる等、設定値毎に決定される普通図柄の変動パターンが異なるようにしても良い。
【１６６１】
［５－２．遊技の流れ］
確変フラグがＯＦＦである通常遊技状態において遊技を開始した場合のその後の遊技の流れについて説明する。なお、通常遊技状態では、特別図柄の変動パターンテーブル（図１２６参照）に示されるように、第２特別図柄の変動パターンは、第１特別図柄の変動パターンとは異なり、変動時間が極めて長い長変動Ａ～Ｃのいずれかに決定される。そのため、通常遊技状態では、一般的な遊技者は左打ちで遊技を行う。左打ちで遊技が行われると、遊技領域１１０５に向けて発射された遊技球は、第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂではなく第１始動口１１２０に入賞しうる。
【１６６２】
通常遊技状態において第１始動口１１２０に遊技球が入賞すると、メインＣＰＵ１２０

１は、第１特別抽選を行う。通常遊技状態において第１特別抽選の結果が「大当り」となる確率は、特別図柄の当り判定テーブル（図１２３参照）に示されるように概ね３１９分の１である。

【１６６３】

なお、通常遊技状態において遊技者が右打ちを行った場合であっても、右打ちされた遊技球が通過ゲート１１２６を通過して普通図柄当りの結果が得られると、普通電動役物１１４６が開放し、第２始動口１１４０Ｂに遊技球が入賞する可能性があるが、第２始動口１１４０Ｂへの遊技球の入賞によって払い出される賞球は１個である。また、普通電動役物１１４６が開放せずに第２始動口１１４０Ａに遊技球が入賞したとしても、第２始動口１１４０Ａへの遊技球の入賞によって払い出される賞球は１個である。さらに、第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂに遊技球が入賞すると、変動時間が極めて長い長変動Ａ～Ｃのいずれかで第２特別図柄の変動表示が行われるため、小当り用大入賞口１１５１が開放される頻度は極めて小さい。一方、第１始動口１１２０に遊技球が入賞したときは、第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂに遊技球が入賞したときよりも多くの賞球（例えば４個）が払い出される。また、第１始動口１１２０に遊技球が入賞したときの第１特別図柄の変動時間は概ね１００００ｍｓｅｃである。そのため、通常遊技状態において遊技者が右打ちを行う実益はない。

【１６６４】

また、通常遊技状態において、普通抽選の結果が普通図柄当りとなる確率（普通電動役物１１４６の開放確率）が高く（図１２７参照）、普通抽選の結果が普通図柄当りとなった場合における普通図柄の変動時間が相対的に短いため（図１２８参照）、遊技者が右打ちを行った場合には、普通電動役物１１４６が相当程度開放した状態となる。従って、通過ゲート１１２６を通過した遊技球は、第２始動口１１４０Ｂに入賞する可能性が高く、第２特別抽選の結果が小当りとなったとしても、第２始動口１１４０Ｂよりも下流に配設された小当り用大入賞口１１５１に遊技球が流入するような状況は発生し難くなっている。また、仮に、通常遊技状態において、普通抽選の結果がハズレとなり、普通電動役物１１４６が開放しなかったとしても、第２特別抽選の結果が小当りである場合における第２特別図柄の変動時間が極めて長いため、小当りによる出玉はやはり得られ難くなっている。

【１６６５】

なお、大当りの際に開放する大入賞口と小当りの際に開放する大入賞口とは、異なる大入賞口であってもよいし、同一の大入賞口であってもよい。また、大当りの際に開放する大入賞口及び小当りの際に開放する大入賞口の配置位置は、適宜設計することが可能である。例えば、小当りの際に開放する大入賞口を普通電動役物１１４６よりも下流に設け、大当りの際に開放する大入賞口を普通電動役物１１４６よりも上流に設けることとしてもよい。また、大当りの際に開放する大入賞口及び小当りの際に開放する大入賞口の双方を、普通電動役物１１４６よりも下流に設けることとしてもよい。また、大当り又は小当りの際に開放する大入賞口（兼用の大入賞口）を普通電動役物１１４６よりも下流に設けることとしてもよい。また、本実施例では、小当りの際に開放する大入賞口に入賞しなかった遊技球、大当りの際に開放する大入賞口に入賞しなかった遊技球、第２始動口１１４０Ｂに入賞しなかった遊技球等が入賞し得る第２始動口１１４０Ａ（普通電動役物の設けられていない特図２用の始動口）が配設されている。第２始動口１１４０Ａの配置位置としては、普通電動役物１１４６よりも下流且つ小当りの際に開放する大入賞口よりも下流（下方）や、普通電動役物１１４６と小当りの際に開放する大入賞口との間等を想定することが可能である。このような第２始動口１１４０Ａを配設する場合であっても、大当りの際に開放する大入賞口と小当りの際に開放する大入賞口とを兼用することとしてもよい。また、大当りの際に開放する大入賞口が小当りの際に開放する大入賞口よりも下流に設けられるような態様においては、小当りの際に開放する大入賞口と大当りの際に開放する大入賞口との間に第２始動口１１４０Ａを配設する場合や、大当りの際に開放する大入賞口よりも下流に第２始動口１１４０Ａを配設する場合等を想定することが可能である。また、本実施例では、普通電動役物の設けられている始動口として、特図２用の始動口（第２

始動口１１４０Ｂ）を配設する例について説明しているが、普通電動役物の設けられている始動口として、第１特別図柄用の始動口を配設することとしてもよい。例えば、普通電動役物の設けられていない第１特別図柄用の始動口とは別途、普通電動役物の設けられている第１特別図柄用の始動口を配設することとしてもよい。

【１６６６】

通常遊技状態において行われた第１特別抽選の結果が「大当り」であったとき、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄判定テーブル（図１２４参照）を参照して当り時選択図柄コマンドを決定する。その後、メインＣＰＵ１２０１は、大当り種類決定テーブル（図１２５参照）を参照し、決定された当り時選択図柄コマンドに基づいて大当りの種類（ラウンド数）を決定し、大当り遊技状態に制御する。

【１６６７】

図６９に示されるように、大当り用大入賞口１１３１は右側領域１１０７に配置されているため、大当り遊技状態では、右打ちで遊技が行われる。

【１６６８】

次に、所謂初当りに基づく大当り遊技状態が終了したのちの遊技状態について説明する。

【１６６９】

第５のパチンコ遊技機では、電サポ制御が実行されず、所謂初当りに基づく大当り遊技状態が終了したときは必ず確変フラグがＯＮにセットされるため、初当りに基づく大当り遊技状態が終了した後、メインＣＰＵ１２０１は、高確低ベース状態に制御する。この高確低ベース状態では、第２特別抽選の結果が「小当り」であるとき、第２特別図柄の変動パターンは、変動時間が例えば１０００ｍｓｅｃと極めて短時間である超速変動に決定されるため（図１２６参照）、右打ちで遊技が行われる。

【１６７０】

初当りに基づく大当り遊技状態が終了した後の高確低ベース状態では、高い確率で第２特別図柄の変動パターンが超速変動に決定されるとともに小当りが導出されるため、小当り用大入賞口１１５１が通常遊技状態と比べて極めて高い頻度で繰り返し開放される。しかし、普通抽選の結果が普通図柄当りであるときは、普通図柄の変動パターンが変動時間５００ｍｓｅｃの変動パターンに決定される。また、右打ちされた遊技球の殆どが通過ゲート１１２６を通過して連続して普通図柄当りとなるため、普通電動役物１１４６ひいては普電用シャッタ１１４７がほぼフルオープン状態となる。したがって、高確低ベース状態における普通抽選の結果が普通図柄当りであるときは、右打ちされた遊技球の全部または略全部が第２始動口１１４０Ｂに入賞するため、たとえ小当り用大入賞口１１５１が高い頻度で開放されたとしても、小当り用大入賞口１１５１への入賞が阻害される。第２始動口１１４０Ｂに遊技球が入賞したときに払い出される賞球数は、上述した通り１個である。

【１６７１】

これに対し、高確低ベース状態において、普通抽選の結果が普通ハズレであるときは、普通図柄の変動時間が１００００ｍｓｅｃ、２００００ｍｓｅｃ、３００００ｍｓｅｃおよび６０００００ｍｓｅｃのうちいずれかに決定される。メインＣＰＵ１２０１は、普通図柄の変動表示が停止し、普通図柄当りを示す態様が導出されたことに基づいて普通電動役物１１４６ひいては普電用シャッタ１１４７の開放動作を行うため、普通図柄が変動表示している間や、普通図柄の変動表示が停止したとしても普通図柄当りが導出されなかったときは、普通電動役物１１４６が開放されない。そのため、普通電動役物１１４６が閉鎖している間は小当り用大入賞口１１５１への入賞が阻害されず、右打ちされた遊技球の大半が小当り用大入賞口１１５１に入賞することとなる。小当り用大入賞口１１５１に遊技球が入賞したときに払い出される賞球数は、上述した通り１０個である。そのため、普通抽選の結果が普通ハズレに決定されうる高確低ベース状態では、単位時間あたりの発射球数に対する賞球数の期待値が１を超えることとなる。

【１６７２】

なお、高確低ベース状態において、普通抽選の結果が普通ハズレであるときは、普通図

柄の変動時間が長くなるにつれて、出玉増加速度が大きくなる。
【１６７３】
このように、第５のパチンコ遊技機は、所定回数（例えば、５回）の大当り遊技状態が行われるまでの間に、普通抽選の結果が普通ハズレであって且つより変動時間が長い普通図柄の変動パターンを引くことができるかといったゲーム性である。
【１６７４】
このような第５のパチンコ遊技機では、１回の高確低ベース状態の間に、普通抽選の結果が１度も普通ハズレとならないパターンや、普通抽選の結果が１度だけ普通ハズレであったとしても普通図柄の変動時間が１００００ｍｓｅｃに決定される場合や、普通抽選の結果が２度普通ハズレとなってしかも２度とも普通図柄の変動時間が６０００００ｍｓｅｃに決定される場合など、さまざまなパターンが生じうる。
【１６７５】
したがって、第５のパチンコ遊技機によれば、普通抽選の結果が普通ハズレであるときに、普通図柄の変動時間が異なる複数の変動パターンを設けるだけといった簡易な構成で、大当り遊技状態とは別の遊技者に有利な高確低ベース状態として、様々な出玉増加パターンでの有利遊技状態（高確低ベース状態）の実現を可能ならしめたこれまでにない新たなゲーム性を提供することが可能となり、興趣を高めることができる。
【１６７６】
また、高確低ベース状態における普通抽選の結果が普通ハズレであるときに、普通図柄変動パターンコマンドを受信したサブＣＰＵ１３０１は、普通図柄の変動時間に基づく演出を実行することが好ましい。すなわち、普通図柄の変動時間が１００００ｍｓｅｃであるときと、２００００ｍｓｅｃであるときと、３００００ｍｓｅｃであると、６００００ｍｓｅｃとで、獲得しうる賞球量の期待値が異なることから、普通図柄の変動時間に応じて、有利度合い（例えば獲得可能な賞球量の度合い）を把握できる演出を実行してもよい。例えば、普通図柄の変動時間が１００００ｍｓｅｃであるときには「１ラウンド当り！」のような演出を実行し、普通図柄の変動時間が２００００ｍｓｅｃであるときには「２ラウンド当り！」のような実行し、普通図柄の変動時間が３００００ｍｓｅｃであるときには「３ラウンド当り！」のような演出を実行し、普通図柄の変動時間が６０００００ｍｓｅｃであるときには「スーパー当り」のような演出を実行するようにするとよい。このように、単位時間あたりの発射球数に対する賞球数の期待値が１を超える可能性がある有利遊技状態が実行されるとき、有利の度合いを示す演出が実行されるようにすることで、興趣を高めることが可能となる。
【１６７７】
なお、サブＣＰＵ１３０１により実行される演出としては、表示制御回路１３０４を介して表示装置１００７に表示される表示演出、音声制御回路１３０５を介してスピーカ１０３２から出力される音演出、ＬＥＤ制御回路１３０６を介して実行されるＬＥＤ群１０４６の発光演出、および役物制御回路１３０７を介して実行される演出用役物群１０５８の動作演出のうち少なくとも一つ以上の演出が相当する。
【１６７８】
ところで、高確低ベース状態において、普通抽選の結果が普通ハズレであって、普通図柄の変動時間が６０００００ｍｓｅｃに決定された場合には、普通図柄の変動が終了する前に例えば第２特別抽選の結果が「大当り」となって大当り遊技状態に制御されることが生じうる。さらには、大当り遊技状態に制御される時間は概ね１８００００～３００００ｍｓｅｃであるから、大当り遊技状態が終了したのちも依然として、変動時間６０００００ｍｓｅｃの普通図柄の変動表示が終了せずに継続していることが生じうる。上述した通り、普通図柄が変動表示している間は普通電動役物１１４６が開放されないため、普通電動役物１１４６の開放によって小当り用大入賞口１１５１への入賞が阻害されず、右打ちされた遊技球の大半が小当り用大入賞口１１５１に入賞することとなる。このように、普通図柄の変動時間が６０００００ｍｓｅｃに決定された場合には、普通図柄の変動表示が終了する前に大当り遊技状態に制御されたとしても、さらにこの大当り遊技状態が終了

したときに普通図柄の変動表示が停止せずに継続していれば、大当り遊技状態が終了した後の遊技状態において普通抽選の結果が「普通ハズレ」とならなくとも、大当り遊技状態の終了後ただちに有利遊技状態に制御されることとなり、大当り遊技状態に制御されている間も遊技興趣を高めることが可能となる。例えば、普通図柄の変動時間が６０００００ｍｓｅｃに決定され、この普通図柄の変動が開始された後に例えば３０００００ｍｓｅｃの大当り遊技状態が開始された場合には、大当り遊技状態終了後の概ね３０００００ｍｓｅｃは、小当り用大入賞口１１５１へ入賞し放題となり、興趣を高めることが可能となる。

【１６７９】

なお、本実施例では、大当り遊技状態中や小当り遊技状態中においても、普通図柄の変動時間が消化されることとして説明しているが、大当り遊技状態中や小当り遊技状態中においては、普通図柄の変動時間が消化されない（変動時間の経過を停止する）ように構成してもよい。例えば、普通図柄の変動時間が６０００００ｍｓｅｃに決定され、普通図柄の変動が開始されてから３０００００ｍｓｅｃが経過した時点で大当り遊技状態が開始したような場合、当該大当り遊技状態が終了した後、３０００００ｍｓｅｃに亘って普通図柄の変動を継続する（大当り遊技状態中、普通図柄変動の残り時間が減らない）こととしてもよい。

【１６８０】

なお、第５のパチンコ遊技機では電サポ制御が実行されることがないが、大当り遊技状態が終了したのちの遊技状態において電サポ制御が実行されるパチンコ遊技機にも、本発明を適用することができる。とくに、普通抽選の結果が普通ハズレであって普通図柄の変動時間が６０００００ｍｓｅｃに決定された場合には、大当り遊技状態が終了したのちの遊技状態において電サポ制御が実行されるにもかかわらず、右打ちされた遊技球の大半が小当り用大入賞口１１５１に入賞するといったことを生じさせることが可能となる。

【１６８１】

＜演出モードの遷移フロー＞

図１２９（ａ）は、第５のパチンコ遊技機に係る演出モードの移行遷移を示す図である。図１２９（ｂ）は、第５のパチンコ遊技機に係る演出モードの移行条件をまとめた表である。

【１６８２】

本実施例では、図１２９（ａ）に示すような演出モード（サブ遊技状態）がサブ制御回路１３００によって管理されている。演出モードとしては、通常モード、初当りモード、確変モード、及び、ボーナスモードが設けられている。

【１６８３】

図１２９（ａ）及び図１２９（ｂ）を参照して具体的に説明すると、通常モードにおいて大当り遊技状態が開始すると、サブ制御回路１３００は、通常モードから初当りモードへと演出モードを移行させる（移行条件（１）参照）。

【１６８４】

初当りモードにおいて大当り遊技状態が終了すると、サブ制御回路１３００は、初当りモードから確変モードへと演出モードを移行させる（移行条件（２）参照）。確変モードにおいて特別図柄の変動表示（特別図柄変動）が所定回数（５０回）行われると、サブ制御回路１３００は、確変モードから通常モードへと演出モードを移行させる（移行条件（３）参照）。

【１６８５】

確変モードにおいて大当り遊技状態が開始すると、サブ制御回路１３００は、確変モードからボーナスモードへと演出モードを移行させる（移行条件（４）参照）。また、確変モードにおいて、変動パターン「０５Ｈ」（図１２８参照）による普通図柄の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が開始すると、サブ制御回路１３００は、確変モードからボーナスモードへと演出モードを移行させる（移行条件（４）参照）。

【１６８６】

ボーナスモードにおいて普通図柄ハズレ長変動が終了すると、サブ制御回路１３００は

、ボーナスモードから確変モードへと演出モードを移行させる（移行条件（５）参照）。また、ボーナスモードにおいて大当り遊技状態が終了したとき、初当りから実行された大当り遊技状態の回数が所定回数（５回）未満であれば（リミッタに到達していなければ）、サブ制御回路１３００は、ボーナスモードから確変モードへと演出モードを移行させる（移行条件（５）参照）。なお、ボーナスモードにおいて大当り遊技状態が終了したときに普通図柄ハズレ長変動の実行中であればボーナスモードを維持し、また、ボーナスモードにおいて普通図柄ハズレ長変動が終了したときに大当り遊技状態中であればボーナスモードを維持することとしてもよい。

【１６８７】

ボーナスモードにおいて大当り遊技状態が終了したとき、初当りから実行された大当り遊技状態の回数が所定回数（５回）であれば（リミッタに到達していれば）、サブ制御回路１３００は、ボーナスモードから通常モードへと演出モードを移行させる（移行条件（６）参照）。

【１６８８】

なお、通常モードは、通常遊技状態において制御される演出モードである。通常モードにおいては、演出ステージがサブ制御回路１３００によって管理されている。演出ステージとしては、第１演出ステージ、第２演出ステージ、及び、第３演出ステージが設けられている。各演出ステージについては、後に詳述する。

【１６８９】

また、図示しないが、通常モード（通常遊技状態において制御される演出モード）として、特殊演出モードが設けられることとしてもよい。特殊演出モードは、ボーナスモードが終了してから特別図柄の変動表示（特別図柄変動）が所定回数（例えば、５０回）行われるまでの間に制御される演出モードとすることが可能である。

【１６９０】

＜第１演出ステージ予告内容抽選処理＞

図１３０は、第５のパチンコ遊技機に係る第１演出ステージ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【１６９１】

図１３０に示す第１演出ステージ予告内容抽選処理は、第１演出ステージ（図１２９（ａ）参照）において、第１始動口１１２０に遊技球が入賞した後、当該始動入賞に係る特別図柄変動が開始するときに、サブ制御回路１３００により演出態様決定処理（図５３のステップＳ５０４参照）において行われる処理である。なお、サブ制御回路１３００は、主制御回路１２００から送信される特別図柄演出開始コマンドを受信することにより、特別図柄変動が開始することを認識することができる。

【１６９２】

第１演出ステージ予告内容抽選処理において、まず、サブＣＰＵ１３０１は、擬似連段階演出概要抽選処理を実行する（ステップＳ９００１）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、サブ変動パターンに基づいて、当該第１始動口入賞に係る特別図柄変動中に行われる演出の概要を決定する。詳細については後述するが、サブＣＰＵ１３０１は、図１３０に示す第１演出ステージ予告内容抽選処理が開始されるよりも前に、当該第１始動口入賞に係る特別図柄変動に対応するサブ変動パターンを決定している。サブ変動パターンは、擬似連演出に関する情報を含んでいる。

【１６９３】

擬似連演出とは、１つの始動記憶に基づき特別図柄が変動表示されてから最終的に確定表示されるまでの間に、装飾図柄があたかも停止表示（仮停止表示）されるような演出である。仮停止表示の状態は、装飾図柄が振動等している状態であり、完全に停止表示されたとは言えない状態である。本実施例では、擬似連演出を単に「擬似連」と呼ぶことがあり、また、擬似連が発生しない演出を「擬似無し」と呼ぶことがある。本実施例における擬似連演出としては、仮停止表示が１回発生する擬似連演出、及び、仮停止表示が２回発生する擬似連演出が設けられている。仮停止表示が１回発生する擬似連演出を「擬似２」

と呼び、仮停止表示が２回発生する擬似連演出を「擬似３」と呼ぶこととする。
【１６９４】
「擬似２」では、装飾図柄の仮停止表示が１回発生した後、当該仮停止表示状態から装飾図柄の変動表示が再開された（２回目の擬似的な変動表示が行われた）後に装飾図柄が最終的に停止表示される。「擬似３」では、装飾図柄の仮停止表示が１回発生し、当該仮停止表示状態から装飾図柄の変動表示が再開された（２回目の擬似的な変動表示が行われた）後に２回目の仮停止表示が発生し、当該仮停止表示状態から装飾図柄の変動表示が再開された（３回目の擬似的な変動表示が行われた）後に装飾図柄が最終的に停止表示される。なお、１回目の仮停止表示が発生するまでの段階を「擬似１」と呼び、２回目の擬似的な変動表示が開始してから２回目の仮停止表示が発生するまでの段階を「擬似２」と呼び、３回目の擬似的な変動表示が開始した後の段階を「擬似３」と呼ぶことがある。また、「擬似無し」の演出において装飾図柄の変動表示が開始されてから装飾図柄が停止表示されるまでを「擬似１」と呼ぶこともある。
【１６９５】
サブ変動パターンは、擬似連演出に関する情報として、擬似連演出の発生の有無を示す情報、装飾図柄の仮停止表示状態の発生回数（擬似連演出がどの段階まで進行するか）を示す情報、及び、擬似連演出における各段階で行われる演出の大枠を示す情報を含んでいる。例えば、「擬似１」が２０秒の演出であり、「擬似２」が１６秒の演出であり、「擬似３」でリーチが成立した後発展しスーパーリーチ後半に繋がるという情報を含むサブ変動パターンが決定されている場合、ステップＳ９００１の処理において、サブＣＰＵ１３０１は、「擬似１」において（装飾図柄が２０秒間に亘って変動している間）どのような演出を経由して後述する「ベル」アイコンを停止させるか、「擬似２」において（装飾図柄が１６秒間に亘って変動している間）どのような演出を経由して後述する「スイカ」アイコンを停止させるか、といった演出の概要を決定する。これにより、擬似連における各段階及び最終変動における演出の概要が決定されることになる。
【１６９６】
擬似連演出における各段階で行われる演出の大枠としては、例えば、［２４］１０秒リーチ（ボーナス）パターンや［２４］６秒演出（ボーナス）パターン等が設けられている。［２４］１０秒リーチ（ボーナス）パターンにおいては、装飾図柄の変動開始（再開）から１０秒経過時点でテンパイとなった後、装飾図柄の変動開始（再開）から２２秒経過時点から２４秒経過時点に亘ってアイコンが表示され、その後４秒間に亘ってアイコン停止後予告が発生する（例えば、図１３６に示す演出番号「１４」「１８」「２３」「２７」参照）。［２４］６秒演出（ボーナス）パターンにおいては、装飾図柄の変動開始（再開）から６秒経過時点から演出が開始した後、演出に成功して、装飾図柄の変動開始（再開）から２２秒経過時点から２４秒経過時点に亘ってアイコンが表示され、その後４秒間に亘ってアイコン停止後予告が発生する（例えば、図１４２に示す演出番号「７６」参照）。
【１６９７】
次に、サブＣＰＵ１３０１は、演出強度抽選処理を実行する（ステップＳ９００２）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、サブ変動パターンに基づいて、擬似連の各段階における演出強度を決定する。具体的に、サブＣＰＵ１３０１は、「擬似無し」に対応するサブ変動パターンが決定されている場合には、擬似１用の演出強度を決定し、「擬似２」に対応するサブ変動パターンが決定されている場合には、擬似１用の演出強度及び擬似２用の演出強度を決定し、「擬似３」に対応するサブ変動パターンが決定されている場合には、擬似１用の演出強度、擬似２用の演出強度、及び、擬似３用の演出強度を決定する。演出強度は、擬似連の各段階において行われる演出の期待度を示す指標となるものである。演出強度としては、レベル１～７が設けられており、レベルが上昇するほど、大当り期待度の高い演出が行われやすくなっている。なお、擬似２用の演出強度（レベル）は、擬似１用の演出強度（レベル）以上に設定されており、擬似３用の演出強度（レベル）は、擬似２用の演出強度（レベル）以上に設定さ

れている。
【１６９８】
　次に、サブＣＰＵ１３０１は、サブ変動パターンに含まれる情報に基づいて、擬似連演出が発生するか否かを判断する（ステップＳ９００３）。擬似連演出が発生すると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、サブ変動パターンに含まれる情報に基づいて、擬似連演出が「擬似３」まで進行するか否かを判断する（ステップＳ９００４）。擬似連演出が「擬似３」まで進行すると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、擬似３用予告内容抽選処理を実行する（ステップＳ９００５）。擬似３用予告内容抽選処理については、後に図１３１を用いて説明する。
【１６９９】
　ステップＳ９００４において擬似連演出が「擬似３」まで進行しないと判断した場合、又は、ステップＳ９００５の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、擬似２用予告内容抽選処理を実行する（ステップＳ９００６）。擬似２用予告内容抽選処理については、後に図１３２を用いて説明する。
【１７００】
　ステップＳ９００３において擬似連演出が発生しないと判断した場合、又は、ステップＳ９００６の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、擬似１用予告内容抽選処理を実行する（ステップＳ９００７）。擬似１用予告内容抽選処理については、後に図１３３を用いて説明する。ステップＳ９００７の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。
【１７０１】
＜擬似３変動主予告内容抽選処理＞
　図１３１は、第５のパチンコ遊技機に係る擬似３変動主予告内容抽選処理を示すフローチャートである。
【１７０２】
　図１３１に示す擬似３変動主予告内容抽選処理は、擬似３用予告内容抽選処理（図１３０のステップＳ９００５参照）において行われる処理である。
【１７０３】
　擬似３変動主予告内容抽選処理において、サブＣＰＵ１３０１は、図１３０のステップＳ９００２で決定した擬似３演出強度（擬似３用の演出強度）に基づいて、擬似３変動主予告内容を決定する（ステップＳ９０１１）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、擬似連演出における「擬似３」の段階で行われる大当り予告演出の種別、及び、当該大当り予告演出の内容を決定する。本実施例では、「擬似３」の段階で行われ得る大当り予告演出として、複数種類の大当り予告演出（第１予告演出、第２予告演出、第３予告演出、第４予告演出・・・等）が設けられている。また、各大当り予告演出の内容として、複数の演出内容が設けられている。例えば、第１予告演出の内容として、第１予告演出内容Ａ、第１予告演出内容Ｂ、第１予告演出内容Ｃ、第１予告演出内容Ｄ・・・等が設けられている。第１予告演出、第２予告演出、第３予告演出、及び、第４予告演出については、後に詳述する。
【１７０４】
　ステップＳ９０１１の処理において、サブＣＰＵ１３０１は、擬似３変動主予告内容として、複数種類の大当り予告演出のなかから一の大当り予告演出（例えば、第１予告演出）を決定するとともに、当該大当り予告演出の内容として一の演出内容（例えば、第１予告演出内容Ａ）を決定する。その後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。
【１７０５】
　なお、擬似３用予告内容抽選処理（図１３０のステップＳ９００５参照）においては、図１３１に示す擬似３変動主予告内容抽選処理を行うのに先立ち、リーチ演出の概要を決定する処理を行うこととしてもよい。リーチ演出は、装飾図柄がリーチ態様で表示される（左側に位置する装飾図柄（左装飾図柄）、右側に位置する装飾図柄（右装飾図柄）、及び、中央に位置する装飾図柄（中装飾図柄）のうち、２つの装飾図柄が同じ図柄で停止表

示され、残りの１つの装飾図柄が変動表示される）演出である。この場合、ステップＳ９０１１の処理において、サブＣＰＵ１３０１は、装飾図柄の変動表示が開始（再開）されてからリーチが成立するまでの時間よりも演出時間の短い演出内容を決定するようにしてもよい。例えば、１０秒以内に完結可能な演出内容と完結するのに１０秒以上を要する演出内容とが設けられている場合において、装飾図柄の変動表示が開始（再開）されてからリーチが成立するまでの時間が１０秒であるようなリーチ演出が決定されているときに、擬似３変動主予告内容として、１０秒以内に完結可能な演出内容を決定することが可能なように構成してもよい。

【１７０６】

＜擬似２変動主予告内容抽選処理＞

図１３２は、第５のパチンコ遊技機に係る擬似２変動主予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【１７０７】

図１３２に示す擬似２変動主予告内容抽選処理は、擬似２用予告内容抽選処理（図１３０のステップＳ９００６参照）において行われる処理である。

【１７０８】

擬似２変動主予告内容抽選処理において、まず、サブＣＰＵ１３０１は、図１３０のステップＳ９００２で決定した擬似２演出強度（擬似２用の演出強度）に基づいて、擬似２変動主予告内容（仮）を選択する（ステップＳ９０２１）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、擬似連演出における「擬似２」の段階で行われ得る大当り予告演出の種別、及び、当該大当り予告演出の内容を決定する。本実施例では、「擬似２」の段階で行われ得る大当り予告演出として、「擬似３」の段階で行われ得る大当り予告演出と同種の大当り予告演出（第１予告演出、第２予告演出、第３予告演出、第４予告演出・・・等）が設けられている。また、各大当り予告演出の内容として、「擬似３」の段階で行われ得る大当り予告演出の内容と同じ内容が設けられている。

【１７０９】

ステップＳ９０２１の処理において、サブＣＰＵ１３０１は、擬似２変動主予告内容（仮）として、複数種類の大当り予告演出のなかから一の大当り予告演出（例えば、第１予告演出）を選択するとともに、当該大当り予告演出の内容として一の演出内容（例えば、第１予告演出内容Ｂ）を選択する。なお、ここで選択される擬似２変動主予告内容（仮）は、仮のものであり、擬似２変動主予告内容は、別の演出内容に差し替えられる可能性がある（ステップＳ９０２４参照）。

【１７１０】

次に、サブＣＰＵ１３０１は、擬似２変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が特定の大当り予告演出であるか否かを判断する（ステップＳ９０２２）。特定の大当り予告演出は、擬似連における各段階で行われる演出がストーリー性を有しており、擬似連の段階が進行するのに伴って、所定のストーリーが展開されるような大当り予告演出である。例えば、特定の大当り予告演出の１つである上記第１予告演出は、キャラクタが会話をする演出であり、擬似連における各段階で発せられるキャラクタのセリフが互いに関連付けられている。例えば、「擬似３」における会話内容は、「擬似２」における会話内容を前提とした内容となっており、これにより、擬似連の段階が進行するのにつれて会話も進行するような演出態様となっている。なお、会話内容は、大当り期待度を示す指標として設定されている。本実施例では、特定の大当り予告演出として、第１予告演出の他に第５予告演出が設けられている。一方、上記第２予告演出、第３予告演出、及び、第４予告演出は、特定の大当り予告演出に該当しない。

【１７１１】

擬似２変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が特定の大当り予告演出であると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、擬似２変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が、擬似３変動主予告内容として決定された大当り予

告演出の種別（図１３１のステップＳ９０１１参照）と同じであるか否かを判断する（ステップＳ９０２３）。この処理において、例えば、擬似２変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別、及び、擬似３変動主予告内容として決定された大当り予告演出の種別が、ともに第１予告演出である場合、サブＣＰＵ１３０１は、これらの種別が同じであると見做す。これに対し、擬似２変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別、及び、擬似３変動主予告内容として決定された大当り予告演出の種別のうち、一方が第１予告演出であり他方が第５予告演出である場合、サブＣＰＵ１３０１は、これらの種別は異なると見做す。なお、擬似連演出が「擬似３」まで進行しない場合（図１３０のステップＳ９００５の処理が実行されていない場合）、サブＣＰＵ１３０１は、擬似２変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が、擬似３変動主予告内容として決定された大当り予告演出の種別と同じではないと判断する。

【１７１２】

擬似２変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が、擬似３変動主予告内容として決定された大当り予告演出の種別と同じであると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、擬似２変動主予告内容（仮）を他の演出内容に差し替え、差替後の演出内容を正式な擬似２変動主予告内容として決定する（ステップＳ９０２４）。

【１７１３】

この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、主予告内容差替テーブルを参照することにより、差替後の演出内容を決定する。主予告内容差替テーブルとしては、例えば、会話内容差替テーブルが設けられている。図示しないが、会話内容差替テーブルにおいては、差替前の演出内容（会話内容）ごとに、既に決定された会話内容（擬似３変動主予告内容）に対して差替後の演出内容（既に決定された擬似３変動主予告内容に対して選択可能な会話内容）が規定されている。これにより、例えば、擬似３変動主予告内容として第１予告演出が決定されている状況において、擬似２変動主予告内容（仮）として第１予告演出が選択された場合に、「擬似２」における会話内容が「擬似３」における会話内容に対して違和感のない内容となるように（例えば、「擬似２」における会話内容の期待度が「擬似３」における会話内容の期待度よりも高くなることのないように）調整することが可能となっている。なお、ステップＳ９０２４の処理において、サブＣＰＵ１３０１は、大当り予告演出の種別については擬似２変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別を維持しつつ、当該大当り予告演出の内容のみを差し替える。

【１７１４】

ステップＳ９０２２において擬似２変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が特定の大当り予告演出ではないと判断した場合、又は、ステップＳ９０２３において擬似２変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が擬似３変動主予告内容として決定された大当り予告演出の種別と同じではないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、ステップＳ９０２１で選択された擬似２変動主予告内容（仮）を正式な擬似２変動主予告内容として決定する（ステップＳ９０２５）。

【１７１５】

ステップＳ９０２４又はステップＳ９０２５の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。

【１７１６】

＜擬似１変動主予告内容抽選処理＞

図１３３は、第５のパチンコ遊技機に係る擬似１変動主予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【１７１７】

図１３３に示す擬似１変動主予告内容抽選処理は、擬似１用予告内容抽選処理（図１３０のステップＳ９００７参照）において行われる処理である。

【１７１８】

擬似１変動主予告内容抽選処理において、まず、サブＣＰＵ１３０１は、図１３０のステップＳ９００２で決定した擬似１演出強度（擬似１用の演出強度）に基づいて、擬似１

変動主予告内容（仮）を選択する（ステップＳ９０３１）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、擬似連演出又は「擬似無し」の演出における「擬似１」の段階で行われ得る大当り予告演出の種別、及び、当該大当り予告演出の内容を決定する。本実施例では、「擬似１」の段階で行われ得る大当り予告演出として、「擬似３」の段階で行われ得る大当り予告演出と同種の大当り予告演出（第１予告演出、第２予告演出、第３予告演出、第４予告演出・・・等）が設けられている。また、各大当り予告演出の内容として、「擬似３」の段階で行われ得る大当り予告演出の内容と同じ内容が設けられている。

【１７１９】

ステップＳ９０３１の処理において、サブＣＰＵ１３０１は、擬似１変動主予告内容（仮）として、複数種類の大当り予告演出のなかから一の大当り予告演出（例えば、第１予告演出）を選択するとともに、当該大当り予告演出の内容として一の演出内容（例えば、第１予告演出内容Ｃ）を選択する。なお、ここで選択される擬似１変動主予告内容（仮）は、仮のものであり、擬似１変動主予告内容は、別の演出内容に差し替えられる可能性がある（ステップＳ９０３４及びステップＳ９０３６参照）。

【１７２０】

次に、サブＣＰＵ１３０１は、擬似１変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が特定の大当り予告演出であるか否かを判断する（ステップＳ９０３２）。上述したように、本実施例では、特定の大当り予告演出として、第１予告演出及び第５予告演出が設けられている。

【１７２１】

擬似１変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が特定の大当り予告演出であると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、擬似１変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が、擬似２変動主予告内容として決定された大当り予告演出の種別（図１３２のステップＳ９０２４及びステップＳ９０２５参照）と同じであるか否かを判断する（ステップＳ９０３３）。この処理において、擬似連演出が発生しない場合（図１３０のステップＳ９００６の処理が実行されていない場合）、サブＣＰＵ１３０１は、擬似１変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が、擬似２変動主予告内容として決定された大当り予告演出の種別と同じではないと判断する。

【１７２２】

擬似１変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が、擬似２変動主予告内容として決定された大当り予告演出の種別と同じであると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、擬似１変動主予告内容（仮）を他の演出内容に差し替え、差替後の演出内容を正式な擬似１変動主予告内容として決定する（ステップＳ９０３４）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、主予告内容差替テーブルを参照することにより、差替後の演出内容を決定する。上述したように、主予告内容差替テーブルとしては、例えば、会話内容差替テーブルが設けられている。ここでは、既に決定された会話内容は、擬似２変動主予告内容となる。なお、ステップＳ９０３４の処理において、サブＣＰＵ１３０１は、大当り予告演出の種別については擬似１変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別を維持しつつ、当該大当り予告演出の内容のみを差し替える。

【１７２３】

ステップＳ９０３３において擬似１変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が擬似２変動主予告内容として決定された大当り予告演出の種別と同じではないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、擬似１変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が、擬似３変動主予告内容として決定された大当り予告演出の種別（図１３１のステップＳ９０１１参照）と同じであるか否かを判断する（ステップＳ９０３５）。この処理において、擬似連演出が発生しない場合又は擬似連演出が「擬似３」まで進行しない場合（図１３０のステップＳ９００５の処理が実行されていない場合）、サブＣＰＵ１３０１は、擬似１変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が、擬似３変動主予告内容として決定された大当り予告演出の種別と同じではないと判

断する。
【１７２４】
　擬似１変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が、擬似３変動主予告内容として決定された大当り予告演出の種別と同じであると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、擬似１変動主予告内容（仮）を他の演出内容に差し替え、差替後の演出内容を正式な擬似１変動主予告内容として決定する（ステップＳ９０３６）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、主予告内容差替テーブルを参照することにより、差替後の演出内容を決定する。上述したように、主予告内容差替テーブルとしては、例えば、会話内容差替テーブルが設けられている。ここでは、既に決定された会話内容は、擬似３変動主予告内容となる。なお、ステップＳ９０３６の処理において、サブＣＰＵ１３０１は、大当り予告演出の種別については擬似１変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別を維持しつつ、当該大当り予告演出の内容のみを差し替える。
【１７２５】
　ステップＳ９０３２において擬似１変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が特定の大当り予告演出ではないと判断した場合、又は、ステップＳ９０３５において擬似１変動主予告内容（仮）として選択された大当り予告演出の種別が擬似３変動主予告内容として決定された大当り予告演出の種別と同じではないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、ステップＳ９０３１で選択された擬似１変動主予告内容（仮）を正式な擬似２変動主予告内容として決定する（ステップＳ９０３７）。
【１７２６】
　ステップＳ９０３４、ステップＳ９０３６、又は、ステップＳ９０３７の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。
【１７２７】
＜大当り予告演出（第１演出ステージ専用）＞
　図１３０～図１３３を用いて説明したように、第１予告演出、第２予告演出、第３予告演出、及び、第４予告演出は、それぞれ、「擬似１」～「擬似３」の各段階で発生し得る。例えば、「擬似１」～「擬似３」の全ての段階で第１予告演出が発生したり、「擬似１」～「擬似３」の全ての段階で第２予告演出が発生したり、「擬似１」～「擬似３」の全ての段階で第３予告演出が発生したり、「擬似１」～「擬似３」の全ての段階で第４予告演出が発生したり、「擬似１」及び「擬似２」で第１予告演出が発生し「擬似３」で第２予告演出が発生したり、「擬似１」及び「擬似２」で第２予告演出が発生し「擬似３」で第３予告演出が発生したり、「擬似１」で第１予告演出が発生し「擬似２」及び「擬似３」で第３予告演出が発生したり、「擬似１」で第１予告演出が発生し「擬似２」で第２予告演出が発生し「擬似３」で第３予告演出が発生したりする。
【１７２８】
　このように、「擬似１」～「擬似３」の各段階で行われる大当り予告演出の種別は、他の段階で行われる大当り予告演出の種別とは無関係に決定される。ただし、複数の段階に亘って第１予告演出が行われる場合には、これらの第１予告演出で発生する会話内容に違和感がないように（擬似連の段階が進むにつれて期待度が低下することのないように）所定の制御が行われている（図１３２のステップＳ９０２４、並びに、図１３３のステップＳ９０３４及びステップＳ９０３６参照）。
【１７２９】
　ここで、本実施例では、擬似連演出における段階が進む際に、アイコンが表示される場合がある。例えば、「擬似１」において「ベル」アイコンが表示されると「擬似２」に移行したり、「擬似２」において「スイカ」アイコンが表示されると「擬似３」に移行したり、「擬似３」において「チェリー」アイコンが表示されるとスーパーリーチ（リーチのうち相対的に大当り期待度の高いもの）に移行したりする。以上を前提に、以下、第１予告演出、第２予告演出、第３予告演出、及び、第４予告演出について説明する。
【１７３０】
＜第１予告演出＞

図１３４（ａ）は、第１予告演出のフローを示す図である。図１３４（ｂ）は、第１予告演出のタイムチャートを示す図である。

【１７３１】

図１３４（ａ）及び図１３４（ｂ）に示す第１予告演出は、第１演出ステージ（図１２９（ａ）参照）において特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。

【１７３２】

演出番号「１」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から３秒経過時点から６．５秒経過時点に亘って、１段目用の会話として所定のキャラクタのセリフが表示装置１００７に表示された後、フェイドアウトとなる演出である。演出番号「２」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から３秒経過時点から６．５秒経過時点に亘って、１段目用の会話として所定のキャラクタのセリフが表示装置１００７に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から６．５秒経過時点から１０秒経過時点に亘って、２段目用の会話として所定のキャラクタのセリフが表示装置１００７に表示され、その後、フェイドアウトとなる演出である。演出番号「３」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から３秒経過時点から６．５秒経過時点に亘って、１段目用の会話として所定のキャラクタのセリフが表示装置１００７に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から６．５秒経過時点から１０秒経過時点に亘って、２段目用の会話として所定のキャラクタのセリフが表示装置１００７に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から１０秒経過時点から１３．５秒経過時点に亘って、３段目用の会話として所定のキャラクタのセリフが表示装置１００７に表示され、その後、フェイドアウトとなる演出である。

【１７３３】

演出番号「４」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から３秒経過時点から７．５秒経過時点に亘って、１段目用の会話として所定のキャラクタのセリフが表示装置１００７に表示された後、ボタン画像が表示装置１００７に表示され、その後、装飾図柄の変動開始（再開）から１０秒経過時点から１３．５秒経過時点に亘って、２段目用の会話又は３段目用の会話として所定のキャラクタのセリフが表示装置１００７に表示され、フェイドアウトとなる演出である。ボタン画像は、演出ボタン１０５４を模した画像である。ボタン有効時間は、装飾図柄の変動開始（再開）から８秒経過時点から１０秒経過時点に設定されている。ボタン有効時間中に演出ボタン１０５４が操作された場合には、演出ボタン１０５４が操作された時点から３．５秒間に亘って、２段目用の会話又は３段目用の会話として所定のキャラクタのセリフが表示装置１００７に表示されるようにしてもよい。また、ボタン有効時間中に演出ボタン１０５４が操作されなかった場合には、所定のキャラクタのセリフが表示装置１００７に表示されないようにしてもよい。

【１７３４】

演出番号「５」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から３秒経過時点から７．５秒経過時点に亘って、１段目用の会話として所定のキャラクタのセリフが表示装置１００７に表示された後、ボタン画像が表示装置１００７に表示され、その後、装飾図柄の変動開始（再開）から１０秒経過時点から１３秒経過時点に亘って、アイコンが表示装置１００７に表示される演出である。ボタン有効時間は、装飾図柄の変動開始（再開）から８秒経過時点から１０秒経過時点に設定されている。ボタン有効時間中に演出ボタン１０５４が操作された場合には、演出ボタン１０５４が操作された時点から、アイコンが表示装置１００７に表示されるようにしてもよい。このとき、演出ボタン１０５４が操作されたタイミングにかかわらず、装飾図柄の変動開始（再開）から１２秒経過時点まで、アイコンが表示装置１００７に表示されるようにしてもよい。また、ボタン有効時間中に演出ボタン１０５４が操作されなかった場合にも、装飾図柄の変動開始（再開）から１０秒経過時点から１２秒経過時点に亘って、アイコンが表示装置１００７に表示されるようにしてもよい。アイコンが表示された場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。アイコン停止後予告については後述する。

【１７３５】

１段目用の会話、２段目用の会話、及び、３段目用の会話としては、それぞれ、複数の

会話内容（セリフ）が設けられており、一の会話内容が選択される。各会話内容は、所定の文字色と対応付けられており、対応する文字の色で表示装置１００７に表示される。文字の色は、大当り期待度と対応付けられている。例えば、擬似連が発生する場合には、擬似連が発生しない場合と比較して大当り期待度が高いところ、会話内容が紫色で表示されることは、擬似連が発生することを示唆している。また、スーパーリーチ（ＳＰ）が発生する場合には、スーパーリーチが発生しない場合と比較して大当り期待度が高いところ、会話内容が赤色で表示されることは、スーパーリーチが発生する（紫色よりも期待度が高い）ことを示唆している。また、会話内容が金色で表示されることは、大当りである蓋然性が非常に高い（赤色よりも期待度が高い）ことを示唆している。また、会話内容が虹色で表示されることは、大当りであること（プレミアＳＰが発生すること）が確定した（金色よりも期待度が高い）ことを示唆している。なお、１段目用の会話としては、デフォルト色、紫色、赤色、及び、金色のうち、何れかの色で会話内容が表示され、２段目用の会話としては、デフォルト色、紫色、赤色、及び、金色のうち、何れかの色で会話内容が表示され、３段目用の会話としては、赤色、金色、及び、虹色のうち、何れかの色で会話内容が表示される。

【１７３６】

第１予告演出において表示され得るアイコンとしては、「ベル」アイコン、「スイカ」アイコン、「チェリー」アイコン、第１特定アイコン（「プレミアム」アイコン）、及び、第２特定アイコンが設けられている。本実施例において、「ベル」アイコンは、「擬似１」においてのみ表示され得るアイコンであり、「擬似１」において「ベル」アイコンが表示されると「擬似２」に移行する。「スイカ」アイコンは、「擬似２」においてのみ表示され得るアイコンであり、「擬似２」において「スイカ」アイコンが表示されると「擬似３」に移行する。「チェリー」アイコンは、「擬似３」においてのみ表示され得るアイコンであり、「擬似３」において「チェリー」アイコンが表示されると所定のスーパーリーチに移行する。第１特定アイコンは、「擬似３」においてのみ表示され得るアイコンであり、第１特定アイコンが表示されると第１特定スーパーリーチ（プレミアＳＰ）に移行する。第２特定アイコンは、「擬似１」～「擬似３」の何れの段階においても表示され得るアイコンであり、第２特定アイコンが表示されると第２特定スーパーリーチに移行する。

【１７３７】

＜第２予告演出＞

図１３５は、第２予告演出のフローを示す図である。図１３６は、第２予告演出のタイムチャートを示す図である。図１３７は、第２予告演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。

【１７３８】

図１３５及び図１３６に示す第２予告演出は、第１演出ステージ（図１２９（ａ）参照）において特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。

【１７３９】

演出番号「１１」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から１．５秒経過時点から３秒経過時点に亘って、所定のキャラクタのカットが表示装置１００７に表示された後、フェイドアウトとなる演出である。演出番号「１２」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から１．５秒経過時点から３秒経過時点に亘って、所定のキャラクタのカットが表示装置１００７に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から３秒経過時点から４．５秒経過時点に亘って、表示装置１００７の画面が左回転しているような態様で表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から４．５秒経過時点から７．５秒経過時点に亘って、アイテムが表示装置１００７に表示される演出である。ここで表示され得るアイテムとしては、少なくともリーチが発生することを示唆するアイテム、少なくともスーパーリーチが発生することを示唆するアイテム、少なくとも特定のスーパーリーチが発生することを示唆するアイテム、ガセアイテム等を挙げることができる。

【１７４０】

演出番号「１３」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から１．５秒経過時

点から３秒経過時点に亘って、所定のキャラクタのカットが表示装置１００７に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から３秒経過時点から６秒経過時点に亘って、表示装置１００７の画面が左回転しているような態様で表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から６秒経過時点から８秒経過時点に亘って、所定のミッションの開始に係る画像が表示装置１００７に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から８秒経過時点から１９秒経過時点に亘って、ミッションの実行中に係る画像が表示装置１００７に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から１９秒経過時点から２２秒経過時点に亘って、ミッションの結果が失敗となったことに対応する画像が表示装置１００７に表示され、その後、表示装置１００７がワイプ表示となって通常背景へと戻る演出である。

【１７４１】

演出番号「１４」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から１．５秒経過時点から３秒経過時点に亘って、所定のキャラクタのカットが表示装置１００７に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から３秒経過時点から６秒経過時点に亘って、表示装置１００７の画面が左回転しているような態様で表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から６秒経過時点から８秒経過時点に亘って、所定のミッションの開始に係る画像が表示装置１００７に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から８秒経過時点から１９秒経過時点に亘って、ミッションの実行中に係る画像が表示装置１００７に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から１９秒経過時点から２２秒経過時点に亘って、ミッションの結果が成功となったことに対応する画像が表示装置１００７に表示され、その後、装飾図柄の変動開始（再開）から２２秒経過時点から２４秒経過時点に亘って、アイコンが表示装置１００７に表示される演出である。アイコンが表示された場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。アイコン停止後予告については後述する。なお、ミッションの実行中には、ミッション成功時に付与される報酬（アイコン）が示唆されており、ミッション成功により当該アイコンが確定的に表示されることになる。

【１７４２】

演出番号「１５」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から１．５秒経過時点から３秒経過時点に亘って、所定のキャラクタのカットが表示装置１００７に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から３秒経過時点から４．５秒経過時点に亘って、表示装置１００７の画面が右回転しているような態様で表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から４．５秒経過時点から１０秒経過時点に亘って、複数のアイテムが変動表示されるルーレット演出の結果として信頼度系アイテムが表示装置１００７に表示される演出である。信頼度系アイテムとしては、互いに大当り期待度の異なる複数のアイテム（例えば、大当り期待度の低い第１のアイテム、大当り期待度が中程度の第２のアイテム、大当り期待度の高い第３のアイテム等）が設けられている。例えば、ハズレの場合には、第１のアイテムが選択されやすく、大当りの場合には、第３のアイテムが選択されやすくなっている。これらのアイテムのうちの一のアイテムが表示されることによって、大当り期待度が示唆されるようになっている。

【１７４３】

演出番号「１６」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から１．５秒経過時点から３秒経過時点に亘って、所定のキャラクタのカットが表示装置１００７に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から３秒経過時点から４．５秒経過時点に亘って、表示装置１００７の画面が右回転しているような態様で表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から４．５秒経過時点から１０秒経過時点に亘って、複数のアイテムが変動表示されるルーレット演出の結果としてアイコン示唆系アイテムが表示装置１００７に表示され、その後、装飾図柄の変動開始（再開）から１０秒経過時点から１２秒経過時点に亘って、アイコンが表示装置１００７に表示される演出である。アイコンが表示された場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。アイコン停止後予告については後述する。

【１７４４】

アイコン示唆系アイテムとしては、「ベル」アイコン停止示唆アイテム、「スイカ」アイコン停止示唆アイテム、「チェリー」アイコン停止示唆アイテム、第１特定アイコン停

止示唆アイテム、及び、第２特定アイコン停止示唆アイテムが設けられている。ルーレット演出の結果として「ベル」アイコン停止示唆アイテムが表示された場合には、直後に「ベル」アイコンが表示される。ルーレット演出の結果として「スイカ」アイコン停止示唆アイテムが表示された場合には、直後に「スイカ」アイコンが表示される。ルーレット演出の結果として「チェリー」アイコン停止示唆アイテムが表示された場合には、直後に「チェリー」アイコンが表示される。ルーレット演出の結果として第１特定アイコン停止示唆アイテムが表示された場合には、直後に第１特定アイコンが表示される。ルーレット演出の結果として第２特定アイコン停止示唆アイテムが表示された場合には、直後に第２特定アイコンが表示される。

【１７４５】

なお、第２予告演出において表示され得るアイコンとしては、「ベル」アイコン、「スイカ」アイコン、「チェリー」アイコン、第１特定アイコン、第２特定アイコン、及び、第３特定アイコンが設けられている。「ベル」アイコン、「スイカ」アイコン、「チェリー」アイコン、第１特定アイコン、及び、第２特定アイコンは、第１予告演出においても表示され得るアイコンであり、これらのアイコンについては、上述した通りである。第２予告演出においては、これらのアイコンに加え、第３特定アイコンが表示され得ることとされている。第３特定アイコンは、「擬似１」～「擬似３」の何れの段階においても表示され得るアイコンであり、第３特定アイコンが表示されると第３特定スーパーリーチに移行する。

【１７４６】

演出番号「１７」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から３秒経過時点から６秒経過時点に亘って、表示装置１００７の画面が右回転しているような態様で表示される点を除いて、演出番号「１３」に対応する演出と同様の演出である。演出番号「１８」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から３秒経過時点から６秒経過時点に亘って、表示装置１００７の画面が右回転しているような態様で表示される点を除いて、演出番号「１４」に対応する演出と同様の演出である。

【１７４７】

演出番号「１９」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から１．５秒経過時点から３秒経過時点に亘って、所定のキャラクタのカットが表示装置１００７に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から３秒経過時点から４．５秒経過時点に亘って、表示装置１００７の画面が上回転しているような態様で表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から４．５秒経過時点から１０秒経過時点に亘って、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦うバトル演出に係る画像が表示装置１００７に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から１０秒経過時点から１２秒経過時点に亘って、バトル演出の結果が失敗となったことに対応する画像が表示装置１００７に表示される演出である。

【１７４８】

演出番号「２０」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から１．５秒経過時点から３秒経過時点に亘って、所定のキャラクタのカットが表示装置１００７に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から３秒経過時点から４．５秒経過時点に亘って、表示装置１００７の画面が上回転しているような態様で表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から４．５秒経過時点から１０秒経過時点に亘って、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦うバトル演出に係る画像が表示装置１００７に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から１０秒経過時点から１２秒経過時点に亘って、バトル演出の結果が成功となったことに対応する画像が表示装置１００７に表示され、その後、装飾図柄の変動開始（再開）から１２秒経過時点から１４秒経過時点に亘って、上述した信頼度系アイテムが表示装置１００７に表示される演出である。

【１７４９】

演出番号「２１」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から１．５秒経過時点から３秒経過時点に亘って、所定のキャラクタのカットが表示装置１００７に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から３秒経過時点から４．５秒経過時点に亘って、表示装

置１００７の画面が上回転しているような態様で表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から４．５秒経過時点から１０秒経過時点に亘って、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦うバトル演出に係る画像が表示装置１００７に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から１０秒経過時点から１２秒経過時点に亘って、バトル演出の結果が成功となったことに対応する画像が表示装置１００７に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から１２秒経過時点から１４秒経過時点に亘って、上述したアイコン示唆系アイテムが表示装置１００７に表示され、その後、装飾図柄の変動開始（再開）から１４秒経過時点から１６秒経過時点に亘って、アイコン示唆系アイテムに対応するアイコンが表示装置１００７に表示される演出である。アイコンが表示された場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。アイコン停止後予告については後述する。

【１７５０】

演出番号「２２」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から３秒経過時点から６秒経過時点に亘って、表示装置１００７の画面が上回転しているような態様で表示される点を除いて、演出番号「１３」に対応する演出と同様の演出である。演出番号「２３」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から３秒経過時点から６秒経過時点に亘って、表示装置１００７の画面が上回転しているような態様で表示される点を除いて、演出番号「１４」に対応する演出と同様の演出である。

【１７５１】

演出番号「２４」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から１．５秒経過時点から３秒経過時点に亘って、所定のキャラクタのカットが表示装置１００７に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から３秒経過時点から４．５秒経過時点に亘って、表示装置１００７の画面が下回転しているような態様で表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から４．５秒経過時点から９秒経過時点に亘って、連打演出の開始に係る画像が表示装置１００７に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から９秒経過時点から１５秒経過時点（演出ボタン１０５４の連打を受け付ける時間）に亘って、ボタン画像が表示装置１００７に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から１５秒経過時点から１８秒経過時点に亘って、連打演出の結果が失敗となったことに対応する画像が表示装置１００７に表示され、その後、表示装置１００７がワイプ表示となって通常背景へと戻る演出である。

【１７５２】

演出番号「２５」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から１．５秒経過時点から３秒経過時点に亘って、所定のキャラクタのカットが表示装置１００７に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から３秒経過時点から４．５秒経過時点に亘って、表示装置１００７の画面が下回転しているような態様で表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から４．５秒経過時点から９秒経過時点に亘って、連打演出の開始に係る画像が表示装置１００７に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から９秒経過時点から１５秒経過時点（演出ボタン１０５４の連打を受け付ける時間）に亘って、ボタン画像が表示装置１００７に表示され、装飾図柄の変動開始（再開）から１５秒経過時点から１８秒経過時点に亘って、連打演出の結果が成功となったことに対応する画像が表示装置１００７に表示され、その後、装飾図柄の変動開始（再開）から１８秒経過時点から２０秒経過時点に亘って、アイコンが表示装置１００７に表示される演出である。アイコンが表示された場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。アイコン停止後予告については後述する。なお、連打演出の実行中には、連打演出成功時に付与される報酬（アイコン）が示唆されており、連打演出成功により当該アイコンが確定的に表示されることになる。

【１７５３】

演出番号「２６」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から３秒経過時点から６秒経過時点に亘って、表示装置１００７の画面が下回転しているような態様で表示される点を除いて、演出番号「１３」に対応する演出と同様の演出である。演出番号「２７」に対応する演出は、装飾図柄の変動開始（再開）から３秒経過時点から６秒経過時点に亘って、表示装置１００７の画面が下回転しているような態様で表示される点を除いて、演出番号「１４」に対応する演出と同様の演出である。

【１７５４】
図１３７（ａ）では、演出番号「２４」に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「２４」に対応する演出は、装飾図柄の変動時間が２０秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図１３７（ａ）に示す例において、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始（再開）から１８秒経過時点まで高速で変動し、その後２秒かけて停止し、図柄確定となる。これにより、遊技者からは、第２予告演出が終了して通常背景に戻ると、各装飾図柄が停止しているように見えることになる。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「２４」に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。
【１７５５】
図１３７（ｂ）では、演出番号「２５」に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「２５」に対応する演出は、装飾図柄の変動時間が２０秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図１３７（ｂ）に示す例において、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始（再開）から２０秒経過時点まで高速で変動した状態を維持する。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「２５」に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。
【１７５６】
図１３７（ｃ）では、演出番号「１３」「１７」「２２」「２６」に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「１３」「１７」「２２」「２６」に対応する演出は、装飾図柄の変動時間が２４秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図１３７（ｃ）に示す例において、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始（再開）から２２秒経過時点まで高速で変動し、その後２秒かけて停止し、図柄確定となる。これにより、遊技者からは、第２予告演出が終了して通常背景に戻ると、各装飾図柄が停止しているように見えることになる。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「１３」「１７」「２２」「２６」に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。
【１７５７】
図１３７（ｄ）では、演出番号「１４」「１８」「２３」「２７」に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「１４」「１８」「２３」「２７」に対応する演出は、装飾図柄の変動時間が２４秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図１３７（ｄ）に示す例において、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始（再開）から２４秒経過時点まで高速で変動した状態を維持する。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「１４」「１８」「２３」「２７」に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。
【１７５８】
＜第３予告演出＞
図１３８は、第３予告演出のフローを示す図である。図１３９は、第３予告演出のタイムチャートを示す図である。図１４０は、第３予告演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。
【１７５９】
図１３８及び図１３９に示す第３予告演出は、第１演出ステージ（図１２９（ａ）参照）において特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。
【１７６０】
演出番号「４１」「４２」に対応する演出は、「擬似１」においてのみ発生し得る。演出番号「４３」～「４８」に対応する演出は、「擬似２」においてのみ発生し得る。演出番号「４９」～「５２」に対応する演出は、「擬似３」においてのみ発生し得る。第３予告演出において表示され得るアイコンとしては、「ベル」アイコン、「スイカ」アイコン

、及び、「チェリー」アイコンが設けられている。「擬似１」で表示されるアイコンは、「ベル」アイコンに定められており、「擬似２」で表示されるアイコンは、「スイカ」アイコンに定められており、「擬似３」で表示されるアイコンは、「チェリー」アイコンに定められており、「擬似３」で「チェリー」アイコンが表示されると、所定のスーパーリーチに発展するようになっている。なお、第３予告演出では、第１特定アイコン、第２特定アイコン、及び、第３特定アイコンが表示されることはない。

【１７６１】

「擬似２」及び「擬似３」においては、敵攻撃演出が行われる。敵攻撃演出においては、３つの数字図柄の変動と停止が繰り返し行われ、継続出目が停止表示される毎に、味方キャラクタが敵キャラクタを攻撃する。継続出目（３つの数字図柄の組合せ）としては、「１・２・２」、「２・３・３」、「３・４・４」、「４・５・５」、「５・６・６」、「６・７・７」、及び、「７・１・１」が設けられている。味方キャラクタが敵キャラクタを攻撃すると、敵キャラクタの体力ゲージが減少する。体力ゲージは、アイコンの獲得可能性を示唆している。アイコンが停止するか否かの煽り（アイコン停止煽り）に連動して敵キャラクタが倒れると、アイコンの獲得やテンパイ（ＳＰへの展開）といった状況が、遊技者に対して付与されることになる。なお、敵キャラクタを撃破したことに伴い、所定の文字が表示されることがあり、当該文字の色によって大当り期待度が示唆される。

【１７６２】

具体的に、演出番号「４１」に対応する演出は、第３予告演出のタイトル完成煽りに係る画像が表示装置１００７に表示された後、フェイドアウトとなる演出である。演出番号「４２」に対応する演出は、第３予告演出のタイトル完成煽りに係る画像が表示装置１００７に表示された後、当該タイトル完成煽りに成功したことに対応する画像が表示装置１００７に表示され、その後、「ベル」アイコンが表示装置１００７に確定的に表示される（停止する）演出である。「ベル」アイコンが表示された（「ベル」アイコンを獲得した）場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。

【１７６３】

タイトル完成煽りが発生し得るタイミングとしては、４つのタイミングが設けられている。具体的に、装飾図柄の変動開始から１秒経過時点からタイトル完成煽りに係る画像が表示装置１００７に表示される場合（タイミング１）と、装飾図柄の変動開始から５秒経過時点からタイトル完成煽りに係る画像が表示装置１００７に表示される場合（タイミング２）と、装飾図柄の変動開始から９秒経過時点からタイトル完成煽りに係る画像が表示装置１００７に表示される場合（タイミング３）と、装飾図柄の変動開始から１３秒経過時点からタイトル完成煽りに係る画像が表示装置１００７に表示される場合（タイミング４）と、が設けられている。タイトル完成煽りは、これらの４つのタイミングのうちの一のタイミングで発生する。

【１７６４】

演出番号「４３」に対応する演出は、敵攻撃演出が行われた後、アイコン停止煽り（１回目）に係る画像が表示装置１００７に表示され、その後、「スイカ」アイコンが表示装置１００７に確定的に表示される（停止する）演出である。「スイカ」アイコンが表示された（「スイカ」アイコンを獲得した）場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。演出番号「４４」に対応する演出は、敵攻撃演出が行われた後、アイコン停止煽り（１回目）に係る画像が表示装置１００７に表示され、さらに、継続出目が表示装置１００７に停止表示された後、アイコン停止煽り（２回目）に係る画像が表示装置１００７に表示され、アイコン停止煽りに失敗したことに対応する画像が表示装置１００７に表示され、その後、表示装置１００７がワイプ表示となって通常背景へと戻る演出である。

【１７６５】

演出番号「４５」に対応する演出は、敵攻撃演出が行われた後、アイコン停止煽り（１回目）に係る画像が表示装置１００７に表示され、さらに、継続出目が表示装置１００７に停止表示された後、アイコン停止煽り（２回目）に係る画像が表示装置１００７に表示され、その後、「スイカ」アイコンが表示装置１００７に確定的に表示される（停止する

）演出である。「スイカ」アイコンが表示された（「スイカ」アイコンを獲得した）場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。演出番号「４６」に対応する演出は、敵攻撃演出が行われた後、アイコン停止煽り（１回目）に係る画像が表示装置１００７に表示され、さらに、継続出目が表示装置１００７に停止表示された後、アイコン停止煽り（２回目）に係る画像が表示装置１００７に表示され、さらに、継続出目が表示装置１００７に停止表示された後、アイコン停止煽り（３回目）に係る画像が表示装置１００７に表示され、アイコン停止煽りに失敗したことに対応する画像が表示装置１００７に表示され、その後、表示装置１００７がワイプ表示となって通常背景へと戻る演出である。

【１７６６】

演出番号「４７」に対応する演出は、敵攻撃演出が行われた後、アイコン停止煽り（１回目）に係る画像が表示装置１００７に表示され、さらに、継続出目が表示装置１００７に停止表示された後、アイコン停止煽り（２回目）に係る画像が表示装置１００７に表示され、さらに、継続出目が表示装置１００７に停止表示された後、アイコン停止煽り（３回目）に係る画像が表示装置１００７に表示され、その後、「スイカ」アイコンが表示装置１００７に確定的に表示される（停止する）演出である。「スイカ」アイコンが表示された（「スイカ」アイコンを獲得した）場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。演出番号「４８」に対応する演出は、敵攻撃演出が行われた後、アイコン停止煽り（１回目）に係る画像が表示装置１００７に表示され、さらに、継続出目が表示装置１００７に停止表示された後、アイコン停止煽り（２回目）に係る画像が表示装置１００７に表示され、さらに、継続出目が表示装置１００７に停止表示された後、アイコン停止煽り（３回目）に係る画像が表示装置１００７に表示され、その後、数字図柄がテンパイ態様で表示装置１００７に表示され、所定のつなぎ演出を経て第３特定スーパーリーチ（前半）に発展する演出である。

【１７６７】

演出番号「４９」に対応する演出は、敵攻撃演出が行われた後、アイコン停止煽り（１回目）に係る画像が表示装置１００７に表示され、その後、「チェリー」アイコンが表示装置１００７に確定的に表示される（停止する）演出である。「チェリー」アイコンが表示された（「チェリー」アイコンを獲得した）場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。演出番号「５０」に対応する演出は、敵攻撃演出が行われた後、アイコン停止煽り（１回目）に係る画像が表示装置１００７に表示され、さらに、継続出目が表示装置１００７に停止表示された後、アイコン停止煽り（２回目）に係る画像が表示装置１００７に表示され、その後、「チェリー」アイコンが表示装置１００７に確定的に表示される（停止する）演出である。「チェリー」アイコンが表示された（「チェリー」アイコンを獲得した）場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。

【１７６８】

演出番号「５１」に対応する演出は、敵攻撃演出が行われた後、アイコン停止煽り（１回目）に係る画像が表示装置１００７に表示され、さらに、継続出目が表示装置１００７に停止表示された後、アイコン停止煽り（２回目）に係る画像が表示装置１００７に表示され、さらに、継続出目が表示装置１００７に停止表示された後、アイコン停止煽り（３回目）に係る画像が表示装置１００７に表示され、その後、「チェリー」アイコンが表示装置１００７に確定的に表示される（停止する）演出である。「チェリー」アイコンが表示された（「チェリー」アイコンを獲得した）場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。演出番号「５２」に対応する演出は、敵攻撃演出が行われた後、アイコン停止煽り（１回目）に係る画像が表示装置１００７に表示され、さらに、継続出目が表示装置１００７に停止表示された後、アイコン停止煽り（２回目）に係る画像が表示装置１００７に表示され、さらに、継続出目が表示装置１００７に停止表示された後、アイコン停止煽り（３回目）に係る画像が表示装置１００７に表示され、その後、数字図柄がテンパイ態様で表示装置１００７に表示され、所定のつなぎ演出を経て第３特定スーパーリーチ（後半）に発展する演出である。

【１７６９】

なお、演出番号「４９」～「５２」に対応する演出においては、アイコン停止煽り（１回目）、アイコン停止煽り（２回目）、乃至、アイコン停止煽り（３回目）に係る画像が表示装置１００７に表示されているときに、ボタン画像も併せて表示装置１００７に表示される。これにより、演出ボタン１０５４の操作を受け付けるようになっている。ボタン画像が表示される場合には、所定のボタン有効時間（例えば、アイコン停止煽りに係る画像が表示される２秒間・・・図１３９参照）が設定されている。ボタン有効時間中に演出ボタン１０５４が操作された場合には、演出ボタン１０５４が操作された時点で（ボタン有効時間が満了していなくても、当該操作直後に）、当該アイコン停止煽りに続く表示（「チェリー」アイコンの表示、継続出目の表示、又は、数字図柄のテンパイ表示）が行われる。一方、ボタン有効時間中に演出ボタン１０５４が操作されなかった場合には、ボタン有効時間の終了時点で（ボタン有効時間が終了した瞬間に）、当該アイコン停止煽りに続く表示（アイコンの表示、継続出目の表示、又は、数字図柄のテンパイ表示）が行われる。このようなボタン画像は、演出番号「４３」～「４８」に対応する演出においては表示されない。すなわち、演出番号「４３」～「４８」に対応する演出においては、仮に、アイコン停止煽りに係る画像が表示されている間に演出ボタン１０５４が操作されたとしても、当該操作を契機として（アイコン停止煽りに係る画像が表示される２秒間が満了する前に）、アイコン停止煽りに続く表示（「チェリー」アイコンの表示、継続出目の表示、又は、数字図柄のテンパイ表示）が行われることはない。また、敵攻撃演出が開始するときには、所定の可動役物が動作することにより、大当り期待度を示唆することが可能となっている。可動役物の動作態様と大当り期待度との関係は、後述するアイコン停止後予告と同様である。

【１７７０】

図１４０（ａ）では、演出番号「４２」（タイミング１）に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「４２」（タイミング１）に対応する演出は、「擬似１」における装飾図柄の変動時間が１２秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図１４０（ａ）に示す例において、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始から２秒経過時点まで高速で変動し、その後１秒かけて減速し、１秒間停止した後、再度高速で変動する。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「４２」（タイミング１）に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。

【１７７１】

図１４０（ｂ）では、演出番号「４２」（タイミング２）に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「４２」（タイミング２）に対応する演出は、「擬似１」における装飾図柄の変動時間が１６秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図１４０（ｂ）に示す例において、左装飾図柄は、変動開始から３．５秒経過時点まで高速で変動し、その後１秒かけて減速し、１秒間停止し、２．５秒間に亘って揺れた後、再度高速で変動する。中装飾図柄は、変動開始から６秒経過時点まで高速で変動し、その後１秒かけて減速し、１秒間停止した後、再度高速で変動する。右装飾図柄は、変動開始から４秒経過時点まで高速で変動し、その後１秒かけて減速し、１秒間停止し、２秒間に亘って揺れた後、再度高速で変動する。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「４２」（タイミング２）に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。

【１７７２】

図１４０（ｃ）では、演出番号「４２」（タイミング３）に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「４２」（タイミング３）に対応する演出は、「擬似１」における装飾図柄の変動時間が２０秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図１４０（ｃ）に示す例において、左装飾図柄は、変動開始から７秒経過時点まで高速で変動し、その後１．５秒かけて減速し、１秒間停止し、２．５秒間に亘って揺れた後、再度高速で変動する。中装飾図柄は、変動開始から１０．５秒経過時点まで高速で変動し、その後１．５秒かけて減速した後、再度高

速で変動する。右装飾図柄は、変動開始から８．５秒経過時点まで高速で変動し、その後１．５秒かけて減速し、１秒間停止し、１秒間に亘って揺れた後、再度高速で変動する。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「４２」（タイミング３）に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。

【１７７３】

図１４０（ｄ）では、演出番号「４２」（タイミング４）に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「４２」（タイミング４）に対応する演出は、「擬似１」における装飾図柄の変動時間が２４秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図１４０（ｄ）に示す例において、左装飾図柄は、変動開始から１１秒経過時点まで高速で変動し、その後１．５秒かけて減速し、１秒間停止し、２．５秒間に亘って揺れた後、再度高速で変動する。中装飾図柄は、変動開始から１４．５秒経過時点まで高速で変動し、その後１．５秒かけて減速した後、再度高速で変動する。右装飾図柄は、変動開始から１２．５秒経過時点まで高速で変動し、その後１．５秒かけて減速し、１秒間停止し、１秒間に亘って揺れた後、再度高速で変動する。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「４２」（タイミング４）に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。

【１７７４】

なお、図１４０における装飾図柄の「停止」とは、仮停止表示を意味している。上述したように、仮停止表示の状態は、装飾図柄が振動等している状態であり、完全に停止表示されたとは言えない状態である。

【１７７５】

＜第４予告演出＞

図１４１は、第４予告演出のフローを示す図である。図１４２は、第４予告演出のタイムチャートを示す図である。図１４３は、第４予告演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。

【１７７６】

図１４１及び図１４２に示す第４予告演出は、第１演出ステージ（図１２９（ａ）参照）において特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。

【１７７７】

演出番号「７１」「７２」に対応する演出は、「擬似１」においてのみ発生し得る。演出番号「７３」～「７７」に対応する演出は、「擬似２」又は「擬似３」において発生し得る。第４予告演出において表示され得るアイコンとしては、「ベル」アイコン、「スイカ」アイコン、及び、「チェリー」アイコンが設けられている。「擬似１」で表示されるアイコンは、「ベル」アイコンに定められており、「擬似２」で表示されるアイコンは、「スイカ」アイコンに定められており、「擬似３」で表示されるアイコンは、「チェリー」アイコンに定められており、「擬似３」で「チェリー」アイコンが表示されると、所定のスーパーリーチに発展するようになっている。なお、第４予告演出では、第１特定アイコン、第２特定アイコン、及び、第３特定アイコンが表示されることはない。

【１７７８】

具体的に、演出番号「７１」に対応する演出は、左装飾図柄として「４」図柄が停止し、「４」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（４図柄テンパイ煽り）に係る画像が表示装置１００７に表示された後、４図柄テンパイ煽りに失敗したことに対応する画像が表示装置１００７に表示され、表示装置１００７がワイプ表示となって通常背景へと戻る演出である。演出番号「７２」に対応する演出は、左装飾図柄として「４」図柄が停止し、「４」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（４図柄テンパイ煽り）に係る画像が表示装置１００７に表示された後、４図柄テンパイ煽りに成功したことに対応する画像が表示装置１００７に表示され、成功後の専用背景状態においてノーマルリーチとなる画像が表示装置１００７に表示され、その後、アイコンが表示装置１００７に表示される演出である。アイコンが表示された場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。

【１７７９】

４図柄テンパイ煽りが発生し得るタイミングとしては、２つのタイミングが設けられている。具体的に、装飾図柄の変動開始から３．５秒経過時点から４図柄テンパイ煽りに係る画像が表示装置１００７に表示される場合（タイミング１）と、装飾図柄の変動開始から７秒経過時点から４図柄テンパイ煽りに係る画像が表示装置１００７に表示される場合（タイミング２）と、が設けられている。４図柄テンパイ煽りは、これらの２つのタイミングのうちの一のタイミングで発生する。

【１７８０】

演出番号「７３」に対応する演出は、専用背景状態となった後、「４」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（４図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「４」図柄が滑る画像が表示装置１００７に表示され、その後、アイコンが表示装置１００７に表示される演出である。アイコンが表示された場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。演出番号「７４」に対応する演出は、専用背景状態となった後、「４」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（４図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「４」図柄が滑る画像が表示装置１００７に表示され、「７」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（７図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「７」図柄が滑る画像が表示装置１００７に表示され、その後、アイコンが表示装置１００７に表示される演出である。アイコンが表示された場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。

【１７８１】

演出番号「７５」に対応する演出は、専用背景状態となった後、「４」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（４図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「４」図柄が滑る画像が表示装置１００７に表示され、「７」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（７図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「７」図柄が滑る画像が表示装置１００７に表示され、「４」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（４図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「４」図柄が滑る画像が表示装置１００７に表示され、「７」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（７図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「７」図柄が滑る画像が表示装置１００７に表示され、その後、アイコンが表示装置１００７に表示される演出である。アイコンが表示された場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。

【１７８２】

演出番号「７６」に対応する演出は、専用背景状態となった後、「４」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（４図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「４」図柄が滑る画像が表示装置１００７に表示され、「７」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（７図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「７」図柄が滑る画像が表示装置１００７に表示され、「４」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（４図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「４」図柄が滑る画像が表示装置１００７に表示され、「７」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（７図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「７」図柄が滑る画像が表示装置１００７に表示され、「４」図柄と「７」図柄とのうち何れの図柄がテンパイとなるかの煽りに係る画像が表示装置１００７に表示され、その後、アイコンが表示装置１００７に表示される演出である。アイコンが表示された場合には、その後、アイコン停止後予告に移行する。

【１７８３】

演出番号「７７」に対応する演出は、専用背景状態となった後、「４」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（４図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「４」図柄が滑る画像が表示装置１００７に表示され、「７」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（７図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「７」図柄が滑る画像が表示装置１００７に表示され、「４」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（４図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「４」図柄が滑る画像が表示装置１００７に表示され、「７」図柄がテンパイとなるか否かの煽り（７図柄テンパイ煽り）に係る画像及び当該「７」図柄が滑る画像が表示装置１００７に表示され、「４」図柄と「７」図柄とのうち何れの図柄がテンパイとなるかの煽りに係る画像が表示装置１００７に表示され、その後、「４」図柄と「７」図柄とのうち何れかの図柄がテンパイ態様で表示装置１００７に表示され、所定のつなぎ演出を経て第３特定スーパーリーチに発展する演出である。

【１７８４】
なお、「擬似１」において演出番号「７２」に対応する演出を経由してアイコン停止後予告が行われた後、「擬似２」において演出番号「７３」～「７７」に対応する演出が行われる場合、「擬似２」における演出番号「７３」～「７７」に対応する演出においては、専用背景状態となる前に、「擬似１」における演出の結果として「４」図柄がテンパイとなった後の背景が表示される。また、「擬似２」において演出番号「７３」～「７６」に対応する演出のうちの何れかの演出を経由してアイコン停止後予告が行われた後、「擬似３」において演出番号「７３」～「７７」に対応する演出が行われる場合、「擬似３」における演出番号「７３」～「７７」に対応する演出においては、専用背景状態となる前に、「擬似２」における演出の結果として「４」図柄がテンパイとなった後の背景が表示される。
【１７８５】
図１４３（ａ）では、演出番号「７１」（タイミング１）に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「７１」（タイミング１）に対応する演出は、装飾図柄の変動時間が２０秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図１４３（ａ）に示す例において、左装飾図柄は、変動開始から３．５秒経過時点まで高速で変動し、その後、１．５秒かけて減速し、１秒間停止し、９秒間に亘って揺れた後、さらに、０．５秒間高速で変動し、１秒かけて減速し、１秒間停止し、２．５秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。中装飾図柄は、変動開始から１８秒経過時点まで高速で変動し、その後、１秒かけて減速し、１秒間停止し、図柄確定となる。右装飾図柄は、変動開始から８秒経過時点まで高速で変動し、その後、３秒かけて減速し、1秒間に亘って滑り、１秒間停止し、２秒間に亘って揺れた後、さらに、１秒間高速で変動し、１秒かけて減速し、１秒間停止し、２秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。これにより、遊技者からは、第４予告演出が終了して通常背景に戻った後、装飾図柄の変動時間が８秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときにおけるデフォルト変動と同様の態様で各装飾図柄が変動するように見えることになる。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「７１」（タイミング１）に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。なお、デフォルト変動については後述する。
【１７８６】
図１４３（ｂ）では、演出番号「７１」（タイミング２）に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「７１」（タイミング２）に対応する演出は、装飾図柄の変動時間が２４秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図１４３（ｂ）に示す例において、左装飾図柄は、変動開始から７秒経過時点まで高速で変動し、その後、２秒かけて減速し、１秒間停止し、９秒間に亘って揺れた後、さらに、０．５秒間高速で変動し、１秒かけて減速し、１秒間停止し、２．５秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。中装飾図柄は、変動開始から２２秒経過時点まで高速で変動し、その後、１秒かけて減速し、１秒間停止し、図柄確定となる。右装飾図柄は、変動開始から１１．５秒経過時点まで高速で変動し、０．５秒間に亘って揺れた後、３秒かけて減速し、1秒間に亘って滑り、１秒間停止し、２秒間に亘って揺れた後、さらに、１秒間高速で変動し、１秒かけて減速し、１秒間停止し、２秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「７１」（タイミング２）に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。
【１７８７】
図１４３（ｃ）では、演出番号「７２」（タイミング１）に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「７２」（タイミング１）に対応する演出は、「擬似１」における装飾図柄の変動時間が２０秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図１４３（ｃ）に示す例において、左装飾図柄は、変動開始から３．５秒経過時点まで高速で変動し、その後、１．５秒かけて減速し、１秒間停止し、１２秒間に亘って揺れた後、さらに、２秒間高速で変動する。中装飾図柄は、変動開始から１４秒経過時点まで高速で変動した後、０．５秒毎に１コマ送りと

なる速度で動作し、その後さらに、２秒間高速で変動する。右装飾図柄は、変動開始から８秒経過時点まで高速で変動し、その後、３秒かけて減速し、７秒間に亘って揺れた後、さらに、２秒間高速で変動する。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「７２」（タイミング１）に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。

【１７８８】

図１４３（ｄ）では、演出番号「７２」（タイミング２）に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「７２」（タイミング２）に対応する演出は、「擬似１」における装飾図柄の変動時間が２４秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図１４３（ｄ）に示す例において、左装飾図柄は、変動開始から１１秒経過時点まで高速で変動し、その後、１．５秒かけて減速し、１秒間停止し、８．５秒間に亘って揺れた後、さらに、２秒間高速で変動する。中装飾図柄は、変動開始から１８秒経過時点まで高速で変動した後、０．５秒毎に１コマ送りとなる速度で動作し、その後さらに、２秒間高速で変動する。右装飾図柄は、変動開始から１２秒経過時点まで高速で変動し、その後、３秒かけて減速し、７秒間に亘って揺れた後、さらに、２秒間高速で変動する。このような装飾図柄の変動パターンは、演出番号「７２」（タイミング２）に対応する演出が行われるとき専用の変動パターンである。

【１７８９】

＜アイコン停止後予告＞

図１４４は、アイコン停止後予告の演出内容を示す図である。図１４５及び図１４６は、アイコン停止後予告と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。

【１７９０】

演出番号「９１」に対応するアイコン停止後予告は、「ベル」アイコン又は「スイカ」アイコンが停止した（確定的に表示された）後に行われる演出である。演出番号「９１」に対応するアイコン停止後予告においては、第１のつなぎ演出が行われた後、所定の可動役物が第１の態様で動作する。演出番号「９２」に対応するアイコン停止後予告は、「ベル」アイコン又は「スイカ」アイコンが停止した（確定的に表示された）後に行われる演出である。演出番号「９２」に対応するアイコン停止後予告においては、第１のつなぎ演出が行われた後、所定の可動役物が第２の態様で動作する。

【１７９１】

演出番号「９３」に対応するアイコン停止後予告は、「チェリー」アイコンが停止した（確定的に表示された）後に行われる演出である。演出番号「９３」に対応するアイコン停止後予告においては、第２のつなぎ演出が行われる。演出番号「９４」に対応するアイコン停止後予告は、第１特定アイコンが停止した（確定的に表示された）後に行われる演出である。演出番号「９４」に対応するアイコン停止後予告においては、第３のつなぎ演出が行われる。演出番号「９５」に対応するアイコン停止後予告は、第２特定アイコンが停止した（確定的に表示された）後に行われる演出である。演出番号「９５」に対応するアイコン停止後予告においては、第４のつなぎ演出が行われる。演出番号「９６」に対応するアイコン停止後予告は、第３特定アイコンが停止した（確定的に表示された）後に行われる演出である。演出番号「９６」に対応するアイコン停止後予告においては、第５のつなぎ演出が行われる。演出番号「９３」～「９６」に対応するアイコン停止後予告においては、所定の可動役物は動作しない。

【１７９２】

なお、「アイコンが停止した（確定的に表示された）」とは、装飾図柄とは別途アイコンが停止表示されることを指している。本実施例で詳細に説明しているように、アイコンは、擬似連乃至スーパーリーチにおける次段階に発展することを示す目印となっている。従って、アイコンが停止表示される時点において、大当り判定の結果はいまだ導出されておらず、当該時点では、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄のうちの少なくとも一の装飾図柄が変動表示された状態となっている。また、一のアイコンが停止表示されるに当たり、当該表示が確定する前に当該アイコンが暫定的に表示される状況が想定されるため、上記では「確定的に表示された」という表現により、そのような暫定的な表示では

ないことを明確にしている。「暫定的な表示」とは、一のアイコンが確定表示される可能性が存在することを示唆するような態様で当該アイコンが表示される（当該アイコンが停止表示されることを煽るような演出が行われる）ことを指している。

【１７９３】

図１４５（ａ）では、演出番号「９１」に対応するアイコン停止後予告と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「９１」に対応するアイコン停止後予告においては、４秒間に亘って第１のつなぎ演出が行われた後、１秒間に亘って電飾が点灯し、１秒間に亘って所定の可動役物が第１の態様で動作し、その後、当該可動役物が収納される。第１のつなぎ演出は、所定の背景画像（第１の背景画像）が表示装置１００７に表示される演出である。一方、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、高速で変動する状態が継続する。「擬似１」において「ベル」アイコンが表示されることにより演出番号「９１」に対応するアイコン停止後予告が発生した場合、アイコン停止後予告の開始から４秒経過後には、「擬似２」となる。また、「擬似２」において「スイカ」アイコンが表示されることにより演出番号「９１」に対応するアイコン停止後予告が発生した場合、アイコン停止後予告の開始から４秒経過後には、「擬似３」となる。すなわち、所定の可動役物の動作は、擬似連における次の段階で行われる。

【１７９４】

図１４５（ｂ）では、演出番号「９２」に対応するアイコン停止後予告と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「９２」に対応するアイコン停止後予告においては、４秒間に亘って第１のつなぎ演出が行われた後、１秒間に亘って電飾が点灯し、２．５秒間に亘って所定の可動役物が第２の態様で動作し、その後、当該可動役物が収納される。一方、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、高速で変動する状態が継続する。「擬似１」において「ベル」アイコンが表示されることにより演出番号「９２」に対応するアイコン停止後予告が発生した場合、アイコン停止後予告の開始から４秒経過後には、「擬似２」となる。また、「擬似２」において「スイカ」アイコンが表示されることにより演出番号「９２」に対応するアイコン停止後予告が発生した場合、アイコン停止後予告の開始から４秒経過後には、「擬似３」となる。すなわち、所定の可動役物の動作は、擬似連における次の段階で行われる。

【１７９５】

所定の可動役物は、第１の状態と第２の状態と第３の状態との間で変位することが可能なように構成されている。具体的に、所定の可動役物は、第１の状態から第３の状態に変位する際には、第２の状態を経由する。すなわち、所定の可動役物は、第１の状態から第２の状態に変位した後、第２の状態から第３の状態に変位することにより、第１の状態から第３の状態に変位することが可能である。演出番号「９１」に対応するアイコン停止後予告においては、所定の可動役物が第１の状態から第２の状態に変位する（１段階の変位）。一方、演出番号「９２」に対応するアイコン停止後予告においては、所定の可動役物が第１の状態から第３の状態に変位する（２段階の変位）。第１の状態は、所定の可動役物が所定の位置に収納された状態であり、アイコン停止後予告が終了するとき、所定の可動役物は、第１の状態に戻る。

【１７９６】

また、演出番号「９２」に対応するアイコン停止後予告において所定の可動役物が動作している時間は、演出番号「９１」に対応するアイコン停止後予告において所定の可動役物が動作している時間よりも長くなっている。所定の可動役物が動作している時間は、大当り期待度に対応しており、当該時間が長いほど、大当り期待度が高くなっている。大当り期待度は、今回の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りである確率であり、当該演出発生時に大当りであることをどの程度期待できるのかを示す指標となっている。これにより、演出番号「９２」に対応するアイコン停止後予告が発生した場合には、演出番号「９１」に対応するアイコン停止後予告が発生した場合と比較して、遊技者に対して、大当りへの期待感を大きく抱かせることができる。

【１７９７】

図１４６（ａ）では、演出番号「９３」に対応するアイコン停止後予告と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「９３」に対応するアイコン停止後予告においては、４秒間に亘って第２のつなぎ演出が行われる。第２のつなぎ演出は、所定の背景画像（第２の背景画像）が表示装置１００７に表示される演出である。一方、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、高速で変動する状態が継続する。「擬似３」において「チェリー」アイコンが表示されることにより演出番号「９３」に対応するアイコン停止後予告が発生した場合、アイコン停止後予告の開始から４秒経過後に、所定のスーパーリーチとなる。

【１７９８】

図１４６（ｂ）では、演出番号「９４」に対応するアイコン停止後予告と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「９４」に対応するアイコン停止後予告においては、４秒間に亘って第３のつなぎ演出が行われる。第３のつなぎ演出は、所定の背景画像（第３の背景画像）が表示装置１００７に表示される演出である。一方、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、高速で変動する状態が継続する。第１特定アイコンが表示されることにより演出番号「９４」に対応するアイコン停止後予告が発生した場合、アイコン停止後予告の開始から４秒経過後に、第１特定スーパーリーチとなる。

【１７９９】

図１４６（ｃ）では、演出番号「９５」に対応するアイコン停止後予告と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「９５」に対応するアイコン停止後予告においては、４秒間に亘って第４のつなぎ演出が行われる。第４のつなぎ演出は、所定の背景画像（第４の背景画像）が表示装置１００７に表示される演出である。一方、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、高速で変動する状態が継続する。第２特定アイコンが表示されることにより演出番号「９５」に対応するアイコン停止後予告が発生した場合、アイコン停止後予告の開始から４秒経過後に、第２特定スーパーリーチとなる。

【１８００】

図１４６（ｄ）では、演出番号「９６」に対応するアイコン停止後予告と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「９６」に対応するアイコン停止後予告においては、４秒間に亘って第５のつなぎ演出が行われる。第５のつなぎ演出は、所定の背景画像（第５の背景画像）が表示装置１００７に表示される演出である。一方、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、高速で変動する状態が継続する。第３特定アイコンが表示されることにより演出番号「９６」に対応するアイコン停止後予告が発生した場合、アイコン停止後予告の開始から４秒経過後に、第３特定スーパーリーチとなる。

【１８０１】

第１のつなぎ演出、第２のつなぎ演出、第３のつなぎ演出、第４のつなぎ演出、及び、第５のつなぎ演出においては、互いに異なる背景画像（第１の背景画像～第５の背景画像）が表示装置１００７に表示される。「ベル」アイコンが表示された場合と「スイカ」アイコンが表示された場合とでは、基本的に同じつなぎ演出（第１のつなぎ演出）が行われるが、第１のつなぎ演出としては、第１のつなぎ演出（共通）及び第１のつなぎ演出（専用）が設けられている。第３予告演出以外の大当り予告演出において「ベル」アイコン又は「スイカ」アイコンが表示されることにより発生するアイコン停止後予告においては、第１のつなぎ演出（共通）が行われる。一方、第３予告演出において「ベル」アイコン又は「スイカ」アイコンが表示されることにより発生するアイコン停止後予告においては、第１のつなぎ演出（専用）が行われる。第１のつなぎ演出（専用）において表示される背景画像は、第１のつなぎ演出（共通）において表示される背景画像と僅かに異なっている。第３予告演出においては、第３予告演出用の背景画像として通常とは異なる背景画像が表示されるところ、アイコン停止後予告において表示される背景画像としても第３予告演出専用の背景画像を採用している。これにより、第３予告演出に続いて発生するアイコン停止後予告において通常の背景画像が表示されることに起因する違和感を払拭することができるようになっている。

【１８０２】

同様に、第２のつなぎ演出としては、第２のつなぎ演出（共通）及び第２のつなぎ演出（専用）が設けられている。第３予告演出以外の大当り予告演出において「チェリー」アイコンが表示されることにより発生するアイコン停止後予告においては、第２のつなぎ演出（共通）が行われる。一方、第３予告演出において「チェリー」アイコンが表示されることにより発生するアイコン停止後予告においては、第２のつなぎ演出（専用）が行われる。第２のつなぎ演出（専用）において表示される背景画像は、第２のつなぎ演出（共通）において表示される背景画像と僅かに異なっている。上述したように、第３予告演出においては、第１特定アイコン、第２特定アイコン、及び、第３特定アイコンが表示されることがないため、第３のつなぎ演出、第４のつなぎ演出、第５のつなぎ演出については、第３予告演出専用の演出は設けられていない。

【１８０３】

なお、本実施例において、「つなぎ演出」とは、一の演出の終了時と他の演出の開始時との隙間時間を埋めるために背景画像が表示される演出を指している。第１のつなぎ演出は、「ベル」アイコン又は「スイカ」アイコンが表示された場合専用のつなぎ演出である。また、第２のつなぎ演出は、「チェリー」アイコンが表示された場合専用のつなぎ演出であり、第３のつなぎ演出は、第１特定アイコンが表示された場合専用のつなぎ演出であり、第４のつなぎ演出は、第２特定アイコンが表示された場合専用のつなぎ演出であり、第５のつなぎ演出は、第３特定アイコンが表示された場合専用のつなぎ演出である。

【１８０４】

また、「ベル」アイコンは、第３特定スーパーリーチ（前半）中に表示される場合があり、「チェリー」アイコンは、第３特定スーパーリーチ（後半）中に表示される場合がある。第３特定スーパーリーチ中に「ベル」アイコンが表示された場合には、アイコン停止後予告として第１のつなぎ演出が行われるが、その際に表示される背景画像は、第１のつなぎ演出（共通）において表示される背景画像と僅かに異なっている。同様に、第３特定スーパーリーチ中に「チェリー」アイコンが表示された場合には、アイコン停止後予告として第２のつなぎ演出が行われるが、その際に表示される背景画像は、第２のつなぎ演出（共通）において表示される背景画像と僅かに異なっている。第３特定スーパーリーチにおいては、味方キャラクタ（第１味方キャラクタ）と敵キャラクタとの対戦が行われる。第３特定スーパーリーチ（前半）中に「ベル」アイコンが表示された場合には、第３特定スーパーリーチ（後半）に移行する。第３特定スーパーリーチ（後半）中に「チェリー」アイコンが表示された場合には、所定のスーパーリーチに移行する。

【１８０５】

第３特定スーパーリーチは、第１演出ステージ（図１２９（ａ）参照）においてのみ発生し得るスーパーリーチである。これに対し、所定のスーパーリーチは、第１演出ステージ、第２演出ステージ、及び、第３演出ステージのうち何れの演出ステージにおいても発生し得るスーパーリーチである。大当り予告演出において「チェリー」アイコンが表示された場合には、当該大当り予告演出の種別にかかわらず、同じスーパーリーチ（所定のスーパーリーチ）に移行する。所定のスーパーリーチにおいては、一の味方キャラクタに対して他の味方キャラクタが参戦する。第１演出ステージ、第２演出ステージ、及び、第３演出ステージには、それぞれ、メインの味方キャラクタ（登場頻度の高い味方キャラクタ）が対応付けられており、第１演出ステージにおいては基本的に第１味方キャラクタが登場し、第２演出ステージにおいては基本的に第２味方キャラクタが登場し、第３演出ステージにおいては基本的に第３味方キャラクタが登場する。例えば、上述した第１予告演出、第２予告演出、及び、第３予告演出において登場する所定のキャラクタ（味方キャラクタ）は、全て第１味方キャラクタである。第１演出ステージにおいて所定のスーパーリーチが発生した場合には、第１味方キャラクタに対して第２味方キャラクタが参戦する。また、第２演出ステージにおいて所定のスーパーリーチが発生した場合には、第２味方キャラクタに対して第３味方キャラクタが参戦し、第３演出ステージにおいて所定のスーパーリーチが発生した場合には、第３味方キャラクタに対して第１味方キャラクタが参戦する。

【１８０６】

以上で説明したように、大当り予告演出においてアイコンが表示された場合には、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、高速で変動する状態が継続する。本実施例では、擬似連演出における一の段階から次の段階に発展する際に、装飾図柄が仮停止表示されてもよいし仮停止表示されなくてもよい。擬似連演出における一の段階から次の段階に発展する際に装飾図柄が仮停止表示されない場合には、アイコンが表示されることが、次の段階に発展するための条件となる。

【１８０７】

＜大当り予告演出の具体的態様＞

図１４７～図１４９は、第１予告演出の具体的態様を示す図である。図１５０～図１５２は、第２予告演出の具体的態様を示す図である。図１５３～図１５６は、第３予告演出の具体的態様を示す図である。図１５７～図１５９は、第４予告演出の具体的態様を示す図である。図１６０及び図１６１は、アイコン停止後予告の具体的態様を示す図である。図１６２は、アイコンの例について説明するための図である。

【１８０８】

図１４７では、演出番号「３」に対応する演出（図１３４（ａ）参照）において表示装置１００７に表示される画像の一例を示している。図１４７に示す演出においては、まず、表示装置１００７において装飾図柄９００１の変動が開始し（図１４７（ａ）参照）、続いて、第１味方キャラクタ９００２が登場し（図１４７（ｂ）参照）、続いて、１段目用の会話として第１味方キャラクタ９００２のセリフ（「熱いかな？」）が表示装置１００７に表示され（図１４７（ｃ）参照）、続いて、２段目用の会話として第１味方キャラクタ９００２のセリフ（「熱いぜ！」）が表示装置１００７に表示され（図１４７（ｄ）参照）、続いて、３段目用の会話として第１味方キャラクタ９００２のセリフ（「熱すぎる！」）が表示装置１００７に表示され（図１４７（ｅ）参照）、その後、装飾図柄９００１がリーチ態様となる（図１４７（ｆ）参照）。

【１８０９】

図１４８では、演出番号「５」に対応する演出（図１３４（ａ）参照）において表示装置１００７に表示される画像の一例を示している。図１４８に示す演出においては、まず、「擬似１」における演出として、表示装置１００７において装飾図柄９００１の変動が開始し（図１４８（ａ）参照）、続いて、第１味方キャラクタ９００２が登場するとともに、１段目用の会話として第１味方キャラクタ９００２のセリフ（「ボタンを押して」）が表示装置１００７に表示され（図１４８（ｂ）参照）、続いて、ボタン画像９００３が表示装置１００７に表示され（図１４８（ｃ）参照）、続いて、「ベル」アイコン確定画像９０１１が表示装置１００７において大きく表示され（図１４８（ｄ）参照）、続いて、擬似連段階報知用ベル画像９０２１が表示装置１００７において「ベル」アイコン確定画像９０１１よりも小さく表示され（図１４８（ｅ）参照）、その後、「擬似２」に移行する（図１４８（ｆ）参照）。「ベル」アイコン確定画像９０１１は、「ベル」アイコンが確定的に表示されたことに対応する画像である。擬似連段階報知用ベル画像９０２１は、擬似連の段階が「擬似２」であることに対応する画像であり、「擬似２」の間、表示装置１００７における所定位置に継続的に表示される。

【１８１０】

図１４９では、「擬似１」において図１４８に示す演出が行われた後、「擬似２」及び「擬似３」において演出番号「５」に対応する演出（図１３４（ａ）参照）が行われる場合に表示装置１００７に表示される画像の一例を示している。図１４９に示す演出においては、図１４８（ｆ）に示すように「擬似２」に移行した後、第１味方キャラクタ９００２の会話及びボタン画像９００３の表示を経て（図示せず）、「スイカ」アイコン確定画像９０１２が表示装置１００７において大きく表示され（図１４９（ａ）参照）、擬似連段階報知用スイカ画像９０２２が表示装置１００７に表示されて、「擬似３」に移行する（図１４９（ｂ）参照）。「スイカ」アイコン確定画像９０１２は、「スイカ」アイコンが確定的に表示されたことに対応する画像である。擬似連段階報知用スイカ画像９０２２は、擬似連の段階が「擬似３」であることに対応する画像であり、「擬似３」の間、表示

装置１００７における所定位置に継続的に表示される。
【１８１１】
その後、第１味方キャラクタ９００２の会話及びボタン画像９００３の表示を経て（図示せず）、「チェリー」アイコン確定画像９０１３が表示装置１００７において大きく表示され（図１４９（ｃ）参照）、擬似連段階報知用チェリー画像９０２３が表示装置１００７に表示されて（図１４９（ｄ）参照）、所定のスーパーリーチに移行する（図示せず）。「チェリー」アイコン確定画像９０１３は、「チェリー」アイコンが確定的に表示されたことに対応する画像である。擬似連段階報知用チェリー画像９０２３は、「擬似３」においてスーパーリーチに発展することに対応する画像であり、スーパーリーチ中、表示装置１００７における所定位置に継続的に表示される。その後、大当り判定の結果が大当りであれば、大当りに対応する態様で装飾図柄９００１が停止表示され（図１４９（ｅ）参照）、大当りとなる（図１４９（ｆ）参照）。
【１８１２】
図１５０では、演出番号「１３」に対応する演出（図１３５参照）において表示装置１００７に表示される画像の一例を示している。図１５０に示す演出においては、まず、表示装置１００７において装飾図柄９００１の変動が開始し（図１５０（ａ）参照）、続いて、第１味方キャラクタ９００２のカットが表示装置１００７に大きく表示され（図１５０（ｂ）参照）、続いて、第１味方キャラクタ９００２の表示が縮小され（図１５０（ｃ）参照）、続いて、第１味方キャラクタ９００２が左回転しているような態様で表示され（図１５０（ｄ）参照）、続いて、ミッションの説明及び開始に係る画像が表示装置１００７に表示され（図１５０（ｅ）及び（ｆ）参照）、その後、ミッションの結果が失敗となったことに対応して、ハズレに対応する態様で装飾図柄９００１が停止表示される（図１５０（ｇ）参照）。
【１８１３】
図１５１及び図１５２では、演出番号「１６」に対応する演出（図１３５参照）において表示装置１００７に表示される画像の一例を示している。図１５１及び図１５２に示す演出においては、まず、表示装置１００７において装飾図柄９００１の変動が開始し（図１５１（ａ）参照）、続いて、第１味方キャラクタ９００２のカットが表示装置１００７に大きく表示され（図１５１（ｂ）参照）、続いて、第１味方キャラクタ９００２の表示が縮小され（図１５１（ｃ）参照）、続いて、第１味方キャラクタ９００２が右回転しているような態様で表示され（図１５１（ｄ）参照）、続いて、複数のアイテム（ここでは、「チャンス」、「ＣＨＡＮＣＥ」、「ちゃんす」、「ゲキアツ」、「激熱」、「鉄板」、「ＮＥＸＴ」、及び、「ベル」アイコン停止示唆アイテム９０３１）のなかから一のアイテムを選択するルーレット演出が行われ（図１５１（ｅ）～図１５２（ａ）参照）、続いて、ルーレット演出の結果として「ベル」アイコン停止示唆アイテム９０３１が選択され（図１５２（ｂ）及び（ｃ）参照）、続いて、「ベル」アイコン確定画像９０１１が表示装置１００７において大きく表示され（図１５２（ｄ）参照）、続いて、擬似連段階報知用ベル画像９０２１が表示装置１００７において「ベル」アイコン確定画像９０１１よりも小さく表示され（図１５２（ｅ）参照）、その後、「擬似２」に移行する（図１５２（ｆ）参照）。
【１８１４】
図１５３では、演出番号「４１」に対応する演出（図１３８参照）において表示装置１００７に表示される画像の一例を示している。図１５３に示す演出においては、まず、表示装置１００７において装飾図柄９００１の変動が開始し（図１５３（ａ）参照）、続いて、タイトル完成煽り画像９００４が表示装置１００７に表示され（図１５３（ｂ）参照）、続いて、タイトル完成煽りに失敗したことに対応して、タイトル完成煽り画像９００４が消えるとともに、ハズレに対応する態様で装飾図柄９００１が停止表示される（図１５３（ｃ）及び（ｄ）参照）。
【１８１５】
図１５４では、演出番号「４２」に対応する演出（図１３８参照）において表示装置１

００７に表示される画像の一例を示している。図１５４に示す演出においては、まず、「擬似１」における演出として、表示装置１００７において装飾図柄９００１の変動が開始し（図１５４（ａ）参照）、続いて、タイトル完成煽り画像９００４が表示装置１００７に表示され（図１５４（ｂ）参照）、続いて、タイトル完成煽りに成功したことに対応して、タイトル完成煽り成功画像９００５が表示装置１００７に表示されたことに伴い（図１５４（ｃ）参照）、装飾図柄９００１がリーチ態様となり（図１５４（ｄ）参照）、続いて、「ベル」アイコン確定画像９０１１が表示装置１００７において大きく表示され（図１５４（ｅ）参照）、続いて、擬似連段階報知用ベル画像９０２１が表示装置１００７において「ベル」アイコン確定画像９０１１よりも小さく表示され（図１５４（ｆ）参照）、その後、「擬似２」に移行する（図１５４（ｇ）参照）。

【１８１６】

図１５５では、「擬似１」において図１５４に示す演出が行われた後、「擬似２」において演出番号「４３」に対応する演出（図１３８参照）が行われる場合に表示装置１００７に表示される画像の一例を示している。図１５５に示す演出においては、図１５４（ｇ）に示すように「擬似２」に移行した後、表示装置１００７において敵キャラクタ９００６が出現し（図１５５（ａ）参照）、続いて、継続出目（例えば、「２・３・３」）が停止表示される毎に第１味方キャラクタ９００２が敵キャラクタ９００６を攻撃する演出（敵攻撃演出）が行われ（図１５５（ｂ）～（ｄ）参照）、続いて、表示装置１００７における煽り用スイカ画像９００７の表示がどんどん大きくなるアイコン停止煽りが行われ（図１５５（ｅ）及び（ｆ）参照）、続いて、アイコン停止煽りに成功したことに対応して、敵キャラクタ９００６が倒れるとともに、「スイカ」アイコン確定画像９０１２が表示装置１００７において大きく表示され（図１５５（ｇ）参照）、続いて、擬似連段階報知用スイカ画像９０２２が表示装置１００７において「スイカ」アイコン確定画像９０１２よりも小さく表示され（図１５５（ｈ）参照）、その後、「擬似３」に移行する。

【１８１７】

図１５６では、「擬似２」において図１５５に示す演出が行われた後、「擬似３」において演出番号「４９」に対応する演出（図１３８参照）が行われる場合に表示装置１００７に表示される画像の一例を示している。図１５６に示す演出においては、「擬似３」に移行した後、表示装置１００７において敵キャラクタ９００８が出現し（図１５６（ａ）参照）、続いて、継続出目（例えば、「３・４・４」）が停止表示される毎に第１味方キャラクタ９００２が敵キャラクタ９００８を攻撃する演出（敵攻撃演出）が行われ（図１５６（ｂ）～（ｄ）参照）、続いて、表示装置１００７における煽り用チェリー画像９００９の表示がどんどん大きくなるアイコン停止煽りが行われ（図１５６（ｅ）及び（ｆ）参照）、続いて、アイコン停止煽りに成功したことに対応して、敵キャラクタ９００８が倒れるとともに、「チェリー」アイコン確定画像９０１３が表示装置１００７において大きく表示され（図１５６（ｇ）参照）、続いて、擬似連段階報知用チェリー画像９０２３が表示装置１００７において「チェリー」アイコン確定画像９０１３よりも小さく表示され（図１５６（ｈ）参照）、その後、スーパーリーチに移行する。

【１８１８】

なお、第３予告演出において「ベル」アイコン又は「スイカ」アイコンが表示された場合には、次の擬似連段階においても必ず第３予告演出を行うようにしてもよい。すなわち、演出番号「４１」「４２」に対応する演出（「擬似１」）において「ベル」アイコンが表示されると、「擬似２」として、演出番号「４３」～「４８」に対応する演出のうちの何れかの演出を必ず実行するようにしてもよい。また、演出番号「４３」～「４８」に対応する演出（「擬似２」）において「スイカ」アイコンが表示されると、「擬似３」として、演出番号「４９」～「５２」に対応する演出のうちの何れかの演出を必ず実行するようにしてもよい。

【１８１９】

図１５７では、演出番号「７２」に対応する演出（図１４１参照）において表示装置１００７に表示される画像の一例を示している。図１５７に示す演出においては、まず、「

擬似１」における演出として、表示装置１００７において装飾図柄９００１の変動が開始し（図１５７（ａ）参照）、続いて、左装飾図柄９００１Ｌとして「４」図柄が停止し（図１５７（ｂ）及び（ｃ）参照）、続いて、右装飾図柄９００１Ｒとして「４」図柄の表示がどんどん大きくなる４図柄テンパイ煽りが行われ（図１５７（ｄ）参照）、続いて、４図柄テンパイ煽りに成功したことに対応して、４図柄テンパイ煽りに成功したときにのみ表示される背景（４図柄テンパイ成功後背景）となるとともに（図示せず）、左装飾図柄９００１Ｌ及び右装飾図柄９００１Ｒとして「４」図柄が大きく表示され（図１５７（ｅ）参照）、続いて、中装飾図柄９００１Ｃが横回転した状態のリーチとなり（図１５７（ｆ）参照）、続いて、「ベル」アイコン確定画像９０１１が表示装置１００７において大きく表示され（図１５７（ｇ）参照）、続いて、擬似連段階報知用ベル画像９０２１が表示装置１００７において「ベル」アイコン確定画像９０１１よりも小さく表示され（図１５７（ｈ）参照）、その後、「擬似２」に移行する。なお、４図柄テンパイ成功後背景となる前（装飾図柄９００１の変動開始時）には、表示装置１００７において通常背景が表示されている。

【１８２０】

図１５８では、「擬似１」において図１５７に示す演出が行われた後、「擬似２」において演出番号「７３」に対応する演出（図１４１参照）が行われる場合に表示装置１００７に表示される画像の一例を示している。図１５８に示す演出の開始時点（「擬似２」に移行したとき）においては、特定の背景となっている。当該背景は、上記４図柄テンパイ成功後背景と同じ背景であってもよいし、上記４図柄テンパイ成功後背景と異なる背景であってもよい。そして、以降の演出は、専用背景状態において行われる。専用背景状態における背景は、上記４図柄テンパイ成功後背景と同じ背景であってもよいし、上記４図柄テンパイ成功後背景と異なる背景であってもよく、上記特定の背景と同じ背景であってもよいし、上記特定の背景と異なる背景であってもよい。専用背景状態において、左装飾図柄９００１Ｌ及び右装飾図柄９００１Ｒとして「４」図柄が高速で変動する４図柄テンパイ煽りが行われ（図１５８（ａ）及び（ｂ）参照）、当該「４」図柄の表示が消えた後、「スイカ」アイコン確定画像９０１２が表示装置１００７において大きく表示され（図１５８（ｃ）参照）、続いて、擬似連段階報知用スイカ画像９０２２が表示装置１００７において「スイカ」アイコン確定画像９０１２よりも小さく表示され（図１５８（ｄ）参照）、その後、「擬似３」に移行する。

【１８２１】

図１５９では、「擬似２」において図１５８に示す演出が行われた後、「擬似３」において演出番号「７５」に対応する演出（図１４１参照）が行われる場合に表示装置１００７に表示される画像の一例を示している。図１５９に示す演出の開始時点（「擬似３」に移行したとき）においては、上記特定の背景となっている。そして、以降の演出は、上記専用背景状態において行われる。専用背景状態において、左装飾図柄９００１Ｌ及び右装飾図柄９００１Ｒとして「４」図柄が高速で変動する４図柄テンパイ煽りが行われ（図１５９（ａ）参照）、続いて、左装飾図柄９００１Ｌ及び右装飾図柄９００１Ｒとして「７」図柄が高速で変動する７図柄テンパイ煽りが行われ（図１５９（ｂ）参照）、続いて、左装飾図柄９００１Ｌ及び右装飾図柄９００１Ｒとして「４」図柄が高速で変動する４図柄テンパイ煽りが行われ（図１５９（ｃ）参照）、続いて、左装飾図柄９００１Ｌ及び右装飾図柄９００１Ｒとして「７」図柄が高速で変動する７図柄テンパイ煽りが行われ（図１５９（ｄ）参照）、当該「７」図柄の表示が消えた後、「チェリー」アイコン確定画像９０１３が表示装置１００７において大きく表示され（図１５９（ｅ）参照）、続いて、擬似連段階報知用チェリー画像９０２３が表示装置１００７において「チェリー」アイコン確定画像９０１３よりも小さく表示され（図１５９（ｆ）参照）、その後、スーパーリーチに移行する。

【１８２２】

なお、４図柄テンパイ煽り乃至７図柄テンパイ煽りの態様は、特に限定されず、以上で説明したように、「４」図柄乃至「７」図柄を高速で変動させることとしてもよいし、「

４」図柄乃至「７」図柄を振動させることとしてもよい。
【１８２３】
図１６０（ａ）及び図１６０（ｂ）では、演出番号「９１」に対応するアイコン停止後予告（図１４４参照）において表示装置１００７に表示される画像及び可動役物９０４１の一例を示している。図１６０（ｃ）及び図１６０（ｄ）では、演出番号「９２」に対応するアイコン停止後予告（図１４４参照）において表示装置１００７に表示される画像及び可動役物９０４１の一例を示している。図１６０（ａ）及び図１６０（ｂ）に示すアイコン停止後予告においては、「ベル」アイコン確定画像９０１１（又は「スイカ」アイコン確定画像９０１２）が表示された後（図１６０（ａ）参照）、可動役物９０４１が第１の態様で動作する（図１６０（ｂ）参照）。図１６０（ｃ）及び図１６０（ｄ）に示すアイコン停止後予告においては、「スイカ」アイコン確定画像９０１２（又は「ベル」アイコン確定画像９０１１）が表示された後（図１６０（ｃ）参照）、可動役物９０４１が第２の態様で動作する（図１６０（ｄ）参照）。可動役物９０４１は、所定のキャラクタを模した役物であり、第１の状態（収納状態）と第２の状態（キャラクタが腕を下げた状態・・・図１６０（ｂ）参照）と第３の状態（キャラクタが腕を上げた状態・・・図１６０（ｄ）参照）との間で変位することが可能なように構成されている。
【１８２４】
図１６１では、演出番号「９３」に対応するアイコン停止後予告（図１４４参照）において表示装置１００７に表示される画像の一例を示している。図１６１に示すアイコン停止後予告においては、「チェリー」アイコン確定画像９０１３が表示された後（図１６１（ａ）参照）、背景画像９０４２が表示装置１００７に表示される（図１６１（ｂ）参照）。その後、所定のスーパーリーチに発展して、味方キャラクタ（例えば、第１味方キャラクタ９００２）と敵キャラクタ９０４３との対戦が行われ（図１６１（ｃ）～（ｅ）参照）、大当り判定の結果が大当りであれば、大当りに対応する態様で装飾図柄９００１が停止表示される（図１６１（ｆ）参照）。
【１８２５】
以上、図１４７～図１６１を用いて、大当り予告演出の具体例について説明した。この例では、「ベル」アイコン確定画像９０１１、「スイカ」アイコン確定画像９０１２、「チェリー」アイコン確定画像９０１３等のように、所定の絵柄をアイコンとして採用する場合について説明した。本実施例におけるアイコンは、文字、図形、記号、若しくは、色彩、又は、これらの組合せ等により構成されるアイコンを適宜採用することが可能である。例えば、図１６２（ａ）では、第１特定アイコンの一例として、「７」及び「ＰＲＥＭＩＵＭ」という数字乃至文字を含む図柄により構成される第１特定アイコン確定画像９０１４を示している。また、例えば、「ＮＥＸＴ」という文字画像をアイコンとして採用し、「ＮＥＸＴ」が表示されたことを契機として、擬似連における次段階へと発展させることとしてもよい。
【１８２６】
また、例えば、「ベル」アイコン確定画像９０１１、「スイカ」アイコン確定画像９０１２、及び、「チェリー」アイコン確定画像９０１３に代えて、図１６２（ｂ）～（ｄ）に示すような「Ｘ」アイコン確定画像９０５１、「Ｙ」アイコン確定画像９０５２、及び、「Ｚ」アイコン確定画像９０５３を採用してもよい。このように、本実施例におけるアイコンとしては、所定の文字（例えば、英単語）を四角で囲んだ図柄を適宜採用することが可能である。この場合、擬似連段階報知用ベル画像９０２１、擬似連段階報知用スイカ画像９０２２、及び、擬似連段階報知用チェリー画像９０２３に代えて、擬似連段階報知用Ｘ画像９０６１、擬似連段階報知用Ｙ画像９０６２、及び、擬似連段階報知用Ｚ画像９０６３を採用してもよい（図１６２（ｅ）及び（ｆ）参照）。図１６２（ｅ）では、擬似連段階報知用Ｘ画像９０６１及び擬似連段階報知用Ｙ画像９０６２が明るく表示されている一方、擬似連段階報知用Ｚ画像９０６３は暗く表示されており、これにより、「擬似３」であることが示されている。この状態で「Ｚ」アイコン確定画像９０５３が表示されることにより、図１６２（ｅ）では、擬似連段階報知用Ｘ画像９０６１、擬似連段階報知用

Ｙ画像９０６２、及び、擬似連段階報知用Ｚ画像９０６３が全て明るく表示されている。これにより、その後、スーパーリーチに発展することになる。

【１８２７】

また、以上では、表示装置１００７において、装飾図柄９００１が大きく（表示装置１００７の中央に）表示されたり、装飾図柄９００１が小さく（表示装置１００７の右下隅に）表示されたりする例について説明した。本実施例では、アイコンが表示されている間及びアイコンが表示される前後において、大きい方の装飾図柄９００１を表示しなかったり、小さい方の装飾図柄９００１を表示しなかったり、あるいは、双方の装飾図柄９００１を表示しなかったりするように構成してもよい。また、アイコンが表示されたときに、小さい方の装飾図柄９００１のうちの一部の図柄（例えば、中装飾図柄９００１Ｃ）として、当該アイコンに対応する図柄を表示させてもよいし、当該一部の図柄（例えば、中装飾図柄９００１Ｃ）を変動表示させたまま（左装飾図柄９００１Ｌ及び右装飾図柄９００１Ｒは停止表示させる）にしてもよいし、左装飾図柄９００１Ｌ、中装飾図柄９００１Ｃ、及び、右装飾図柄９００１Ｒを、全て変動表示させたままにしてもよい。

【１８２８】

＜大当り予告演出（各演出ステージ共通）＞

以上で説明した第１予告演出、第２予告演出、第３予告演出、及び、第４予告演出は、第１演出ステージ、第２演出ステージ、及び、第３演出ステージ（図１２９（ａ）参照）のうち、第１演出ステージにおいてのみ発生し得る。これに対し、以下で説明する第６予告演出及び第７予告演出は、第１演出ステージ、第２演出ステージ、及び、第３演出ステージの何れの演出ステージにおいても発生し得る。また、第１予告演出、第２予告演出、第３予告演出、及び、第４予告演出が擬似連演出中に発生し得る演出であるのに対し、第６予告演出乃至第７予告演出が発生する場合、擬似連演出は発生しない。以下では、各演出ステージにおける装飾図柄の変動パターンについて説明した後、第６予告演出及び第７予告演出について説明する。

【１８２９】

＜装飾図柄の変動パターン＞

図１６３は、第１演出ステージにおける装飾図柄の変動パターンを示す図である。図１６４は、第２演出ステージにおける装飾図柄の変動パターンを示す図である。図１６５は、第３演出ステージにおける装飾図柄の変動パターンを示す図である。

【１８３０】

図１６３（ａ）では、第１演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が４秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始から２秒経過時点まで高速で変動し、その後１秒かけて減速し、１秒間停止し、図柄確定となる。

【１８３１】

図１６３（ｂ）では、第１演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が８秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄は、変動開始から３．５秒経過時点まで高速で変動し、その後１秒かけて減速し、１秒間停止し、２．５秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。中装飾図柄は、変動開始から６秒経過時点まで高速で変動し、その後１秒かけて減速し、１秒間停止し、図柄確定となる。右装飾図柄は、変動開始から４秒経過時点まで高速で変動し、その後１秒かけて減速し、１秒間停止し、２秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。

【１８３２】

図１６３（ｃ）では、第１演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が１３秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄は、変動開始から７秒経過時点まで高速で変動し、その後１．５秒かけて減速し、１秒間停止し、３．５秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。中装飾図柄は、変動開始から１０．５秒経過時点まで高速で変動し、その後１．５秒かけて減速し、１秒間停止し、図柄確定となる。右装飾図柄は、変動開始から８．５秒経過時点まで高速で変動し、その後１．５秒かけて減速し、１秒間停止し、２

秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。

【１８３３】

図１６３（ｄ）では、第１演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が１７秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄は、変動開始から１１秒経過時点まで高速で変動し、その後１．５秒かけて減速し、１秒間停止し、３．５秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。中装飾図柄は、変動開始から１４．５秒経過時点まで高速で変動し、その後１．５秒かけて減速し、１秒間停止し、図柄確定となる。右装飾図柄は、変動開始から１２．５秒経過時点まで高速で変動し、その後１．５秒かけて減速し、１秒間停止し、２秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。

【１８３４】

図１６４（ａ）では、第２演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が４秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始から３秒経過時点まで高速で変動し、その後０．５秒かけて減速し、０．５秒間停止し、図柄確定となる。

【１８３５】

図１６４（ｂ）では、第２演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が８秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始から７秒経過時点まで高速で変動し、その後０．５秒かけて減速し、０．５秒間停止し、図柄確定となる。

【１８３６】

図１６４（ｃ）では、第２演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が１３秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始から１２秒経過時点まで高速で変動し、その後０．５秒かけて減速し、０．５秒間停止し、図柄確定となる。

【１８３７】

図１６４（ｄ）では、第２演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が１７秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始から１６秒経過時点まで高速で変動し、その後０．５秒かけて減速し、０．５秒間停止し、図柄確定となる。

【１８３８】

図１６５（ａ）では、第３演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が４秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始から２．５秒経過時点まで高速で変動し、その後０．５秒かけて減速し、１秒間停止し、図柄確定となる。

【１８３９】

図１６５（ｂ）では、第３演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が８秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄は、変動開始から４．５秒経過時点まで高速で変動し、その後０．５秒かけて減速し、１秒間停止し、２秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。中装飾図柄は、変動開始から６．５秒経過時点まで高速で変動し、その後０．５秒かけて減速し、１秒間停止し、図柄確定となる。右装飾図柄は、変動開始から５．５秒経過時点まで高速で変動し、その後０．５秒かけて減速し、１秒間停止し、１秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。

【１８４０】

図１６５（ｃ）では、第３演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が１３秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄は、変動開始から７．５秒経過時点まで高速で変動し、その後０．５秒かけて減速し、１秒間停止し、４秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。中装飾図柄は、変動開始から１１．５秒経過時点まで高速で変動し、その後０．５秒かけて減速し、１秒間停止し、図柄確定となる。右装飾図柄は、変動開始から９．５秒経過時点まで高速で変動し、その後０．５秒かけて減速し、１秒間停止し、２秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。

【１８４１】
図１６５（ｄ）では、第３演出ステージにおいて装飾図柄の変動時間が１７秒間である場合について示している。この場合、左装飾図柄は、変動開始から１１．５秒経過時点まで高速で変動し、その後０．５秒かけて減速し、１秒間停止し、４秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。中装飾図柄は、変動開始から１５．５秒経過時点まで高速で変動し、その後０．５秒かけて減速し、１秒間停止し、図柄確定となる。右装飾図柄は、変動開始から１３．５秒経過時点まで高速で変動し、その後０．５秒かけて減速し、１秒間停止し、２秒間に亘って揺れた後、図柄確定となる。
【１８４２】
図１６３～図１６５に示す装飾図柄の変動パターンは、デフォルトの変動パターンであり、本実施例では、別途説明する場合（例えば、図１３７、図１４０、図１４３、図１６８等）を除いて、装飾図柄は、基本的に上記変動パターンで変動する。
【１８４３】
＜第６予告演出＞
図１６６は、第６予告演出のフローを示す図である。図１６７は、第６予告演出のタイムチャートを示す図である。図１６８は、第６予告演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。
【１８４４】
図１６６及び図１６７に示す第６予告演出は、第１演出ステージ、第２演出ステージ、又は、第３演出ステージ（図１２９（ａ）参照）において特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。第６予告演出では、第１特殊ゾーン突入煽りが行われ、当該煽りに成功すると、第１特殊ゾーンに突入する。第１特殊ゾーンは、第４特定スーパーリーチに発展する前段階の特殊ゾーンである。
【１８４５】
具体的に、演出番号「１０１」に対応する演出は、第１弾の予兆（１段目用のエフェクト）が発生した後、フェイドアウトとなる演出である。演出番号「１０２」に対応する演出は、第１弾の予兆（１段目用のエフェクト）が発生した後、第２弾の予兆（２段目用のエフェクト）が発生し、その後、フェイドアウトとなる演出である。演出番号「１０３」に対応する演出は、第１弾の予兆（１段目用のエフェクト）が発生した後、第２弾の予兆（２段目用のエフェクト）が発生し、さらに、第３弾の予兆（３段目用のエフェクト）が発生し、その後、フェイドアウトとなる演出である。
【１８４６】
演出番号「１０４」に対応する演出は、第１弾の予兆（１段目用のエフェクト）が発生した後、第２弾の予兆（２段目用のエフェクト）が発生し、さらに、第３弾の予兆（３段目用のエフェクト）が発生し、続いて、第１特殊ゾーン突入煽りに係る画像が表示装置１００７に表示され、その後、第１特殊ゾーン突入煽りに失敗したことに対応する画像が表示装置１００７に表示される演出である。演出番号「１０５」に対応する演出は、第１弾の予兆（１段目用のエフェクト）が発生した後、第２弾の予兆（２段目用のエフェクト）が発生し、さらに、第３弾の予兆（３段目用のエフェクト）が発生し、続いて、第１特殊ゾーン突入煽りに係る画像が表示装置１００７に表示され、第１特殊ゾーン突入煽りに成功したことに対応する画像が表示装置１００７に表示され、第１特殊ゾーンのタイトルに係る画像が表示装置１００７に表示され、その後、第１特殊ゾーンに突入する演出である。第１特殊ゾーンが終了すると、その後、第４特定スーパーリーチに移行する。
【１８４７】
演出番号「１０６」に対応する演出は、第３弾の予兆（３段目用のエフェクト）が発生し、続いて、第１特殊ゾーン突入煽りに係る画像が表示装置１００７に表示され、その後、第１特殊ゾーン突入煽りに失敗したことに対応する画像が表示装置１００７に表示される演出である。演出番号「１０７」に対応する演出は、第３弾の予兆（３段目用のエフェクト）が発生し、続いて、第１特殊ゾーン突入煽りに係る画像が表示装置１００７に表示され、第１特殊ゾーン突入煽りに成功したことに対応する画像が表示装置１００７に表示

され、第１特殊ゾーンのタイトルに係る画像が表示装置１００７に表示され、その後、第１特殊ゾーンに突入する演出である。第１特殊ゾーンが終了すると、その後、第４特定スーパーリーチに移行する。

【１８４８】

第１特殊ゾーンにおいては、第１のキャラクタに応じた画面と第２のキャラクタに応じた画面との間で切り替えが行われ、何れかの画面において装飾図柄がテンパイする。その後、表示装置１００７がワイプ表示となって第４特定スーパーリーチに発展し、第４特定スーパーリーチにおいては、当該テンパイが発生した画面に応じたキャラクタに対応した演出が行われる。なお、第１弾の予兆、第２弾の予兆、乃至、第３弾の予兆においては、所定のエフェクトを発生させるのに代えて（あるいは加えて）、第１特殊ゾーン突入煽りに係る画像を表示装置１００７に表示させることとしてもよい。この場合、演出番号「１０６」及び「１０７」に対応する演出においては、予兆を経由することなく、第１特殊ゾーン突入煽りが突如発生することとなる。第１始動口１１２０に遊技球が入賞した後、当該始動入賞に係る特別図柄変動が開始する前に先読み演出が行われる場合（先読み演出を経由して第６予告演出が発生する場合）には、当該特別図柄変動時に発生する第６予告演出において、必ず予兆を経由させることとしてもよい。一方、先読み演出を経由せずに第６予告演出が発生する場合には、当該特別図柄変動時に発生する第６予告演出において、予兆を経由させてもよいし経由させなくてもよい。

【１８４９】

図１６８（ａ）では、演出番号「１０４」に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「１０４」に対応する演出は、装飾図柄の変動時間が１７秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図１６８（ａ）に示す例において、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始から１５秒経過時点まで高速で変動し、その後１秒かけて減速し、１秒間停止し、図柄確定となる。

【１８５０】

図１６８（ｂ）では、演出番号「１０５」に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。図１６８（ｂ）に示す例において、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始から少なくとも第１特殊ゾーンに突入するまでは高速で変動する。

【１８５１】

図１６８（ｃ）では、演出番号「１０６」に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。演出番号「１０６」に対応する演出は、装飾図柄の変動時間が１７秒間であるようなサブ変動パターンが決定されているときに発生する可能性がある。図１６８（ｃ）に示す例において、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始から１５秒経過時点まで高速で変動し、その後１秒かけて減速し、１秒間停止し、図柄確定となる。

【１８５２】

図１６８（ｄ）では、演出番号「１０７」に対応する演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示している。図１６８（ｄ）に示す例において、左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄は、それぞれ同じ挙動を示し、変動開始から少なくとも第１特殊ゾーンに突入するまでは高速で変動する。

【１８５３】

ここで、演出番号「１０４」及び「１０６」に対応する演出においては、装飾図柄の変動開始から１１秒経過時点から、第１特殊ゾーン突入煽りに係る画像が表示装置１００７に表示される。一方で、第１演出ステージ及び第３演出ステージにおけるデフォルトの変動パターン（図１６３（ｄ）及び図１６５（ｄ）参照）では、当該タイミングで左装飾図柄の減速及び停止が行われる。装飾図柄が停止する際には、所定の停止音（例えば、ハズレであることが確定するような音）がスピーカ１０３２から出力されるところ、仮に、第１特殊ゾーン突入煽りが行われているときに、当該停止音が発生すると、当該第１特殊ゾ

ーン突入煽りの最中で、当該煽りの結果が遊技者に把握されてしまう可能性がある。この点に鑑み、演出番号「１０４」乃至「１０６」に対応する演出が行われる場合には、図１６８（ａ）乃至（ｃ）に示すような専用の変動パターン（第１特殊ゾーン突入煽りの終了後に装飾図柄が停止するような変動パターン）で装飾図柄を変動させることとしている。これにより、装飾図柄の停止音を通じて、第１特殊ゾーン突入煽りの成否がネタバレしてしまうことを回避することが可能となっている。なお、大当り判定の結果がハズレである場合、装飾図柄の停止音は、ハズレに特有の音（ハズレの場合にのみ発生し得る音）とすることが可能である。

【１８５４】

このような図１６８（ａ）乃至（ｃ）に示す変動パターンは、第１演出ステージ又は第３演出ステージにおいて演出番号「１０４」「１０６」に対応する演出が行われる場合に採用される一方、第２演出ステージにおいて演出番号「１０４」「１０６」に対応する演出が行われる場合には、図１６８（ａ）乃至（ｃ）に示す変動パターンではなく、デフォルトの変動パターン（図１６４（ｄ）参照）で、装飾図柄を変動させることとしてもよい。図１６４（ｄ）に示す変動パターンでは、装飾図柄の減速及び停止が行われるタイミングが遅くなっているため、演出番号「１０４」「１０６」に対応する演出が行われる場合に、当該変動パターンで装飾図柄を変動させたとしても、上記のようなネタバレの懸念は生じない。もっとも、第２演出ステージで演出番号「１０４」「１０６」に対応する演出が行われる場合においても、図１６８（ａ）乃至（ｃ）に示す変動パターンで装飾図柄を変動させることとしてもよい。

【１８５５】

なお、第１演出ステージで演出番号「１０４」「１０６」に対応する演出が行われる場合と第３演出ステージで演出番号「１０４」「１０６」に対応する演出が行われる場合とで、変動パターンを異ならせることとしてもよい。例えば、第３演出ステージで演出番号「１０４」「１０６」に対応する演出が行われる場合においては、図１６８（ａ）乃至（ｃ）に示す変動パターンよりも、各装飾図柄が高速変動される時間を所定時間（例えば、０．５秒間）長くし、減速時間を所定時間（例えば、０．５秒間）短くしてもよい。また、第１演出ステージ、第２演出ステージ、及び、第３演出ステージのうち、一の演出ステージ（例えば、第２演出ステージ）において、先読み演出の実行中は第６予告演出が行われないように構成してもよい。この場合、当該一の演出ステージ以外の演出ステージ（例えば、第１演出ステージ及び第３演出ステージ）においては、先読み演出の実行中にも第６予告演出が行われ得るように構成してもよい。

【１８５６】

＜第７予告演出＞

図１６９（ａ）は、第７予告演出のフローを示す図である。図１６９（ｂ）は、第７予告演出のタイムチャートを示す図である。

【１８５７】

図１６９に示す第７予告演出は、第１演出ステージ、第２演出ステージ、又は、第３演出ステージ（図１２９（ａ）参照）において特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。第７予告演出では、第２特殊ゾーン突入煽りが行われ、当該煽りに成功すると、第２特殊ゾーンに突入する。第２特殊ゾーンは、第５特定スーパーリーチに発展する前段階の特殊ゾーンである。

【１８５８】

具体的に、演出番号「１２１」に対応する演出は、表示装置１００７が消灯したかのように画面が暗くなった（画面がフリーズした）後、当該フリーズから復帰して、第２特殊ゾーン突入煽りに係る画像が表示装置１００７に表示され、ボタン画像が表示装置１００７に表示されて演出ボタン１０５４の操作が受け付けられ、その後、第２特殊ゾーン突入煽りに失敗したことに対応する画像が表示装置１００７に表示される演出である。その後は、表示装置１００７がワイプ表示となって通常背景へと戻る。

【１８５９】

演出番号「１２２」に対応する演出は、表示装置１００７が消灯したかのように画面が暗くなった（画面がフリーズした）後、当該フリーズから復帰して、第２特殊ゾーン突入煽りに係る画像が表示装置１００７に表示され、ボタン画像が表示装置１００７に表示されて演出ボタン１０５４の操作が受け付けられ、その後、第２特殊ゾーン突入煽りに成功したことに対応する画像（第２特殊ゾーン突入煽り成功画像）が表示装置１００７に表示される演出である。第２特殊ゾーンに突入すると、所定の味方キャラクタが登場した後、所定の敵キャラクタを撃破する様子が表示装置１００７に表示される。その後、第５特定スーパーリーチに発展し、第５特定スーパーリーチにおいては、敵キャラクタとの最終決戦に対応した演出が行われる。第５特定スーパーリーチは、（大当りが確定する第１特定スーパーリーチを除いて）大当り期待度が最も高いリーチである。

【１８６０】

画面のフリーズが発生し得るタイミングとしては、２つのタイミングが設けられている。具体的に、装飾図柄の変動開始から６秒経過時点から画面がフリーズする場合（タイミング１）と、装飾図柄の変動開始から１２秒経過時点から画面がフリーズする場合（タイミング２）と、が設けられている。画面のフリーズは、これらの２つのタイミングのうちの一のタイミングで発生する。タイミング２においては、タイミング１と比較して、フリーズに続く全ての演出が６秒遅れで発生する。

【１８６１】

また、ボタン画像の表示中は、所定のボタン有効時間が設定されている。ボタン有効時間中に演出ボタン１０５４が操作された場合には、演出ボタン１０５４が操作された時点で（ボタン有効時間が満了していなくても、当該操作直後に）、第２特殊ゾーン突入煽りに失敗又は成功したことに対応する演出が行われる。一方、ボタン有効時間中に演出ボタン１０５４が操作されなかった場合には、ボタン有効時間の終了時点で（ボタン有効時間が終了した瞬間に）、第２特殊ゾーン突入煽りに失敗又は成功したことに対応する演出が行われる。

【１８６２】

図示しないが、第２特殊ゾーン突入煽りに成功したことに対応する演出（第２特殊ゾーン突入煽り成功演出）としては、第２特殊ゾーン突入煽り成功画像（例えば、第２特殊ゾーンのタイトルに係る画像及び所定のアイコンに係る画像）が表示される演出の他に、所定の装飾ランプ（ロゴランプ）が発光する演出が行われる。ロゴランプは、ロゴカバーの背面側に設けられた複数のＬＥＤにより構成されている。ロゴカバーは、遊技盤ユニット１０１０の所定箇所（例えば、表示装置１００７の上側）に設けられるとともに、透光性の素材（例えば、アクリル樹脂等）により形成されている。また、ロゴカバーには、機種に応じたロゴ等を示す文字（例えば、アイコンとして表示される文字）形状を象った装飾が施されている。ロゴランプには、フルカラーＬＥＤが採用されており、赤色、青色、及び、緑色を含む複数種類の色を発することが可能であり、ロゴカバーのエフェクト色を変化させることができるようになっている。

【１８６３】

なお、第２特殊ゾーン突入煽り成功演出（例えば、ロゴランプの発光）は、演出ボタン１０５４の操作の有無乃至操作タイミングにかかわらず、予め定められた時間（３秒間）に亘って行われる。ボタン有効時間中に演出ボタン１０５４が操作された場合であっても、当該時間が延長されることはない。第２特殊ゾーンに突入するタイミング（所定の味方キャラクタが登場するタイミング）は決まっているため（上記タイミング１であれば装飾図柄の変動開始から３０秒経過時点、上記タイミング２であれば装飾図柄の変動開始から３６秒経過時点）、ボタン有効時間中に演出ボタン１０５４が操作された場合には、第２特殊ゾーン突入煽り成功演出の終了時点と第２特殊ゾーンに突入するタイミングとの間に隙間が生じることになるが、当該隙間時間は、上記所定のアイコンが揺れた状態で表示されることにより、埋め合わせが行われる。

【１８６４】

＜ステージチェンジ＞

図１７０（ａ）は、ステージチェンジ予告演出のフローを示す図である。図１７０（ｂ）は、ステージチェンジ予告演出のタイムチャートを示す図である。図１７０（ｃ）は、ステージチェンジが発生する前後におけるキャラランプの状態を示す図である。

【１８６５】

本実施例において、各演出ステージ（第１演出ステージ、第２演出ステージ、又は、第３演出ステージ）には、基本的に、特別図柄変動が所定回数（２０回）行われる間、継続的に滞在する。一の演出ステージに移行した後、特別図柄変動が所定回数（２０回）行われると、当該一の演出ステージから他の演出ステージに移行し得る。一方で、第７予告演出が発生する場合には、一の演出ステージに移行してから行われた特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達していなくても、必ず演出ステージの移行が発生する。

【１８６６】

本実施例では、このような演出ステージの移行を「ステージチェンジ」とも呼ぶこととする。なお、移行後の演出ステージは、抽選によりランダムに決定されるところ、移行後の演出ステージとして、移行前の演出ステージと同じ演出ステージが決定される場合もある。演出ステージの移行（ステージチェンジ）は、このような場合も含む概念である。

【１８６７】

ステージチェンジが行われる際には、図１７０に示すステージチェンジ予告演出が行われる。演出番号「１３１」に対応する演出（ステージチェンジ予告演出）は、移行後の演出ステージに対応する背景遷移用画像が表示装置１００７に表示された後、移行後の演出ステージの名称を示す画像が表示装置１００７に表示されるとともに、表示装置１００７におけるカウンタ画像の表示内容がリセット（回復）される演出である。

【１８６８】

背景遷移用画像としては、第１背景遷移用画像、第２背景遷移用画像、及び、第３背景遷移用画像が設けられている。第１背景遷移用画像は、第１演出ステージを示唆する画像であり、移行後の演出ステージが第１演出ステージである場合には、第１背景遷移用画像が表示される。第２背景遷移用画像は、第２演出ステージを示唆する画像であり、移行後の演出ステージが第２演出ステージである場合には、第２背景遷移用画像が表示される。第３背景遷移用画像は、第３演出ステージを示唆する画像であり、移行後の演出ステージが第３演出ステージである場合には、第３背景遷移用画像が表示される。

【１８６９】

カウンタ画像は、ステージチェンジの発生後に行われた特別図柄変動の回数に対応する画像である。ステージチェンジが発生すると、リセット後のカウンタ画像として「０／２０」が表示される。分母の数字（２０）は、ステージチェンジの発生条件に係る特別図柄変動の回数（２０回）を示すものである。分子の数字は、ステージチェンジの発生後に行われた特別図柄変動の回数を示すものである。カウンタ画像は、各演出ステージ（第１演出ステージ、第２演出ステージ、又は、第３演出ステージ）に滞在している間、表示装置１００７の所定箇所において、基本的に常に（一部の演出が行われている間を除いて）表示されている。ステージチェンジの発生後に行われた特別図柄変動の回数が増えるにつれて、カウンタ画像は、「１／２０」、「２／２０」・・・「１９／２０」といったように変化する。

【１８７０】

ここで、ステージチェンジ発生時におけるカウンタ画像（０／２０）は、各種の色（白色、青色、緑色、紫色、赤色、虹色、又は、金色）で表示される。本実施例では、第２のパチンコ遊技機において説明したように、パチンコゲームに関する各種データが互いに異なる複数の設定値（「１」～「６」の６段階）が設けられている。白色、青色、緑色、紫色、赤色、及び、虹色は、それぞれ、「１」～「６」の設定値と対応しており、ステージチェンジ発生時に表示されるカウンタ画像（０／２０）の色は、設定値に対応する色となっている。これにより、当該カウンタ画像（０／２０）により、設定値が示唆されるようになっている。

【１８７１】

なお、カウンタ画像により設定値を示唆する方法は、この例に限定されず、例えば、設定値に対応する数字（「１」～「６」）を含むカウンタ画像を表示することとしてもよい。例えば、設定値が「６」である場合には、「０／６６」というカウンタ画像を表示することとしてもよい。この点、本実施例において、ステージチェンジの発生条件に係る特別図柄変動の回数は、規定値（２０回）となっているが、当該特別図柄変動の回数は、抽選により決定されることとしてもよい。その上で、例えば、設定値が「６」である場合には、当該特別図柄変動の回数として「６６」が相対的に決定されやすくなるように構成することも可能である。

【１８７２】

また、ステージチェンジ発生時におけるカウンタ画像（０／２０）が金色で表示された場合には、第２特殊ゾーンに突入することが確定する。この点、第７予告演出としては、演出番号「１２１」に対応する演出及び演出番号「１２２」に対応する演出が設けられている。これらの演出のうち何れの演出が発生する場合においても、ステージチェンジは必ず発生する。その上で、演出番号「１２２」に対応する演出が行われることに基づいてステージチェンジが発生する場合にのみ、ステージチェンジ発生時におけるカウンタ画像（０／２０）を金色で表示することが可能なように構成されている。

【１８７３】

ステージチェンジ予告演出の開始タイミングとしては、２つのタイミングが設けられている。具体的に、装飾図柄の変動開始当初から背景遷移用画像が表示される場合（タイミング１）と、装飾図柄の変動開始から６秒経過時点から背景遷移用画像が表示される場合（タイミング２）と、が設けられている。ステージチェンジ予告演出は、これらの２つのタイミングのうちの一のタイミングで発生する。タイミング２においては、タイミング１と比較して、全ての演出が６秒遅れで発生する。

【１８７４】

第７予告演出が発生することに基づいてステージチェンジが発生する場合、演出番号「１３１」に対応する演出の行われるタイミングは、演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出の行われるタイミングに対応している。すなわち、演出番号「１２１」（タイミング１）に対応する演出又は演出番号「１２２」（タイミング１）に対応する演出が行われることに基づいてステージチェンジが発生する場合には、演出番号「１３１」（タイミング１）に対応する演出が行われる。一方、演出番号「１２１」（タイミング２）に対応する演出又は演出番号「１２２」（タイミング２）に対応する演出が行われることに基づいてステージチェンジが発生する場合には、演出番号「１３１」（タイミング２）に対応する演出が行われる。

【１８７５】

これに対し、特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達したことに基づいてステージチェンジが行われる場合には、基本的に、演出番号「１３１」（タイミング１）に対応する演出が行われる。この場合には、装飾図柄の変動開始後すぐに、ステージチェンジ予告演出が行われることになる。例外的に、特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達したことに基づいてステージチェンジが行われることになる特別図柄変動（規定数到達ゲーム）において、第７予告演出が発生する場合には、演出番号「１３１」（タイミング２）に対応する演出が行われる。すなわち、ステージチェンジの発生条件としては、下記条件（Ｉ）及び（ＩＩ）が設けられているところ、双方の条件が同一の特別図柄変動において成立した場合には、装飾図柄の変動開始から６秒経過時点から、ステージチェンジ予告演出が行われる。

【１８７６】

条件（Ｉ）：一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達すること

条件（ＩＩ）：第７予告演出が発生すること（演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出が選択されること）

【１８７７】

特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達したことは、カウンタ画像を通じて遊技者が把握することが可能であるところ、特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達したとき、遊技者としては、ステージチェンジが発生することを意識している蓋然性が高いものと考えられる。この点、上記のように構成することにより、規定数到達ゲームにおいて、ステージチェンジ予告演出が装飾図柄の変動開始後すぐに行われないことについて、遊技者に対して違和感を与えることができる。なお、この場合、演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出は、上記タイミング２で行われる。これにより、ステージチェンジ予告演出が行われた後、第７予告演出が発生すること（第２特殊ゾーンに突入すること）に対して、遊技者を期待させることができる。

【１８７８】

また、上述したように、第１演出ステージ、第２演出ステージ、及び、第３演出ステージには、それぞれ、第１味方キャラクタ、第２味方キャラクタ、及び、第３味方キャラクタが対応付けられている。図示しないが、遊技盤ユニット１０１０には、第１キャラランプ、第２キャラランプ、及び、第３キャラランプが設けられている。第１キャラランプは、第１キャラ装飾部の背面側に設けられた複数のＬＥＤにより構成され、第２キャラランプは、第２キャラ装飾部の背面側に設けられた複数のＬＥＤにより構成され、第３キャラランプは、第３キャラ装飾部の背面側に設けられた複数のＬＥＤにより構成されている。

【１８７９】

第１キャラ装飾部は、遊技盤ユニット１０１０の第１所定箇所（例えば、表示装置１００７の右側）に設けられ、第２キャラ装飾部は、遊技盤ユニット１０１０の第２所定箇所（例えば、表示装置１００７の左上側）に設けられ、第３キャラ装飾部は、遊技盤ユニット１０１０の第３所定箇所（例えば、表示装置１００７の左下側）に設けられている。第１キャラ装飾部、第２キャラ装飾部、及び、第３キャラ装飾部には、それぞれ、第１味方キャラクタ、第２味方キャラクタ、及び、第３味方キャラクタを象った装飾が施されている。また、第１キャラ装飾部、第２キャラ装飾部、及び、第３キャラ装飾部は、それぞれ、透光性の素材（例えば、アクリル樹脂等）により形成されている。第１キャラランプ、第２キャラランプ、及び、第３キャラランプには、それぞれ、フルカラーＬＥＤが採用されており、赤色、青色、及び、緑色を含む複数種類の色を発することが可能である。これにより、第１キャラ装飾部、第２キャラ装飾部、及び、第３キャラ装飾部のエフェクト色を変化させることができるようになっている。

【１８８０】

本実施例では、第１演出ステージに滞在している間は、基本的に第１キャラランプが点灯しており、第２キャラランプ及び第３キャラランプは消灯している。第２演出ステージに滞在している間は、基本的に第２キャラランプが点灯しており、第１キャラランプ及び第３キャラランプは消灯している。第３演出ステージに滞在している間は、基本的に第３キャラランプが点灯しており、第１キャラランプ及び第２キャラランプは消灯している。図示しないが、ステージチェンジ予告演出においては、第１キャラランプ、第２キャラランプ、及び、第３キャラランプのうちの何れか（移行後の演出ステージに対応するキャラランプ）が点滅する。

【１８８１】

具体的に、移行後の演出ステージが第１演出ステージである場合には、第１キャラランプが点滅し、移行後の演出ステージが第２演出ステージである場合には、第２キャラランプが点滅し、移行後の演出ステージが第３演出ステージである場合には、第３キャラランプが点滅する。このようなキャラランプの点滅は、１．５秒間に亘って行われ、当該点滅期間は、上記背景遷移用画像の表示期間と一致している。すなわち、第１背景遷移用画像が表示されている間は、第１キャラランプが１．５秒間に亘って点滅し、第２背景遷移用画像が表示されている間は、第２キャラランプが１．５秒間に亘って点滅し、第３背景遷移用画像が表示されている間は、第３キャラランプが１．５秒間に亘って点滅する。

【１８８２】

図１７０（ｃ）では、第１演出ステージから第２演出ステージに移行する前後における

各キャラランプの状態を示している。規定数到達ゲームの前回ゲームでは、第１キャラランプが点灯し、第２キャラランプ及び第３キャラランプは消灯している。規定数到達ゲームが開始すると、第１キャラランプが点灯状態から消灯状態に切り替わり、第２キャラランプは消灯状態から点滅状態に切り替わり、第３キャラランプは消灯状態のままである。その後、第２キャラランプは、１．５秒間に亘って点滅した後、点灯状態となる。その後、次回のステージチェンジ予告演出が発生するまで、第２キャラランプの点灯状態が継続し、第１キャラランプ及び第３キャラランプの消灯状態が継続する。

【１８８３】

ステージチェンジ予告演出が行われた後は、移行後の演出ステージ（第１演出ステージ、第２演出ステージ、又は、第３演出ステージ）に対応する背景へと移行する。なお、上述したように、演出番号「１２１」に対応する演出が行われた後は、通常背景に戻る。また、演出番号「１２２」に対応する演出を経由して移行する第５特定スーパーリーチにおける演出が終了した後は、通常背景に戻る。当該通常背景は、（移行前の演出ステージではなく）移行後の演出ステージに対応する背景である。

【１８８４】

以上では、ステージチェンジの発生条件として、上記条件（Ｉ）及び（ＩＩ）が設けられていることとして説明した。ここで、上記条件（Ｉ）について、特別図柄変動の回数は、第１特別図柄表示部１１６３における変動表示（第１始動口１１２０への遊技球の入賞に対応する変動表示）が行われた場合にはカウントされるが、第２特別図柄表示部１１６４における変動表示（第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂへの遊技球の入賞に対応する変動表示）が行われた場合にはカウントされない。従って、通常遊技状態において、仮に、遊技者が右打ちで遊技を行うことにより、第２特別図柄表示部１１６４における変動表示が繰り返し行われたとしても、当該カウントは行われず、この場合、ステージチェンジが行われることはない。なお、当該カウントは、特別図柄変動が開始するときに行われる。

【１８８５】

また、詳細については後述するが、本実施例では、上記条件（Ｉ）又は（ＩＩ）が成立した場合以外にも、ステージチェンジが行われる可能性がある。具体的に、一の演出ステージに移行してから行われた特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達していない状況において、特別図柄変動が行われているときに行われる演出として、特定のスーパーリーチ（例えば、第５特定スーパーリーチを除く任意のスーパーリーチ）が発生する場合には、規定数到達前演出ステージ移行抽選が行われる。そして、規定数到達前演出ステージ移行抽選に当選したことを条件として、演出ステージの移行が発生する。

【１８８６】

また、一の演出ステージに移行してから行われた特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達しても、ステージチェンジが行われない可能性もある。具体的に、規定数到達ゲームにおいて特定のスーパーリーチ（例えば、第５特定スーパーリーチを除く任意のスーパーリーチ）が発生する場合には、規定数到達時演出ステージ移行保留抽選が行われる。規定数到達時演出ステージ移行保留抽選に当選しなかった場合には、当該規定数到達ゲームにおいて演出ステージの移行が発生する。一方、規定数到達時演出ステージ移行保留抽選に当選した場合には、当該規定数到達ゲームにおいては演出ステージの移行が発生せず、当該規定数到達ゲームの次回の特別図柄変動において演出ステージの移行が発生する。

【１８８７】

＜ステージチェンジ区間保留球＞

図１７１～図１７３は、ステージチェンジ区間保留球について説明するための図である。

【１８８８】

詳細については後述するが、第１始動口１１２０に遊技球が入賞すると、サブ制御回路１３００では、抽選によりサブ変動パターンが選択される。ここで、当該抽選（サブ変動パターン選択抽選）の結果は、当該第１始動口入賞に係る特別図柄変動中に滞在する演出ステージに応じて異なり得るところ、当該第１始動口入賞が発生してから当該第１始動口入賞に係る特別図柄変動が行われるまでの間にステージチェンジが発生する場合、移行後

の演出ステージは、当該ステージチェンジの行われる特別図柄変動（ステージチェンジゲーム）が開始するまで決定されない。従って、このような第１始動口入賞については、少なくとも当該ステージチェンジゲームが開始するまで、サブ変動パターンの選択を行うことができない。そして、先読み演出に係る抽選は、サブ変動パターンに基づいて行われるところ、サブ変動パターンが選択されないと、先読み演出に係る抽選も行うことができない。

【１８８９】

この点に鑑み、本実施例では、「ステージチェンジ区間保留球」という概念を設けている。ステージチェンジ区間保留球は、ステージチェンジゲームに係る第１始動口入賞に対応する保留球、及び、ステージチェンジゲームに係る第１始動口入賞が発生してから当該ステージチェンジゲームに係る特別図柄変動が開始するまでの間に発生した第１始動口入賞に対応する保留球を指している。このようなステージチェンジ区間保留球については、先読み演出が行われないこととされている。なお、ステージチェンジ区間保留球のうち、ステージチェンジゲームに係る第１始動口入賞に対応する保留球を、特に「ステージチェンジ区間当該保留球」とも呼ぶ。

【１８９０】

図１７１（ａ）では、現在の演出ステージに移行してから１６回目の特別図柄変動が行われている状態且つ保留球が存在しない状態を示している。図１７１（ｂ）では、図１７１（ａ）に示す状態の後、当該１６回目の特別図柄変動が行われている間に、第１始動口１１２０に４個の遊技球が入賞した状態を示している。この状態において、１個目～４個目の保留球に対応する特別図柄変動は、現在の演出ステージに移行してから１７回目～２０回目の特別図柄変動となる。図１７１（ｃ）では、図１７１（ｂ）に示す状態の後、現在の演出ステージに移行してから１７回目の特別図柄変動が開始された状態を示している。この状態において、１個目～３個目の保留球に対応する特別図柄変動は、現在の演出ステージに移行してから１８回目～２０回目の特別図柄変動となる。なお、４個目の保留球は存在しない。

【１８９１】

図１７１（ｄ）では、図１７１（ｃ）に示す状態の後、当該１７回目の特別図柄変動が行われている間に、第１始動口１１２０に１個の遊技球が入賞した状態を示している。この状態において、４個目の保留球に対応する特別図柄変動は、現在の演出ステージに移行してから２１回目の特別図柄変動となる。当該２１回目の特別図柄変動においては、ステージチェンジが発生し、当該２１回目の特別図柄変動は、移行後の演出ステージにおいて行われる。すなわち、当該４個目の保留球に対応する特別図柄変動は、次の演出ステージに移行してから１回目の特別図柄変動となる。これにより、当該４個目の保留球は、ステージチェンジ区間保留球（ステージチェンジ区間当該保留球）であり、当該４個目の保留球については、先読み演出を行うことができない。

【１８９２】

図１７１（ｅ）では、図１７１（ｄ）に示す状態の後、現在の演出ステージに移行してから１８回目の特別図柄変動が開始された状態を示している。この状態において、１個目～２個目の保留球に対応する特別図柄変動は、現在の演出ステージに移行してから１９回目～２０回目の特別図柄変動となり、３個目の保留球に対応する特別図柄変動は、次の演出ステージに移行してから１回目の特別図柄変動となる。なお、４個目の保留球は存在しない。

【１８９３】

図１７２（ａ）では、図１７１（ｅ）に示す状態の後、当該１８回目の特別図柄変動が行われている間に、第１始動口１１２０に１個の遊技球が入賞した状態を示している。この状態において、４個目の保留球に対応する特別図柄変動は、次の演出ステージに移行してから２回目の特別図柄変動となる。当該４個目の保留球は、ステージチェンジ区間保留球であり、当該４個目の保留球については、先読み演出を行うことができない。

【１８９４】

図１７２（ｂ）では、図１７２（ａ）に示す状態の後、１８回目～２０回目の特別図柄変動が行われ、その間に第１始動口１１２０に２個の遊技球が入賞し、その後、ステージチェンジが発生し、次の演出ステージに移行してから１回目の特別図柄変動が行われている状態を示している。この状態において、１個目～３個目の保留球に対応する特別図柄変動は、ステージチェンジが発生してから２回目～４回目の特別図柄変動となる。当該１個目～３個目の保留球は、ステージチェンジ区間保留球であり、当該１個目～３個目の保留球については、先読み演出を行うことができない。なお、４個目の保留球は存在しない。

【１８９５】

図１７２（ｃ）では、図１７２（ｂ）に示す状態の後、当該１回目の特別図柄変動が行われている間に、第１始動口１１２０に１個の遊技球が入賞した状態を示している。この状態において、４個目の保留球に対応する特別図柄変動は、ステージチェンジが発生してから５回目の特別図柄変動となる。当該４個目の保留球は、ステージチェンジ区間当該保留球に対応する特別図柄変動（ステージチェンジゲームに係る特別図柄変動）が開始した後に発生した第１始動口入賞に対応する保留球である。従って、当該４個目の保留球は、ステージチェンジ区間保留球ではなく、当該４個目の保留球については、先読み演出を行うことが可能である。

【１８９６】

図１７２（ｄ）では、図１７２（ｃ）に示す状態の後、ステージチェンジが発生してから１回目～２回目の特別図柄変動が行われ、その間に第１始動口１１２０に２個の遊技球が入賞し、その後、ステージチェンジが発生してから３回目の特別図柄変動が行われている状態を示している。この状態において、１個目の保留球に対応する特別図柄変動は、ステージチェンジが発生してから４回目の特別図柄変動となる。当該１個目の保留球は、ステージチェンジ区間保留球であり、当該１個目の保留球については、先読み演出を行うことができない。これに対し、２個目～４個目の保留球に対応する特別図柄変動は、ステージチェンジが発生してから５回目～７回目の特別図柄変動となる。当該２個目～４個目の保留球は、ステージチェンジ区間当該保留球に対応する特別図柄変動（ステージチェンジゲームに係る特別図柄変動）が開始した後に発生した第１始動口入賞に対応する保留球である。従って、当該２個目～４個目の保留球は、ステージチェンジ区間保留球ではなく、当該２個目～４個目の保留球については、先読み演出を行うことが可能である。

【１８９７】

図１７３（ａ）では、保留球が存在しない状態で、現在の演出ステージに移行してから２０回目の特別図柄変動が開始された後、当該２０回目の特別図柄変動が行われている間に、第１始動口１１２０に４個の遊技球が入賞した状態を示している。この状態において、１個目～４個目の保留球に対応する特別図柄変動は、現在の演出ステージに移行してから２１回目～２４回目の特別図柄変動となる。当該２１回目の特別図柄変動においては、ステージチェンジが発生し、当該２１回目～２４回目の特別図柄変動は、移行後の演出ステージにおいて行われる。すなわち、当該１個目～４個目の保留球に対応する特別図柄変動は、次の演出ステージに移行してから１回目～４回目の特別図柄変動となる。これにより、当該１個目～４個目の保留球は、ステージチェンジ区間保留球であり、当該１個目～４個目の保留球については、先読み演出を行うことができない。

【１８９８】

図１７３（ｂ）では、保留球が存在しない状態で、現在の演出ステージに移行してから２０回目の特別図柄変動が開始された後、当該２０回目の特別図柄変動が行われている間に、第１始動口１１２０に１個の遊技球が入賞した状態を示している。この状態において、１個目の保留球に対応する特別図柄変動は、現在の演出ステージに移行してから２１回目の特別図柄変動となる。当該２１回目の特別図柄変動においては、ステージチェンジが発生し、当該２１回目の特別図柄変動は、移行後の演出ステージにおいて行われる。すなわち、当該１個目の保留球に対応する特別図柄変動は、次の演出ステージに移行してから１回目の特別図柄変動となる。これにより、当該１個目の保留球は、ステージチェンジ区間保留球であり、当該１個目の保留球については、先読み演出を行うことができない。な

お、２個目～４個目の保留球は存在しない。

【１８９９】

図１７３（ｃ）では、図１７３（ｂ）に示す状態の後、当該２０回目の特別図柄変動が行われ、その後、ステージチェンジが発生し、次の演出ステージに移行してから１回目の特別図柄変動が行われている間に第１始動口１１２０に４個の遊技球が入賞した状態を示している。この状態において、１個目～４個目の保留球に対応する特別図柄変動は、ステージチェンジが発生してから２回目～５回目の特別図柄変動となる。当該１個目～４個目の保留球は、ステージチェンジ区間当該保留球に対応する特別図柄変動（ステージチェンジゲームに係る特別図柄変動）が開始した後に発生した第１始動口入賞に対応する保留球である。従って、当該１個目～４個目の保留球は、ステージチェンジ区間保留球ではなく、当該１個目～４個目の保留球については、先読み演出を行うことが可能である。

【１９００】

以上で説明したように、図１７３（ａ）に示す例では、先読み演出を行うことができない特別図柄変動の回数が４回であるのに対し、図１７３（ｂ）及び（ｃ）に示す例では、先読み演出を行うことができない特別図柄変動の回数が１回である。このように、本実施例では、先読み演出を行うことができない特別図柄変動の回数が一律固定されているのではなく、ステージチェンジの発生タイミングと第１始動口１１２０への遊技球の入賞タイミングとの前後関係に応じて、当該回数が変化するようになっている。

【１９０１】

＜第１始動口入賞時処理＞

図１７４は、第５のパチンコ遊技機に係る第１始動口入賞時処理を示すフローチャートである。図１７５は、第５のパチンコ遊技機に係るステージチェンジ区間判定処理を示すフローチャートである。図１７６及び図１７７は、先読み演出について説明するための図である。

【１９０２】

図１７４に示す第１始動口入賞時処理は、第１始動口１１２０に遊技球が入賞したことを契機として、サブ制御回路１３００により演出態様決定処理（図５３のステップＳ５０４参照）において行われる処理である。なお、サブ制御回路１３００は、主制御回路１２００から送信される第１始動口入賞の入賞コマンドを受信することにより、第１始動口１１２０に遊技球が入賞したことを認識することができる。

【１９０３】

第１始動口入賞時処理において、まず、サブＣＰＵ１３０１は、ステージチェンジ区間判定処理を実行する（ステップＳ９００１）。以下、ステージチェンジ区間判定処理について、図１７５を用いて説明する。

【１９０４】

ステージチェンジ区間判定処理において、まず、サブＣＰＵ１３０１は、保留されている上限４回分の保留球のなかにステージチェンジ区間当該保留球が存在するか否かを判断する（ステップＳ９１５１）。図１７１～図１７３を用いて説明したように、ステージチェンジ区間当該保留球は、ステージチェンジゲーム（ステージチェンジの行われる特別図柄変動）に係る第１始動口入賞に対応する保留球である。ステップＳ９１５１の処理において、サブＣＰＵ１３０１は、ステージチェンジ区間当該保留球を示す情報（ステージチェンジ区間当該保留球情報）がワークＲＡＭ１３０３の所定領域に記憶されているか否かを判断する。

【１９０５】

具体的に、ワークＲＡＭ１３０３には、上述したとおり、第１サブ保留領域（０）、第１サブ保留領域（１）、第１サブ保留領域（２）、第１サブ保留領域（３）、及び、第１サブ保留領域（４）が設けられている。第１サブ保留領域（０）には、今回の特別図柄変動（当該変動）に対応する情報が記憶され、第１サブ保留領域（１）～第１サブ保留領域（４）には、保留されている４回分の特別図柄変動に対応する情報が記憶される。すなわち、上述したとおり、第１サブ保留領域（０）、および第１サブ保留領域（１）～第１サ

ブ保留領域（４）は、それぞれ、メインＲＡＭ１２０３に設けられた第１特別図柄始動記憶領域（０）～第１特別図柄始動記憶領域（４）と対応している。主制御回路１２００から送信される第１始動口入賞の入賞コマンドには、大当り判定の結果を示す情報や特別図柄の変動パターンを示す情報が含まれている。サブＣＰＵ１３０１は、第１始動口入賞の入賞コマンドを受信することにより、これらの情報に対応する情報を、今回の第１始動口入賞に対応する第１サブ保留領域に記憶させる。

【１９０６】

また、一の特別図柄変動においてステージチェンジが行われる場合、サブＣＰＵ１３０１は、当該特別図柄変動に対応する第１サブ保留領域に、ステージチェンジ区間当該保留球情報を記憶させる（ステップＳ９１５５参照）。ステップＳ９１５１の処理において、サブＣＰＵ１３０１は、第１サブ保留領域（１）～第１サブ保留領域（３）の何れかにステージチェンジ区間当該保留球情報が記憶されているか否かを判断する。なお、一の特別図柄変動が終了して次の特別図柄変動が開始するとき、サブＣＰＵ１３０１は、第１サブ保留領域（１）～第１サブ保留領域（４）に記憶されている情報を、それぞれ、第１サブ保留領域（０）、および第１サブ保留領域（１）～第１サブ保留領域（３）にシフトさせる。その際、ステージチェンジ区間当該保留球情報が第１サブ保留領域（１）に記憶されている場合、サブＣＰＵ１３０１は、第１サブ保留領域（１）から第１サブ保留領域（０）への情報の転送に伴い、ステージチェンジ区間当該保留球情報を消去する。従って、ステージチェンジ区間当該保留球情報が第１サブ保留領域（０）に記憶されているという状況は発生しない。

【１９０７】

ステップＳ９１５１において、保留されている上限４回分の保留球のなかにステージチェンジ区間当該保留球が存在すると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、今回の第１始動口入賞に係る保留球をステージチェンジ区間保留球として特定する（ステップＳ９１５２）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、今回の第１始動口入賞に対応する第１サブ保留領域に、ステージチェンジ区間保留球であることを示す情報（ステージチェンジ区間保留球情報）を記憶させる。これにより、例えば、第１サブ保留領域（３）にステージチェンジ区間当該保留球情報が記憶されている状況において、４個目の保留球に対応する第１始動口入賞が発生した場合には、第１サブ保留領域（４）にステージチェンジ区間保留球情報が記憶されることになる（図１７２（ａ）参照）。

【１９０８】

ステップＳ９１５１において、保留されている上限４回分の保留球のなかにステージチェンジ区間当該保留球が存在しないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、現在の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数（ステージ移行後変動カウント回数）が、今回の第１始動口入賞に対応する特別図柄変動において所定回数（２０回）に到達するか否かを判断する（ステップＳ９１５３）。ステージ移行後変動カウント回数は、ワークＲＡＭ１３０３に記憶されており、特別図柄変動が行われるごとにその値が更新されるようになっている。

【１９０９】

今回の第１始動口入賞に対応する特別図柄変動においてステージ移行後変動カウント回数が所定回数（２０回）に到達しないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、今回の第１始動口入賞に対応する特別図柄変動において第７予告演出が発生するか否かを判断する（ステップＳ９１５４）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、今回の第１始動口入賞に対応する特別図柄変動における変動パターン（メイン変動パターン）が、第７予告演出
（演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出）に対応する変動パターンであるか否かを判断する。主制御回路１２００から送信される第１始動口入賞の入賞コマンドには、特別図柄の変動パターンを示す情報が含まれているため、第１始動口入賞の入賞コマンドを受信することにより、サブＣＰＵ１３０１は、今回の第１始動口入賞に対応する特別図柄変動における変動パターンを認識することができる。また、当該変動パターンは、当

該特別図柄変動中に行われる演出に対応する情報を含んでいる。サブＣＰＵ１３０１は、当該情報に基づいて、当該特別図柄変動中に第７予告演出が行われるか否かを判断する。

【１９１０】

ステップＳ９１５３において、今回の第１始動口入賞に対応する特別図柄変動においてステージ移行後変動カウント回数が所定回数（２０回）に到達すると判断した場合、又は、今回の第１始動口入賞に対応する特別図柄変動において第７予告演出が発生すると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、今回の第１始動口入賞に係る保留球をステージチェンジ区間当該保留球として特定する（ステップＳ９１５５）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、今回の第１始動口入賞に対応する第１サブ保留領域に、ステージチェンジ区間当該保留球情報を記憶させる。これにより、例えば、今回の（４個目の保留球に対応する）第１始動口入賞に対応する特別図柄変動が、現在の演出ステージに移行してから２１回目の特別図柄変動である場合には、第１サブ保留領域（４）にステージチェンジ区間当該保留球情報が記憶されることになる（図１７１（ｄ）参照）。また、図示しないが、例えば、今回の（４個目の保留球に対応する）第１始動口入賞に対応する特別図柄変動中に第７予告演出が発生する場合には、第１サブ保留領域（４）にステージチェンジ区間当該保留球情報が記憶されることになる。

【１９１１】

なお、図示しないが、同様に、今回の第１始動口入賞に対応する特別図柄変動中に特定のスーパーリーチ（例えば、第５特定スーパーリーチを除く任意のスーパーリーチ）が発生することになり、且つ、規定数到達前演出ステージ移行抽選に当選した場合、今回の第１始動口入賞に対応する第１サブ保留領域に、ステージチェンジ区間当該保留球情報を記憶させることとしてもよい。また、今回の第１始動口入賞に対応する特別図柄変動においてステージ移行後変動カウント回数が所定回数（２０回）に到達するとともに、当該特別図柄変動中に特定のスーパーリーチ（例えば、第５特定スーパーリーチを除く任意のスーパーリーチ）が発生することになり、且つ、規定数到達時演出ステージ移行保留抽選に当選しなかった場合、今回の第１始動口入賞に対応する第１サブ保留領域に、ステージチェンジ区間当該保留球情報を記憶させることとしてもよい。一方、今回の第１始動口入賞に対応する特別図柄変動においてステージ移行後変動カウント回数が所定回数（２０回）に到達するとともに、当該特別図柄変動中に特定のスーパーリーチ（例えば、第５特定スーパーリーチを除く任意のスーパーリーチ）が発生することになり、且つ、規定数到達時演出ステージ移行保留抽選に当選した場合、次回の第１始動口入賞に対応する第１サブ保留領域に、ステージチェンジ区間当該保留球情報を記憶させることとしてもよい。

【１９１２】

ステップＳ９１５２若しくはステップＳ９１５５の処理を実行した後、又は、ステップＳ９１５３において今回の第１始動口入賞に対応する特別図柄変動において第７予告演出が発生しないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。

【１９１３】

以上、図１７５を用いて、図１７４のステップＳ９１０１で行われるステージチェンジ区間判定処理について説明した。図１７４に説明を戻す。

【１９１４】

ステップＳ９１０１の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、今回の第１始動口入賞に係る保留球がステージチェンジ区間保留球（ステージチェンジ区間当該保留球を含む）であるか否かを判断する（ステップＳ９１０２）。今回の第１始動口入賞に係る保留球がステージチェンジ区間保留球であると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。

【１９１５】

一方、今回の第１始動口入賞に係る保留球がステージチェンジ区間保留球ではないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、今回の第１始動口入賞に対応する特別図柄変動における変動パターンが固定値に対応するものであるか否かを判断する（ステップＳ９１０３）。図示しないが、本実施例では、第１特別図柄に係る大当り判定の結果として、遊技者

にとって相対的に有利な第１の大当り（例えば、ラウンド数の多い大当りや時短有大当り）と相対的に不利な第２の大当り（例えば、ラウンド数の少ない大当りや時短無大当り）とを設けることとしてもよい。その上で、第１の大当りとなった場合に所定の変動パターン（固定値）が選択される確率と第２の大当りとなった場合に所定の変動パターン（固定値）が選択される確率とが同じである一方、第１の大当りとなった場合に所定の変動パターン（不定大当り）が選択される確率と第２の大当りとなった場合に所定の変動パターン（不定大当り）が選択される確率とが異なるように構成してもよい。この場合、所定の変動パターン（固定値）と所定の変動パターン（不定大当り）とでは、同一の変動パターンで特別図柄変動を行うようにしてもよい。ステップＳ９１０３の処理において、サブＣＰＵ１３０１は、今回の第１始動口入賞に対応する特別図柄変動における変動パターンが所定の変動パターン（不定大当り）以外の変動パターン（固定値に対応する変動パターン）であるか否かを判断する。今回の第１始動口入賞に対応する特別図柄変動における変動パターンが固定値に対応する変動パターンではないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。

【１９１６】

一方、今回の第１始動口入賞に対応する特別図柄変動における変動パターンが固定値に対応する変動パターンであると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、今回の第１始動口入賞が発生したタイミングが、ステージチェンジの行われる特別図柄変動が開始してから所定時間（例えば、４１フレームに相当する時間）以内であるか否かを判断する（ステップＳ９１０４）。今回の第１始動口入賞が発生したタイミングがステージチェンジの行われる特別図柄変動が開始してから所定時間以内であると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。

【１９１７】

一方、今回の第１始動口入賞が発生したタイミングがステージチェンジの行われる特別図柄変動が開始してから所定時間以内ではないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、サブ変動パターン（後半）抽選処理を実行する（ステップＳ９１０５）。サブ変動パターンは、前半部分と後半部分とにより構成されており、また、メイン変動パターン（特別図柄の変動パターン）も、前半部分と後半部分とにより構成されている。ステップＳ９１０５の処理において、サブＣＰＵ１３０１は、主制御回路１２００から送信される第１始動口入賞の入賞コマンドに含まれているメイン変動パターン情報（特別図柄の変動パターンを示す情報）と、現在の演出ステージとに基づいて、乱数値に基づく抽選を行うことにより、サブ変動パターンにおける後半部分の内容を決定する。

【１９１８】

次に、サブＣＰＵ１３０１は、サブ変動パターン（前半）抽選処理を実行する（ステップＳ９１０６）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、ステップＳ９１０５で決定したサブ変動パターン（後半）とメイン変動パターンと現在の演出ステージとに基づいて、サブ変動パターンにおける前半部分の内容を決定する。なお、ワークＲＡＭ１３０３の演出ステージフラグ格納領域（図示せず）には、現在の演出ステージを示す情報が格納されており、サブＣＰＵ１３０１は、演出ステージフラグ格納領域を参照することにより、現在の演出ステージを認識することができる。

【１９１９】

次に、サブＣＰＵ１３０１は、第２特別図柄の変動表示中であるか否かを判断する（ステップＳ９１０７）。第２特別図柄の変動表示中であると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、当該第２特別図柄変動に対応する第２特別抽選の結果がハズレ又は小当りであるか否かを判断する（ステップＳ９１０８）。当該第２特別抽選の結果がハズレ又は小当りではない（大当りである）と判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。本実施例では、第２のパチンコ遊技機と同様に、第１特別図柄及び第２特別図柄を同時変動させることが可能な方式（同時変動タイプ）が採用されている。そのため、第２特別図柄に係る大当りが突然発生するような状況も想定されるが、ステップＳ９１０７及びステップＳ９１０８の処理を実行することにより、このような状況においても、意図

しない遊技性が生じることがないようになっている。

【１９２０】

ステップＳ９１０７において第２特別図柄の変動表示中ではないと判断した場合、又は、ステップＳ９１０８において当該第２特別抽選の結果がハズレ又は小当りである（大当りではない）と判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、先読み演出抽選処理を実行する（ステップＳ９１０９）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、ステップＳ９１０５及びステップＳ９１０６で決定されたサブ変動パターンに基づいて、今回の第１始動口入賞について（当該サブ変動パターンに対して）先読み演出を発生させるか否かを決定するとともに、先読み演出を発生させる場合には当該先読み演出の内容（例えば、図１８３に示す先読み演出パターン）を決定する（ステップＳ９１０９）。

【１９２１】

次に、サブＣＰＵ１３０１は、ステップＳ９１０９における先読み演出抽選処理の結果に基づいて、今回の第１始動口入賞について先読み演出が発生するか否かを判断する（ステップＳ９１１０）。今回の第１始動口入賞について先読み演出が発生すると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、先読みフラグをオンにセットする（ステップＳ９１１１）。先読みフラグは、一の第１始動口入賞について先読み演出が発生することを示すフラグであり、当該第１始動口入賞に対応する特別図柄変動が開始すると、オフにセットされる。これにより、当該第１始動口入賞が発生してから当該第１始動口入賞に対応する特別図柄変動が開始するまでの間に、当該第１始動口入賞に係る第１特別抽選の結果を示唆する演出（先読み演出）が行われることになる。

【１９２２】

ステップＳ９１１０において今回の第１始動口入賞について先読み演出が発生しないと判断した場合、又は、ステップＳ９１１１の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。

【１９２３】

なお、ステップＳ９１０９～ステップＳ９１１１の処理は、以下のように構成されていてもよい。今回の第１始動口入賞について先読み演出が発生しないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、今回の第１始動口入賞に係る保留球が先読み演出を行うことができる保留球であるか否かを判断する。先読み演出を行うことができる保留球は、特定のサブ変動パターン（例えば、図１８２に示すサブ変動パターン「１」～「２０」）であり、且つ、固定値に対応するメイン変動パターンに基づいて決定されたサブ変動パターンによる演出が行われる保留球である。今回の第１始動口入賞に係る保留球が先読み演出を行うことができる保留球であると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、今回の第１始動口入賞に対応する第１サブ保留領域に、先読み可情報（先読み演出を行うことができることを示す情報）を記憶させる。今回の第１始動口入賞に係る保留球が先読み演出を行うことができない保留球であると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、今回の第１始動口入賞に対応する第１サブ保留領域に、先読み不可情報（先読み演出を行うことができないことを示す情報）を記憶させる。

【１９２４】

図１７６（ａ）では、一の特別図柄変動が行われている間に第１始動口１１２０に１個の遊技球が入賞し、１個目の保留球に対応する第１サブ保留領域に先読み可情報が記憶された状態を示している。図１７６（ｂ）では、図１７６（ａ）に示す状態の後、当該一の特別図柄変動が継続している間に第１始動口１１２０に１個の遊技球が入賞し、２個目の保留球に対応する第１サブ保留領域に先読み可情報が記憶された状態を示している。図１７７（ａ）では、一の特別図柄変動が行われている間に第１始動口１１２０に１個の遊技球が入賞し、１個目の保留球に対応する第１サブ保留領域に先読み可情報が記憶された状態を示している。図１７７（ｂ）では、図１７７（ａ）に示す状態の後、当該一の特別図柄変動が継続している間に第１始動口１１２０に１個の遊技球が入賞し、２個目の保留球に対応する第１サブ保留領域に先読み不可情報が記憶された状態を示している。図１７７

（ｃ）では、図１７７（ｂ）に示す状態の後、当該一の特別図柄変動が継続している間に第１始動口１１２０に１個の遊技球が入賞し、３個目の保留球に対応する第１サブ保留領域に先読み可情報が記憶された状態を示している。

【１９２５】

今回の第１始動口入賞について先読み演出が発生すると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、今回の第１始動口入賞に対応する第１サブ保留領域に、当該第１始動口入賞について先読み演出が行われることを示す情報（先読み当該情報）を記憶させる。そして、今回の第１始動口入賞以前の第１始動口入賞に対応する全ての第１サブ保留領域（第１サブ保留領域（０）を除く）において先読み可情報が記憶されている場合、サブＣＰＵ１３０１は、これらの第１サブ保留領域に記憶されている先読み可情報を先読み中情報に書き換える。先読み中情報は、先読み当該情報が記憶されている第１サブ保留領域に対応する特別図柄変動が開始するまでの間、先読み演出が行われることを示す情報である。

【１９２６】

図１７６（ｃ）では、図１７６（ｂ）に示す状態の後、当該一の特別図柄変動が継続している間に第１始動口１１２０に１個の遊技球が入賞し、３個目の保留球に対応する第１サブ保留領域に先読み当該情報が記憶された状態を示している。このとき、１個目～２個目の保留球に対応する第１サブ保留領域には、先読み可情報に代えて先読み中情報が記憶されている。これにより、１個目～２個目の保留球に対応する特別図柄変動が行われている間、３個目の保留球に係る大当り判定の結果を示唆する先読み演出が行われることになる。なお、図１７６（ｄ）では、図１７６（ｃ）に示す状態の後、当該一の特別図柄変動が継続している間に第１始動口１１２０に１個の遊技球が入賞し、４個目の保留球に対応する第１サブ保留領域に先読み不可情報が記憶された状態を示している。このように、一の保留球に対応する第１サブ保留領域に先読み当該情報が記憶されると、次の保留球に対応する第１サブ保留領域には先読み不可情報が記憶される。

【１９２７】

また、今回の第１始動口入賞について先読み演出が発生すると判断した場合において、今回の第１始動口入賞以前の第１始動口入賞に対応する第１サブ保留領域（第１サブ保留領域（０）を除く）のなかに、先読み不可情報が記憶されている第１サブ保留領域が存在する場合、当該第１サブ保留領域（先読み不可情報が記憶されている第１サブ保留領域が複数存在する場合には、最も番号が大きな第１サブ保留領域）よりも番号の大きな第１サブ保留領域に記憶されている先読み可情報を先読み中情報に書き換える。図１７７（ｄ）では、図１７７（ｃ）に示す状態の後、当該一の特別図柄変動が継続している間に第１始動口１１２０に１個の遊技球が入賞し、４個目の保留球に対応する第１サブ保留領域に先読み当該情報が記憶された状態を示している。このとき、３個目の保留球に対応する第１サブ保留領域には、先読み可情報に代えて先読み中情報が記憶されている。これにより、１個目～２個目の保留球に対応する特別図柄変動が行われている間は、先読み演出を行うことができず、３個目の保留球に対応する特別図柄変動が行われている間、４個目の保留球に係る大当り判定の結果を示唆する先読み演出が行われることになる。

【１９２８】

なお、今回の第１始動口入賞に係る保留球がステージチェンジ区間保留球である場合には、今回の第１始動口入賞に対応する第１サブ保留領域に先読み不可情報を記憶させることとしてもよい。例えば、図１７２（ｄ）に示す状態において、４個目の保留球について先読み演出を発生させると決定された場合、１個目の保留球に対応する第１サブ保留領域に記憶されている先読み不可情報はそのままで、２個目～３個目の保留球に対応する第１サブ保留領域に記憶されている先読み可情報を先読み中情報に書き換えることとしてもよい。この場合には、１個目の保留球に対応する特別図柄変動が行われている間は先読み演出を行うことができず、２個目～３個目の保留球に対応する特別図柄変動が行われている間、４個目の保留球に係る大当り判定の結果を示唆する先読み演出が行われることになる。

【１９２９】

あるいは、今回の第１始動口入賞に係る保留球がステージチェンジ区間当該保留球であ

る場合には、今回の第１始動口入賞に対応する第１サブ保留領域に先読み不可情報を記憶させる一方、今回の第１始動口入賞に係る保留球がステージチェンジ区間当該保留球以外のステージチェンジ区間保留球である場合には、今回の第１始動口入賞に対応する第１サブ保留領域に先読み可情報を記憶させることとしてもよい。例えば、図１７２（ｄ）に示す状態において、４個目の保留球について先読み演出を発生させると決定された場合、１個目～３個目の保留球に対応する第１サブ保留領域に記憶されている先読み可情報を先読み中情報に書き換えることとしてもよい。この場合には、１個目～３個目の保留球に対応する特別図柄変動が行われている間、４個目の保留球に係る大当り判定の結果を示唆する先読み演出が行われることになる。

【１９３０】

なお、上述したように、第１サブ保留領域は、ワークＲＡＭ１３０３に設けられており、メインＲＡＭ１２０３に設けられた第１特別図柄始動記憶領域と対応している。ワークＲＡＭ１３０３の第１サブ保留領域に記憶されている情報と同様の情報は、メインＲＡＭ１２０３の第１特別図柄始動記憶領域にも記憶されるように構成することが可能である。この場合、ワークＲＡＭ１３０３の第１サブ保留領域に記憶される情報は、メインＲＡＭ１２０３の第１特別図柄始動記憶領域に記憶されている情報に応じて、サブ制御回路１３００が生成するように制御することが可能である。また、先読み演出を行うか否かの判定は、メインＲＡＭ１２０３の第１特別図柄始動記憶領域に記憶されている情報に基づいて、主制御回路１２００が行うように構成してもよい。また、ワークＲＡＭ１３０３の第１サブ保留領域に記憶されている情報について、遊技者が認識可能な程度に当該情報に応じた示唆演出が行われるように構成してもよい。

【１９３１】

＜第１特別図柄変動開始時処理＞

図１７８は、第５のパチンコ遊技機に係る第１特別図柄変動開始時処理を示すフローチャートである。図１７９は、第５のパチンコ遊技機に係るステージチェンジ発生有無決定処理を示すフローチャートである。図１８０は、第５のパチンコ遊技機に係るステージカウント処理を示すフローチャートである。図１８１は、第５のパチンコ遊技機に係るステージチェンジ発生抽選処理を示すフローチャートである。図１８２は、サブ変動パターン選択テーブルを示す図である。図１８３は、サブ変動パターン差替テーブルを示す図である。

【１９３２】

図１７８に示す第１特別図柄変動開始時処理は、通常モード（図１２９（ａ）参照）において、第１始動口１１２０に遊技球が入賞した後、当該始動入賞に係る特別図柄変動が開始するときに、サブ制御回路１３００により演出態様決定処理（図５３のステップＳ５０４参照）において行われる処理である。なお、サブ制御回路１３００は、主制御回路１２００から送信される特別図柄演出開始コマンドを受信することにより、特別図柄変動が開始することを認識することができる。また、図１７８に示す処理を実行するのに先立ち、サブＣＰＵ１３０１は、第１サブ保留領域（１）～第１サブ保留領域（４）に記憶されている情報を、それぞれ、第１サブ保留領域（０）、および第１サブ保留領域（１）～第１サブ保留領域（３）にシフトさせている。

【１９３３】

第１特別図柄変動開始時処理において、まず、サブＣＰＵ１３０１は、ステージチェンジ発生有無決定処理を実行する（ステップＳ９２０１）。以下、ステージチェンジ発生有無決定処理について、図１７９を用いて説明する。

【１９３４】

ステージチェンジ発生有無決定処理において、まず、サブＣＰＵ１３０１は、今回の特別図柄変動が通常モードに移行してから初めての特別図柄変動であるか否かを判断する（ステップＳ９２５１）。今回の特別図柄変動が通常モードに移行してから初めての特別図柄変動であると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、ステージチェンジフラグをオンにセットする（ステップＳ９２５２）。ステージチェンジフラグは、ステージチェンジの発

生条件が成立したことを示すフラグであり、ステージチェンジフラグがオンにセットされることにより、ステージチェンジが行われることになる。ステップＳ９２５２の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。

【１９３５】

一方、ステップＳ９２５１において今回の特別図柄変動が通常モードに移行してから初めての特別図柄変動ではないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、ステージカウント処理を実行する（ステップＳ９２５３）。以下、ステージカウント処理について、図１８０を用いて説明する。

【１９３６】

ステージカウント処理において、まず、サブＣＰＵ１３０１は、ステージ移行後変動回数カウンタの値に１加算する（ステップＳ９２６１）。ステージ移行後変動回数カウンタの値は、現在の演出ステージに移行してからカウントされた第１特別図柄変動の回数（ステージ移行後変動カウント回数）を示し、ワークＲＡＭ１３０３に記憶されている。サブＣＰＵ１３０１は、第１特別図柄変動（第１特別図柄表示部１１６３における変動表示）が行われるごとにステージ移行後変動回数カウンタの値を加算する一方、第２特別図柄変動（第２特別図柄表示部１１６４における変動表示）が行われてもステージ移行後変動回数カウンタの値を加算しない。

【１９３７】

次に、サブＣＰＵ１３０１は、ステージ移行後変動回数カウンタの値が２０であるか否かを判断する（ステップＳ９２６２）。ステージ移行後変動回数カウンタの値が２０ではないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。一方、ステージ移行後変動回数カウンタの値が２０であると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、規定数到達フラグをオンにセットする（ステップＳ９２６３）。規定数到達フラグは、ステージ移行後変動カウント回数がステージチェンジの発生条件に係る特別図柄変動の回数（２０回）に到達したことを示すフラグである。一の特別図柄変動が開始するときに規定数到達フラグがオンにセットされた場合には、基本的に（規定数到達時演出ステージ移行保留抽選
（図１８１のステップＳ９２７３参照）に当選しない限り）、当該特別図柄変動においてステージチェンジが行われることになる。

【１９３８】

ステップＳ９２６３の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、ステージ移行後変動回数カウンタに「０」をセット（ステージ移行後変動回数カウンタの値をクリア）する（ステップＳ９２６４）。その後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。

【１９３９】

以上、図１８０を用いて、図１７９のステップＳ９２５３で行われるステージカウント処理について説明した。図１７９に説明を戻す。

【１９４０】

ステップＳ９２５３の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、先読みフラグ（図１７４のステップＳ９１１１参照）がオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ９２５４）。先読みフラグがオンにセットされていないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、ステージチェンジ発生抽選処理を実行する（ステップＳ９２５５）。以下、ステージチェンジ発生抽選処理について、図１８１を用いて説明する。

【１９４１】

ステージチェンジ発生抽選処理において、まず、サブＣＰＵ１３０１は、次変動時チェンジフラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ９２７１）。次変動時チェンジフラグは、一の特別図柄変動においてステージ移行後変動カウント回数がステージチェンジの発生条件に係る特別図柄変動の回数（２０回）に到達したが、ステージチェンジの発生が次回の特別図柄変動まで持ち越されていることを示すフラグである（ステップＳ９２７９参照）。次変動時チェンジフラグがオンにセットされていると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、ステージチェンジフラグをオンにセットする（ステップＳ９

２７２）。これにより、今回の特別図柄変動においてステージチェンジが行われることになる。ステップＳ９２７２の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、次変動時チェンジフラグをオフにセットし（ステップＳ９２７３）、本サブルーチンを終了する。

【１９４２】

ステップＳ９２７１において次変動時チェンジフラグがオンにセットされていないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、規定数到達フラグ（図１８０のステップＳ９２６３参照）がオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ９２７４）。規定数到達フラグがオンにセットされていると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、今回の特別図柄変動中に特定のスーパーリーチ（例えば、第５特定スーパーリーチを除く任意のスーパーリーチ）が発生するか否かを判断する（ステップＳ９２７５）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、今回の特別図柄変動における変動パターンが、特定のスーパーリーチに対応する変動パターンであるか否かを判断する。上述したように、主制御回路１２００から送信される第１始動口入賞の入賞コマンドに特別図柄の変動パターンを示す情報が含まれており、サブＣＰＵ１３０１は、当該情報に基づいて、今回の特別図柄変動中に発生し得る演出を認識することが可能である。

【１９４３】

今回の特別図柄変動中に特定のスーパーリーチが発生すると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、規定数到達時演出ステージ移行保留抽選を実行する（ステップＳ９２７６）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、当選又は非当選を決定する。次に、サブＣＰＵ１３０１は、規定数到達時演出ステージ移行保留抽選に当選したか否かを判断する（ステップＳ９２７７）。

【１９４４】

ステップＳ９２７５において今回の特別図柄変動中に特定のスーパーリーチが発生しないと判断した場合、又は、ステップＳ９２７７において規定数到達時演出ステージ移行保留抽選に当選していないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、ステージチェンジフラグをオンにセットする（ステップＳ９２７８）。これにより、今回の特別図柄変動においてステージチェンジが行われることになる。ステップＳ９２７８の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。

【１９４５】

ステップＳ９２７７において規定数到達時演出ステージ移行保留抽選に当選したと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、次変動時チェンジフラグをオンにセットする（ステップＳ９２７９）。これにより、次回の特別図柄変動においてステージチェンジが行われることになる。ステップＳ９２７９の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。

【１９４６】

ステップＳ９２７４において規定数到達フラグがオンにセットされていないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、今回の特別図柄変動中に第７予告演出が発生するか否かを判断する（ステップＳ９２８０）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、図１７５のステップＳ９１５４の処理結果を参照する。ステップＳ９１５４の処理において、サブＣＰＵ１３０１は、当該第１始動口入賞に対応する特別図柄変動において第７予告演出が発生すると判断した場合、当該第１始動口入賞に対応する第１サブ保留領域に、当該第１始動口入賞に対応する特別図柄変動中に第７予告演出が発生することを示す情報（第７予告演出発生情報）を記憶させている。ステップＳ９２８０の処理を実行する時点において、当該第１サブ保留領域に記憶された情報は、第１サブ保留領域（０）にシフトされている。ステップＳ９２８０の処理において、サブＣＰＵ１３０１は、第１サブ保留領域（０）に第７予告演出発生情報が記憶されている場合に、今回の特別図柄変動中に第７予告演出が発生すると判断する。

【１９４７】

今回の特別図柄変動中に第７予告演出が発生すると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、ステージチェンジフラグをオンにセットする（ステップＳ９２８１）。これにより、

今回の特別図柄変動においてステージチェンジが行われることになる。ステップＳ９２８１の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。

【１９４８】

一方、今回の特別図柄変動中に第７予告演出が発生しないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、今回の特別図柄変動中に特定のスーパーリーチ（例えば、第５特定スーパーリーチを除く任意のスーパーリーチ）が発生するか否かを判断する（ステップＳ９２８２）。この処理は、ステップＳ９２７５の処理と同様の処理である。今回の特別図柄変動中に特定のスーパーリーチが発生すると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、規定数到達前演出ステージ移行抽選を実行する（ステップＳ９２８３）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、当選又は非当選を決定する。その際、サブＣＰＵ１３０１は、ステージ移行後変動回数カウンタの値に応じて、規定数到達前演出ステージ移行抽選の当選確率を異ならせる。

【１９４９】

次に、サブＣＰＵ１３０１は、規定数到達前演出ステージ移行抽選に当選したか否かを判断する（ステップＳ９２８４）。規定数到達前演出ステージ移行抽選に当選したと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、ステージチェンジフラグをオンにセットする（ステップＳ９２８５）。これにより、今回の特別図柄変動においてステージチェンジが行われることになる。ステップＳ９２８２において今回の特別図柄変動中に特定のスーパーリーチが発生しないと判断した場合、ステップＳ９２８４において規定数到達前演出ステージ移行抽選に当選していないと判断した場合、又は、ステップＳ９２８５の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。

【１９５０】

以上、図１８１を用いて、図１７９のステップＳ９２５５で行われるステージチェンジ発生抽選処理について説明した。図１７９に説明を戻す。

【１９５１】

ステップＳ９２５４において先読みフラグがオンにセットされていると判断した場合、又は、ステップＳ９２５５の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。なお、今回の特別図柄変動中に第７予告演出が発生する場合において、今回の特別図柄変動が開始される時点で存在する保留球は、全てステージチェンジ区間保留球である（図１７５参照）。ステージチェンジ区間保留球については先読み演出が行われないため（図１７４参照）、今回の特別図柄変動中に第７予告演出が発生する場合、ステップＳ９２５４の判断結果は、必ず「ＮＯ」となる。

【１９５２】

以上、図１７９を用いて、図１７８のステップＳ９２０１で行われるステージチェンジ発生有無決定処理について説明した。図１７８に説明を戻す。

【１９５３】

ステップＳ９２０１の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、ステージチェンジフラグ（図１８１のステップＳ９２７３、ステップＳ９２７８、ステップＳ９２８１、及び、ステップＳ９２８５参照）がオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ９２０２）。

【１９５４】

ステージチェンジフラグがオンにセットされていると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、ステージチェンジ先抽選処理を実行する（ステップＳ９２０３）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、ステージチェンジ先抽選テーブルを参照して、乱数値に基づく抽選を行うことにより、ステージチェンジによる移行後の演出ステージを決定する。図示しないが、ステージチェンジ先抽選テーブルにおいては、移行後の演出ステージとなり得る各演出ステージ（第１演出ステージ、第２演出ステージ、及び、第３演出ステージ）と乱数値範囲とが対応付けて規定されている。ステージチェンジ先抽選テーブルとしては、第１演出ステージ用ステージチェンジ先抽選テーブル、第２演出ステージ用ステージチェンジ先抽選テーブル、及び、第３演出ステージ用ステージチェンジ先抽選テーブルが設

けられており、これらのステージチェンジ先抽選テーブルにおいては、乱数値範囲が互いに異なっている。サブＣＰＵ１３０１は、現在の演出ステージが第１演出ステージである場合には、第１演出ステージ用ステージチェンジ先抽選テーブルを参照して抽選を行い、現在の演出ステージが第２演出ステージである場合には、第２演出ステージ用ステージチェンジ先抽選テーブルを参照して抽選を行い、現在の演出ステージが第３演出ステージである場合には、第３演出ステージ用ステージチェンジ先抽選テーブルを参照して抽選を行う。

【１９５５】

これにより、移行後の演出ステージが決定されると、サブＣＰＵ１３０１は、決定された演出ステージに移行させる制御を行う。具体的に、サブＣＰＵ１３０１は、演出ステージフラグ格納領域に格納されている情報を、移行後の演出ステージに対応する情報に更新する。そして、サブＣＰＵ１３０１は、ステージ移行後変動回数カウンタに「０」をセット（ステージ移行後変動回数カウンタの値をクリア）する（ステップＳ９２０４）。

【１９５６】

ステップＳ９２０２においてステージチェンジフラグがオンにセットされていないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、今回の特別図柄変動に対応する第１始動口入賞が発生したときにサブ変動パターン（図１７４のステップＳ９１０５及びステップＳ９１０６参照）が決定されたか否かを判断する（ステップＳ９２０５）。今回の特別図柄変動に対応する第１始動口入賞が発生したときにサブ変動パターンが決定されたと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、今回の特別図柄変動に対応する第１始動口入賞が発生したときの（図１７４のステップＳ９１０５及びステップＳ９１０６の処理を実行した時点における）演出ステージと現在の演出ステージとが同じであるか否かを判断する（ステップＳ９２０６）。

【１９５７】

ステップＳ９２０５において今回の特別図柄変動に対応する第１始動口入賞が発生したときにサブ変動パターン（図１７４のステップＳ９１０５及びステップＳ９１０６参照）が決定されていないと判断した場合、又は、ステップＳ９２０６において今回の特別図柄変動に対応する第１始動口入賞が発生したときの（図１７４のステップＳ９１０５及びステップＳ９１０６の処理を実行した時点における）演出ステージと現在の演出ステージとが同じではないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、サブ変動パターン（後半）抽選処理を実行し（ステップＳ９２０７）、さらにサブ変動パターン（前半）抽選処理を実行する（ステップＳ９２０８）。ステップＳ９２０７及びステップＳ９２０８の処理は、図１７４のステップＳ９１０５及びステップＳ９１０６の処理と同様の処理であるため、ここでの説明は省略する。

【１９５８】

ステップＳ９２０６において今回の特別図柄変動に対応する第１始動口入賞が発生したときの（図１７４のステップＳ９１０５及びステップＳ９１０６の処理を実行した時点における）演出ステージと現在の演出ステージとが同じであると判断した場合、又は、ステップＳ９２０８の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、先読みフラグ（図１７４のステップＳ９１１１参照）がオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ９２０９）。

【１９５９】

先読みフラグがオンにセットされていると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、サブ変動パターン差し替え処理を実行する（ステップＳ９２１０）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、既に決定されたサブ変動パターンを他のサブ変動パターンへと、必要に応じて差し替える処理を行う。以下、図１８２及び図１８３を用いて具体的に説明する。

【１９６０】

図１８２に示すサブ変動パターン選択テーブルにおいては、メイン変動パターンとサブ変動パターンとが対応付けて規定されている。メイン変動パターンとしては、メイン変動パターン「１」、メイン変動パターン「２」、メイン変動パターン「３」・・・が設けら

れている。例えば、図示しないが、メイン変動パターン「１０」は、第７予告演出（演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出）に対応するメイン変動パターン（図１７５のステップＳ９１５４参照）となっている。一のメイン変動パターンには、複数のサブ変動パターンが対応付けられており、当該一のメイン変動パターンが選択された場合には、当該複数のサブ変動パターンのうちの何れかのサブ変動パターンが選択されるようになっている。例えば、図１７４のステップＳ９１０５及びステップＳ９１０６の処理において、サブＣＰＵ１３０１は、主制御回路１２００から変動パターンコマンドとして、メイン変動パターン「１」であることを示す情報を受信している場合、サブ変動パターン「１」～「３０」（３０種類のサブ変動パターン）のなかから一のサブ変動パターンを選択する。

【１９６１】

サブ変動パターンには、先読み演出を行うことができるサブ変動パターン（先読み可サブ変動パターン）と、先読み演出を行うことができないサブ変動パターン（先読み不可サブ変動パターン）とが存在する。図１８２では、各サブ変動パターンが、先読み可サブ変動パターンと先読み不可サブ変動パターンとのうち何れに分類されるのかについても、併せて示している。例えば、サブ変動パターン「１」～「２０」は、先読み可サブ変動パターンであり、サブ変動パターン「２１」～「３０」は、先読み不可サブ変動パターンである。例えば、図１７４のステップＳ９１１０において今回の第１始動口入賞について先読み演出が発生しないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、ステップＳ９１０５及びステップＳ９１０６で決定されたサブ変動パターンが先読み可サブ変動パターンであれば、今回の第１始動口入賞に対応する第１サブ保留領域に、先読み可情報（先読み演出を行うことができることを示す情報）を記憶させる。一方、ステップＳ９１０５及びステップＳ９１０６で決定されたサブ変動パターンが先読み不可サブ変動パターンであれば、今回の第１始動口入賞に対応する第１サブ保留領域に、先読み不可情報（先読み演出を行うことができないことを示す情報）を記憶させる。

【１９６２】

その後、第１始動口入賞が発生し、当該第１始動口入賞について先読み演出が発生する場合（ステップＳ９１１１において先読みフラグがオンにセットされた場合）には、図１７６及び図１７７を用いて説明したように、サブＣＰＵ１３０１は、第１サブ保留領域に記憶されている先読み可情報を先読み中情報に書き換える。図１７８のステップＳ９２１０の処理において、サブＣＰＵ１３０１は、今回の特別図柄変動に対応する第１サブ保留領域（第１サブ保留領域（０））に先読み中情報が記憶されている場合（ステップＳ９１０５及びステップＳ９１０６で決定されたサブ変動パターンが先読み可サブ変動パターンである場合）、サブ変動パターンの差し替えを行う。一方、サブＣＰＵ１３０１は、今回の特別図柄変動に対応する第１サブ保留領域（第１サブ保留領域（０））に先読み不可情報が記憶されている場合（ステップＳ９１０５及びステップＳ９１０６で決定されたサブ変動パターンが先読み不可サブ変動パターンである場合）、サブ変動パターンの差し替えを行わない。

【１９６３】

図１８３に示すサブ変動パターン差替テーブルにおいては、差し替え前のサブ変動パターンごとに、差し替え後のサブ変動パターンが先読み演出パターンと対応付けて規定されている。差し替え前のサブ変動パターンとしては、先読み可サブ変動パターンと先読み不可サブ変動パターンとのうち、先読み可サブ変動パターンのみが規定されている。先読み演出パターンは、先読み演出の種別を示すものであり、先読み演出抽選処理（図１７４のステップＳ９１０９参照）において決定される。差し替え後のサブ変動パターンは、先読み演出に対応させたサブ変動パターン（先読み用サブ変動パターン）である。図１８３では、先読み用サブ変動パターンの例として、メイン変動パターン「１」に対応する先読み用サブ変動パターン「３１」～「５０」を示している。先読み用サブ変動パターン「３１」～「３５」は、先読み可サブ変動パターン「１」～「５」と対応付けられており、先読み用サブ変動パターン「３６」～「４０」は、先読み可サブ変動パターン「６」～「１０

」と対応付けられており、先読み用サブ変動パターン「４１」～「４５」は、先読み可サブ変動パターン「１１」～「１５」と対応付けられており、先読み用サブ変動パターン「４６」～「５０」は、先読み可サブ変動パターン「１６」～「２０」と対応付けられている。

【１９６４】

図１７８のステップＳ９２１０の処理において、サブＣＰＵ１３０１は、サブ変動パターン差替テーブルを参照することにより、既に決定されたサブ変動パターン（先読み可サブ変動パターン）に代えて、先読み用サブ変動パターンを新たなサブ変動パターンとして決定する。例えば、図１７４のステップＳ９１０５及びステップＳ９１０６で決定されたサブ変動パターンがサブ変動パターン「１」であり、先読み演出抽選処理（図１７４のステップＳ９１０９参照）で決定された先読み演出パターンが先読み演出パターンＡである場合、サブＣＰＵ１３０１は、差し替え後のサブ変動パターンとして、先読み用サブ変動パターン「３１」を決定する。また、図１７４のステップＳ９１０５及びステップＳ９１０６で決定されたサブ変動パターンがサブ変動パターン「１０」であり、先読み演出抽選処理（図１７４のステップＳ９１０９参照）で決定された先読み演出パターンが先読み演出パターンＢである場合、サブＣＰＵ１３０１は、差し替え後のサブ変動パターンとして、先読み用サブ変動パターン「３７」を決定する。

【１９６５】

このように、例えば、メイン変動パターン「１」が選択された場合には、サブ変動パターン「１」～「５０」のうちの何れかのサブ変動パターンが選択され得るが、サブ変動パターン選択テーブルにおいては、先読み用サブ変動パターン「３１」～「５０」が規定されていない。これにより、先読み演出が行われる場合及び先読み演出が行われない場合の双方の場合において、図１７４のステップＳ９１０５及びステップＳ９１０６で共通の方法によりサブ変動パターンの選択を行うことが可能であり、サブ変動パターンの決定に係る処理の効率化を図ることができる。その上で、先読み演出が行われる場合には、サブ変動パターン差替テーブルが参照されることにより、先読み演出パターンに対応した先読み用サブ変動パターンに差し替えることにより、先読み演出に合わせたサブ変動パターンで装飾図柄を変動させることができるようになっている。なお、サブ変動パターン選択テーブル及びサブ変動パターン差替テーブルは、プログラムＲＯＭ１３０２に記憶されている。

【１９６６】

また、図示しないが、サブ変動パターン選択テーブルとしては、第１演出ステージ用サブ変動パターン選択テーブル、第２演出ステージ用サブ変動パターン選択テーブル、及び、第３演出ステージ用サブ変動パターン選択テーブルが設けられている。これらのサブ変動パターン選択テーブルにおいては、各サブ変動パターンに対して割り振られた乱数値範囲が互いに異なっており、また、第１演出ステージにおいてのみ選択され得るサブ変動パターン、第２演出ステージにおいてのみ選択され得るサブ変動パターン、及び、第３演出ステージにおいてのみ選択され得るサブ変動パターンが、それぞれ設定されている。サブＣＰＵ１３０１は、現在の演出ステージが第１演出ステージである場合には、第１演出ステージ用サブ変動パターン選択テーブルを参照することによりサブ変動パターンを選択し、現在の演出ステージが第２演出ステージである場合には、第２演出ステージ用サブ変動パターン選択テーブルを参照することによりサブ変動パターンを選択し、現在の演出ステージが第３演出ステージである場合には、第３演出ステージ用サブ変動パターン選択テーブルを参照することによりサブ変動パターンを選択する。

【１９６７】

同様に、サブ変動パターン差替テーブルとしては、第１演出ステージ用サブ変動パターン差替テーブル、第２演出ステージ用サブ変動パターン差替テーブル、及び、第３演出ステージ用サブ変動パターン差替テーブルが設けられている。これらのサブ変動パターン差替テーブルにおいては、差し替え前のサブ変動パターンと差し替え後のサブ変動パターンとの対応関係が互いに異なっており、また、先読み演出パターンの種別の一部が互いに異なっている。サブＣＰＵ１３０１は、現在の演出ステージが第１演出ステージである場合

には、第１演出ステージ用サブ変動パターン差替テーブルを参照することによりサブ変動パターンを差し替え、現在の演出ステージが第２演出ステージである場合には、第２演出ステージ用サブ変動パターン差替テーブルを参照することによりサブ変動パターンを差し替え、現在の演出ステージが第３演出ステージである場合には、第３演出ステージ用サブ変動パターン差替テーブルを参照することによりサブ変動パターンを差し替える。

【１９６８】

ステップＳ９２０９において先読みフラグがオンにセットされていないと判断した場合、又は、ステップＳ９２１０の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、既に決定されたサブ変動パターンを変動尺に応じたサブ変動パターンへと差し替える処理を行う（ステップＳ９２１１）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、既に決定されたサブ変動パターンが通常系のサブ変動パターン（図１６３～図１６５に示すデフォルトの変動パターンに対応するサブ変動パターン）である場合、必要に応じて変動時間を変更する。例えば、今回の特別図柄変動に対応する第１始動口入賞が発生した時点においては、当該第１始動口入賞が４個目の保留球に対応するものであり、４秒変動に対応するサブ変動パターンが選択されたが、その後保留が全て消化されて当該特別図柄変動に至った場合に、１３秒変動に対応するサブ変動パターンに差し替える処理を行う。

【１９６９】

次に、サブＣＰＵ１３０１は、ステージチェンジフラグ（図１８１のステップＳ９２７３、ステップＳ９２７８、ステップＳ９２８１、及び、ステップＳ９２８５参照）がオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ９２１２）。ステージチェンジフラグがオンにセットされていると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、ステージチェンジワイプ色抽選処理を実行する（ステップＳ９２１３）。以下、ステージチェンジワイプ色抽選処理について説明する。

【１９７０】

上述したように、特別図柄変動の回数（ステージ移行後変動カウント回数）が所定回数（２０回）に到達したことに基づいてステージチェンジが行われる場合、演出番号「１３１」に対応する演出（図１７０参照）が行われる。演出番号「１３１」に対応する演出が行われた後は、表示装置１００７がワイプ表示となって、移行後の演出ステージ（第１演出ステージ、第２演出ステージ、又は、第３演出ステージ）に対応する背景へと移行する。また、第７予告演出が発生することに基づいてステージチェンジが発生する場合、演出番号「１２１」に対応する演出又は演出番号「１２２」に対応する演出（図１６９参照）が行われる。演出番号「１２１」に対応する演出が行われた後は、表示装置１００７がワイプ表示となって、移行後の演出ステージ（第１演出ステージ、第２演出ステージ、又は、第３演出ステージ）に対応する背景へと移行する。また、演出番号「１２２」に対応する演出を経由して移行する第５特定スーパーリーチにおける演出が終了した後は、表示装置１００７がワイプ表示となって、移行後の演出ステージ（第１演出ステージ、第２演出ステージ、又は、第３演出ステージ）に対応する背景へと移行する。

【１９７１】

このようにして移行後の演出ステージに対応する背景へと移行する際には、所定のワイプ画像が表示装置１００７に表示される。ワイプ画像は、各種の色（デフォルト色、金色、又は、特殊色）で表示することが可能となっている。具体的に、移行後の演出ステージが第１演出ステージである場合には、デフォルト色の第１演出ステージ用ワイプ画像、金色の第１演出ステージ用ワイプ画像、又は、特殊色の第１演出ステージ用ワイプ画像が表示される。移行後の演出ステージが第２演出ステージである場合には、デフォルト色の第２演出ステージ用ワイプ画像、金色の第２演出ステージ用ワイプ画像、又は、特殊色の第２演出ステージ用ワイプ画像が表示される。移行後の演出ステージが第３演出ステージである場合には、デフォルト色の第３演出ステージ用ワイプ画像、金色の第３演出ステージ用ワイプ画像、又は、特殊色の第３演出ステージ用ワイプ画像が表示される。ステップＳ９２１３の処理において、サブＣＰＵ１３０１は、ステージチェンジワイプ色抽選テーブルを参照して、乱数値に基づく抽選を行うことにより、ワイプ画像の色を決定する。図示

しないが、ステージチェンジワイプ色抽選テーブルにおいては、移行後の演出ステージとなり得る各演出ステージ（第１演出ステージ、第２演出ステージ、及び、第３演出ステージ）ごとに、各種の色（デフォルト色、金色、及び、特殊色）と乱数値範囲とが対応付けて規定されている。

【１９７２】

また、ステージチェンジワイプ色抽選テーブルとしては、第１ステージチェンジワイプ色抽選テーブル、第２ステージチェンジワイプ色抽選テーブル、第３ステージチェンジワイプ色抽選テーブル、第４ステージチェンジワイプ色抽選テーブル、第５ステージチェンジワイプ色抽選テーブル、及び、第６ステージチェンジワイプ色抽選テーブルが設けられており、これらのステージチェンジワイプ色抽選テーブルにおいては、乱数値範囲が互いに異なっている。第１ステージチェンジワイプ色抽選テーブル～第６ステージチェンジワイプ色抽選テーブルは、それぞれ、「１」～「６」の設定値に対応しており、サブＣＰＵ１３０１は、現在の設定値に対応するステージチェンジワイプ色抽選テーブルを参照するようになっている。そして、各ステージチェンジワイプ色抽選テーブルにおいては、設定値が大きくなるにつれて特殊色が選択される確率が高くなるように、特殊色に対する乱数値範囲が設定されている。例えば、設定値が「２」である場合よりも「４」である場合の方が、特殊色のワイプ画像が表示される確率が高く、設定値が「４」である場合よりも「６」である場合の方が、特殊色のワイプ画像が表示される確率が高くなっている。これにより、特殊色のワイプ画像の出現頻度を通じて、設定値が示唆されるようになっている。

【１９７３】

なお、以上では、一例として、第７予告演出が発生することに基づいてステージチェンジが発生する場合（規定数到達ゲームにおいて第７予告演出が発生する場合を含む）に、演出番号「１２１」に対応する演出又は演出番号「１２２」に対応する演出が行われる前に、演出番号「１３１」に対応する演出が行われることとして説明した。しかし、この場合には、演出番号「１２１」に対応する演出又は演出番号「１２２」に対応する演出のみが行われ、演出番号「１３１」に対応する演出は行われないこととしてもよい。また、演出番号「１２１」に対応する演出又は演出番号「１２２」に対応する演出、及び、演出番号「１３１」に対応する演出の双方の演出が行われることとしつつ、演出番号「１３１」に対応する演出が行われた後はワイプ画像が表示されず、演出番号「１２１」に対応する演出又は演出番号「１２２」に対応する演出が行われた後にのみワイプ画像が表示されることとしてもよい。このような構成を採用する場合、１回のステージチェンジにおいてワイプ画像が表示されるのは、１度だけということになる。これにより、当該ワイプ画像に対して、遊技者をより注目させることができる。

【１９７４】

また、詳細な説明は省略するが、所定の先読み演出が発生する場合には、ステージチェンジワイプ色抽選処理を、ステージチェンジゲームの前回の特別図柄変動中に行うこととしてもよい。所定の先読み演出は、ステージチェンジゲームにおけるメイン変動パターンとして、第７予告演出に対応する変動パターンが決定された場合に、ステージチェンジゲームの前回の特別図柄変動中に行われ得る先読み演出である。当該先読み演出においては、所定の画像が表示された状態でフリーズし、その状態のままステージチェンジゲームに移行する。この場合には、ステージチェンジゲームにおいて、ステップＳ９２１２及びステップＳ９２１３の処理を行わないようにしてもよい（前回の特別図柄変動中に行われたステージチェンジワイプ色抽選処理の結果に基づいて、ワイプ画像を表示することとしてもよい）。また、所定の先読み演出は、一の演出ステージ（例えば、第２演出ステージ）においてのみ発生し得るように構成してもよい。

【１９７５】

ステップＳ９２１２においてステージチェンジフラグがオンにセットされていないと判断した場合、又は、ステップＳ９２１３の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、演出ステージに応じた演出抽選処理を実行する（ステップＳ９２１４）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、最終的に決定されたサ

ブ変動パターン（ステップＳ９２１１の処理を実行することにより確定したサブ変動パターン）と、現在の演出ステージとに基づいて、具体的な演出内容を決定するための処理を行う。例えば、現在の演出ステージが第１演出ステージである場合、サブＣＰＵ１３０１は、第１演出ステージ予告内容抽選処理（図１３０参照）を実行する。また、現在の演出ステージが第２演出ステージである場合、サブＣＰＵ１３０１は、第２演出ステージ予告内容抽選処理を実行し、現在の演出ステージが第３演出ステージである場合、サブＣＰＵ１３０１は、第３演出ステージ予告内容抽選処理を実行する。第２演出ステージ予告内容抽選処理及び第３演出ステージ予告内容抽選処理においても、第１演出ステージ予告内容抽選処理と同様に、サブ変動パターンに基づいて、当該第１始動口入賞に係る特別図柄変動中に行われる演出の内容が決定される。ステップＳ９２１４の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。

【１９７６】

＜各演出ステージにおける基本画面表示＞

図１８４（ａ）は、第１演出ステージにおいて液晶表示装置に表示される画像の一例を示す図である。図１８４（ｂ）は、第２演出ステージにおいて液晶表示装置に表示される画像の一例を示す図である。図１８４（ｃ）は、第３演出ステージにおいて液晶表示装置に表示される画像の一例を示す図である。

【１９７７】

図１８４（ａ）に示すように、第１演出ステージにおいては、表示装置１００７における所定位置（例えば、左上）に、第１演出ステージの名称を示す第１演出ステージ名画像９１０１が表示される。図１８４（ｂ）に示すように、第２演出ステージにおいては、表示装置１００７における所定位置（例えば、左上）に、第２演出ステージの名称を示す第２演出ステージ名画像９１０２が表示される。図１８４（ｃ）に示すように、第３演出ステージにおいては、表示装置１００７における所定位置（例えば、左上）に、第３演出ステージの名称を示す第３演出ステージ名画像９１０３が表示される。第１演出ステージ名画像９１０１、第２演出ステージ名画像９１０２、及び、第３演出ステージ名画像９１０３は、それぞれ、表示装置１００７における同じ位置に表示されるようになっている。

【１９７８】

また、各演出ステージにおいては、カウンタ画像９１０４が表示装置１００７に表示される。上述したように、カウンタ画像９１０４は、ステージチェンジの発生後に行われた特別図柄変動の回数（ステージ移行後変動カウント回数）に対応する画像である。分母の数字（２０）は、ステージチェンジの発生条件に係る特別図柄変動の回数（２０回）を示すものである。分子の数字は、現在のステージ移行後変動カウント回数を示すものである。

【１９７９】

また、図１８４（ａ）に示すように、第１演出ステージにおいては、擬似連段階報知用ベル画像９０２１、擬似連段階報知用スイカ画像９０２２、及び、擬似連段階報知用チェリー画像９０２３が表示されている。上述したように、擬似連段階報知用ベル画像９０２１、擬似連段階報知用スイカ画像９０２２、及び、擬似連段階報知用チェリー画像９０２３は、それぞれ、暗い態様と明るい態様とのうちの何れかの態様で表示することが可能である（図１６２参照）。その上で、擬似連段階報知用ベル画像９０２１、擬似連段階報知用スイカ画像９０２２、及び、擬似連段階報知用チェリー画像９０２３は、第１演出ステージに滞在している間、常に表示されるようになっている。

【１９８０】

具体的に、擬似連演出が発生していない場合、及び、擬似連演出が発生しており擬似連の段階が「擬似１」である場合、擬似連段階報知用ベル画像９０２１、擬似連段階報知用スイカ画像９０２２、及び、擬似連段階報知用チェリー画像９０２３は、暗く表示される。擬似連演出が発生しており擬似連の段階が「擬似２」である場合には、擬似連段階報知用ベル画像９０２１が明るく表示され、擬似連段階報知用スイカ画像９０２２及び擬似連段階報知用チェリー画像９０２３が暗く表示される。擬似連演出が発生しており擬似連の段階が「擬似３」である場合には、擬似連段階報知用ベル画像９０２１及び擬似連段階報

知用スイカ画像９０２２が明るく表示され、擬似連段階報知用チェリー画像９０２３が暗く表示される。擬似連演出を経由してスーパーリーチに発展した場合には、当該スーパーリーチ中、擬似連段階報知用ベル画像９０２１、擬似連段階報知用スイカ画像９０２２、及び、擬似連段階報知用チェリー画像９０２３が明るく表示される。

【１９８１】

また、図１８４（ｂ）に示すように、第２演出ステージにおいては、ストックタイマ画像９１１０が表示されている。ストックタイマ画像９１１０は、「００：００」～「９９：９９」の何れかの数値（「ＰＬＡＹ　ＴＩＭＥ」）に対応する画像である。「ＰＬＡＹ　ＴＩＭＥ」は、スーパーリーチが行われる時間の長さを示しており、ストックタイマ画像９１１０の示す「ＰＬＡＹ　ＴＩＭＥ」に応じた時間に亘って、スーパーリーチにおける演出が行われることになる。このような「ＰＬＡＹ　ＴＩＭＥ」は、第２演出ステージ中に行われる演出（タイムストック予告）に応じて加算（ストック）される。

【１９８２】

図示しないが、タイムストック予告としては、第１タイムストック予告、第２タイムストック予告、及び、第３タイムストック予告が設けられている。第１タイムストック予告においては、所定のアイテムランプが発光するとともに、所定のアイテム装飾部（可動役物）がガタガタ動作し、当該アイテム装飾部が前方に飛び出すと同時に「ＰＬＡＹ　ＴＩＭＥ」として示される数値が増加する。アイテムランプは、アイテム装飾部の背面側に設けられた複数のＬＥＤにより構成されている。アイテム装飾部は、遊技盤ユニット１０１０の所定箇所に（例えば、第２キャラ装飾部の一部として）設けられるとともに、透光性の素材（例えば、アクリル樹脂等）により形成されている。また、アイテム装飾部には、所定のアイテムを象った装飾が施されている。第２タイムストック予告においては、第１タイムストック予告のようなアイテムランプの発光及びアイテム装飾部のガタガタ動作はなく、突然「ＰＬＡＹ　ＴＩＭＥ」として示される数値が増加する。第３タイムストック予告においては、所定のエフェクトが表示装置１００７に出現した後、当該エフェクトがアイテム装飾部に吸収されるような画像表示となると同時に「ＰＬＡＹ　ＴＩＭＥ」として示される数値が増加する。

【１９８３】

また、ストックタイマ画像９１１０の表示パターンは、背景画像の表示パターンと対応している。ストックタイマ画像９１１０として「００：００」が表示されている場合、背景画像は、デフォルトのパターンで表示される。ストックタイマ画像９１１０として「０５：００」～「３０：００」の何れかの数値が表示されている場合、背景画像は、エフェクトレベル１パターンで表示される。ストックタイマ画像９１１０として「３５：００」～「６０：００」の何れかの数値が表示されている場合、背景画像は、エフェクトレベル２パターンで表示される。ストックタイマ画像９１１０として「６５：００」～「９５：００」の何れかの数値が表示されている場合、背景画像は、エフェクトレベル３パターンで表示される。ストックタイマ画像９１１０として「９９：９９」が表示されている場合、背景画像は、エフェクトレベルＭＡＸパターンで表示される。なお、ストックタイマ画像９１１０として、「００：０１」～「０４：９９」、「３０：０１」～「３４：９９」、「６０：０１」～「６４：９９」、「９５：０１」～「９９：９８」の数値は表示されないようになっている。

【１９８４】

エフェクトレベル１パターンは、デフォルトのパターンと比較して大当り期待度が高く、エフェクトレベル２パターンは、エフェクトレベル１パターンと比較して大当り期待度が高く、エフェクトレベル３パターンは、エフェクトレベル２パターンと比較して大当り期待度が高く、エフェクトレベルＭＡＸパターンは、大当り期待度が最も高くなっている。エフェクトレベル１パターン～エフェクトレベル３パターンでは、オレンジ色をベースとした背景画像が表示され、エフェクトレベルが高くなるにつれて、派手な表示態様となっている。エフェクトレベルＭＡＸパターンでは、赤色をベースとした背景画像が表示される。

【１９８５】
　また、図１８４（ｃ）に示すように、第３演出ステージにおいては、キャラ登場用メーター画像９１２０が表示されている。キャラ登場用メーター画像９１２０は、左キャラ登場用メーター画像９１２０Ｌ及び右キャラ登場用メーター画像９１２０Ｒを含んで構成されている。左キャラ登場用メーター画像９１２０Ｌ及び右キャラ登場用メーター画像９１２０Ｒは、それぞれ、メーターを模した画像となっている。
【１９８６】
　具体的に、左キャラ登場用メーター画像９１２０Ｌ及び右キャラ登場用メーター画像９１２０Ｒは、それぞれ、初期表示態様（メーターが溜まっていない状態）、レベル１表示態様（メーターが１段階溜まっている状態）、レベル２表示態様（メーターが２段階溜まっている状態）、レベル３表示態様（メーターが３段階溜まっている状態）、及び、レベルＭＡＸ表示態様（メーターが満タンになっている状態）のうちの何れかの態様で表示することができるようになっている。
【１９８７】
　キャラ登場用メーター画像９１２０の示すメーターは、第３演出ステージ中に行われる演出（メーターＵＰ予告）に応じて溜まっていく。メーターＵＰ予告においては、メーターが１段階溜まる場合と２段階溜まる場合と３段階溜まる場合とがある。左キャラ登場用メーター画像９１２０Ｌの表示態様がレベルＭＡＸ表示態様になると、左キャラクタ９１２１Ｌが表示装置１００７に登場する（スタンバイ状態になる）。右キャラ登場用メーター画像９１２０Ｒの表示態様がレベルＭＡＸ表示態様になると、右キャラクタ９１２１Ｒが表示装置１００７に登場する（スタンバイ状態になる）。
【１９８８】
　左キャラクタ９１２１Ｌと右キャラクタ９１２１Ｒとのうち、左キャラクタ９１２１Ｌのみがスタンバイ状態になると、左キャラクタ９１２１Ｌに応じたスーパーリーチ（左キャラクタ用スーパーリーチ）に発展する。左キャラクタ９１２１Ｌと右キャラクタ９１２１Ｒとのうち、右キャラクタ９１２１Ｒのみがスタンバイ状態になると、右キャラクタ９１２１Ｒに応じたスーパーリーチ（右キャラクタ用スーパーリーチ）に発展する。左キャラクタ９１２１Ｌ及び右キャラクタ９１２１Ｒの双方のキャラクタがスタンバイ状態になると、双方のキャラクタに応じたスーパーリーチ（双方キャラクタ用スーパーリーチ）に発展する。
【１９８９】
　左キャラクタ用スーパーリーチにおいて、右キャラクタ９１２１Ｒが表示装置１００７に登場すると、双方キャラクタ用スーパーリーチに移行し、右キャラクタ用スーパーリーチにおいて、左キャラクタ９１２１Ｌが表示装置１００７に登場すると、双方キャラクタ用スーパーリーチに移行する。また、左キャラクタ用スーパーリーチにおいて、第１味方キャラクタが表示装置１００７に登場すると、所定のスーパーリーチに発展する。同様に、右キャラクタ用スーパーリーチにおいて、第１味方キャラクタが表示装置１００７に登場すると、所定のスーパーリーチに発展する。また、双方キャラクタ用スーパーリーチにおいて、ボタン連打演出に成功すると、所定のスーパーリーチに発展する。これらの所定のスーパーリーチは、第１演出ステージにおいて「チェリー」アイコンが表示された場合に移行するスーパーリーチ（図１４６（ａ）参照）と同じスーパーリーチである。
【１９９０】
　なお、キャラ登場用メーター画像９１２０の示すメーターが満タンではない場合においても、左キャラクタ９１２１Ｌ及び右キャラクタ９１２１Ｒのシルエットが表示装置１００７に表示されている。具体的に、左キャラ登場用メーター画像９１２０Ｌの表示態様が初期表示態様である場合には、左キャラクタ９１２１Ｌのシルエットが表示装置１００７にデフォルト状態で表示され、右キャラ登場用メーター画像９１２０Ｒの表示態様が初期表示態様である場合には、右キャラクタ９１２１Ｒのシルエットが表示装置１００７にデフォルト状態で表示される。左キャラ登場用メーター画像９１２０Ｌの表示態様がレベル１表示態様である場合には、左キャラクタ９１２１Ｌのシルエットが青色に点滅表示され

、右キャラ登場用メーター画像９１２０Ｒの表示態様がレベル１表示態様である場合には、右キャラクタ９１２１Ｒのシルエットが青色に点滅表示される。
【１９９１】
左キャラ登場用メーター画像９１２０Ｌの表示態様がレベル２表示態様である場合には、左キャラクタ９１２１Ｌのシルエットが緑色に点滅表示され、右キャラ登場用メーター画像９１２０Ｒの表示態様がレベル２表示態様である場合には、右キャラクタ９１２１Ｒのシルエットが緑色に点滅表示される。左キャラ登場用メーター画像９１２０Ｌの表示態様がレベル３表示態様である場合には、左キャラクタ９１２１Ｌのシルエットが赤色に点灯表示され、右キャラ登場用メーター画像９１２０Ｒの表示態様がレベル３表示態様である場合には、右キャラクタ９１２１Ｒのシルエットが赤色に点灯表示される。このように、キャラ登場用メーター画像９１２０の示すメーターの段階が上がるにつれて、大当り期待度が高くなっていく。
【１９９２】
なお、キャラ登場用メーター画像９１２０の示すメーターが満タンにならなくても、左キャラクタ９１２１Ｌ乃至右キャラクタ９１２１Ｒがスタンバイ状態になる場合がある。具体的に、装飾図柄がリーチ態様で表示されると、表示装置１００７の画面が回転しているような態様で表示され、当該回転の終了後、各種アイコンが停止表示されることがある。このようにして停止表示され得るアイコンとしては、左キャラクタアイコン、右キャラクタアイコン、「チェリー」アイコン等が設けられている。左キャラクタアイコンが停止表示されると、左キャラクタ用スーパーリーチに移行する。右キャラクタアイコンが停止表示されると、右キャラクタ用スーパーリーチに移行する。「チェリー」アイコンが停止表示されると、上記所定のスーパーリーチに移行する。
【１９９３】
＜第８予告演出＞
図１８５（ａ）は、第８予告演出のフローを示す図である。図１８５（ｂ）は、第８予告演出のタイムチャートを示す図である。図１８５（ｃ）は、第８予告演出と装飾図柄の変動パターンとの関係を示す図である。
【１９９４】
図１８５に示す第８予告演出は、第２演出ステージ（図１２９（ａ）参照）において特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。第８予告演出は、第２演出ステージにおいてのみ発生し得る。
【１９９５】
演出番号「１５１」～「１５５」に対応する演出においては、まず、装飾図柄がテンパイする（リーチ態様となる）予兆が発生する。当該予兆は、第２キャラランプ（図１７０（ｃ）参照）が点滅することにより、テンパイ煽りが発生することを示唆するものである。なお、以上では、各演出ステージに滞在している間、対応するキャラランプを常に点灯させることとして説明した。しかし、規定数到達ゲーム以外のゲームでは、対応するキャラランプを基本的に消灯させることとしてもよい。このように構成する場合には、第２キャラランプが点灯することを上記予兆としてもよい。
【１９９６】
演出番号「１５１」に対応する演出は、上記予兆が発生した後、フェイドアウトとなる演出である。演出番号「１５２」に対応する演出は、上記予兆が発生した後、所定の可動役物が動作するとともに、装飾図柄がテンパイとなるか否かの煽り（テンパイ煽り）に係る画像が表示装置１００７に表示され、その後、テンパイ煽りに失敗したことに対応する画像（テンパイ煽り失敗画像）が表示装置１００７に表示され、表示装置１００７がワイプ表示となって通常背景へと戻る演出である。演出番号「１５３」に対応する演出は、上記予兆が発生した後、所定の可動役物が動作するとともに、装飾図柄がテンパイとなるか否かの煽り（テンパイ煽り）に係る画像が表示装置１００７に表示され、その後、テンパイ煽りに成功したことに対応する画像（テンパイ煽り成功画像）が表示装置１００７に表示される演出である。テンパイ煽り成功画像が表示されると、その後、テンパイ成功後予

告に移行する。
【１９９７】
演出番号「１５４」に対応する演出は、上記予兆が発生した後、所定の可動役物が動作するとともに、装飾図柄がテンパイとなるか否かの煽り（テンパイ煽り）に係る画像が表示装置１００７に表示され、その後、テンパイ煽りに成功したことに対応する画像（テンパイ煽り成功画像）が表示装置１００７に表示されるとともに、「ＰＬＡＹ　ＴＩＭＥ」がストックされる演出である。テンパイ煽り成功画像が表示されると、その後、テンパイ成功後予告に移行する。演出番号「１５５」に対応する演出は、上記予兆が発生した後、所定の可動役物が動作するとともに、装飾図柄がテンパイとなるか否かの煽り（テンパイ煽り）に係る画像が表示装置１００７に表示され、その後、テンパイ煽りに成功したことに対応する画像（テンパイ煽り成功画像）が表示装置１００７に表示される演出である。テンパイ煽り成功画像が表示されると、その後、激熱予告に移行する。
【１９９８】
演出番号「１５２」～「１５５」に対応する演出において動作する所定の可動役物は、アイコン停止後予告において動作する可動役物（図１４５参照）と同じ可動役物である。また、演出番号「１５３」～「１５５」に対応する演出においてテンパイ煽り成功画像が表示されると、装飾図柄がリーチ態様で表示される。また、演出番号「１５３」「１５４」に対応する演出が行われた後、テンパイ成功後予告に移行し、テンパイ成功後予告が終了すると、第６特定スーパーリーチ、第７特定スーパーリーチ、及び、第１特定スーパーリーチのうちの何れかのスーパーリーチに発展する。テンパイ成功後予告においては、発展先のスーパーリーチに対応するつなぎ演出が行われる。
【１９９９】
特に、第６特定スーパーリーチに発展する場合には、テンパイ成功後予告において、第６特定スーパーリーチのタイトルを示す画像が表示装置１００７に表示される。第６特定スーパーリーチにおいては、所定のスロットゲームが行われる。当該スロットゲームにおいては、「チェリー」アイコンを含む複数種類のアイコンが表示装置１００７上の左・中・右の３列で変動表示された後停止表示される。スロットゲームにおいて「チェリー」アイコンが左・中・右の３列で停止表示されると（３つ揃うと）、所定のスーパーリーチに発展する。当該所定のスーパーリーチは、第１演出ステージにおいて「チェリー」アイコンが表示された場合に移行するスーパーリーチ（図１４６（ａ）参照）と同じスーパーリーチである。従って、当該スロットゲームは、所定のスーパーリーチに移行するためのミッションと言える。
【２０００】
スロットゲームが開始すると、ストックタイマ画像９１１０の示す「ＰＬＡＹ　ＴＩＭＥ」が漸次減っていく。「ＰＬＡＹ　ＴＩＭＥ」が残存している（０よりも大きな値である）間、スロットゲームが繰り返し行われる。そして、「ＰＬＡＹ　ＴＩＭＥ」が０になったとき、スロットゲームが終了する。すなわち、スロットゲームは、「ＰＬＡＹ　ＴＩＭＥ」に応じた時間に亘って行われる。当該時間内に「チェリー」アイコンが３つ揃うとミッションをクリアしたことになり、所定のスーパーリーチに発展する。換言すれば、「ＰＬＡＹ　ＴＩＭＥ」は、ミッションをクリアするために与えられた制限時間ということになる。
【２００１】
なお、上記のように、演出番号「１５４」に対応する演出においては、「ＰＬＡＹ　ＴＩＭＥ」がストックされるが、当該ストックは、上記第２タイムストック予告が行われたことによるものである。第２演出ステージにおいては、一の特別図柄変動中に、タイムストック予告と大当り予告演出（例えば、第８予告演出）との双方が発生する場合がある。
【２００２】
演出番号「１５５」に対応する演出が行われた後に移行する激熱予告においては、第１味方キャラクタ、第２味方キャラクタ、及び、第３味方キャラクタのうち、一又は複数のキャラクタが表示装置１００７に登場する。そして、登場したキャラクタの組合せに応じ

たスーパーリーチへと発展する。激熱予告は、第１演出ステージ及び第３演出ステージにおいても発生し得る。

【２００３】

上記予兆が発生し得るタイミングとしては、４つのタイミングが設けられている。具体的に、装飾図柄の変動開始から４．５秒経過時点から予兆が発生する場合（タイミング１）と、装飾図柄の変動開始から８．５秒経過時点から予兆が発生する場合（タイミング２）と、装飾図柄の変動開始から１２．５秒経過時点から予兆が発生する場合（タイミング３）と、装飾図柄の変動開始から１６．５秒経過時点から予兆が発生する場合（タイミング４）と、が設けられている。予兆は、これらの４つのタイミングのうちの一のタイミングで発生する。タイミング２においては、タイミング１と比較して、予兆に続く全ての演出が４秒遅れで発生し、タイミング３においては、タイミング２と比較して、予兆に続く全ての演出が４秒遅れで発生し、タイミング４においては、タイミング３と比較して、予兆に続く全ての演出が４秒遅れで発生する。図１８５（ｂ）では、タイミング１についてのみ例示している。

【２００４】

なお、図１８５（ｃ）に示すように、演出番号「１５２」に対応する演出（タイミング１）においては、各装飾図柄（左装飾図柄、中装飾図柄、及び、右装飾図柄）が変動開始から１１秒経過時点（テンパイ煽り失敗画像の表示が終了する時点）で停止するようになっている。これにより、遊技者に対しては、テンパイ煽りに失敗した後ワイプ表示となって通常背景へと戻ったときに各装飾図柄が停止しているように見せることができる。その結果、テンパイ煽りの最中で、当該煽りの結果が遊技者に把握されてしまうことを防止することができる。タイミング２～４についても、同様の観点から、各装飾図柄の停止タイミングが、それぞれ、変動開始から１５秒経過時点、変動開始から１９秒経過時点、変動開始から２３秒経過時点となっている。

【２００５】

＜ロゴランプ予告演出＞

図１８６（ａ）は、ロゴランプ予告演出のフローを示す図である。図１８６（ｂ）及び図１８６（ｃ）は、ロゴランプ予告演出のタイムチャートを示す図である。

【２００６】

上述したように、遊技盤ユニット１０１０の所定箇所（例えば、表示装置１００７の上側）にはロゴカバーが設けられており、ロゴカバーの背面側にはロゴランプが設けられている。以下、ロゴランプについて、さらに詳細に説明する。

【２００７】

ロゴカバーは、第１ロゴ部、第２ロゴ部、及び、第３ロゴ部を備えている。第１ロゴ部には、第１ワードを示す形状を象った装飾が施されており、第２ロゴ部には、第２ワードを示す形状を象った装飾が施されており、第３ロゴ部には、第３ワードを示す形状を象った装飾が施されている。第１ワード、第２ワード、及び、第３ワードは、それぞれ、所定の単語（文字列）であり、本実施例では、便宜上、第１ワードを「Ｘ」、第２ワードを「Ｙ」、第３ワードを「Ｚ」と呼ぶ場合がある。第１ロゴ部は、ロゴカバーにおける左側部分に設けられており、第２ロゴ部は、ロゴカバーにおける中央部分に設けられており、第３ロゴ部は、ロゴカバーにおける右側部分に設けられている。

【２００８】

ロゴランプは、第１ロゴランプと第２ロゴランプと第３ロゴランプとによって構成されている。第１ロゴランプは、第１ロゴ部の背面側に設けられた複数のＬＥＤにより構成されており、第２ロゴランプは、第２ロゴ部の背面側に設けられた複数のＬＥＤにより構成されており、第３ロゴランプは、第３ロゴ部の背面側に設けられた複数のＬＥＤにより構成されている。これにより、第１ロゴランプを発光させることにより「Ｘ」の文字が点灯し、第２ロゴランプを発光させることにより「Ｙ」の文字が点灯し、第３ロゴランプを発光させることにより「Ｚ」の文字が点灯するような外観を作り出すことができる。

【２００９】

本実施例では、このようなロゴランプを用いてロゴランプ予告演出が行われる。図１８６に示すロゴランプ予告演出は、第１演出ステージ、第２演出ステージ、又は、第３演出ステージ（図１２９（ａ）参照）において特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。ロゴランプ予告演出は、一の特別図柄変動中に、他の大当り予告演出と複合的に発生し得る演出となっている。

【２０１０】

具体的に、演出番号「１６１」に対応する演出は、第１ロゴランプ（「Ｘ」の文字）が所定時間（１秒間）に亘って点灯した後、第１ロゴランプ（「Ｘ」の文字）が消灯する演出である。演出番号「１６２」に対応する演出は、第１ロゴランプ（「Ｘ」の文字）が所定時間（１秒間）に亘って点灯した後、第２ロゴランプ（「Ｙ」の文字）が所定時間（１秒間）に亘って点灯し（その間、第１ロゴランプ（「Ｘ」の文字）の点灯が継続し）、その後、第１ロゴランプ（「Ｘ」の文字）及び第２ロゴランプ（「Ｙ」の文字）が消灯する演出である。

【２０１１】

演出番号「１６３」に対応する演出は、第１ロゴランプ（「Ｘ」の文字）が所定時間（１秒間）に亘って点灯した後、第２ロゴランプ（「Ｙ」の文字）が所定時間（１秒間）に亘って点灯し（その間、第１ロゴランプ（「Ｘ」の文字）の点灯が継続し）、その後、第３ロゴランプ（「Ｚ」の文字）が点灯する（第１ロゴランプ（「Ｘ」の文字）及び第２ロゴランプ（「Ｙ」の文字）の点灯が継続する）演出である。第１ロゴランプ（「Ｘ」の文字）、第２ロゴランプ（「Ｙ」の文字）、及び、第３ロゴランプ（「Ｚ」の文字）の点灯は、当該特別図柄変動の終了時点まで継続する。

【２０１２】

演出番号「１６１」～「１６３」に対応する演出は、装飾図柄がテンパイとなるか否かの煽り（テンパイ煽り）に係る演出となっている。「Ｘ」→「Ｙ」→「Ｚ」のように文字が順次点灯するにつれて、装飾図柄がテンパイとなる可能性が上がっていく。そして、全ての文字が点灯した場合（演出番号「１６３」に対応する演出が行われた場合）には、装飾図柄がテンパイとなることが確定する（必ずリーチ態様となる）。すなわち、ロゴランプ予告演出は、点灯しているロゴランプの個数が増えるにつれて大当り期待度が高まる演出となっている。

【２０１３】

図１８６（ｂ）では、第１演出ステージ又は第３演出ステージでロゴランプ予告演出が行われる場合におけるタイムチャートを示している。ここでは、ロゴランプの点灯タイミングとして、２つのタイミングが設けられている。具体的に、装飾図柄の変動開始から５．５秒経過時点から第１ロゴランプ（「Ｘ」の文字）が点灯する場合（１０秒テンパイ用）と、装飾図柄の変動開始から９．５秒経過時点から第１ロゴランプ（「Ｘ」の文字）が点灯する場合（１４秒テンパイ用）と、が設けられている。第１演出ステージ及び第３演出ステージにおいては、装飾図柄がデフォルトの変動パターンで変動する場合、変動開始から１０秒後にリーチ態様となるとき（１０秒テンパイ）と変動開始から１４秒後にリーチ態様となるとき（１４秒テンパイ）とがある（図１６３及び図１６５参照）。

【２０１４】

図１８６（ｂ）における２つのタイミングは、このような２種類のテンパイタイミングに対応している。これにより、装飾図柄が変動開始から１０秒後にリーチ態様となる場合には、図１８６（ｂ）における「１０秒テンパイ用」に示されるタイミングでロゴランプを点灯させることが可能となっている。また、装飾図柄が変動開始から１４秒後にリーチ態様となる場合には、図１８６（ｂ）における「１４秒テンパイ用」に示されるタイミングでロゴランプを点灯させることが可能となっている。

【２０１５】

第２演出ステージでロゴランプ予告演出が行われる場合には、ロゴランプの点灯タイミングとして、４つのタイミングが設けられている。具体的に、装飾図柄の変動開始から６秒経過時点から第１ロゴランプ（「Ｘ」の文字）が点灯する場合（タイミング１）と、装

飾図柄の変動開始から１０秒経過時点から第１ロゴランプ（「Ｘ」の文字）が点灯する場合（タイミング２）と、装飾図柄の変動開始から１４秒経過時点から第１ロゴランプ（「Ｘ」の文字）が点灯する場合（タイミング３）と、装飾図柄の変動開始から１８秒経過時点から第１ロゴランプ（「Ｘ」の文字）が点灯する場合（タイミング４）と、が設けられている。図１８６（ｃ）では、タイミング１についてのみ例示している。これらの４つのタイミングは、それぞれ、上述した第８予告演出が行われる４つのタイミングと対応している。これにより、第８予告演出においてテンパイ煽りが行われているタイミングで、ロゴランプを点灯させることが可能となっている。

【２０１６】

以上で説明したロゴランプ予告演出は、擬似連演出の各段階においても行われる場合がある。すなわち、擬似連演出における「擬似１」、「擬似２」、及び「擬似３」のそれぞれで、演出番号「１６１」～「１６３」に対応する演出の何れかが発生し得る。例えば、「擬似１」において装飾図柄の変動開始から所定時間経過時点から第１ロゴランプ（「Ｘ」の文字）が点灯し、「擬似２」において装飾図柄の変動再開から所定時間経過時点から第１ロゴランプ（「Ｘ」の文字）が点灯し、「擬似３」において装飾図柄の変動再開から所定時間経過時点から第１ロゴランプ（「Ｘ」の文字）が点灯する。このとき、例えば、「擬似１」において演出番号「１６１」「１６２」に対応する演出が行われた場合には「擬似２」に移行しない一方、「擬似１」において演出番号「１６３」に対応する演出が行われた場合には「擬似２」に移行するようにしてもよい。また、「擬似２」において演出番号「１６１」「１６２」に対応する演出が行われた場合には「擬似３」に移行しない一方、「擬似２」において演出番号「１６３」に対応する演出が行われた場合には「擬似３」に移行するようにしてもよい。また、「擬似３」において演出番号「１６１」「１６２」に対応する演出が行われた場合にはスーパーリーチに移行しない一方、「擬似３」において演出番号「１６３」に対応する演出が行われた場合にはスーパーリーチに移行するようにしてもよい。

【２０１７】

＜第１演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理＞

図１８７は、第５のパチンコ遊技機に係る第１演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。図１８８は、第５のパチンコ遊技機に係る擬似３用ロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。図１８９は、第５のパチンコ遊技機に係る擬似２用ロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。図１９０は、第５のパチンコ遊技機に係る擬似１用ロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【２０１８】

図１８７に示す第１演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理は、第１特別図柄変動開始時処理（図１７８参照）のステップＳ９２１４において、現在の演出ステージが第１演出ステージである場合に、第１演出ステージ予告内容抽選処理（図１３０参照）の後に、サブ制御回路１３００により行われる処理である。

【２０１９】

第１演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理において、まず、サブＣＰＵ１３０１は、サブ変動パターンに含まれる情報に基づいて、擬似連演出が発生するか否かを判断する（ステップＳ９３０１）。擬似連演出が発生すると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、サブ変動パターンに含まれる情報に基づいて、擬似連演出が「擬似３」まで進行するか否かを判断する（ステップＳ９３０２）。擬似連演出が「擬似３」まで進行すると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、擬似３用ロゴランプ予告内容抽選処理を実行する（ステップＳ９３０３）。以下、擬似３用ロゴランプ予告内容抽選処理について、図１８８を用いて説明する。

【２０２０】

擬似３用ロゴランプ予告内容抽選処理において、まず、サブＣＰＵ１３０１は、擬似連演出における「擬似３」の段階で１０秒テンパイ又は１４秒テンパイが発生するか否かを

判断する（ステップＳ９３２１）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンが、「擬似３」において装飾図柄が変動開始から１０秒後にリーチ態様となるようなサブ変動パターン（１０秒テンパイ変動パターン）と、「擬似３」において装飾図柄が変動開始から１４秒後にリーチ態様となるようなサブ変動パターン（１４秒テンパイ変動パターン）とのうちの何れかのサブ変動パターンであるか否かを判断する。

【２０２１】

擬似連演出における「擬似３」の段階で１０秒テンパイ又は１４秒テンパイが発生すると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンに基づいて、擬似３用ロゴランプ予告内容を決定する（ステップＳ９３２２）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似３」において行われるロゴランプ予告演出の内容を決定する。これにより、「擬似３」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「１６１」～「１６３」に対応する演出のうちの何れかの演出が決定されることになる。

【２０２２】

一方、擬似連演出における「擬似３」の段階で１０秒テンパイも１４秒テンパイも発生しないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、「擬似３」においてロゴランプ予告演出を行わない旨決定する（ステップＳ９３２３）。ステップＳ９３２２又はステップＳ９３２３の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２０２３】

以上、図１８８を用いて、図１８７のステップＳ９３０３で行われる擬似３用ロゴランプ予告内容抽選処理について説明した。図１８７に説明を戻す。

【２０２４】

ステップＳ９３０２において擬似連演出が「擬似３」まで進行しないと判断した場合、又は、ステップＳ９３０３の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、擬似２用ロゴランプ予告内容抽選処理を実行する（ステップＳ９３０４）。以下、擬似２用ロゴランプ予告内容抽選処理について、図１８９を用いて説明する。

【２０２５】

擬似２用ロゴランプ予告内容抽選処理において、まず、サブＣＰＵ１３０１は、擬似連演出における「擬似２」の段階で１０秒テンパイ又は１４秒テンパイが発生するか否かを判断する（ステップＳ９３４１）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンが、「擬似２」において装飾図柄が変動開始から１０秒後にリーチ態様となるようなサブ変動パターン（１０秒テンパイ変動パターン）と、「擬似２」において装飾図柄が変動開始から１４秒後にリーチ態様となるようなサブ変動パターン（１４秒テンパイ変動パターン）とのうちの何れかのサブ変動パターンであるか否かを判断する。

【２０２６】

擬似連演出における「擬似２」の段階で１０秒テンパイ又は１４秒テンパイが発生すると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、擬似３用ロゴランプ予告内容が決定されているか否かを判断する（ステップＳ９３４２）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、図１８８のステップＳ９３２２の処理が実行されている場合には、擬似３用ロゴランプ予告内容が決定されていると判断する一方、それ以外の場合（図１８８のステップＳ９３２３の処理が実行されている場合、又は、擬似連演出が「擬似３」まで進行しない場合）には、擬似３用ロゴランプ予告内容が決定されていないと判断する。

【２０２７】

擬似３用ロゴランプ予告内容が決定されていると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、擬似３用ロゴランプ予告内容に基づいて、擬似２用ロゴランプ予告内容を決定する（ステップＳ９３４３）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似２」において行われるロゴランプ予告演出の内容を決定する。例えば、サブＣＰＵ１３０１は、「擬似３」において行われるロゴランプ予告演出として演

出番号「１６３」に対応する演出が決定されている場合、「擬似２」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「１６１」～「１６３」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。また、サブＣＰＵ１３０１は、「擬似３」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「１６２」に対応する演出が決定されている場合、「擬似２」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「１６１」「１６２」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。また、サブＣＰＵ１３０１は、「擬似３」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「１６１」に対応する演出が決定されている場合、「擬似２」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「１６１」に対応する演出を決定する。

【２０２８】

一方、擬似３用ロゴランプ予告内容が決定されていないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンに基づいて、擬似２用ロゴランプ予告内容を決定する（ステップＳ９３４４）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似２」において行われるロゴランプ予告演出の内容を決定する。これにより、「擬似２」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「１６１」～「１６３」に対応する演出のうちの何れかの演出が決定されることになる。

【２０２９】

ステップＳ９３４１において擬似連演出における「擬似２」の段階で１０秒テンパイも１４秒テンパイも発生しないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、「擬似２」においてロゴランプ予告演出を行わない旨決定する（ステップＳ９３４５）。ステップＳ９３４３、ステップＳ９３４４、又は、ステップＳ９３４５の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２０３０】

以上、図１８９を用いて、図１８７のステップＳ９３０４で行われる擬似２用ロゴランプ予告内容抽選処理について説明した。図１８７に説明を戻す。

【２０３１】

ステップＳ９３０１において擬似連演出が発生しないと判断した場合、又は、ステップＳ９３０４の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、擬似１用ロゴランプ予告内容抽選処理を実行する（ステップＳ９３０５）。以下、擬似１用ロゴランプ予告内容抽選処理について、図１９０を用いて説明する。

【２０３２】

擬似１用ロゴランプ予告内容抽選処理において、まず、サブＣＰＵ１３０１は、擬似連演出又は「擬似無し」の演出における「擬似１」の段階で１０秒テンパイ又は１４秒テンパイが発生するか否かを判断する（ステップＳ９３６１）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンが、「擬似１」において装飾図柄が変動開始から１０秒後にリーチ態様となるようなサブ変動パターン（１０秒テンパイ変動パターン）と、「擬似１」において装飾図柄が変動開始から１４秒後にリーチ態様となるようなサブ変動パターン（１４秒テンパイ変動パターン）とのうちの何れかのサブ変動パターンであるか否かを判断する。

【２０３３】

擬似連演出又は「擬似無し」の演出における「擬似１」の段階で１０秒テンパイ又は１４秒テンパイが発生すると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、擬似２用ロゴランプ予告内容が決定されているか否かを判断する（ステップＳ９３６２）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、図１８９のステップＳ９３４３又はステップＳ９３４４の処理が実行されている場合には、擬似２用ロゴランプ予告内容が決定されていると判断する一方、それ以外の場合（図１８９のステップＳ９３４５の処理が実行されている場合、又は、擬似連演出が発生しない場合）には、擬似２用ロゴランプ予告内容が決定されていないと判断する。

【２０３４】

擬似２用ロゴランプ予告内容が決定されていると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、擬似２用ロゴランプ予告内容に基づいて、擬似１用ロゴランプ予告内容を決定する（ステップＳ９３６３）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似１」において行われるロゴランプ予告演出の内容を決定する。例えば、サブＣＰＵ１３０１は、「擬似２」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「１６３」に対応する演出が決定されている場合、「擬似１」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「１６１」～「１６３」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。また、サブＣＰＵ１３０１は、「擬似２」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「１６２」に対応する演出が決定されている場合、「擬似１」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「１６１」「１６２」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。また、サブＣＰＵ１３０１は、「擬似２」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「１６１」に対応する演出が決定されている場合、「擬似１」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「１６１」に対応する演出を決定する。

【２０３５】

一方、擬似２用ロゴランプ予告内容が決定されていないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、擬似３用ロゴランプ予告内容が決定されているか否かを判断する（ステップＳ９３６４）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、図１８８のステップＳ９３２２の処理が実行されている場合には、擬似３用ロゴランプ予告内容が決定されていると判断する一方、それ以外の場合（図１８８のステップＳ９３２３の処理が実行されている場合、擬似連演出が「擬似３」まで進行しない場合、又は、擬似連演出が発生しない場合）には、擬似３用ロゴランプ予告内容が決定されていないと判断する。

【２０３６】

擬似３用ロゴランプ予告内容が決定されていると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、擬似３用ロゴランプ予告内容に基づいて、擬似１用ロゴランプ予告内容を決定する（ステップＳ９３６５）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似１」において行われるロゴランプ予告演出の内容を決定する。例えば、サブＣＰＵ１３０１は、「擬似３」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「１６３」に対応する演出が決定されている場合、「擬似１」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「１６１」～「１６３」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。また、サブＣＰＵ１３０１は、「擬似３」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「１６２」に対応する演出が決定されている場合、「擬似１」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「１６１」「１６２」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。また、サブＣＰＵ１３０１は、「擬似３」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「１６１」に対応する演出が決定されている場合、「擬似１」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「１６１」に対応する演出を決定する。

【２０３７】

一方、擬似３用ロゴランプ予告内容が決定されていないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンに基づいて、擬似１用ロゴランプ予告内容を決定する（ステップＳ９３６６）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似１」において行われるロゴランプ予告演出の内容を決定する。これにより、「擬似１」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「１６１」～「１６３」に対応する演出のうちの何れかの演出が決定されることになる。

【２０３８】

ステップＳ９３６１において擬似連演出又は「擬似無し」の演出における「擬似１」の段階で１０秒テンパイも１４秒テンパイも発生しないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、「擬似１」においてロゴランプ予告演出を行わない旨決定する（ステップＳ９３６７）。ステップＳ９３６３、ステップＳ９３６５、ステップＳ９３６６、又は、ステップ

Ｓ９３６７の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。
【２０３９】
以上、図１９０を用いて、図１８７のステップＳ９３０５で行われる擬似１用ロゴランプ予告内容抽選処理について説明した。図１８７に説明を戻す。
【２０４０】
ステップＳ９３０５の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。
【２０４１】
＜第２演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理＞
図１９１は、第５のパチンコ遊技機に係る第２演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。
【２０４２】
図１９１に示す第２演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理は、第１特別図柄変動開始時処理（図１７８参照）のステップＳ９２１４において、現在の演出ステージが第２演出ステージである場合に、第２演出ステージ予告内容抽選処理の後に、サブ制御回路１３００により行われる処理である。
【２０４３】
第２演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理において、まず、サブＣＰＵ１３０１は、今回の特別図柄変動中に第８予告演出（図１８５参照）が発生するか否かを判断する（ステップＳ９４０１）。この処理を実行するのに先立ち、サブＣＰＵ１３０１は、第２演出ステージ予告内容抽選処理において、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンに基づいて、当該特別図柄変動中に行われる演出の内容を決定している。ステップＳ９４０１の処理において、サブＣＰＵ１３０１は、今回の特別図柄変動中に行われる演出として第８予告演出が決定されたか否かを判断する。
【２０４４】
今回の特別図柄変動中に第８予告演出が発生すると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンに基づいて、ロゴランプ予告内容を決定する（ステップＳ９４０２）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、ロゴランプ予告演出の内容を決定する。これにより、ロゴランプ予告演出として、演出番号「１６１」～「１６３」に対応する演出のうちの何れかの演出が決定されることになる。
【２０４５】
一方、今回の特別図柄変動中に第８予告演出が発生しないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、ロゴランプ予告演出を行わない旨決定する（ステップＳ９４０３）。ステップＳ９４０２又はステップＳ９４０３の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。
【２０４６】
＜第３演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理＞
図１９２は、第５のパチンコ遊技機に係る第３演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。図１９３は、第５のパチンコ遊技機に係る擬似２用ロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。図１９４は、第５のパチンコ遊技機に係る擬似１用ロゴランプ予告内容抽選処理を示すフローチャートである。
【２０４７】
図１９２に示す第３演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理は、第１特別図柄変動開始時処理（図１７８参照）のステップＳ９２１４において、現在の演出ステージが第３演出ステージである場合に、第３演出ステージ予告内容抽選処理の後に、サブ制御回路１３００により行われる処理である。
【２０４８】
第３演出ステージロゴランプ予告内容抽選処理において、まず、サブＣＰＵ１３０１は、サブ変動パターンに含まれる情報に基づいて、擬似連演出が発生するか否かを判断する

（ステップＳ９４５１）。擬似連演出が発生すると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、擬似２用ロゴランプ予告内容抽選処理を実行する（ステップＳ９４５２）。第３演出ステージにおいては、擬似連演出における段階が「擬似２」までしか進行しないこととされている。以下、擬似２用ロゴランプ予告内容抽選処理について、図１９３を用いて説明する。

【２０４９】

擬似２用ロゴランプ予告内容抽選処理において、まず、サブＣＰＵ１３０１は、擬似連演出における「擬似２」の段階で１０秒テンパイ又は１４秒テンパイが発生するか否かを判断する（ステップＳ９４６１）。この処理を実行するのに先立ち、サブＣＰＵ１３０１は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンに基づいて、当該特別図柄変動中において、「擬似２」の段階で装飾図柄をどのようなパターンで停止させるのか（装飾図柄停止パターン）を決定している。ステップＳ９４６１の処理において、サブＣＰＵ１３０１は、当該装飾図柄停止パターンが、「擬似２」において装飾図柄が変動開始から１０秒後にリーチ態様となるような装飾図柄停止パターン（１０秒テンパイ停止パターン）と、「擬似２」において装飾図柄が変動開始から１４秒後にリーチ態様となるような装飾図柄停止パターン（１４秒テンパイ停止パターン）とのうちの何れかの装飾図柄停止パターンであるか否かを判断する。

【２０５０】

擬似連演出における「擬似２」の段階で１０秒テンパイ又は１４秒テンパイが発生すると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンに基づいて、擬似２用ロゴランプ予告内容を決定する（ステップＳ９４６２）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似２」において行われるロゴランプ予告演出の内容を決定する。これにより、「擬似２」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「１６１」～「１６３」に対応する演出のうちの何れかの演出が決定されることになる。

【２０５１】

一方、擬似連演出における「擬似２」の段階で１０秒テンパイも１４秒テンパイも発生しないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、「擬似２」においてロゴランプ予告演出を行わない旨決定する（ステップＳ９４６３）。ステップＳ９４６２又はステップＳ９４６３の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２０５２】

以上、図１９３を用いて、図１９２のステップＳ９４５２で行われる擬似２用ロゴランプ予告内容抽選処理について説明した。図１９２に説明を戻す。

【２０５３】

ステップＳ９４５１において擬似連演出が発生しないと判断した場合、又は、ステップＳ９４５２の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、擬似１用ロゴランプ予告内容抽選処理を実行する（ステップＳ９４５３）。以下、擬似１用ロゴランプ予告内容抽選処理について、図１９４を用いて説明する。

【２０５４】

擬似１用ロゴランプ予告内容抽選処理において、まず、サブＣＰＵ１３０１は、擬似連演出又は「擬似無し」の演出における「擬似１」の段階で１０秒テンパイ又は１４秒テンパイが発生するか否かを判断する（ステップＳ９４７１）。この処理を実行するのに先立ち、サブＣＰＵ１３０１は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンに基づいて、当該特別図柄変動中において、「擬似１」の段階で装飾図柄をどのようなパターンで停止させるのか（装飾図柄停止パターン）を決定している。ステップＳ９４７１の処理において、サブＣＰＵ１３０１は、当該装飾図柄停止パターンが、「擬似１」において装飾図柄が変動開始から１０秒後にリーチ態様となるような装飾図柄停止パターン（１０秒テンパイ停止パターン）と、「擬似１」において装飾図柄が変動開始から１４秒後にリーチ態様となるような装飾図柄停止パターン（１４秒テンパイ停止パターン）とのうちの何れかの装飾図柄停止パターンであるか否かを判断する。

【２０５５】
擬似連演出又は「擬似無し」の演出における「擬似１」の段階で１０秒テンパイ又は１４秒テンパイが発生すると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、擬似２用ロゴランプ予告内容が決定されているか否かを判断する（ステップＳ９４７２）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、図１９３のステップＳ９４６２の処理が実行されている場合には、擬似２用ロゴランプ予告内容が決定されていると判断する一方、それ以外の場合（図１８８のステップＳ９４６３の処理が実行されている場合、又は、擬似連演出が発生しない場合）には、擬似２用ロゴランプ予告内容が決定されていないと判断する。
【２０５６】
擬似２用ロゴランプ予告内容が決定されていると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、擬似２用ロゴランプ予告内容に基づいて、擬似１用ロゴランプ予告内容を決定する（ステップＳ９４７３）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似１」において行われるロゴランプ予告演出の内容を決定する。例えば、サブＣＰＵ１３０１は、「擬似２」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「１６３」に対応する演出が決定されている場合、「擬似１」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「１６１」～「１６３」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。また、サブＣＰＵ１３０１は、「擬似２」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「１６２」に対応する演出が決定されている場合、「擬似１」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「１６１」「１６２」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。また、サブＣＰＵ１３０１は、「擬似２」において行われるロゴランプ予告演出として演出番号「１６１」に対応する演出が決定されている場合、「擬似１」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「１６１」に対応する演出を決定する。
【２０５７】
一方、擬似２用ロゴランプ予告内容が決定されていないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンに基づいて、擬似１用ロゴランプ予告内容を決定する（ステップＳ９４７４）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似１」において行われるロゴランプ予告演出の内容を決定する。これにより、「擬似１」において行われるロゴランプ予告演出として、演出番号「１６１」～「１６３」に対応する演出のうちの何れかの演出が決定されることになる。
【２０５８】
ステップＳ９４７１において擬似連演出又は「擬似無し」の演出における「擬似１」の段階で１０秒テンパイも１４秒テンパイも発生しないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、「擬似１」においてロゴランプ予告演出を行わない旨決定する（ステップＳ９４７５）。ステップＳ９４７３、ステップＳ９４７４、又は、ステップＳ９４７５の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。
【２０５９】
以上、図１９４を用いて、図１９２のステップＳ９４５３で行われる擬似１用ロゴランプ予告内容抽選処理について説明した。図１９２に説明を戻す。
【２０６０】
ステップＳ９４５３の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。
【２０６１】
＜確変モードにおける画面表示＞
図１９５は、確変モードにおいて液晶表示装置に表示される画像の一例を示す図である。
【２０６２】
上述したように、確変モードにおいて、普通図柄ハズレ長変動（変動時間が６０００００ｍｓｅｃとなるような普通図柄の変動表示）が開始すると、ボーナスモードに移行する（図１２９（ａ）参照）。当該ボーナスモードにおいては、普通図柄の変動表示（普通図

柄変動）が行われている間（６０００００ｍｓｅｃに亘って）、右打ちされた遊技球の大半が小当り用大入賞口１１５１に入賞し、多数の遊技球が払い出される。

【２０６３】

従って、確変モードにおいて、遊技者は、普通図柄変動パターンとして変動時間が６０００００ｍｓｅｃである変動パターン（図１２８に示す変動パターン「０５Ｈ」）が決定されることを期待しながら遊技を行う。このことから、確変モードにおいては、普通図柄変動が行われるごとに、当該普通図柄変動のパターンに応じた演出（ドラム変動演出）が行われるようになっている。

【２０６４】

図１９５に示すように、確変モードにおいては、ドラム画像９２０１（左ドラム画像９２０１Ｌ、中ドラム画像９２０１Ｃ、及び、右ドラム画像９２０１Ｒ）が表示装置１００７に表示される。ドラム画像９２０１は、ドラム（リール）を模した画像となっている。そして、各ドラム画像９２０１が表示される領域において、ドラム図柄９２０２（左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒ）の変動表示及び停止表示を行うことが可能となっている。

【２０６５】

図１９５（ａ）に示す例では、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが、それぞれ変動しているような態様で表示されている。図１９５（ｂ）に示す例では、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが、それぞれ、「ベル」図柄、「スイカ」図柄、及び「チェリー」図柄として停止しているような態様で表示されている。このように、確変モードにおいては、普通図柄変動が行われるごとに、リールの変動表示及び停止表示（スロットゲーム）を模した演出（ドラム変動演出）が行われる。

【２０６６】

なお、図１９５に示すように、確変モードにおいては、残りＳＴ回数画像９２０３及び賞球数画像９２０４も表示装置１００７に表示される。残りＳＴ回数画像９２０３は、確変モードにおいて行われる特別図柄変動の残り回数（残りＳＴ回数）に対応する画像である。確変モードが開始すると、残りＳＴ回数画像９２０３として「５０」が表示され、その後、特別図柄変動が１回行われるごとに、残りＳＴ回数画像９２０３として示される数字が１ずつ減っていく。残りＳＴ回数画像９２０３として示される数字が「０」になると、確変モードが終了し、通常モードへと移行する。賞球数画像９２０４は、初当りモードに移行してから払い出された遊技球の合計数に対応する画像である。

【２０６７】

ここで、本実施例では、普通図柄ハズレ長変動の開始を契機として移行するボーナスモードを、第１ボーナスモードと呼ぶこととする。第１ボーナスモードにおいては、確変モードと同様に、特別図柄変動が１回行われるごとに残りＳＴ回数を示す値が更新（１減算）される。そして、残りＳＴ回数を示す値が０になると、第１ボーナスモードから通常モードに移行する。そこで、確変モードと第１ボーナスモードとを合わせて、残りＳＴ回数減算モードとも呼ぶこととする。なお、確変モードから第１ボーナスモードに移行した場合、確変モードにおける残りＳＴ回数は、リセットされず、第１ボーナスモードにおいても当該残りＳＴ回数が引き継がれる。本実施例では、残りＳＴ回数減算モードのことを、確変モードと呼んでいる場合もある。

【２０６８】

これに対し、確変モードにおいて大当り遊技状態の開始条件が成立した場合にも、ボーナスモードに移行する（図１２９（ａ）参照）。本実施例では、大当り遊技状態の開始を契機として移行するボーナスモードを、第２ボーナスモードと呼ぶこととする。第２ボーナスモードに移行すると、残りＳＴ回数はリセットされ、第２ボーナスモードにおいて、残りＳＴ回数は更新（管理）されない。第２ボーナスモードが終了するとき、リミッタに到達していなければ、残りＳＴ回数として「５０」がセットされる。

【２０６９】

＜ドラム変動演出決定処理＞
図１９６は、第５のパチンコ遊技機に係るドラム変動演出決定処理を示すフローチャートである。
【２０７０】
図１９６に示すドラム変動演出決定処理は、遊技球が通過ゲート１１２６を通過したこと（ゲート通過）を契機として、サブ制御回路１３００により演出態様決定処理（図５３のステップＳ５０４参照）において行われる処理である。なお、サブ制御回路１３００は、通過ゲート１１２６を遊技球が通過したことを示す球通過検出器通過検出コマンドを受信することにより、遊技球が通過ゲート１１２６を通過したことを認識することができる。球通過検出器通過検出コマンドは、球通過検出器通過検出処理において主制御回路１２００によりセットされ、サブ制御回路１３００に送信される。
【２０７１】
ドラム変動演出決定処理において、まず、サブＣＰＵ１３０１は、現在の演出モードが確変モード（図１２９（ａ）参照）であるか否かを判断する（ステップＳ９５０１）。ワークＲＡＭ１３０３の演出モードフラグ格納領域（図示せず）には、演出モードを示す情報が格納されており、サブＣＰＵ１３０１は、演出モードフラグ格納領域を参照することにより、現在の演出モードを認識することができる。
【２０７２】
現在の演出モードが確変モードではないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。一方、現在の演出モードが確変モードであると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、今回のゲート通過を契機として決定された普通図柄変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターン（図１２８に示す変動パターン「０５Ｈ」）であるか否かを判断する（ステップＳ９５０２）。球通過検出器通過検出コマンドに普通図柄変動パターンを示す情報が含まれているため、球通過検出器通過検出コマンドを受信することにより、サブＣＰＵ１３０１は、今回のゲート通過に対応する普通図柄変動パターンを認識することができる。
【２０７３】
今回のゲート通過を契機として決定された普通図柄変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンであると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、残りＳＴ回数が所定回数（１０回）以上であるか否かを判断する（ステップＳ９５０３）。残りＳＴ回数は、残りＳＴ回数減算モード（確変モード及び第１ボーナスモード）において行われる特別図柄変動の残り回数である。残りＳＴ回数を示す値は、ワークＲＡＭ１３０３に記憶されており、特別図柄変動が行われるごとにその値が更新されるようになっている。
【２０７４】
残りＳＴ回数が所定回数（１０回）未満であると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、ＳＴ回復が確定しているか（大当り遊技状態に移行することが決定されているか）否かを判断する（ステップＳ９５０４）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、現在行われている特別図柄変動及び保留球に対応する特別図柄変動のうちの少なくとも一の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りである場合、ＳＴ回復が確定している（大当り遊技状態に移行することが決定されている）と判断する。上述したように、大当り遊技状態の終了後は、確変フラグがＯＮにセットされ（図１２５参照）、確変モードに復帰する（ＳＴが回復する）。ただし、当該大当り遊技状態が実行されることにより、初当りから実行された大当り遊技状態の回数が所定回数（５回）となる場合（リミッタに到達する場合）には、確変モードに復帰せず、通常モードに移行する。そこで、この場合には、ＳＴ回復が確定していないと判断することとしてもよい。
【２０７５】
ステップＳ９５０２において今回のゲート通過を契機として決定された普通図柄変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンではないと判断した場合、又は、ステップＳ９５０４においてＳＴ回復が確定していない（大当り遊技状態に移行することが決定されていない）と判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、ドラム変動演出パターンをハ

ズレパターンに決定する（ステップＳ９５０５）。ハズレパターンとしては、全部ハズレパターン及び一部ハズレパターンが設けられている。全部ハズレパターンは、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒとして、全て異なる図柄が停止表示されるようなドラム変動演出パターンである。一部ハズレパターンは、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒのうち、２つの図柄として同じ図柄が停止表示され、残りの１つの図柄として当該２つの図柄とは異なる図柄が停止表示されるようなドラム変動演出パターンである。

【２０７６】

全部ハズレパターンとしては、例えば、左ドラム図柄９２０２Ｌとして「ベル」図柄が停止表示され、中ドラム図柄９２０２Ｃとして「スイカ」図柄が停止表示され、右ドラム図柄９２０２Ｒとして「チェリー」図柄が停止表示されるようなパターンや、左ドラム図柄９２０２Ｌとして「スイカ」図柄が停止表示され、中ドラム図柄９２０２Ｃとして「チェリー」図柄が停止表示され、右ドラム図柄９２０２Ｒとして「ベル」図柄が停止表示されるようなパターン等の複数のパターンが設けられている。一部ハズレパターンとしては、例えば、左ドラム図柄９２０２Ｌとして「ベル」図柄が停止表示され、中ドラム図柄９２０２Ｃとして「ベル」図柄が停止表示され、右ドラム図柄９２０２Ｒとして「スイカ」図柄が停止表示されるようなパターンや、左ドラム図柄９２０２Ｌとして「スイカ」図柄が停止表示され、中ドラム図柄９２０２Ｃとして「スイカ」図柄が停止表示され、右ドラム図柄９２０２Ｒとして「チェリー」図柄が停止表示されるようなパターン等の複数のパターンが設けられている。

【２０７７】

ステップＳ９５０５の処理において、サブＣＰＵ１３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、このような複数のハズレパターン（複数の全部ハズレパターン及び複数の一部ハズレパターン）のなかから一のハズレパターンを、今回のゲート通過に対応する普通図柄変動中に行われるドラム変動演出のパターンとして決定する。ステップＳ９５０５の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２０７８】

ステップＳ９５０３において残りＳＴ回数が所定回数（１０回）以上であると判断した場合、又は、ステップＳ９５０４においてＳＴ回復が確定している（大当り遊技状態に移行することが決定されている）と判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、ドラム変動演出パターンを当りパターンに決定する（ステップＳ９５０６）。当りパターンは、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒとして、全て同じ図柄が停止表示されるようなドラム変動演出パターンである。当りパターンとしては、例えば、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒとして、全て「ベル」図柄が停止表示されるパターン、全て「スイカ」図柄が停止表示されるパターン、全て「チェリー」図柄が停止表示されるパターン等の複数のパターンが設けられている。ステップＳ９５０６の処理において、サブＣＰＵ１３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、このような複数の当りパターンのなかから一の当りパターンを、今回のゲート通過に対応する普通図柄変動中に行われるドラム変動演出のパターンとして決定する。

【２０７９】

次に、サブＣＰＵ１３０１は、ハズレ長変動先読み抽選を実行する（ステップＳ９５０７）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、当選又は非当選を決定する。次に、サブＣＰＵ１３０１は、ハズレ長変動先読み抽選に当選したか否かを判断する（ステップＳ９５０８）。ハズレ長変動先読み抽選に当選したと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、ハズレ長変動先読みフラグをオンにセットする（ステップＳ９５０９）。これにより、以降のドラム変動演出において、普通図柄ハズレ長変動が決定されたことが示唆される（ハズレ長変動先読み演出が行われる）ことになる（図１９７参照）。ハズレ長変動先読みフラグは、今回のゲート通過に対応する普通図柄変動（普通図柄ハズレ長変動）が開始するときにオフにセットされる。

【２０８０】
ステップＳ９５０８においてハズレ長変動先読み抽選に当選していないと判断した場合、又は、ステップＳ９５０９の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。
【２０８１】
＜ドラム変動演出開始時処理＞
図１９７は、第５のパチンコ遊技機に係るドラム変動演出開始時処理を示すフローチャートである。
【２０８２】
図１９７に示すドラム変動演出開始時処理は、遊技球が通過ゲート１１２６を通過した後、当該ゲート通過に係る普通図柄変動が開始するときに、サブ制御回路１３００により演出態様決定処理（図５３のステップＳ５０４参照）において行われる処理である。なお、サブ制御回路１３００は、普通図柄変動開始コマンドを受信することにより、普通図柄変動が開始することを認識することができる。普通図柄変動開始コマンドは、例えば、普通図柄の可変表示開始処理（図４３のステップＳ２９３参照）において普通図柄の可変表示が開始するときに主制御回路１２００によりセットされ、サブ制御回路１３００に送信される。
【２０８３】
ドラム変動演出開始時処理において、まず、サブＣＰＵ１３０１は、現在の演出モードが確変モード（図１２９（ａ）参照）であるか否かを判断する（ステップＳ９５２１）。ワークＲＡＭ１３０３の演出モードフラグ格納領域（図示せず）には、演出モードを示す情報が格納されており、サブＣＰＵ１３０１は、演出モードフラグ格納領域を参照することにより、現在の演出モードを認識することができる。
【２０８４】
現在の演出モードが確変モードではないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。一方、現在の演出モードが確変モードであると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、今回の普通図柄変動に対応するゲート通過が発生したときに決定されたドラム変動演出パターンがハズレパターン（図１９６のステップＳ９５０５参照）であるか否かを判断する（ステップＳ９５２２）。
【２０８５】
今回の普通図柄変動に対応するゲート通過が発生したときに決定されたドラム変動演出パターンがハズレパターンではないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。一方、今回の普通図柄変動に対応するゲート通過が発生したときに決定されたドラム変動演出パターンがハズレパターンであると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、ハズレ長変動先読みフラグ（図１９６のステップＳ９５０９参照）がオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ９５２３）。
【２０８６】
ハズレ長変動先読みフラグがオンにセットされていないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。一方、ハズレ長変動先読みフラグがオンにセットされていると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、ドラム変動演出パターンを先読みパターンに変更する（ステップＳ９５２４）。先読みパターンは、上述した一部ハズレパターンである。
【２０８７】
ステップＳ９５２４の処理において、サブＣＰＵ１３０１は、今回の普通図柄変動に対応するゲート通過が発生したときに決定されたドラム変動演出パターン（図１９６のステップＳ９５０５参照）が全部ハズレパターンである場合、乱数値に基づく抽選を行うことにより、複数の一部ハズレパターンのなかから一の一部ハズレパターンを選択し、今回の普通図柄変動中に行われるドラム変動演出のパターンを、当該選択された一部ハズレパターンに差し替える。なお、今回の普通図柄変動に対応するゲート通過が発生したときに決定されたドラム変動演出パターンが一部ハズレパターンである場合、サブＣＰＵ１３０１

は、このような差し替え処理は行わず、既に決定されているドラム変動演出パターンを維持する。ステップＳ９５２４の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２０８８】

＜ドラム変動演出の具体的態様＞

図１９８は、現在行われている普通図柄変動及び保留球に対応する普通図柄変動の変動時間を示す図である。図１９９～図２０１は、ドラム変動演出の具体的態様を示す図である。

【２０８９】

上述したように、本実施例では、普通図柄の始動情報（普通図柄当り判定用乱数値や普通図柄変動パターン決定用乱数）が最大４個まで保留される。図１９８（ａ）では、一の普通図柄変動が行われている状況において３個の保留球が存在し、今回の普通図柄変動の変動時間として５００ｍｓが決定されており、１個目の保留球に対応する普通図柄変動の変動時間として５００ｍｓが決定されており、２個目の保留球に対応する普通図柄変動の変動時間として５００ｍｓが決定されており、３個目の保留球に対応する普通図柄変動の変動時間として５００ｍｓが決定されている状態を示している。

【２０９０】

図１９８（ｂ）では、図１９８（ａ）に示す状態の後、当該普通図柄変動が行われている間に、１個の遊技球が通過ゲート１１２６を通過し、当該通過に伴う普通抽選（４個目の保留球）に対応する普通図柄変動の変動時間として６０００００ｍｓが決定された状態を示している。図１９８（ｃ）では、図１９８（ｂ）に示す普通図柄変動が終了し、次の普通図柄変動（５００ｍｓ）が行われている状態を示している。図１９８（ｄ）では、図１９８（ｃ）に示す普通図柄変動が終了し、次の普通図柄変動（５００ｍｓ）が行われている状態を示している。図１９８（ｅ）では、図１９８（ｄ）に示す普通図柄変動が終了し、次の普通図柄変動（５００ｍｓ）が行われている状態を示している。図１９８（ｆ）では、図１９８（ｅ）に示す普通図柄変動が終了し、次の普通図柄変動（６０００００ｍｓ）が行われている状態を示している。

【２０９１】

図１９９（ａ）では、図１９８（ａ）及び（ｂ）に示す状態において、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが変動表示されている様子を示している。図１９９（ｂ）では、図１９９（ａ）に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが停止表示された様子を示している。図１９８（ａ）及び（ｂ）に示す普通図柄変動の変動時間が５００ｍｓであることに対応して、図１９９（ｂ）では、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが、ハズレパターンで停止表示されている。

【２０９２】

図１９９（ｃ）では、図１９８（ｃ）に示す状態において、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが変動表示されている様子を示している。図１９９（ｄ）では、図１９９（ｃ）に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが停止表示された様子を示している。図１９８（ｃ）に示す普通図柄変動の変動時間が５００ｍｓであることに対応して、図１９９（ｄ）では、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが、ハズレパターンで停止表示されている。

【２０９３】

図１９９（ｅ）では、図１９８（ｄ）に示す状態において、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが変動表示されている様子を示している。図１９９（ｆ）では、図１９９（ｅ）に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが停止表示された様子を示している。図１９８（ｄ）に示す普通図柄変動の変動時間が５００ｍｓであるこ

とに対応して、図１９９（ｆ）では、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが、ハズレパターンで停止表示されている。

【２０９４】

図１９９（ｇ）では、図１９８（ｅ）に示す状態において、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが変動表示されている様子を示している。図１９９（ｈ）では、図１９９（ｇ）に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが停止表示された様子を示している。図１９８（ｅ）に示す普通図柄変動の変動時間が５００ｍｓであることに対応して、図１９９（ｈ）では、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが、ハズレパターンで停止表示されている。

【２０９５】

図１９９（ｉ）では、図１９８（ｆ）に示す状態において、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが変動表示されている様子を示している。図１９９（ｊ）では、図１９９（ｉ）に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが停止表示された様子を示している。図１９８（ｆ）に示す普通図柄変動の変動時間が６０００００ｍｓであることに対応して、図１９９（ｊ）では、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが、当りパターンで停止表示されている。図１９９（ｋ）では、「ＢＯＮＵＳ」が開始する（ボーナスモードに移行する）ことに対応する画像が表示装置１００７に表示されている。

【２０９６】

以上のように、１回のドラム変動演出は、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒの変動表示、並びに、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒの停止表示により構成される。左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒの変動表示は、普通図柄変動の開始と同時に開始し、５００ｍｓに亘って行われ、各ドラム図柄９２０２は、同時に停止する。ここで、普通抽選の結果が普通図柄当りである場合には、普通図柄変動の変動時間が５００ｍｓであるため、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒの停止タイミングは、普通図柄の停止タイミングと一致している。

【２０９７】

また、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒの停止表示は、１５００ｍｓに亘って行われる。従って、一のドラム変動演出において左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒの変動が停止してから１５００ｍｓ経過後に、次回のドラム変動演出の変動表示を開始させることが可能である。一方、普通抽選の結果が普通図柄当りである場合、普通図柄変動が終了してから（普通図柄が停止してから）普通電動役物１１４６の開放が終了するまでの時間は、１５００ｍｓである。従って、一の普通図柄変動において普通図柄が停止してから１５００ｍｓ経過後に、次回の普通図柄変動を開始させることが可能である。これにより、ドラム変動演出のサイクルと普通図柄変動のサイクルとを一致させることができるようになっている。

【２０９８】

図１９９では、普通図柄変動パターンとして普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンが決定されたものの、ハズレ長変動先読み抽選に当選しなかった例について示している。これに対し、図２００では、普通図柄変動パターンとして普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンが決定され、ハズレ長変動先読み抽選に当選した例について示している。

【２０９９】

図２００（ａ）では、図１９８（ａ）及び（ｂ）に示す状態において、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが変動表示されている様子を示している。図２００（ｂ）では、図２００（ａ）に示す変動表示が終了し、左

ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが停止表示された様子を示している。図１９８（ａ）及び（ｂ）に示す普通図柄変動の変動時間が５００ｍｓであることに対応して、図２００（ｂ）では、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが、ハズレパターンで停止表示されている。

【２１００】

図２００（ｃ）では、図１９８（ｃ）に示す状態において、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが変動表示されている様子を示している。図２００（ｄ）では、図２００（ｃ）に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが停止表示された様子を示している。図１９８（ｃ）に示す普通図柄変動の変動時間が５００ｍｓであり、且つ、ハズレ長変動先読み抽選に当選していることに対応して、図２００（ｄ）では、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが、一部ハズレパターンで停止表示されている。

【２１０１】

図２００（ｅ）では、図１９８（ｄ）に示す状態において、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが変動表示されている様子を示している。図２００（ｆ）では、図２００（ｅ）に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが停止表示された様子を示している。図１９８（ｄ）に示す普通図柄変動の変動時間が５００ｍｓであり、且つ、ハズレ長変動先読み抽選に当選していることに対応して、図２００（ｆ）では、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが、一部ハズレパターンで停止表示されている。

【２１０２】

図２００（ｇ）では、図１９８（ｅ）に示す状態において、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが変動表示されている様子を示している。図２００（ｈ）では、図２００（ｇ）に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが停止表示された様子を示している。図１９８（ｅ）に示す普通図柄変動の変動時間が５００ｍｓであり、且つ、ハズレ長変動先読み抽選に当選していることに対応して、図２００（ｈ）では、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが、一部ハズレパターンで停止表示されている。

【２１０３】

図２００（ｉ）では、図１９８（ｆ）に示す状態において、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが変動表示されている様子を示している。図２００（ｊ）では、図２００（ｉ）に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが停止表示された様子を示している。図１９８（ｆ）に示す普通図柄変動の変動時間が６０００００ｍｓであることに対応して、図２００（ｊ）では、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが、当りパターンで停止表示されている。図２００（ｋ）では、「ＢＯＮＵＳ」が開始する（ボーナスモードに移行する）ことに対応する画像が表示装置１００７に表示されている。

【２１０４】

このように、図２００に示す例では、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが、当りパターンで停止表示される（図２００（ｊ）参照）よりも前に、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが、一部ハズレパターンで停止表示されており（図２００（ｄ）、図２００（ｆ）、及び、図２００（ｈ）参照）、これにより、普通図柄ハズレ長変動が決定された（普通図柄ハズレ長変動に当選した）ことが示唆されている。なお、普通図柄ハズレ長変動に当選していない場合であっても、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２

Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが一部ハズレパターンで停止表示される可能性は存在する（図１９６のステップＳ９５０５参照）。普通図柄ハズレ長変動に当選していないにもかかわらず、一部ハズレパターンが出現した場合、当該一部ハズレパターンの停止表示は、ガセ演出であると言える。

【２１０５】

以上では、ハズレ長変動先読み演出として、一部ハズレパターンが停止表示される例について説明した。ハズレ長変動先読み演出は、この例に限定されず、例えば、図２０１に示すようなハズレ長変動先読み演出を採用することとしてもよい。

【２１０６】

図２０１（ａ）では、図１９８（ａ）及び（ｂ）に示す状態において、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが変動表示されている様子を示している。図２０１（ｂ）では、図２０１（ａ）に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが停止表示された様子を示している。図１９８（ａ）及び（ｂ）に示す普通図柄変動の変動時間が５００ｍｓであることに対応して、図２０１（ｂ）では、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが、ハズレパターンで停止表示されている。

【２１０７】

図２０１（ｃ）では、図１９８（ｃ）に示す状態において、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが変動表示されている様子を示している。図２０１（ｄ）では、図２０１（ｃ）に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが停止表示された様子を示している。図１９８（ｃ）に示す普通図柄変動の変動時間が５００ｍｓであることに対応して、図２０１（ｄ）では、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが、ハズレパターンで停止表示されている。

【２１０８】

図２０１（ｅ）では、図１９８（ｄ）及び（ｅ）に示す状態において、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが変動表示されている様子を示している。上述したように、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒの変動表示は、通常５００ｍｓに亘って行われる。これに対し、図２０１（ｅ）に示す変動表示は、４５００ｍｓに亘って行われる。図２０１（ｆ）では、図２０１（ｅ）に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが停止表示された様子を示している。図１９８（ｄ）及び（ｅ）に示す普通図柄変動の変動時間が５００ｍｓであることに対応して、図２０１（ｆ）では、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが、ハズレパターンで停止表示されている。

【２１０９】

図２０１（ｇ）では、図１９８（ｆ）に示す状態において、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが変動表示されている様子を示している。図２０１（ｈ）では、図２０１（ｇ）に示す変動表示が終了し、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが停止表示された様子を示している。図１９８（ｆ）に示す普通図柄変動の変動時間が６０００００ｍｓであることに対応して、図２０１（ｈ）では、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが、当りパターンで停止表示されている。図２０１（ｉ）では、「ＢＯＮＵＳ」が開始する（ボーナスモードに移行する）ことに対応する画像が表示装置１００７に表示されている。

【２１１０】

図２０１に示す例では、図１９８（ｄ）に示す普通図柄変動及び図１９８（ｅ）に示す普通図柄変動（２回の普通図柄変動）が行われる間に、１回のドラム変動演出が行われることとされている。これにより、普通図柄ハズレ長変動に当選したことが示唆されるよう

になっている。このように、ハズレ長変動先読み演出としては、複数回の普通図柄変動が行われる間に１回のドラム変動演出が行われるように構成してもよい。なお、このような通常よりも長いドラム変動演出（長時間ドラム変動演出）は、普通図柄ハズレ長変動に当選している場合に行われることが望ましいが、普通図柄ハズレ長変動に当選していない場合にも行われることとしてもよい。普通図柄ハズレ長変動に当選している場合及び普通図柄ハズレ長変動に当選していない場合の双方の場合に長時間ドラム変動演出が行われ得るような形態においては、普通図柄ハズレ長変動に当選している場合に、普通図柄ハズレ長変動に当選していない場合と比較して、高確率で長時間ドラム変動演出が行われ得るように構成するとよい。

【２１１１】

以上、図１９９～図２０１では、残りＳＴ回数が所定回数（１０回）以上である状況においてゲート通過が発生し、当該ゲート通過に対応する普通図柄変動パターンとして、普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンが決定された例について説明した。この場合には、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが、当りパターンで停止表示される。これに対し、残りＳＴ回数が所定回数（１０回）未満である状況においてゲート通過が発生し、当該ゲート通過に対応する普通図柄変動パターンとして、普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンが決定された場合には、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが、ハズレパターンで停止表示される（図１９６のステップＳ９５０３参照）。

【２１１２】

普通図柄ハズレ長変動は、長時間（６０００００ｍｓ）に亘って行われるところ、残りＳＴ回数が少なくなってから普通図柄ハズレ長変動が発生する場合には、普通図柄ハズレ長変動が行われている途中で、確変モード（確変遊技状態）が終了することになる。確変遊技状態が終了すると、第２特別抽選の結果が小当りとなった場合に第２特別図柄の変動時間が非常に長くなるため（図１２６参照）、小当り用大入賞口１１５１に遊技球を入賞させることがほとんどできなくなってしまう。従って、この場合には、普通図柄ハズレ長変動に当選した意義が没却されてしまうため、当りパターンを出現させることを控えることとしている。

【２１１３】

なお、普通図柄ハズレ長変動の変動時間は、６０００００ｍｓであることとして説明しているが、この例に限定されない。例えば、普通図柄ハズレ長変動の変動時間として、６０秒、９０秒、１２０秒、１５０秒、１８０秒、２１０秒、２４０秒、２７０秒、３００秒、及び、６００秒といった複数の変動時間が設けられることとしてもよい。この場合、当りパターンを出現させることが可能な残りＳＴ回数を、普通図柄ハズレ長変動の変動時間に応じて異ならせることとしてもよい。例えば、普通図柄ハズレ長変動の変動時間として、Ｔ１秒（例えば、６０秒）及びＴ２秒（例えば、１２０秒）（Ｔ１＜Ｔ２）が設けられている場合、Ｔ１秒の普通図柄ハズレ長変動が決定されたときには残りＳＴ回数がＮ１回（例えば、１０回）以上であることを条件として当りパターンを出現させる一方、Ｔ２秒の普通図柄ハズレ長変動が決定されたときには残りＳＴ回数がＮ２回（例えば、２０回）以上（Ｎ１＜Ｎ２）であることを条件として当りパターンを出現させることとしてもよい。

【２１１４】

また、普通図柄ハズレ長変動が決定されたときの残りＳＴ回数に応じて、当りパターンの態様を異ならせることとしてもよい。例えば、普通図柄ハズレ長変動が決定されたときの残りＳＴ回数が４０回以上である場合には、ドラム図柄９２０２として「チェリー」図柄を停止表示させ、普通図柄ハズレ長変動が決定されたときの残りＳＴ回数が２０回以上４０回未満である場合には、ドラム図柄９２０２として「スイカ」図柄を停止表示させ、普通図柄ハズレ長変動が決定されたときの残りＳＴ回数が２０回未満である場合には、ドラム図柄９２０２として「ベル」図柄を停止表示させることとしてもよい。

【２１１５】

また、以上では、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒの変動表示が、普通図柄変動の開始と同時に開始されることとして説明した。ドラム図柄９２０２の変動表示の開始タイミングは、この例に限定されず、普通図柄変動が行われている途中で、ドラム図柄９２０２の変動表示が開始されることとしてもよい。例えば、普通図柄変動が開始されてから１０００ｍｓ経過時点から、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒの変動表示が開始されることとしてもよい。この場合には、例えば、一の普通図柄変動が開始されてから１０００ｍｓ経過時点から１５００ｍｓ経過時点に亘って、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒの変動表示が行われ、当該普通図柄変動が開始されてから１５００ｍｓ経過時点から、次の普通図柄変動が開始されてから１０００ｍｓ経過時点までの間、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒの停止表示が行われるように構成することが可能である。

【２１１６】

このように、２回の普通図柄変動に跨るようにして、ドラム図柄９２０２の変動表示及び停止表示を行うことにより、例えば、図１９８（ｅ）に示す普通図柄変動が行われている間に（例えば、当該普通図柄変動が開始されてから１５００ｍｓ経過時点から）、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒを、当りパターン（図１９９（ｊ）参照）で停止表示させることが可能となる。これにより、図１９８（ｆ）に示す普通図柄ハズレ長変動が開始される前に、図１９９（ｊ）に示す停止表示が行われることになるため、結果として、普通図柄ハズレ長変動が開始された後、即座に、図１９９（ｋ）に示すような画像を表示することができるようになる。この観点から、図１９９（ｊ）に示す停止表示は、普通図柄ハズレ長変動が開始される前、あるいは、普通図柄ハズレ長変動の開始と同時に終了することとしてもよい。

【２１１７】

なお、以上では、図１９９（ｊ）に示す停止表示が行われてから図１９９（ｋ）に示すような画像が表示され、その後又はそれと同時に普通図柄ハズレ長変動が開始することとして説明した。普通図柄ハズレ長変動が開始するに当たっては、図１９９（ｊ）に示す停止表示と図１９９（ｋ）に示すような画像の表示とのうちの何れか一方を行わないように構成してもよいし、双方の表示を行わないように構成してもよい。また、図１９９（ｊ）に示す停止表示及び図１９９（ｋ）に示すような画像の表示に代えて（又は、それらの表示に加えて）、小さな図柄を表示することにより、普通図柄ハズレ長変動が開始することを示すように構成してもよい。

【２１１８】

＜普通図柄ハズレ長変動残り時間示唆演出＞

図２０２及び図２０３は、普通図柄ハズレ長変動残り時間示唆演出の一例を示す図である。

【２１１９】

以上で説明したように、確変モード（図１２９（ａ）参照）において、普通図柄ハズレ長変動（変動時間が６０００００ｍｓｅｃとなるような普通図柄の変動表示）が開始すると、第１ボーナスモードに移行する。第１ボーナスモードにおいては、普通図柄ハズレ長変動残り時間示唆演出が行われる。普通図柄ハズレ長変動残り時間示唆演出においては、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像が表示装置１００７に表示される。普通図柄ハズレ長変動残り時間画像は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間に対応する時間を示す画像であり、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像を通じて、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が示唆される。

【２１２０】

図２０２（ａ）では、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０ａが表示装置１００７に表示されている。普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０ａは、左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが、当りパターンで停止表示された後（図１９９（ｊ）参照）、当該ドラム図柄９２０２の表示が終了したと

きに表示される。普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０ａは、「ＢＯＮＵＳ」が開始する（第１ボーナスモードに移行する）ことに対応する画像（図１９９（ｋ）参照）の一例である。この例では、普通図柄ハズレ長変動として６０００００ｍｓの普通図柄変動が開始したことに伴って、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０ａは、「６００：００」という数字に対応する画像となっている。

【２１２１】

図２０２（ａ）に示す状態の後、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像は、図２０２（ｂ）～（ｊ）に示すように、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０ｂ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０ｃ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０ｄ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０ｅ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０ｆ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０ｇ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０ｈ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０ｉ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０ｊと、漸次切り替わっていく。普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０ａ～ｊは、それぞれ、順次短時間（例えば、５００ｍｓ程度）表示され、当該画像によって示される数字が経時的に減少していく。

【２１２２】

図には現れていないが、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０ａ～ｊは、それぞれ、色の濃さが異なっており、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０ａ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０ｂ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０ｃ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０ｄ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０ｅ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０ｆ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０ｇ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０ｈ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０ｉ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０ｊと、当該画像によって示される数字が変化するにつれて、当該画像の色が薄くなっていく。普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０ｊの色は、かなり薄くなっており、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０ｊが表示された後、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像の表示が消えるようになっている。

【２１２３】

以上では、第１ボーナスモードの開始時に普通図柄ハズレ長変動残り時間画像が表示される例について説明したが、第１ボーナスモードの途中で普通図柄ハズレ長変動残り時間画像が表示されることもある。

【２１２４】

第１ボーナスモードにおいては、第２特別抽選の結果が大当りとなった可能性を示唆する演出として、第１ボーナスモード中バトル演出が行われる場合がある。第１ボーナスモード中バトル演出においては、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦う様子が表示装置１００７に表示される。このような第１ボーナスモード中バトル演出において味方キャラクタが敵キャラクタを撃破したときに、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像が表示されることがある。すなわち、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像は、第２特別抽選の結果が大当りとなったことの期待度が相対的に高い状況において表示され得るようになっている。

【２１２５】

図２０３（ａ）では、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１１ａが表示装置１００７に表示されている。この例では、第１ボーナスモード中バトル演出において味方キャラクタが敵キャラクタを撃破した時点における普通図柄ハズレ長変動の残り時間が約３００００ｍｓであることに対応して、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１１ａは、「３０：００」という数字に対応する画像となっている。

【２１２６】

図２０３（ａ）に示す状態の後、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像は、図２０３（ｂ）～（ｊ）に示すように、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１１ｂ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１１ｃ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１１ｄ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１１ｅ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１１

ｆ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１１ｇ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１１ｈ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１１ｉ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１１ｊと、漸次切り替わっていく。普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１１ａ～ｊは、それぞれ、順次短時間（例えば、５００ｍｓ程度）表示され、当該画像によって示される数字が経時的に減少していく。

【２１２７】

普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０ａ～ｊと同様に、図には現れていないが、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１１ａ～ｊは、それぞれ、色の濃さが異なっており、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１１ａ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１１ｂ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１１ｃ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１１ｄ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１１ｅ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１１ｆ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１１ｇ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１１ｈ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１１ｉ→普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１１ｊと、当該画像によって示される数字が変化するにつれて、当該画像の色が薄くなっていく。普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１１ｊの色は、かなり薄くなっており、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１１ｊが表示された後、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像の表示が消えるようになっている。

【２１２８】

なお、普通図柄ハズレ長変動残り時間画像によって示される数字は、必ずしも、普通図柄ハズレ長変動の残り時間に厳密に対応しているわけではない。普通図柄ハズレ長変動残り時間画像としては、複数の残り時間（例えば、１０秒、３０秒、６０秒、９０秒、１２０秒、１５０秒、１８０秒、２１０秒、２４０秒、２７０秒、３００秒、及び、６００秒）に対応する画像が設けられている。普通図柄ハズレ長変動残り時間画像が表示されるとき、当該時点における普通図柄ハズレ長変動の（実際の）残り時間に最も近い残り時間に対応する画像が選択され、当該選択された普通図柄ハズレ長変動残り時間画像が表示される。図２０２に示す普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１０は、６００秒に対応する普通図柄ハズレ長変動残り時間画像であり、図２０３に示す普通図柄ハズレ長変動残り時間画像９２１１は、３０秒に対応する普通図柄ハズレ長変動残り時間画像である。

【２１２９】

本実施例では、以上で説明したような普通図柄ハズレ長変動残り時間画像が表示装置１００７に表示されているとき、ドラム変動演出が行われない（左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒが表示装置１００７に表示されない）ようになっている。

【２１３０】

＜第１ボーナスモード中大当り時処理＞

図２０４は、第５のパチンコ遊技機に係る第１ボーナスモード中大当り時処理を示すフローチャートである。

【２１３１】

図２０４に示す第１ボーナスモード中大当り時処理は、第１ボーナスモードにおいて大当り遊技状態の開始条件が成立し、当該大当り遊技状態が開始するときに、サブ制御回路１３００により演出態様決定処理（図５３のステップＳ５０４参照）において行われる処理である。上述したように、第１ボーナスモードは、普通図柄ハズレ長変動の開始を契機として移行するボーナスモードである。なお、サブ制御回路１３００は、大当り開始コマンドを受信することにより、大当り遊技状態が開始することを認識することができる。

【２１３２】

第１ボーナスモード中大当り時処理において、まず、サブＣＰＵ１３０１は、賞球数カウンタ加算処理を実行する（ステップＳ９６０１）。賞球数カウンタ加算処理については、後に図２０７を用いて説明する。

【２１３３】

次に、サブＣＰＵ１３０１は、第１ボーナスモードから第２ボーナスモードへと演出モ

ードを移行させる（ステップＳ９６０２）。第２ボーナスモードは、確変モード又は第１ボーナスモードにおいて大当り遊技状態の開始条件が成立したことを契機として移行するボーナスモードである。ステップＳ９６０２の処理において、サブＣＰＵ１３０１は、ワークＲＡＭ１３０３の演出モードフラグ格納領域（図示せず）に、第２ボーナスモードを示す情報を格納する。その後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２１３４】

＜第２ボーナスモード終了時処理＞

図２０５は、第５のパチンコ遊技機に係る第２ボーナスモード終了時処理を示すフローチャートである。

【２１３５】

図２０５に示す第２ボーナスモード終了時処理は、第２ボーナスモードにおいて大当り遊技状態が終了するときに、サブ制御回路１３００により演出態様決定処理（図５３のステップＳ５０４参照）において行われる処理である。なお、サブ制御回路１３００は、大当り終了コマンドを受信することにより、大当り遊技状態が終了することを認識することができる。大当り終了コマンドは、例えば、大当りフラグがクリアされたときに主制御回路１２００によりセットされ、サブ制御回路１３００に送信される。

【２１３６】

第２ボーナスモード終了時処理において、まず、サブＣＰＵ１３０１は、今回の大当り遊技状態によりリミッタ回数に到達したか否かを判断する（ステップＳ９６２１）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、初当りから実行された大当り遊技状態の回数が所定回数（５回）である（今回終了する大当り遊技状態が初当り以降（初当りを含めて）５回目の大当り遊技状態である）か否かを判断する。

【２１３７】

今回の大当り遊技状態によりリミッタ回数に到達していないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、普通図柄ハズレ長変動中である（現在、普通図柄ハズレ長変動が行われているところである）か否かを判断する（ステップＳ９６２２）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、普通図柄ハズレ長変動に係る普通図柄の変動表示が開始した後、当該普通図柄変動に係る変動パターンの変動時間が満了したか否かを判断する。サブＣＰＵ１３０１は、上述した普通図柄変動開始コマンドを受信することにより、普通図柄変動が開始することを認識することができる。また、普通図柄変動開始コマンドには、普通図柄変動パターンの種別（図１２８参照）を示す情報が含まれているため、普通図柄変動開始コマンドを受信することにより、サブＣＰＵ１３０１は、当該普通図柄変動パターンの変動時間を認識することができる。そして、普通図柄ハズレ長変動が行われている間、普通図柄ハズレ長変動の残り時間がサブ制御回路１３００によって管理されている。普通図柄ハズレ長変動の残り時間は、所定の周期で行われるタイマ更新処理（図示せず）によって更新される。ステップＳ９６２２の処理において、サブＣＰＵ１３０１は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が０よりも大きい場合に、普通図柄ハズレ長変動中であると判断する。

【２１３８】

普通図柄ハズレ長変動中であると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、第２ボーナスモードから第１ボーナスモードへと演出モードを移行させる（ステップＳ９６２３）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、ワークＲＡＭ１３０３の演出モードフラグ格納領域（図示せず）に、第１ボーナスモードを示す情報を格納する。

【２１３９】

一方、普通図柄ハズレ長変動中ではないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、第２ボーナスモードから確変モードへと演出モードを移行させる（ステップＳ９６２４）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、ワークＲＡＭ１３０３の演出モードフラグ格納領域（図示せず）に、確変モードを示す情報を格納する。

【２１４０】

次に、サブＣＰＵ１３０１は、普通図柄ハズレ長変動に当選しているか否かを判断する（ステップＳ９６２５）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、保留されている普

通図柄変動のうちの少なくとも一の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターン（図１２８に示す変動パターン「０５Ｈ」）である場合、普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断する。なお、本実施例では、大当り遊技状態中に遊技球が通過ゲート１１２６を通過した場合においても、非大当り遊技状態中と同様に、普通抽選が行われる（普通図柄変動パターンが決定される）こととしている。当該ゲート通過に対応する普通図柄変動は、大当り遊技状態中に行われることとしてもよいし、大当り遊技状態の終了後に行われることとしてもよい。

【２１４１】

普通図柄ハズレ長変動に当選していないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、大当りに当選しているか否かを判断する（ステップＳ９６２６）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、保留されている特別図柄変動のうちの少なくとも一の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りである場合、大当りに当選していると判断する。

【２１４２】

ステップＳ９６２３の処理を実行した後、ステップＳ９６２５において普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断した場合、又は、ステップＳ９６２６において大当りに当選していると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、賞球数カウンタ加算処理を実行する（ステップＳ９６２７）。賞球数カウンタ加算処理については、後に図２０７を用いて説明する。ステップＳ９６２７の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２１４３】

ステップＳ９６２１において今回の大当り遊技状態によりリミッタ回数に到達したと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、第２ボーナスモードから通常モードへと演出モードを移行させる（ステップＳ９６２８）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、ワークＲＡＭ１３０３の演出モードフラグ格納領域（図示せず）に、通常モードを示す情報を格納する。

【２１４４】

ステップＳ９６２６において大当りに当選していないと判断した場合、又は、ステップＳ９６２８の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、ボーナスモード中結果表示処理を実行する（ステップＳ９６２９）。ボーナスモード中結果表示処理については、後に図２０８を用いて説明する。ステップＳ９６２９の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２１４５】

＜第１ボーナスモード終了時処理＞

図２０６は、第５のパチンコ遊技機に係る第１ボーナスモード終了時処理を示すフローチャートである。

【２１４６】

図２０６に示す第１ボーナスモード終了時処理は、第１ボーナスモードにおいて普通図柄ハズレ長変動が終了するときに、サブ制御回路１３００により演出態様決定処理（図５３のステップＳ５０４参照）において行われる処理である。なお、上述したように、普通図柄ハズレ長変動が行われている間、普通図柄ハズレ長変動の残り時間がサブ制御回路１３００によって管理されており、サブ制御回路１３００は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間を参照することにより、普通図柄ハズレ長変動が終了することを認識することができる。

【２１４７】

第１ボーナスモード終了時処理において、まず、サブＣＰＵ１３０１は、普通図柄ハズレ長変動に当選しているか否かを判断する（ステップＳ９６４１）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、保留されている普通図柄変動のうちの少なくとも一の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターン（図１２８に示す変動パターン「０５Ｈ」）である場合、普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断する。

【２１４８】

普通図柄ハズレ長変動に当選していないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、大当りに当選しているか否かを判断する（ステップＳ９６４２）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、保留されている特別図柄変動のうちの少なくとも一の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りである場合、大当りに当選していると判断する。

【２１４９】

ステップＳ９６４１において普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断した場合、又は、ステップＳ９６４２において大当りに当選していると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、賞球数カウンタ加算処理を実行する（ステップＳ９６４３）。賞球数カウンタ加算処理については、後に図２０７を用いて説明する。

【２１５０】

ステップＳ９６４２において大当りに当選していないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、ボーナスモード中結果表示処理を実行する（ステップＳ９６４４）。ボーナスモード中結果表示処理については、後に図２０８を用いて説明する。

【２１５１】

ステップＳ９６４３又はステップＳ９６４４の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、第１ボーナスモードから確変モードへと演出モードを移行させる（ステップＳ９６４５）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、ワークＲＡＭ１３０３の演出モードフラグ格納領域（図示せず）に、確変モードを示す情報を格納する。その後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２１５２】

＜賞球数カウンタ加算処理＞

図２０７は、第５のパチンコ遊技機に係る賞球数カウンタ加算処理を示すフローチャートである。

【２１５３】

図２０７に示す賞球数カウンタ加算処理は、第１ボーナスモード中大当り時処理（図２０４のステップＳ９６０１参照）、第２ボーナスモード終了時処理（図２０５のステップＳ９６２７参照）、又は、第１ボーナスモード終了時処理（図２０５のステップＳ９６４３参照）において行われる処理である。

【２１５４】

賞球数カウンタ加算処理において、まず、サブＣＰＵ１３０１は、エキストラゲームフラグがオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ９６６１）。エキストラゲームフラグは、エキストラゲームが発生したことを示すフラグである。本実施例では、確変モードから第１ボーナスモード又は第２ボーナスモードに移行し、当該第１ボーナスモード又は第２ボーナスモードが終了した後、さらに第１ボーナスモード又は第２ボーナスモードに滞在する場合がある。この場合には、ボーナスモードが継続（連荘）していると見做すこととする。以下では、確変モードから最初に移行した第１ボーナスモード又は第２ボーナスモードを当初ゲームと呼ぶこととする。また、当初ゲームの終了後継続的に滞在する第１ボーナスモード又は第２ボーナスモードをエキストラゲームと呼ぶこととする。

【２１５５】

エキストラゲームフラグがオンにセットされていないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、当初ゲーム賞球数カウンタをセットする（ステップＳ９６６２）。当初ゲーム賞球数カウンタの値は、今回のボーナスモード（当初ゲームとしての第１ボーナスモード又は第２ボーナスモード）中に払い出された遊技球の合計数を示している。今回のボーナスモード中に払い出された遊技球の合計数は、ワークＲＡＭ１３０３において随時管理されている。ステップＳ９６６２の処理において、サブＣＰＵ１３０１は、当該合計数を当初ゲーム賞球数カウンタの値として、ワークＲＡＭ１３０３の所定領域に格納する。続いて、サブＣＰＵ１３０１は、エキストラゲームフラグをオンにセットする（ステップＳ９６６３）。

【２１５６】

一方、エキストラゲームフラグがオンにセットされていると判断した場合、サブＣＰＵ

１３０１は、エキストラゲーム賞球数カウンタの値に、今回のボーナスモード（エキストラゲームとしての第１ボーナスモード又は第２ボーナスモード）中に払い出された遊技球の合計数を加算する（ステップＳ９６６４）。エキストラゲーム賞球数カウンタの値は、エキストラゲーム中に払い出された遊技球の合計数を示しており、ワークＲＡＭ１３０３に記憶されている。ステップＳ９６６４の処理において、サブＣＰＵ１３０１は、ワークＲＡＭ１３０３に記憶されているエキストラゲーム賞球数カウンタの値に、今回のエキストラゲーム（第１ボーナスモード又は第２ボーナスモード）中に払い出された遊技球の合計数を加えた値を、新たなエキストラゲーム中賞球数カウンタの値としてワークＲＡＭ１３０３に記憶させる。

【２１５７】

ステップＳ９６６３又はステップＳ９６６４の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２１５８】

＜ボーナスモード中結果表示処理＞

図２０８は、第５のパチンコ遊技機に係るボーナスモード中結果表示処理を示すフローチャートである。

【２１５９】

図２０８に示すボーナスモード中結果表示処理は、第２ボーナスモード終了時処理（図２０５のステップＳ９６２９参照）、又は、第１ボーナスモード終了時処理（図２０６のステップＳ９６４４参照）において行われる処理である。

【２１６０】

ボーナスモード中結果表示処理において、まず、サブＣＰＵ１３０１は、エキストラゲームフラグ（図２０７のステップＳ９６６３参照）がオンにセットされているか否かを判断する（ステップＳ９６８１）。

【２１６１】

エキストラゲームフラグがオンにセットされていないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、今回のボーナスモード（当初ゲームとしての第１ボーナスモード又は第２ボーナスモード）中に払い出された遊技球の合計数（当初ゲーム賞球数カウンタの値）を表示装置１００７に表示させる（ステップＳ９６８２）。

【２１６２】

一方、エキストラゲームフラグがオンにセットされていると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、当初ゲーム賞球数カウンタの値とエキストラゲーム賞球数カウンタの値との合計値を表示装置１００７に表示させる（ステップＳ９６８３）。当該合計値は、確変モードから当初ゲームに移行してから現在に至るまでの間（ボーナスモード連荘区間）において払い出された遊技球の合計数に対応している。続いて、サブＣＰＵ１３０１は、エキストラゲームフラグをオフにセットする（ステップＳ９６８４）。

【２１６３】

ステップＳ９６８２又はステップＳ９６８４の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２１６４】

＜第２ボーナスモード終了時演出処理＞

図２０９は、第５のパチンコ遊技機に係る第２ボーナスモード終了時演出処理を示すフローチャートである。

【２１６５】

図２０９に示す第２ボーナスモード終了時演出処理は、例えば、図２０５のステップＳ９６２２において普通図柄ハズレ長変動中であると判断された場合、ステップＳ９６２３の処理が行われる前に、サブ制御回路１３００により行われる。

【２１６６】

第２ボーナスモード終了時演出処理において、まず、サブＣＰＵ１３０１は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が１０秒以上であるか否かを判断する（ステップＳ９７０１）。

上述したように、普通図柄ハズレ長変動が行われている間、普通図柄ハズレ長変動の残り時間がサブ制御回路１３００によって管理されており、サブＣＰＵ１３０１は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間を認識することができる。

【２１６７】

普通図柄ハズレ長変動の残り時間が１０秒未満であると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、確変モード復帰用演出データをセットする（ステップＳ９７０２）。確変モード復帰用演出データは、確変モードに復帰することを示す演出（確変モード復帰演出）に対応する演出データであり、プログラムＲＯＭ１３０２に記憶されている。ステップＳ９７０２の処理が実行されることにより、確変モード復帰演出が行われることになる。例えば、確変モード復帰画像（確変モードに復帰することを示す画像）が表示装置１００７に表示される。

【２１６８】

一方、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が１０秒以上であると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、エキストラゲーム突入用演出データをセットする（ステップＳ９７０３）。エキストラゲーム突入用演出データは、エキストラゲームに突入することを示す演出（エキストラゲーム突入演出）に対応する演出データであり、プログラムＲＯＭ１３０２に記憶されている。ステップＳ９７０３の処理が実行されることにより、エキストラゲーム突入演出が行われることになる。例えば、エキストラゲーム突入画像（エキストラゲームに突入することを示す画像）が表示装置１００７に表示される。

【２１６９】

ステップＳ９７０２又はステップＳ９７０３の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２１７０】

なお、ステップＳ９７０２の処理を実行した場合、サブＣＰＵ１３０１は、図２０５のステップＳ９６２５の処理に移ることとしてもよい。また、図２０５のステップＳ９６２２において普通図柄ハズレ長変動中ではないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、ステップＳ９７０２でセットされる確変モード復帰用演出データと同じ（ステップＳ９７０３でセットされるエキストラゲーム突入用演出データとは異なる）演出データをセットすることとしてもよいし、当該確変モード復帰用演出データとは異なる（エキストラゲーム突入用演出データとも異なる）演出データをセットすることとしてもよい。

【２１７１】

＜第１ボーナスモード中処理＞

図２１０は、第５のパチンコ遊技機に係る第１ボーナスモード中処理を示すフローチャートである。

【２１７２】

図２１０に示す第１ボーナスモード中処理は、第１ボーナスモードにおいて、サブ制御回路１３００により演出態様決定処理（図５３のステップＳ５０４参照）において所定のタイミングで行われる処理である。例えば、第１ボーナスモード中処理は、第１ボーナスモードにおいて第２特別図柄変動が開始するときに行われる。

【２１７３】

第１ボーナスモード中処理において、まず、サブＣＰＵ１３０１は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が１５秒以上であるか否かを判断する（ステップＳ９７２１）。上述したように、普通図柄ハズレ長変動が行われている間、普通図柄ハズレ長変動の残り時間がサブ制御回路１３００によって管理されており、サブＣＰＵ１３０１は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間を認識することができる。

【２１７４】

普通図柄ハズレ長変動の残り時間が１５秒以上であると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、第１ボーナスモード中処理（Ｉ）を実行する（ステップＳ９７２２）。第１ボーナスモード中処理（Ｉ）については、後に図２１１を用いて説明する。

【２１７５】

一方、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が１５秒未満であると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、普通図柄ハズレ長変動に当選しているか否かを判断する（ステップＳ９７２３）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、保留されている普通図柄変動のうちの少なくとも一の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターン（図１２８に示す変動パターン「０５Ｈ」）である場合、普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断する。

【２１７６】

普通図柄ハズレ長変動に当選していないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、第１ボーナスモード中処理（ＩＩ）を実行する（ステップＳ９７２４）。第１ボーナスモード中処理（ＩＩ）については、後に図２１２を用いて説明する。

【２１７７】

一方、普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、第１ボーナスモード中処理（ＩＩＩ）を実行する（ステップＳ９７２５）。第１ボーナスモード中処理（ＩＩＩ）については、後に図２１３を用いて説明する。

【２１７８】

ステップＳ９７２２、ステップＳ９７２４、又は、ステップＳ９７２５の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２１７９】

＜第１ボーナスモード中処理（Ｉ）＞

図２１１は、第５のパチンコ遊技機に係る第１ボーナスモード中処理（Ｉ）を示すフローチャートである。

【２１８０】

図２１１に示す第１ボーナスモード中処理（Ｉ）は、第１ボーナスモード中処理（図２１０のステップＳ９７２２参照）において行われる処理である。

【２１８１】

第１ボーナスモード中処理（Ｉ）において、まず、サブＣＰＵ１３０１は、残りＳＴ回数が５回以上であるか否かを判断する（ステップＳ９７４１）。上述したように、残りＳＴ回数は、残りＳＴ回数減算モードにおいて行われる特別図柄変動の残り回数である。残りＳＴ回数を示す値は、ワークＲＡＭ１３０３に記憶されており、特別図柄変動が行われるごとにその値が更新されるようになっている。

【２１８２】

残りＳＴ回数が５回以上であると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、大当りに当選しているか否かを判断する（ステップＳ９７４２）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、今回行われる特別図柄変動及び保留球に対応する特別図柄変動のうちの少なくとも一の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りである場合、大当りに当選していると判断する。

【２１８３】

大当りに当選していると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、第１ボーナスモード中演出（Ａ）を実行する（ステップＳ９７４３）。第１ボーナスモード中演出（Ａ）は、第１ボーナスモードにおいて、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が１５秒以上であり、残りＳＴ回数が５回以上であり、且つ、大当りに当選している場合に行われる演出である。ステップＳ９７４３の処理において、例えば、サブＣＰＵ１３０１は、ボーナスモードが当面継続することを示唆するような画像を表示装置１００７に表示させる。あるいは、サブＣＰＵ１３０１は、第１ボーナスモード終了煽り抽選を実行し、当該抽選に当選した場合に、第１ボーナスモード終了煽り画像を表示装置１００７に表示させる。第１ボーナスモード終了煽り画像は、第１ボーナスモードが終了することを煽るような画像である。ステップＳ９７４３の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２１８４】

ステップＳ９７４２において大当りに当選していないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、第１ボーナスモード中演出（Ｂ）を実行する（ステップＳ９７４４）。第１ボー

ナスモード中演出（Ｂ）は、第１ボーナスモードにおいて、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が１５秒以上であり、残りＳＴ回数が５回以上であり、且つ、大当りに当選していない場合に行われる演出である。ステップＳ９７４４の処理において、例えば、サブＣＰＵ１３０１は、ボーナスモードが当面継続することを示唆するような画像を表示装置１００７に表示させる。ステップＳ９７４４の処理により表示される画像は、第１ボーナスモード中演出（Ａ）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。ステップＳ９７４４の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２１８５】

ステップＳ９７４１において残りＳＴ回数が５回未満であると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、大当りに当選しているか否かを判断する（ステップＳ９７４５）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、今回行われる特別図柄変動及び保留球に対応する特別図柄変動のうちの少なくとも一の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りである場合、大当りに当選していると判断する。

【２１８６】

大当りに当選していると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、第１ボーナスモード中演出（Ｃ）を実行する（ステップＳ９７４６）。第１ボーナスモード中演出（Ｃ）は、第１ボーナスモードにおいて、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が１５秒以上であり、残りＳＴ回数が５回未満であり、且つ、大当りに当選している場合に行われる演出である。ステップＳ９７４６の処理において、例えば、サブＣＰＵ１３０１は、ＳＴ回数が残り少なくなっているがＳＴ回復が確定していることを示唆するような画像を表示装置１００７に表示させる。ステップＳ９７４６の処理により表示される画像は、第１ボーナスモード中演出
（Ａ）乃至（Ｂ）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。ステップＳ９７４６の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２１８７】

ステップＳ９７４５において大当りに当選していないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、第１ボーナスモード中演出（Ｄ）を実行する（ステップＳ９７４７）。第１ボーナスモード中演出（Ｄ）は、第１ボーナスモードにおいて、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が１５秒以上であり、残りＳＴ回数が５回未満であり、且つ、大当りに当選していない場合に行われる演出である。ステップＳ９７４７の処理において、例えば、サブＣＰＵ１３０１は、ＳＴ回数が残り少なくなっておりボーナスモードが間もなく終了してしまうことを示唆するような画像を表示装置１００７に表示させる。ステップＳ９７４７の処理により表示される画像は、第１ボーナスモード中演出（Ａ）～（Ｃ）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。ステップＳ９７４７の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２１８８】

＜第１ボーナスモード中処理（ＩＩ）＞

図２１２は、第５のパチンコ遊技機に係る第１ボーナスモード中処理（ＩＩ）を示すフローチャートである。

【２１８９】

図２１２に示す第１ボーナスモード中処理（ＩＩ）は、第１ボーナスモード中処理（図２１０のステップＳ９７２４参照）において行われる処理である。

【２１９０】

第１ボーナスモード中処理（ＩＩ）において、まず、サブＣＰＵ１３０１は、残りＳＴ回数が５回以上であるか否かを判断する（ステップＳ９７６１）。上述したように、残りＳＴ回数は、残りＳＴ回数減算モードにおいて行われる特別図柄変動の残り回数である。残りＳＴ回数を示す値は、ワークＲＡＭ１３０３に記憶されており、特別図柄変動が行われるごとにその値が更新されるようになっている。

【２１９１】
残りＳＴ回数が５回以上であると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、大当りに当選しているか否かを判断する（ステップＳ９７６２）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、今回行われる特別図柄変動及び保留球に対応する特別図柄変動のうちの少なくとも一の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りである場合、大当りに当選していると判断する。
【２１９２】
大当りに当選していると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、第１ボーナスモード中演出（Ｅ）を実行する（ステップＳ９７６３）。第１ボーナスモード中演出（Ｅ）は、第１ボーナスモードにおいて、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が１５秒未満であり、普通図柄ハズレ長変動に当選しておらず、残りＳＴ回数が５回以上であり、且つ、大当りに当選している場合に行われる演出である。ステップＳ９７６３の処理において、例えば、サブＣＰＵ１３０１は、普通図柄ハズレ長変動がもうすぐ終了することを示唆するような画像を表示装置１００７に表示させる。ステップＳ９７６３の処理により表示される画像は、第１ボーナスモード中演出（Ａ）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。ステップＳ９７６３の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。
【２１９３】
ステップＳ９７６２において大当りに当選していないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、第１ボーナスモード中演出（Ｆ）を実行する（ステップＳ９７６４）。第１ボーナスモード中演出（Ｆ）は、第１ボーナスモードにおいて、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が１５秒未満であり、普通図柄ハズレ長変動に当選しておらず、残りＳＴ回数が５回以上であり、且つ、大当りに当選していない場合に行われる演出である。ステップＳ９７６４の処理において、例えば、サブＣＰＵ１３０１は、普通図柄ハズレ長変動がもうすぐ終了することを示唆するような画像を表示装置１００７に表示させる。ステップＳ９７６４の処理により表示される画像は、第１ボーナスモード中演出（Ｅ）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。また、ステップＳ９７６７の処理により表示される画像は、第１ボーナスモード中演出（Ｂ）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。ステップＳ９７６４の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。
【２１９４】
ステップＳ９７６１において残りＳＴ回数が５回未満であると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、大当りに当選しているか否かを判断する（ステップＳ９７６５）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、今回行われる特別図柄変動及び保留球に対応する特別図柄変動のうちの少なくとも一の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りである場合、大当りに当選していると判断する。
【２１９５】
大当りに当選していると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、第１ボーナスモード中演出（Ｇ）を実行する（ステップＳ９７６６）。第１ボーナスモード中演出（Ｇ）は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が１５秒未満であり、普通図柄ハズレ長変動に当選しておらず、残りＳＴ回数が５回未満であり、且つ、大当りに当選している場合に行われる演出である。ステップＳ９７６６の処理において、例えば、サブＣＰＵ１３０１は、ＳＴ回数が残り少なくなっているがＳＴ回復が確定していることを示唆するような画像を表示装置１００７に表示させる。ステップＳ９７６６の処理により表示される画像は、第１ボーナスモード中演出（Ｅ）乃至（Ｆ）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。また、ステップＳ９７６６の処理により表示される画像は、第１ボーナスモード中演出（Ｃ）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。ステップＳ９７６６の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。
【２１９６】

ステップＳ９７６５において大当りに当選していないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、第１ボーナスモード中演出（Ｈ）を実行する（ステップＳ９７６７）。第１ボーナスモード中演出（Ｈ）は、第１ボーナスモードにおいて、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が１５秒未満であり、普通図柄ハズレ長変動に当選しておらず、残りＳＴ回数が５回未満であり、且つ、大当りに当選していない場合に行われる演出である。ステップＳ９７６７の処理において、例えば、サブＣＰＵ１３０１は、ＳＴ回数が残り少なくなっておりボーナスモードが間もなく終了してしまうことを示唆するような画像を表示装置１００７に表示させる。ステップＳ９７６７の処理により表示される画像は、第１ボーナスモード中演出（Ｅ）～（Ｇ）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。また、ステップＳ９７６７の処理により表示される画像は、第１ボーナスモード中演出（Ｄ）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。ステップＳ９７６７の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２１９７】

＜第１ボーナスモード中処理（ＩＩＩ）＞

図２１３は、第５のパチンコ遊技機に係る第１ボーナスモード中処理（ＩＩＩ）を示すフローチャートである。

【２１９８】

図２１３に示す第１ボーナスモード中処理（ＩＩＩ）は、第１ボーナスモード中処理（図２１０のステップＳ９７２５参照）において行われる処理である。

【２１９９】

第１ボーナスモード中処理（ＩＩＩ）において、まず、サブＣＰＵ１３０１は、残りＳＴ回数が５回以上であるか否かを判断する（ステップＳ９７８１）。上述したように、残りＳＴ回数は、残りＳＴ回数減算モードにおいて行われる特別図柄変動の残り回数である。残りＳＴ回数を示す値は、ワークＲＡＭ１３０３に記憶されており、特別図柄変動が行われるごとにその値が更新されるようになっている。

【２２００】

残りＳＴ回数が５回以上であると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、大当りに当選しているか否かを判断する（ステップＳ９７８２）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、今回行われる特別図柄変動及び保留球に対応する特別図柄変動のうちの少なくとも一の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りである場合、大当りに当選していると判断する。

【２２０１】

大当りに当選していると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、第１ボーナスモード中演出（Ｉ）を実行する（ステップＳ９７８３）。第１ボーナスモード中演出（Ｉ）は、第１ボーナスモードにおいて、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が１５秒未満であり、普通図柄ハズレ長変動に当選しており、残りＳＴ回数が５回以上であり、且つ、大当りに当選している場合に行われる演出である。ステップＳ９７８３の処理において、例えば、サブＣＰＵ１３０１は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が少なくなっているが再度普通図柄ハズレ長変動に当選したことを示唆するような画像を表示装置１００７に表示させる。ステップＳ９７８３の処理により表示される画像は、第１ボーナスモード中演出（Ａ）乃至（Ｅ）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。

【２２０２】

ステップＳ９７８２において大当りに当選していないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、第１ボーナスモード中演出（Ｊ）を実行する（ステップＳ９７８４）。第１ボーナスモード中演出（Ｊ）は、第１ボーナスモードにおいて、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が１５秒未満であり、普通図柄ハズレ長変動に当選しており、残りＳＴ回数が５回以上であり、且つ、大当りに当選していない場合に行われる演出である。ステップＳ９７８４の処理において、例えば、サブＣＰＵ１３０１は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が

少なくなっているが再度普通図柄ハズレ長変動に当選したことを示唆するような画像を表示装置１００７に表示させる。ステップＳ９７８４の処理により表示される画像は、第１ボーナスモード中演出（Ｉ）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。また、ステップＳ９７８４の処理により表示される画像は、第１ボーナスモード中演出（Ｂ）乃至（Ｆ）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。

【２２０３】

ステップＳ９７８１において残りＳＴ回数が５回未満であると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、大当りに当選しているか否かを判断する（ステップＳ９７８５）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、今回行われる特別図柄変動及び保留球に対応する特別図柄変動のうちの少なくとも一の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りである場合、大当りに当選していると判断する。

【２２０４】

大当りに当選していると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、第１ボーナスモード中演出（Ｋ）を実行する（ステップＳ９７８６）。第１ボーナスモード中演出（Ｋ）は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が１５秒未満であり、普通図柄ハズレ長変動に当選しており、残りＳＴ回数が５回未満であり、且つ、大当りに当選している場合に行われる演出である。ステップＳ９７８６の処理において、例えば、サブＣＰＵ１３０１は、ＳＴ回数が残り少なくなっているがＳＴ回復が確定していることを示唆するような画像を表示装置１００７に表示させる。ステップＳ９７８６の処理により表示される画像は、第１ボーナスモード中演出（Ｉ）乃至（Ｊ）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。また、ステップＳ９７８６の処理により表示される画像は、第１ボーナスモード中演出（Ｃ）乃至（Ｇ）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。

【２２０５】

ステップＳ９７８５において大当りに当選していないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、第１ボーナスモード中演出（Ｌ）を実行する（ステップＳ９７８７）。第１ボーナスモード中演出（Ｌ）は、第１ボーナスモードにおいて、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が１５秒未満であり、普通図柄ハズレ長変動に当選しており、残りＳＴ回数が５回未満であり、且つ、大当りに当選していない場合に行われる演出である。ステップＳ９７８７の処理において、例えば、サブＣＰＵ１３０１は、ＳＴ回数が残り少なくなっておりボーナスモードが間もなく終了してしまうことを示唆するような画像を表示装置１００７に表示させる。ステップＳ９７８７の処理により表示される画像は、第１ボーナスモード中演出
（Ｉ）～（Ｋ）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。また、ステップＳ９７８７の処理により表示される画像は、第１ボーナスモード中演出（Ｄ）乃至（Ｈ）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。

【２２０６】

ステップＳ９７８３、ステップＳ９７８４、ステップＳ９７８６、又は、ステップＳ９７８７の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間を延長する（ステップＳ９７８８）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、普通図柄ハズレ長変動の残り時間として、当選普通図柄変動の変動時間（例えば、６０００００ｍｓ）をセットする。当選普通図柄変動は、保留されている普通図柄変動のうち、普通図柄ハズレ長変動に係る普通図柄変動である。なお、保留されている普通図柄変動のなかに、当選普通図柄変動が複数含まれる場合、サブＣＰＵ１３０１は、当該複数の当選普通図柄変動のうち最初に変動が開始することになる当選普通図柄変動の変動時間を、普通図柄ハズレ長変動の残り時間としてセットする。このようにしてセットされた新たな普通図柄ハズレ長変動の残り時間は、当該当選普通図柄変動が開始するまではタイマ更新処理によって更新されず、当該当選普通図柄変動の開始後に減算される。

【２２０７】
ステップＳ９７８８の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。これにより、以降においては、新たな普通図柄ハズレ長変動の残り時間に応じた演出が行われることとなる。換言すれば、演出内容が決定されるに当たって、普通図柄ハズレ長変動の残り時間が延長されたかのように取り扱われる。例えば、今回の第２特別図柄変動においては、図２１０のステップＳ９７２５の処理が行われたことに起因して、図２１３に示す第１ボーナスモード中演出（Ｉ）～（Ｌ）の何れかが行われるのに対し、次回の第２特別図柄変動においては、図２１０のステップＳ９７２２の処理が行われ、図２１１に示す第１ボーナスモード中演出（Ａ）～（Ｄ）の何れかが行われることになる。
【２２０８】
以上、図２１０～図２１３を用いて説明した第１ボーナスモード中処理は、上述した当初ゲームとしての第１ボーナスモードにおいて行われてもよいし、エキストラゲーム（図２０７参照）としての第１ボーナスモードにおいて行われてもよいし、これら双方の第１ボーナスモードにおいて行われてもよい。以上で説明したように、第１ボーナスモードにおいては、普通図柄ハズレ長変動の残り時間、普通図柄ハズレ長変動への当選の有無、残りＳＴ回数、及び、大当りへの当選の有無を含む複数の要素のうちの一又は任意の２以上の要素に応じた演出が行われ得るようになっている。
【２２０９】
なお、第１ボーナスモードにおいては、特別図柄変動の変動パターンに応じた演出として、上述したドラム変動演出が行われることとしてもよい。例えば、一の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りである場合、当該特別図柄変動に対応する（当該特別図柄変動中に行われる）ドラム変動演出として、ドラム図柄９２０２が当りパターンで停止表示され、一の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りではない場合、当該特別図柄変動に対応する（当該特別図柄変動中に行われる）ドラム変動演出として、ドラム図柄９２０２がハズレパターンで停止表示されることとしてもよい。また、一の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りである場合に、当該特別図柄変動が開始される前に、先読み演出（例えば、上述したハズレ長変動先読み演出と同様の演出）が行われることとしてもよい。このような先読み演出としては、残りＳＴ回数にかかわらず同様の演出が行われることとしてもよいし、残りＳＴ回数に応じて（例えば、残りＳＴ回数が５回以上である場合と５回未満である場合とで）異なる演出が行われ得ることとしてもよい。
【２２１０】
また、特別図柄変動に応じた演出としてドラム変動演出が行われる場合、１回の特別図柄変動に複数回のドラム変動演出が対応付けられていてもよい。例えば、一の特別図柄変動が行われている間に、当該特別図柄変動に係る大当り判定の結果を示唆する演出として、複数回のドラム変動演出が行われることとしてもよい。また、一の特別図柄変動が開始される前に、当該特別図柄変動に係る大当り判定の結果を示唆する演出として、複数回のドラム変動演出が行われることとしてもよい。１回のドラム変動演出は、上述したように２秒程度で完了することとし、複数回のドラム変動演出が繰り返し行われるように構成することが可能である。
【２２１１】
＜残りＳＴ回数調整処理＞
図２１４は、第５のパチンコ遊技機に係る残りＳＴ回数調整処理を示すフローチャートである。
【２２１２】
以上では、確変モード（残りＳＴ回数減算モード）において、残りＳＴ回数画像９２０３が表示装置１００７に表示されることとして説明した（図１９５参照）。残りＳＴ回数画像９２０３は、残りＳＴ回数の正確な値を示すものであってもよいし、必ずしも残りＳＴ回数の正確な値を示さない（残りＳＴ回数を示唆する）ものであってもよい。以下では、残りＳＴ回数画像９２０３が残りＳＴ回数を示唆するものとして説明する。
【２２１３】

図２１４に示す残りＳＴ回数調整処理は、残りＳＴ回数減算モードにおいて所定のタイミングで行われる処理である。例えば、残りＳＴ回数調整処理は、第１ボーナスモードが開始するときや第１ボーナスモードが終了するときに行われる。

【２２１４】

残りＳＴ回数調整処理において、まず、サブＣＰＵ１３０１は、表示用残りＳＴ回数の値と実際残りＳＴ回数の値との間に差があるか否かを判断する（ステップＳ９８０１）。実際残りＳＴ回数の値は、残りＳＴ回数の正確な値であり、以上で説明したように特別図柄変動が行われるごとにその値が更新される（１減算される）ものである。表示用残りＳＴ回数の値は、残りＳＴ回数の概算値であり、所定時間（例えば、５秒）が経過するごとにその値が更新される（１減算される）ものである。残りＳＴ回数画像９２０３として示される数字は、表示用残りＳＴ回数の値に対応している。実際残りＳＴ回数の値及び表示用残りＳＴ回数の値は、それぞれ、ワークＲＡＭ１３０３に記憶されている。

【２２１５】

表示用残りＳＴ回数の値と実際残りＳＴ回数の値との間に差があると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、表示用残りＳＴ回数の値に実際残りＳＴ回数の値をセットする（ステップＳ９８０２）。これにより、表示用残りＳＴ回数の値が実際残りＳＴ回数の値に変更され、残りＳＴ回数画像９２０３が残りＳＴ回数の正確な値を示すように是正されることになる。例えば、第１ボーナスモード（普通図柄ハズレ長変動）が開始するときや第１ボーナスモード（普通図柄ハズレ長変動）が終了するときに、残りＳＴ回数画像９２０３として示される数字が増えたり減ったりする。

【２２１６】

ステップＳ９８０１において表示用残りＳＴ回数の値と実際残りＳＴ回数の値との間に差がないと判断した場合、又は、ステップＳ９８０２の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２２１７】

なお、ＳＴ回数調整処理としては、図２１４に示す処理に限定されない。例えば、通常時においては、所定時間（例えば、５秒）が経過するごとに表示用残りＳＴ回数の値が更新される（１減算される）ところ、表示用残りＳＴ回数の値が実際残りＳＴ回数の値よりも大きい（小さい）場合には、更新頻度を増やしたり（減らしたり）、１回の更新で減算する値を大きくしたり（小さくしたり）するように構成することが可能である。

【２２１８】

＜表示用残りＳＴ回数更新処理＞

図２１５は、第５のパチンコ遊技機に係る表示用残りＳＴ回数更新処理を示すフローチャートである。

【２２１９】

以上では、所定時間（例えば、５秒）が経過するごとに、表示用残りＳＴ回数の値が更新される（１減算される）こととして説明した。表示用残りＳＴ回数の値が更新されるタイミングは、この例に限定されない。例えば、ドラム変動演出が１回行われるごとに（ドラム図柄９２０２の変動が開始するときに）表示用残りＳＴ回数の値が更新されることとしてもよいし、特別図柄変動（第１特別図柄変動乃至第２特別図柄変動）が開始するときに表示用残りＳＴ回数の値が更新されることとしてもよい。以下では、第２特別図柄変動が開始するときに表示用残りＳＴ回数の値が更新される例について説明する。

【２２２０】

図２１５に示す表示用残りＳＴ回数更新処理は、残りＳＴ回数減算モードにおいて、第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂに遊技球が入賞した後、当該始動入賞に係る特別図柄変動が開始するときに、サブ制御回路１３００により演出態様決定処理（図５３のステップＳ５０４参照）において行われる処理である。なお、サブ制御回路１３００は、主制御回路１２００から送信される特別図柄演出開始コマンドを受信することにより、特別図柄変動が開始することを認識することができる。

【２２２１】

表示用残りＳＴ回数更新処理において、まず、サブＣＰＵ１３０１は、今回の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りであるか否かを判断する（ステップＳ９８２１）。今回の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りであると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、今回の大当りが１０Ｒ大当り（図１２５参照）であるか否かを判断する（ステップＳ９８２２）。主制御回路１２００から送信される特別図柄演出開始コマンドには、大当り判定の結果及び大当りの種別を示す情報が含まれているため、特別図柄演出開始コマンドを受信することにより、サブＣＰＵ１３０１は、これらの判断を行うことが可能である。

【２２２２】

ステップＳ９８２１において今回の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りではない（ハズレ又は小当りである）と判断した場合、又は、ステップＳ９８２２において今回の大当りが１０Ｒ大当りではない（２Ｒ大当りである）と判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、表示用残りＳＴ回数の誤差が所定値（１０）であるか否かを判断する（ステップＳ９８２３）。表示用残りＳＴ回数の誤差は、実際残りＳＴ回数の値から表示用残りＳＴ回数の値を減じて得られる値である。ここで、残りＳＴ回数減算モードが開始すると、実際残りＳＴ回数の値として５０がセットされ、表示用残りＳＴ回数の値として４０がセットされる。従って、表示用残りＳＴ回数の誤差の初期値は、１０である。

【２２２３】

表示用残りＳＴ回数の誤差が所定値（１０）であると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、ワークＲＡＭ１３０３に記憶されている表示用残りＳＴ回数の値を１減算する（ステップＳ９８２４）。その後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２２２４】

一方、表示用残りＳＴ回数の誤差が所定値（１０）ではないと判断した場合、表示用残りＳＴ回数の誤差が所定値（１０）よりも大きいか否かを判断する（ステップＳ９８２５）。表示用残りＳＴ回数の誤差が所定値（１０）よりも大きいと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、ワークＲＡＭ１３０３に記憶されている表示用残りＳＴ回数の値を１加算する
（ステップＳ９８２６）。なお、この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、抽選を行うことにより、表示用残りＳＴ回数の値を１加算する処理と表示用残りＳＴ回数の値を維持する処理とのうち、何れの処理を行うかを決定することとしてもよい。ステップＳ９８２６の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２２２５】

表示用残りＳＴ回数の誤差が所定値（１０）よりも小さいと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、ワークＲＡＭ１３０３に記憶されている表示用残りＳＴ回数の値を２減算する（ステップＳ９８２７）。その後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２２２６】

ステップＳ９８２２において今回の大当りが１０Ｒ大当りであると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、ワークＲＡＭ１３０３に記憶されている表示用残りＳＴ回数の値を３減算する（ステップＳ９８２７）。ここで、１０Ｒ大当りに係る特別図柄変動の変動時間は、１５秒となっている。サブＣＰＵ１３０１は、当該特別図柄変動が行われている間、５秒経過するごとに、ワークＲＡＭ１３０３に記憶されている表示用残りＳＴ回数の値を１減算する（合計３減算する）こととしてもよい。ステップＳ９８２７の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２２２７】

なお、２Ｒ大当り（図１２５参照）に係る特別図柄変動の変動時間と当該特別図柄変動が終了してから大当り用大入賞口１１３１の開放が終了するまでの時間との合計時間は、１０秒となっている。また、小当りに係る特別図柄変動の変動時間と当該特別図柄変動が終了してから小当り用大入賞口１１５１の開放が終了するまでの時間との合計時間は、５秒となっている。また、ハズレに係る特別図柄変動の変動時間は、５秒となっている。また、大当り遊技状態が発生した場合、表示用残りＳＴ回数の値は、リセットされてもよい

しリセットされなくてもよいが、図２１５に示す表示用残りＳＴ回数更新処理が行われる形態においては、リセットされない（第２ボーナスモードの終了後に、第２ボーナスモードの開始前における表示用残りＳＴ回数の値が引き継がれる）ように構成するとよい。

【２２２８】

以上では、残りＳＴ回数画像９２０３として示される数字によって残りＳＴ回数が示唆されることとして説明した。本実施例では、残りＳＴ回数を示唆する画像として、残りＳＴ回数画像９２０３の代わりに、ランク画像（図示せず）が表示装置１００７に表示されることとしてもよい。ランク画像は、例えば、「Ａ」、「Ｂ」、「Ｃ」、「Ｄ」・・・等の文字に対応する画像であり、当該文字（ランク）によって残りＳＴ回数が示唆される。例えば、残りＳＴ回数減算モードが開始するとき、図２１５の処理において管理される表示用残りＳＴ回数として１００がセットされ、当該表示用残りＳＴ回数が６０以上である場合にはランク画像として「Ａ」が表示され、当該表示用残りＳＴ回数が４０以上６０未満である場合にはランク画像として「Ｂ」が表示され、当該表示用残りＳＴ回数が２０以上４０未満である場合にはランク画像として「Ｃ」が表示され、当該表示用残りＳＴ回数が５以上２０未満である場合にはランク画像として「Ｄ」が表示されるような構成を採用することが可能である。当該表示用残りＳＴ回数が５未満となった場合には、ランク画像を消去することとしてもよい。

【２２２９】

また、実際残りＳＴ回数の値が所定値（例えば、５）となるときに、表示用残りＳＴ回数の値が必ず特定値（例えば、０）になるように、表示用残りＳＴ回数の値の更新を（減算乃至加算）を制御することとしてもよい。例えば、残りＳＴ回数減算モードが開始するとき、表示用残りＳＴ回数として１００をセットし、その後特別図柄変動が行われるごとに（特別図柄変動が終了するとき）、表示用残りＳＴ回数を５ずつ減算し、表示用残りＳＴ回数の値が３０になった後は、特別図柄変動が行われても抽選により表示用残りＳＴ回数が減算されない（加算又は維持される）場合があるように制御する。これにより、実際残りＳＴ回数の値が１１になったときに表示用残りＳＴ回数の値が３０になると、その後特別図柄変動が行われるごとに（特別図柄変動が終了するとき）、表示用残りＳＴ回数を５ずつ減算し、実際残りＳＴ回数の値が５になったときに表示用残りＳＴ回数の値が０になる。このような構成を採用することが可能である。なお、実際残りＳＴ回数の値が所定値（例えば、５）以下となった場合（表示用残りＳＴ回数の値が特定値（例えば、０）となった場合）には、実際残りＳＴ回数の値が所定値（例えば、５）よりも大きい場合とは異なる背景の表示されるモードに移行することとしてもよい。

【２２３０】

また、以上では、大当り判定の結果乃至大当りの種別に基づいて表示用残りＳＴ回数（ランク）が更新されることとして説明したが、普通抽選の結果乃至普通図柄変動パターンの種別に基づいて表示用残りＳＴ回数（ランク）が更新されるように構成してもよい。例えば、普通図柄ハズレ長変動に当選している場合には、普通図柄ハズレ長変動に当選していない場合と比較して、１回の更新で減算又は加算する値を大きく（小さく）してもよい。同様に、大当り判定の結果が大当りである場合には、大当り判定の結果が大当りではない場合と比較して、１回の更新で減算又は加算する値を大きく（小さく）してもよい。これにより、残りＳＴ回数画像９２０３やランク画像を通じて、大当りへの当選の有無や普通図柄ハズレ長変動への当選の有無を示唆することができる。

【２２３１】

＜確変モード中普図先読み演出処理＞

図２１６は、第５のパチンコ遊技機に係る確変モード中普図先読み演出処理を示すフローチャートである。

【２２３２】

図２１６に示す確変モード中普図先読み演出処理は、確変モードにおいて、第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂに遊技球が入賞した後、当該始動入賞に係る特別図柄変動が開始するときに、サブ制御回路１３００により演出態様決定処理（図５３のステップＳ５０４

参照）において行われる処理である。なお、サブ制御回路１３００は、主制御回路１２００から送信される特別図柄演出開始コマンドを受信することにより、特別図柄変動が開始することを認識することができる。

【２２３３】

確変モード中普図先読み演出処理において、まず、サブＣＰＵ１３０１は、普図先読み抽選を実行する（ステップＳ９８４１）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、当選又は非当選を決定する。

【２２３４】

次に、サブＣＰＵ１３０１は、普図先読み抽選に当選したか否かを判断する（ステップＳ９８４２）。普図先読み抽選に当選していないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２２３５】

一方、普図先読み抽選に当選したと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、今回の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りであるか否かを判断する（ステップＳ９８４３）。主制御回路１２００から送信される特別図柄演出開始コマンドには、大当り判定の結果を示す情報が含まれているため、特別図柄演出開始コマンドを受信することにより、サブＣＰＵ１３０１は、当該判断を行うことが可能である。

【２２３６】

今回の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りであると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、普通図柄ハズレ長変動に当選しているか否かを判断する（ステップＳ９８４４）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、保留されている普通図柄変動のうちの少なくとも一の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターン（図１２８に示す変動パターン「０５Ｈ」）である場合、普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断する。

【２２３７】

普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、普図先読み演出（Ａ）を実行する（ステップＳ９８４５）。普図先読み演出（Ａ）は、確変モードにおいて、普図先読み抽選に当選し、今回の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りであり、且つ、普通図柄ハズレ長変動に当選している場合に行われる演出である。ステップＳ９８４５の処理において、例えば、サブＣＰＵ１３０１は、大当り及び普通図柄ハズレ長変動の双方に当選したことを示唆するような画像を表示装置１００７に表示させる。サブＣＰＵ１３０１は、大当りの種別（２Ｒ大当り又は１０Ｒ大当り）に応じて異なる画像を表示装置１００７に表示させることとしてもよい。ステップＳ９８４５の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２２３８】

ステップＳ９８４４において普通図柄ハズレ長変動に当選していないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、普図先読み演出（Ｂ）を実行する（ステップＳ９８４６）。普図先読み演出（Ｂ）は、確変モードにおいて、普図先読み抽選に当選し、今回の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りであり、且つ、普通図柄ハズレ長変動に当選していない場合に行われる演出である。ステップＳ９８４６の処理において、例えば、サブＣＰＵ１３０１は、大当りに当選したことを示唆するような画像を表示装置１００７に表示させる。サブＣＰＵ１３０１は、大当りの種別（２Ｒ大当り又は１０Ｒ大当り）に応じて異なる画像を表示装置１００７に表示させることとしてもよい。ステップＳ９８４６の処理により表示される画像は、普図先読み演出（Ａ）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。ステップＳ９８４６の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２２３９】

ステップＳ９８４３において今回の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りではないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、今回の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が小当りであるか否かを判断する（ステップＳ９８４７）。主制御回路１２００から送

信される特別図柄演出開始コマンドには、大当り判定の結果を示す情報が含まれているため、特別図柄演出開始コマンドを受信することにより、サブＣＰＵ１３０１は、当該判断を行うことが可能である。

【２２４０】

今回の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が小当りであると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、普通図柄ハズレ長変動に当選しているか否かを判断する（ステップＳ９８４８）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、保留されている普通図柄変動のうちの少なくとも一の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターン（図１２８に示す変動パターン「０５Ｈ」）である場合、普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断する。

【２２４１】

普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、普図先読み演出（Ｃ）を実行する（ステップＳ９８４９）。普図先読み演出（Ｃ）は、確変モードにおいて、普図先読み抽選に当選し、今回の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が小当りであり、且つ、普通図柄ハズレ長変動に当選している場合に行われる演出である。ステップＳ９８４９の処理において、例えば、サブＣＰＵ１３０１は、小当り及び普通図柄ハズレ長変動の双方に当選したことを示唆するような画像を表示装置１００７に表示させる。ステップＳ９８４９の処理により表示される画像は、普図先読み演出（Ａ）乃至（Ｂ）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。ステップＳ９８４９の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２２４２】

ステップＳ９８４８において普通図柄ハズレ長変動に当選していないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、普図先読み演出（Ｄ）を実行する（ステップＳ９８５０）。普図先読み演出（Ｄ）は、確変モードにおいて、普図先読み抽選に当選し、今回の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が小当りであり、且つ、普通図柄ハズレ長変動に当選していない場合に行われる演出である。ステップＳ９８５０の処理において、例えば、サブＣＰＵ１３０１は、小当りに当選したことを示唆するような画像を表示装置１００７に表示させる。ステップＳ９８５０の処理により表示される画像は、普図先読み演出（Ａ）～（Ｃ）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。ステップＳ９８５０の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２２４３】

ステップＳ９８４７において今回の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が小当りではないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、普通図柄ハズレ長変動に当選しているか否かを判断する（ステップＳ９８５１）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、保留されている普通図柄変動のうちの少なくとも一の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターン（図１２８に示す変動パターン「０５Ｈ」）である場合、普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断する。

【２２４４】

普通図柄ハズレ長変動に当選していると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、普図先読み演出（Ｅ）を実行する（ステップＳ９８５２）。普図先読み演出（Ｅ）は、確変モードにおいて、普図先読み抽選に当選し、今回の特別図柄変動に係る大当り判定の結果がハズレであり、且つ、普通図柄ハズレ長変動に当選している場合に行われる演出である。ステップＳ９８５２の処理において、例えば、サブＣＰＵ１３０１は、普通図柄ハズレ長変動に当選したことを示唆するような画像を表示装置１００７に表示させる。ステップＳ９８５２の処理により表示される画像は、普図先読み演出（Ａ）～（Ｄ）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。ステップＳ９８５２の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２２４５】

ステップＳ９８５１において普通図柄ハズレ長変動に当選していないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、普図先読み演出（Ｆ）を実行する（ステップＳ９８５３）。普図先読み演出（Ｆ）は、確変モードにおいて、普図先読み抽選に当選し、今回の特別図柄変動に係る大当り判定の結果がハズレであり、且つ、普通図柄ハズレ長変動に当選していない場合に行われる演出である。ステップＳ９８５３の処理において、例えば、サブＣＰＵ１３０１は、大当り乃至小当りにも普通図柄ハズレ長変動にも当選していないことを示唆するような画像を表示装置１００７に表示させる。ステップＳ９８５３の処理により表示される画像は、普図先読み演出（Ａ）～（Ｅ）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。ステップＳ９８５３の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２２４６】

普図先読み演出（Ａ）、普図先読み演出（Ｃ）、及び、普図先読み演出（Ｅ）においては、普図先読み演出（Ｂ）、普図先読み演出（Ｄ）、及び、普図先読み演出（Ｆ）と比較して高確率で、特定の画像（普通図柄ハズレ長変動に当選したことを示唆するような画像）が表示される。これにより、特別図柄変動中に、普通図柄ハズレ長変動に当選したことが示唆されるようになっている。普図先読み演出（Ａ）、普図先読み演出（Ｃ）、及び、普図先読み演出（Ｅ）において表示され得る画像としては、他の演出では表示され得ない画像（普通図柄ハズレ長変動に当選したことが確定する画像）を設けることとしてもよい。

【２２４７】

本実施例では、上述したように、普通図柄ハズレ長変動の変動時間として、複数の変動時間（例えば、６０秒、９０秒、１２０秒、１５０秒、１８０秒、２１０秒、２４０秒、２７０秒、３００秒、及び、６００秒）を設けることとしてもよい。この場合、普図先読み演出（Ａ）、普図先読み演出（Ｃ）、及び、普図先読み演出（Ｅ）においては、当選している普通図柄ハズレ長変動の変動時間に応じて異なる画像を表示装置１００７に表示させることとしてもよい。

【２２４８】

また、以上では、図２１６に示す確変モード中普図先読み演出処理が確変モードにおいて行われることとして説明したが、第１ボーナスモードにおいても、ステップＳ９８４１～ステップＳ９８５３の処理と同様の処理が行われることとしてもよい。

【２２４９】

＜確変モード中特図先読み演出処理＞

図２１７は、第５のパチンコ遊技機に係る確変モード中特図先読み演出処理を示すフローチャートである。

【２２５０】

図２１７に示す確変モード中特図先読み演出処理は、確変モードにおいて、遊技球が通過ゲート１１２６を通過した後、当該ゲート通過に係る普通図柄変動が開始するときに、サブ制御回路１３００により演出態様決定処理（図５３のステップＳ５０４参照）において行われる処理である。なお、サブ制御回路１３００は、普通図柄変動開始コマンドを受信することにより、普通図柄変動が開始することを認識することができる。普通図柄変動開始コマンドは、例えば、普通図柄の可変表示開始処理（図４３のステップＳ２９３参照）において普通図柄の可変表示が開始するときに主制御回路１２００によりセットされ、サブ制御回路１３００に送信される。

【２２５１】

確変モード中特図先読み演出処理において、まず、サブＣＰＵ１３０１は、特図先読み抽選を実行する（ステップＳ９８６１）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、当選又は非当選を決定する。

【２２５２】

次に、サブＣＰＵ１３０１は、特図先読み抽選に当選したか否かを判断する（ステップＳ９８６２）。特図先読み抽選に当選していないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２２５３】
一方、特図先読み抽選に当選したと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、今回の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターン（図１２８に示す変動パターン「０５Ｈ」）であるか否かを判断する（ステップＳ９８６３）。普通図柄変動開始コマンドには、普通図柄変動パターンの種別（図１２８参照）を示す情報が含まれているため、普通図柄変動開始コマンドを受信することにより、サブＣＰＵ１３０１は、当該判断を行うことが可能である。
【２２５４】
今回の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンであると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、大当りに当選しているか否かを判断する（ステップＳ９８６４）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、保留球に対応する特別図柄変動のうちの少なくとも一の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りである場合、大当りに当選していると判断する。
【２２５５】
大当りに当選していると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、特図先読み演出（Ａ）を実行する（ステップＳ９８６５）。特図先読み演出（Ａ）は、確変モードにおいて、特図先読み抽選に当選し、今回の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンであり、且つ、大当りに当選している場合に行われる演出である。ステップＳ９８６５の処理において、例えば、サブＣＰＵ１３０１は、大当り及び普通図柄ハズレ長変動の双方に当選したことを示唆するような画像（例えば、図２１６のステップＳ９８４５において表示される画像と同じ画像）を表示装置１００７に表示させる。サブＣＰＵ１３０１は、大当りの種別（２Ｒ大当り又は１０Ｒ大当り）に応じて異なる画像を表示装置１００７に表示させることとしてもよい。ステップＳ９８６５の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。
【２２５６】
ステップＳ９８６４において大当りに当選していないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、特図先読み演出（Ｂ）を実行する（ステップＳ９８６６）。特図先読み演出（Ｂ）は、確変モードにおいて、特図先読み抽選に当選し、今回の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンであり、且つ、大当りに当選していない場合に行われる演出である。ステップＳ９８６６の処理において、例えば、サブＣＰＵ１３０１は、普通図柄ハズレ長変動に当選したことを示唆するような画像（例えば、図２１６のステップＳ９８５２において表示される画像と同じ画像）を表示装置１００７に表示させる。ステップＳ９８６６の処理により表示される画像は、特図先読み演出（Ａ）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。ステップＳ９８６６の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。
【２２５７】
ステップＳ９８６３において今回の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンではないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、大当りに当選しているか否かを判断する（ステップＳ９８６７）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、保留球に対応する特別図柄変動のうちの少なくとも一の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が大当りである場合、大当りに当選していると判断する。
【２２５８】
大当りに当選していると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、特図先読み演出（Ｃ）を実行する（ステップＳ９８６８）。特図先読み演出（Ｃ）は、確変モードにおいて、特図先読み抽選に当選し、今回の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンではなく、且つ、大当りに当選している場合に行われる演出である。ステップＳ９８６８の処理において、例えば、サブＣＰＵ１３０１は、大当りに当選したことを示唆するような画像（例えば、図２１６のステップＳ９８４６において表示される画像と同じ画像）を表示装置１００７に表示させる。サブＣＰＵ１３０１は、大当りの種別（２Ｒ大当り又は１０Ｒ大当り）に応じて異なる画像を表示装置１００７に表示させること

としてもよい。ステップＳ９８６８の処理により表示される画像は、特図先読み演出（Ａ）乃至
（Ｂ）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。ステップＳ９８６８の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２２５９】

ステップＳ９８６７において大当りに当選していないと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、特図先読み演出（Ｄ）を実行する（ステップＳ９８６９）。特図先読み演出（Ｄ）は、確変モードにおいて、特図先読み抽選に当選し、今回の普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンではなく、且つ、大当りに当選していない場合に行われる演出である。ステップＳ９８６９の処理において、例えば、サブＣＰＵ１３０１は、大当りにも普通図柄ハズレ長変動にも当選していないことを示唆するような画像（例えば、図２１６のステップＳ９８５３において表示される画像と同じ画像）を表示装置１００７に表示させる。ステップＳ９８６９の処理により表示される画像は、特図先読み演出（Ａ）～（Ｃ）において表示され得る画像と、同じ画像であってもよいし異なる画像であってもよい。ステップＳ９８６９の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２２６０】

特図先読み演出（Ａ）及び特図先読み演出（Ｃ）においては、特図先読み演出（Ｂ）及び特図先読み演出（Ｄ）と比較して高確率で、特定の画像（大当りに当選したことを示唆するような画像）が表示される。これにより、普通図柄変動中に、大当りに当選したことが示唆されるようになっている。特図先読み演出（Ａ）及び特図先読み演出（Ｃ）において表示され得る画像としては、他の演出では表示され得ない画像（大当りに当選したことが確定する画像）を設けることとしてもよい。また、特図先読み演出（Ａ）～（Ｄ）においては、それぞれ、残りＳＴ回数に応じて（例えば、残りＳＴ回数が１０回以上である場合と５回以上１０回未満である場合と５回未満である場合とで）異なる画像が表示されるように構成してもよい。また、特図先読み演出（Ａ）～（Ｄ）としては、上述したドラム変動演出が行われるように構成してもよい。

【２２６１】

本実施例では、上述したように、普通図柄ハズレ長変動の変動時間として、複数の変動時間（例えば、６０秒、９０秒、１２０秒、１５０秒、１８０秒、２１０秒、２４０秒、２７０秒、３００秒、及び、６００秒）を設けることとしてもよい。この場合、特図先読み演出（Ａ）及び特図先読み演出（Ｂ）においては、当選している普通図柄ハズレ長変動の変動時間に応じて異なる画像を表示装置１００７に表示させることとしてもよい。

【２２６２】

また、以上では、図２１７に示す確変モード中特図先読み演出処理が確変モードにおいて行われることとして説明したが、第２ボーナスモードにおいても、ステップＳ９８６１～ステップＳ９８６９の処理と同様の処理が行われることとしてもよい。

【２２６３】

なお、普通図柄変動の変動パターンが普通図柄ハズレ長変動に対応するパターンとなった場合には、基本的に、普通図柄ハズレ長変動が開始することに対応する演出（図１９９（ｊ）及び（ｋ）参照）が行われることになるが、大当りに当選している場合（例えば、ステップＳ９８６５の処理が行われた場合）には、当該演出を行わないように構成してもよい。すなわち、この場合には、普通図柄ハズレ長変動（第１ボーナスモード）が開始した後間もなくして大当り遊技状態（第２ボーナスモード）に移行するところ、当該大当り遊技状態の開始時点まで、「ＢＯＮＵＳ」が開始することに対応する演出が行われるのを保留することとしてもよい。例えば、ステップＳ９８６５の処理が行われた場合には、（普通図柄ハズレ長変動に当選しているにもかかわらず）ドラム図柄９２０２をハズレパターンで停止表示させることとしてもよいし、ドラム図柄９２０２を当りパターンで停止表示させつつその時点では当り告知演出（図１９９（ｋ）参照）を行わないようにしてもよ

い。その後、大当り遊技状態に移行するときに、「ＢＯＮＵＳ」が開始することを盛り上げる演出（当り告知演出）を行うように構成することが可能である。

【２２６４】

＜アイコン停止示唆予告演出＞

図２１８（ａ）は、第１演出ステージにおいて液晶表示装置に表示される画像の一例を示す図である。図２１８（ｂ）は、アイコン停止示唆予告演出のパターンを示す図である。

【２２６５】

図２１８（ａ）に示すように、第１演出ステージにおいては、アイコン停止示唆用メーター画像９３０１（「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ａ、「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｂ、及び、「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｃ）が、表示装置１００７に表示されている。「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ａ、「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｂ、及び、「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｃは、それぞれ、メーターを模した画像となっている。

【２２６６】

具体的に、「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ａ、「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｂ、及び、「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｃは、それぞれ、初期表示態様（メーターが溜まっていない状態）、レベル１表示態様（メーターが１段階溜まっている状態）、レベル２表示態様（メーターが２段階溜まっている状態）、及び、レベルＭＡＸ表示態様（メーターが満タンになっている状態）のうちの何れかの態様で表示することができるようになっている。

【２２６７】

アイコン停止示唆用メーター画像９３０１の示すメーターは、第１演出ステージ中に行われる演出（アイコン停止示唆予告演出）に応じて溜まっていく。図２１８（ｂ）に示すアイコン停止示唆予告演出は、第１演出ステージ（図１２９（ａ）参照）において特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。アイコン停止示唆予告演出は、一の特別図柄変動中に、他の大当り予告演出と複合的に発生し得る演出となっている。なお、アイコン停止示唆予告演出は、第１演出ステージにおいてのみ行われ得る演出である。

【２２６８】

具体的に、演出番号「１７１」に対応する演出は、「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ａの表示態様がレベル１表示態様となる演出である。演出番号「１７２」に対応する演出は、「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ａの表示態様がレベル２表示態様となる演出である。演出番号「１７３」に対応する演出は、「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ａの表示態様がレベルＭＡＸ表示態様となる演出である。

【２２６９】

演出番号「１７１」～「１７３」に対応する演出は、上述した「ベル」アイコンが（停止）表示される可能性を示唆する演出となっている。「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ａの表示態様がレベル１表示態様である場合には、「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ａの表示態様が初期表示態様である場合よりも、「ベル」アイコンが（停止）表示される可能性が高い。「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ａの表示態様がレベル２表示態様である場合には、「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ａの表示態様がレベル１表示態様である場合よりも、「ベル」アイコンが（停止）表示される可能性が高い。「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ａの表示態様がレベルＭＡＸ表示態様である場合には、「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ａの表示態様がレベル２表示態様である場合よりも、「ベル」アイコンが（停止）表示される可能性が高い。「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ａの表示態様がレベルＭＡＸ表示態様である場合には、「ベル」アイコンが必ず（停止）表示される。すなわち、この場合には、「擬似２」に移行することが確定する。

【２２７０】

演出番号「１７４」に対応する演出は、「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｂの表示態様がレベル１表示態様となる演出である。演出番号「１７５」に対応する演出は、「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｂの表示態様がレベル２表示態様となる演出である。演出番号「１７６」に対応する演出は、「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｂの表示態様がレベルＭＡＸ表示態様となる演出である。

【２２７１】

演出番号「１７４」～「１７６」に対応する演出は、上述した「スイカ」アイコンが（停止）表示される可能性を示唆する演出となっている。「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｂの表示態様がレベル１表示態様である場合には、「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｂの表示態様が初期表示態様である場合よりも、「スイカ」アイコンが（停止）表示される可能性が高い。「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｂの表示態様がレベル２表示態様である場合には、「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｂの表示態様がレベル１表示態様である場合よりも、「スイカ」アイコンが（停止）表示される可能性が高い。「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｂの表示態様がレベルＭＡＸ表示態様である場合には、「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｂの表示態様がレベル２表示態様である場合よりも、「スイカ」アイコンが（停止）表示される可能性が高い。「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｂの表示態様がレベルＭＡＸ表示態様である場合には、「スイカ」アイコンが必ず（停止）表示される。すなわち、この場合には、「擬似３」に移行することが確定する。

【２２７２】

演出番号「１７７」に対応する演出は、「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｃの表示態様がレベル１表示態様となる演出である。演出番号「１７８」に対応する演出は、「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｃの表示態様がレベル２表示態様となる演出である。演出番号「１７９」に対応する演出は、「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｃの表示態様がレベルＭＡＸ表示態様となる演出である。

【２２７３】

演出番号「１７７」～「１７９」に対応する演出は、上述した「チェリー」アイコンが（停止）表示される可能性を示唆する演出となっている。「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｃの表示態様がレベル１表示態様である場合には、「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｃの表示態様が初期表示態様である場合よりも、「チェリー」アイコンが（停止）表示される可能性が高い。「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｃの表示態様がレベル２表示態様である場合には、「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｃの表示態様がレベル１表示態様である場合よりも、「チェリー」アイコンが（停止）表示される可能性が高い。「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｃの表示態様がレベルＭＡＸ表示態様である場合には、「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｃの表示態様がレベル２表示態様である場合よりも、「チェリー」アイコンが（停止）表示される可能性が高い。「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｃの表示態様がレベルＭＡＸ表示態様である場合には、「チェリー」アイコンが必ず（停止）表示される。すなわち、この場合には、所定のスーパーリーチに移行することが確定する。

【２２７４】

演出番号「１７１」～「１７９」に対応する演出は、基本的に、第１始動口１１２０に遊技球が入賞した後、当該始動入賞に係る特別図柄変動が行われているときに、当該特別図柄変動中に行われる擬似連演出がどの段階まで進行するのかを示唆するための演出として行われる。すなわち、一の特別図柄変動中における「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ａの表示態様は、当該特別図柄変動中に「ベル」アイコンが表示される可能性を示唆している。同様に、一の特別図柄変動中における「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｂの表示態様は、当該特別図柄変動中に「スイカ」アイコンが表

示される可能性を示唆している。また、一の特別図柄変動中における「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｃの表示態様は、当該特別図柄変動中に「チェリー」アイコンが表示される可能性を示唆している。

【２２７５】

これに対し、演出番号「１７１」～「１７３」に対応する演出は、第１始動口１１２０に遊技球が入賞した後、当該始動入賞に係る特別図柄変動が開始する前に先読み演出が行われる場合に、当該先読み演出のなかで、当該特別図柄変動中に行われる擬似連演出がどの段階まで進行するのかを示唆するための演出として行われることもある。この場合、一の特別図柄変動中における「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ａの表示態様は、次回以降の（先読みの対象となる）特別図柄変動中に「ベル」アイコンが表示される可能性を示唆することになる。従って、一の始動入賞についての先読み演出において、「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ａの表示態様がレベルＭＡＸ表示態様となった場合には、当該始動入賞に係る特別図柄変動中に行われる擬似連演出において、少なくとも「擬似２」までは移行することが確定したことになる。

【２２７６】

＜アイコン停止示唆予告内容抽選処理＞

図２１９は、第５のパチンコ遊技機に係るアイコン停止示唆予告内容抽選処理を示すフローチャートである。

【２２７７】

図２１９に示すアイコン停止示唆予告内容抽選処理は、第１特別図柄変動開始時処理（図１７８参照）のステップＳ９２１４において、現在の演出ステージが第１演出ステージである場合に、第１演出ステージ予告内容抽選処理（図１３０参照）の後に、サブ制御回路１３００により行われる処理である。

【２２７８】

アイコン停止示唆予告内容抽選処理において、まず、サブＣＰＵ１３０１は、サブ変動パターンに含まれる情報に基づいて、今回の特別図柄変動中に先読み演出が発生するか否かを判断する（ステップＳ９９０１）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンが先読み用サブ変動パターン（図１８３参照）であるか否かを判断する。

【２２７９】

今回の特別図柄変動中に先読み演出が発生すると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、サブ変動パターンに含まれる情報に基づいて、擬似連演出が発生するか否かを判断する（ステップＳ９９０２）。擬似連演出が発生すると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、サブ変動パターンに含まれる情報に基づいて、擬似連演出が「擬似３」まで進行するか否かを判断する（ステップＳ９９０３）。

【２２８０】

擬似連演出が「擬似３」まで進行すると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、擬似３用アイコン停止示唆予告内容抽選処理を実行する（ステップＳ９９０４）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似３」においてアイコン停止示唆予告演出を行うか否かを決定するとともに、「擬似３」においてアイコン停止示唆予告演出を行う場合には、当該演出の内容を決定する。具体的に、サブＣＰＵ１３０１は、「擬似３」において行われるアイコン停止示唆予告演出として、演出番号「１７７」～「１７９」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。これにより、「擬似３」において、「チェリー」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｃの表示態様が変化し得る。

【２２８１】

ステップＳ９９０３において擬似連演出が「擬似３」まで進行しないと判断した場合、又は、ステップＳ９９０４の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、擬似２用アイコン停止示唆予告内容抽選処理を実行する（ステップＳ９９０５）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似２」においてアイコ

ン停止示唆予告演出を行うか否かを決定するとともに、「擬似２」においてアイコン停止示唆予告演出を行う場合には、当該演出の内容を決定する。具体的に、サブＣＰＵ１３０１は、「擬似２」において行われるアイコン停止示唆予告演出として、演出番号「１７４」～「１７６」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。これにより、「擬似２」において、「スイカ」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ｂの表示態様が変化し得る。

【２２８２】

ステップＳ９９０３において擬似連演出が発生しないと判断した場合、又は、ステップＳ９９０５の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、擬似１用アイコン停止示唆予告内容抽選処理を実行する（ステップＳ９９０６）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、「擬似１」においてアイコン停止示唆予告演出を行うか否かを決定するとともに、「擬似１」においてアイコン停止示唆予告演出を行う場合には、当該演出の内容を決定する。具体的に、サブＣＰＵ１３０１は、「擬似１」において行われるアイコン停止示唆予告演出として、演出番号「１７１」～「１７３」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。これにより、「擬似１」において、「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ａの表示態様が変化し得る。

【２２８３】

ステップＳ９９０１において今回の特別図柄変動中に先読み演出が発生すると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、先読み用アイコン停止示唆予告内容抽選処理を実行する（ステップＳ９９０７）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、先読み演出においてアイコン停止示唆予告演出を行うか否かを決定するとともに、先読み演出においてアイコン停止示唆予告演出を行う場合には、当該演出の内容を決定する。具体的に、サブＣＰＵ１３０１は、先読み演出において行われるアイコン停止示唆予告演出として、演出番号「１７１」～「１７３」に対応する演出のうちの何れかの演出を決定する。これにより、先読み演出において、「ベル」アイコン停止示唆用メーター画像９３０１ａの表示態様が変化し得る。

【２２８４】

ステップＳ９９０６又はステップＳ９９０７の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２２８５】

＜当該保留変化演出抽選処理＞

図２２０及び図２２１は、第５のパチンコ遊技機に係る当該保留変化演出抽選処理を示すフローチャートである。

【２２８６】

図２１８（ａ）に示すように、第１演出ステージにおいては、当該保留球画像９３０２が表示装置１００７に表示されている。当該保留球画像９３０２は、今回の（現在行われている）特別図柄変動（当該保留球）に対応する画像である。また、保留されている特別図柄変動の数に応じて、第１保留球画像９３０３ａ、第２保留球画像９３０３ｂ、第３保留球画像９３０３ｃ、及び、第４保留球画像９３０３ｄのうちの一又は複数の画像が表示される。第１保留球画像９３０３ａは、１個目の保留球に対応する画像であり、第２保留球画像９３０３ｂは、２個目の保留球に対応する画像であり、第３保留球画像９３０３ｃは、３個目の保留球に対応する画像であり、第４保留球画像９３０３ｄは、４個目の保留球に対応する画像である。

【２２８７】

本実施例では、当該保留球画像９３０２の色を変化させる演出（当該保留変化演出）が行われる。当該保留球画像９３０２の色を通じて、今回の特別図柄変動に係る大当り判定の結果が示唆される。当該保留変化演出は、第１演出ステージ（図１２９（ａ）参照）において特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。当該保留変化演出は、一の特別図柄変動中に、他の大当り予告演出と複合的に発生し得る演出となっている。なお、先読み演出により、第１保留球画像９３０３ａ、第２保留球画像９３０３ｂ、第３保

留球画像９３０３ｃ、及び、第４保留球画像９３０３ｄの色が変化することもある。
【２２８８】
図２２０及び図２２１に示す当該保留変化演出抽選処理は、第１特別図柄変動開始時処理（図１７８参照）のステップＳ９２１４において、現在の演出ステージが第１演出ステージである場合に、第１演出ステージ予告内容抽選処理（図１３０参照）の後に、サブ制御回路１３００により行われる処理である。なお、当該保留変化演出抽選処理は、現在の演出ステージが第２演出ステージ又は第３演出ステージである場合においても行われることとしてもよい。
【２２８９】
当該保留変化演出抽選処理において、まず、サブＣＰＵ１３０１は、保留変化パターン組合せ抽選処理を実行する（ステップＳ９９２１）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、当該保留変化演出の内容（どのようなタイミングで、当該保留球画像９３０２の色をどのように変化させるか）を決定する。当該保留変化演出の内容は、保留変化パターンの組合せにより規定される。保留変化パターンとしては、保留変化パターン（１）、保留変化パターン（２）、保留変化パターン（３）、保留変化パターン（４）、保留変化パターン（５）、保留変化パターン（６）、保留変化パターン（７）、保留変化パターン（８）、及び、保留変化パターン（９）が設けられている。
【２２９０】
保留変化パターンの組合せとしては、例えば、保留変化パターン（１）及び保留変化パターン（９）という組合せ、保留変化パターン（１）、保留変化パターン（２）、保留変化パターン（３）、及び、保留変化パターン（９）という組合せ、保留変化パターン（１）、保留変化パターン（２）、保留変化パターン（３）、保留変化パターン（４）、保留変化パターン（７）、保留変化パターン（８）、及び、保留変化パターン（９）という組合せ、保留変化パターン（１）、保留変化パターン（２）、保留変化パターン（３）、保留変化パターン（４）、保留変化パターン（５）、保留変化パターン（６）、保留変化パターン（８）、及び、保留変化パターン（９）という組合せ等が設けられている。保留変化パターンの組合せのなかには、保留変化パターン（９）が必ず含まれている。また、保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（７）が含まれる場合には、当該組合せのなかに保留変化パターン（８）も必ず含まれている。ステップＳ９９２１の処理において、サブＣＰＵ１３０１は、予め複数設けられた保留変化パターンの組合せのなかから、一の組合せを選択する。
【２２９１】
次に、サブＣＰＵ１３０１は、ステップＳ９９２１で決定された保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（１）が含まれるか否かを判断する（ステップＳ９９２２）。保留変化パターン（１）は、擬似連演出又は「擬似無し」の演出における「擬似１」の段階が開始するとき（今回の特別図柄変動が開始するとき）に当該保留球画像９３０２の色を変化させるようなパターンである。
【２２９２】
保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（１）が含まれると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、保留変化パターン（１）に基づいて、保留変化内容を決定する（ステップＳ９９２３）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、擬似連演出又は「擬似無し」の演出における「擬似１」の段階が開始するときに当該保留球画像９３０２の色をどのように変化させるかを決定する。例えば、サブＣＰＵ１３０１は、ステップＳ９９２２の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色を基準として、「色変化無し」、「点滅→青」、「点滅→緑」、「青→緑」、「点滅→紫」、「青→紫」、「緑→紫」、「点滅→赤」、「青→赤」、「緑→赤」、「紫→赤」のうちの何れかの態様を決定する。これにより、当該「擬似１」の開始時に、決定された態様で当該保留球画像９３０２の色が変化することになる。なお、ステップＳ９９２２の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色は、今回の特別図柄変動が開始される直

前における第１保留球画像９３０３ａの色と同じである。先読み演出により保留球画像９３０３の色が変化している場合、サブＣＰＵ１３０１は、当該第１保留球画像９３０３ａの色を基準として、当該保留球画像９３０２の色変化態様を決定する。

【２２９３】

ステップＳ９９２２において保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（１）が含まれないと判断した場合、又は、ステップＳ９９２３の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、ステップＳ９９２１で決定された保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（２）が含まれるか否かを判断する（ステップＳ９９２４）。保留変化パターン（２）は、擬似連演出又は「擬似無し」の演出における「擬似１」の段階においてテンパイが発生するときに当該保留球画像９３０２の色を変化させるようなパターンである。保留変化パターン（２）が含まれる組合せは、「擬似１」において装飾図柄がリーチ態様となるようなサブ変動パターンが決定されている場合にのみ選択され得るようになっている。

【２２９４】

保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（２）が含まれると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、保留変化パターン（２）に基づいて、保留変化内容を決定する（ステップＳ９９２５）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、擬似連演出又は「擬似無し」の演出における「擬似１」の段階においてテンパイが発生するときに当該保留球画像９３０２の色をどのように変化させるかを決定する。例えば、サブＣＰＵ１３０１は、ステップＳ９９２４の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色を基準として、「色変化無し」、「点滅→青」、「点滅→緑」、「青→緑」、「点滅→紫」、「青→紫」、「緑→紫」、「点滅→赤」、「青→赤」、「緑→赤」、「紫→赤」のうちの何れかの態様を決定する。これにより、当該「擬似１」の段階におけるテンパイ発生時に、決定された態様で当該保留球画像９３０２の色が変化することになる。なお、ステップＳ９９２４の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色は、ステップＳ９９２３の処理が行われている場合には、ステップＳ９９２３の処理により決定された変化後の色であり、ステップＳ９９２３の処理が行われていない場合には、ステップＳ９９２２の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色である。

【２２９５】

ステップＳ９９２４において保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（２）が含まれないと判断した場合、又は、ステップＳ９９２５の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、ステップＳ９９２１で決定された保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（３）が含まれるか否かを判断する（ステップＳ９９２６）。保留変化パターン（３）は、擬似連演出における「擬似２」の段階が開始するときに当該保留球画像９３０２の色を変化させるようなパターンである。保留変化パターン（３）が含まれる組合せは、擬似連演出が発生する場合にのみ選択され得るようになっている。

【２２９６】

保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（３）が含まれると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、保留変化パターン（３）に基づいて、保留変化内容を決定する（ステップＳ９９２７）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、擬似連演出における「擬似２」の段階が開始するときに当該保留球画像９３０２の色をどのように変化させるかを決定する。例えば、サブＣＰＵ１３０１は、ステップＳ９９２６の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色を基準として、「色変化無し」、「点滅→青」、「点滅→緑」、「青→緑」、「点滅→紫」、「青→紫」、「緑→紫」、「点滅→赤」、「青→赤」、「緑→赤」、「紫→赤」のうちの何れかの態様を決定する。これにより、当該「擬似２」の開始時に、決定された態様で当該保留球画像９３０２の色が変化することになる。なお、ステップＳ９９２６の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色は、ステップＳ９９２５の処理が行われている場合には、ステップＳ９９２５の処理により決定された変化後の色であり、ステップＳ９９２５の処理が行

われていない場合には、ステップＳ９９２４の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色である。

【２２９７】

ステップＳ９９２６において保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（３）が含まれないと判断した場合、又は、ステップＳ９９２７の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、ステップＳ９９２１で決定された保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（４）が含まれるか否かを判断する（ステップＳ９９２８）。保留変化パターン（４）は、擬似連演出における「擬似２」の段階においてテンパイが発生するときに当該保留球画像９３０２の色を変化させるようなパターンである。保留変化パターン（４）が含まれる組合せは、擬似連演出が発生するとともに、「擬似２」において装飾図柄がリーチ態様となるようなサブ変動パターンが決定されている場合にのみ選択され得るようになっている。

【２２９８】

保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（４）が含まれると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、保留変化パターン（４）に基づいて、保留変化内容を決定する（ステップＳ９９２９）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、擬似連演出における「擬似２」の段階においてテンパイが発生するときに当該保留球画像９３０２の色をどのように変化させるかを決定する。例えば、サブＣＰＵ１３０１は、ステップＳ９９２８の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色を基準として、「色変化無し」、「点滅→青」、「点滅→緑」、「青→緑」、「点滅→紫」、「青→紫」、「緑→紫」、「点滅→赤」、「青→赤」、「緑→赤」、「紫→赤」のうちの何れかの態様を決定する。これにより、当該「擬似２」の段階におけるテンパイ発生時に、決定された態様で当該保留球画像９３０２の色が変化することになる。なお、ステップＳ９９２８の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色は、ステップＳ９９２７の処理が行われている場合には、ステップＳ９９２７の処理により決定された変化後の色であり、ステップＳ９９２７の処理が行われていない場合には、ステップＳ９９２６の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色である。

【２２９９】

ステップＳ９９２８において保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（４）が含まれないと判断した場合、又は、ステップＳ９９２９の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、ステップＳ９９２１で決定された保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（５）が含まれるか否かを判断する（ステップＳ９９３０）。保留変化パターン（５）は、擬似連演出における「擬似３」の段階が開始するときに当該保留球画像９３０２の色を変化させるようなパターンである。保留変化パターン（５）が含まれる組合せは、擬似連演出が発生するとともに、当該擬似連演出が「擬似３」の段階まで進行する場合にのみ選択され得るようになっている。

【２３００】

保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（５）が含まれると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、保留変化パターン（５）に基づいて、保留変化内容を決定する（ステップＳ９９３１）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、擬似連演出における「擬似３」の段階が開始するときに当該保留球画像９３０２の色をどのように変化させるかを決定する。例えば、サブＣＰＵ１３０１は、ステップＳ９９３０の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色を基準として、「色変化無し」、「点滅→青」、「点滅→緑」、「青→緑」、「点滅→紫」、「青→紫」、「緑→紫」、「点滅→赤」、「青→赤」、「緑→赤」、「紫→赤」のうちの何れかの態様を決定する。これにより、当該「擬似３」の開始時に、決定された態様で当該保留球画像９３０２の色が変化することになる。なお、ステップＳ９９３０の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色は、ステップＳ９９２９の処理が行われている場合には、ステップＳ９９２９の処理により決定された変化後の色であり、ステップＳ９９２９の処理が行われていない場合には、ステップＳ９９２８の処理が行われるまでに決定されている当該

保留球画像９３０２の色である。
【２３０１】
ステップＳ９９３０において保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（５）が含まれないと判断した場合、又は、ステップＳ９９３１の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、ステップＳ９９２１で決定された保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（６）が含まれるか否かを判断する（ステップＳ９９３２）。保留変化パターン（６）は、擬似連演出における「擬似３」の段階においてテンパイが発生するときに当該保留球画像９３０２の色を変化させるようなパターンである。保留変化パターン（６）が含まれる組合せは、擬似連演出が発生するとともに、当該擬似連演出が「擬似３」の段階まで進行し、且つ、「擬似３」において装飾図柄がリーチ態様となるようなサブ変動パターンが決定されている場合にのみ選択され得るようになっている。
【２３０２】
保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（６）が含まれると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、保留変化パターン（６）に基づいて、保留変化内容を決定する（ステップＳ９９３３）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、擬似連演出における「擬似３」の段階においてテンパイが発生するときに当該保留球画像９３０２の色をどのように変化させるかを決定する。例えば、サブＣＰＵ１３０１は、ステップＳ９９３２の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色を基準として、「色変化無し」、「点滅→青」、「点滅→緑」、「青→緑」、「点滅→紫」、「青→紫」、「緑→紫」、「点滅→赤」、「青→赤」、「緑→赤」、「紫→赤」のうちの何れかの態様を決定する。これにより、当該「擬似３」の段階におけるテンパイ発生時に、決定された態様で当該保留球画像９３０２の色が変化することになる。なお、ステップＳ９９３２の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色は、ステップＳ９９３１の処理が行われている場合には、ステップＳ９９３１の処理により決定された変化後の色であり、ステップＳ９９３１の処理が行われていない場合には、ステップＳ９９３０の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色である。
【２３０３】
ステップＳ９９３２において保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（６）が含まれないと判断した場合、又は、ステップＳ９９３３の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、ステップＳ９９２１で決定された保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（７）が含まれるか否かを判断する（ステップＳ９９３４）。保留変化パターン（７）は、当該保留球画像９３０２が最終的な色に至るまでに発生する色変化があと２回残っている状況において当該保留球画像９３０２の色を変化させるようなパターンである。保留変化パターン（７）に基づく色変化のタイミングとしては、例えば、スーパーリーチの前半等を挙げることができる。
【２３０４】
保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（７）が含まれると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、保留変化パターン（７）に基づいて、保留変化内容を決定する（ステップＳ９９３５）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、当該保留球画像９３０２が最終的な色に至るまでに発生する色変化があと２回残っている状況において当該保留球画像９３０２の色をどのように変化させるかを決定する。例えば、サブＣＰＵ１３０１は、ステップＳ９９３４の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色を基準として、「色変化無し」、「点滅→青」、「点滅→緑」、「青→緑」、「点滅→紫」、「青→紫」、「緑→紫」、「点滅→赤」、「青→赤」、「緑→赤」、「紫→赤」のうちの何れかの態様を決定する。これにより、当該色変化があと２回残っている状況で、決定された態様で当該保留球画像９３０２の色が変化することになる。なお、ステップＳ９９３４の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色は、ステップＳ９９３３の処理が行われている場合には、ステップＳ９９３３の処理により決定された変化後の色であり、ステップＳ９９３３の処理が行われていない場合には、ステップＳ９９３２の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色であ

る。
【２３０５】
ステップＳ９９３４において保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（７）が含まれないと判断した場合、又は、ステップＳ９９３５の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、ステップＳ９９２１で決定された保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（８）が含まれるか否かを判断する（ステップＳ９９３６）。保留変化パターン（８）は、当該保留球画像９３０２が最終的な色に至るまでに発生する色変化があと１回残っている状況において当該保留球画像９３０２の色を変化させるようなパターンである。保留変化パターン（８）に基づく色変化のタイミングとしては、例えば、スーパーリーチの前半や後半等を挙げることができる。
【２３０６】
保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（８）が含まれると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、保留変化パターン（８）に基づいて、保留変化内容を決定する（ステップＳ９９３７）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、当該保留球画像９３０２が最終的な色に至るまでに発生する色変化があと１回残っている状況において当該保留球画像９３０２の色をどのように変化させるかを決定する。例えば、サブＣＰＵ１３０１は、ステップＳ９９３６の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色を基準として、「色変化無し」、「点滅→青」、「点滅→緑」、「青→緑」、「点滅→紫」、「青→紫」、「緑→紫」、「点滅→赤」、「青→赤」、「緑→赤」、「紫→赤」のうちの何れかの態様を決定する。これにより、当該色変化があと１回残っている状況で、決定された態様で当該保留球画像９３０２の色が変化することになる。なお、ステップＳ９９３６の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色は、ステップＳ９９３５の処理が行われている場合には、ステップＳ９９３５の処理により決定された変化後の色であり、ステップＳ９９３５の処理が行われていない場合には、ステップＳ９９３４の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色である。
【２３０７】
ステップＳ９９３６において保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（８）が含まれないと判断した場合、又は、ステップＳ９９３７の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、ステップＳ９９２１で決定された保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（９）が含まれるか否かを判断する（ステップＳ９９３８）。保留変化パターン（９）は、当該保留球画像９３０２の色を最終的な色に変化させるために用いられるパターンである。詳細な説明は省略するが、図２２０及び図２２１に示す当該保留変化演出抽選処理が行われる前に、乱数値に基づく抽選により、当該保留球画像９３０２の色を最終的にどの色に変化させるのか（当該保留球画像９３０２の最終色）が決定されている。ステップＳ９９３８の処理において、サブＣＰＵ１３０１は、必ず、保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（９）が含まれると判断する。保留変化パターン（９）に基づく色変化のタイミングとしては、例えば、「擬似１」の段階におけるテンパイ発生時、「擬似２」の開始時、「擬似２」の段階におけるテンパイ発生時、「擬似３」の開始時、「擬似３」の段階におけるテンパイ発生時、スーパーリーチの前半や後半等を挙げることができる。
【２３０８】
保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（９）が含まれると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、保留変化パターン（９）に基づいて、保留変化内容を決定する（ステップＳ９９３９）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、当該保留球画像９３０２の色を最終的な色に変化させるために、当該保留球画像９３０２の色をどのように変化させるかを決定する。例えば、サブＣＰＵ１３０１は、ステップＳ９９３８の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色を基準として、「色変化無し」、「点滅→青」、「点滅→緑」、「青→緑」、「点滅→紫」、「青→紫」、「緑→紫」、「点滅→赤」、「青→赤」、「緑→赤」、「紫→赤」のうちの何れかの態様を決定する

。これにより、決定された態様で当該保留球画像９３０２の色が変化し、当該保留球画像９３０２の色は、図２２０及び図２２１に示す当該保留変化演出抽選処理が行われる前に行われた抽選（元々の抽選）により決定された最終色となる。なお、ステップＳ９９３８の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色は、ステップＳ９９３７の処理が行われている場合には、ステップＳ９９３７の処理により決定された変化後の色であり、ステップＳ９９３７の処理が行われていない場合には、ステップＳ９９３６の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色である。

【２３０９】

ステップＳ９９３８において保留変化パターンの組合せのなかに保留変化パターン（９）が含まれないと判断した場合、又は、ステップＳ９９３９の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２３１０】

なお、ステップＳ９９３８の処理が行われるまでに決定されている当該保留球画像９３０２の色が既に上記最終色となっている場合、サブＣＰＵ１３０１は、ステップＳ９９３８の処理において「ＮＯ」と判断することとしてもよい。この場合、サブＣＰＵ１３０１は、当該保留球画像９３０２を当該最終色で表示させることとしてもよいし、他の色（デフォルト色）で表示させることとしてもよい。当該保留球画像９３０２の色が最終色となった後に、当該保留球画像９３０２の色が他の色に変化する場合、当該保留変化演出がガセ演出であることが確定することとしてもよい。

【２３１１】

＜第６特定スーパーリーチ中スロットゲーム＞

図２２２は、第６特定スーパーリーチにおける演出ブロックの内容を示す図である。図２２３は、第５のパチンコ遊技機に係る第６特定スーパーリーチ内容抽選処理を示すフローチャートである。

【２３１２】

上述したように、第２演出ステージ（図１２９（ａ）参照）においては、第８予告演出（図１８５参照）が行われる場合があり、第８予告演出が行われた場合には、第６特定スーパーリーチに発展する可能性がある。第６特定スーパーリーチにおいては、複数種類のアイコンが表示装置１００７上の左・中・右の３列で変動表示された後停止表示されるゲーム（第６特定スーパーリーチ中スロットゲーム）が行われる。第６特定スーパーリーチ中スロットゲームにおいて「チェリー」アイコンが左・中・右の３列で停止表示されると（３つ揃うと）、所定のスーパーリーチに発展する。第６特定スーパーリーチ中スロットゲームは、複数の演出ブロックから構成されている。図２２２では、演出ブロックの内容を例示している。

【２３１３】

演出ブロック「１」においては、第６特定スーパーリーチ中スロットゲームの説明に対応する画像が表示装置１００７に表示される。演出ブロック「２」においては、第６特定スーパーリーチ中スロットゲームに成功したこと（所定のスーパーリーチに発展すること）を示す画像（例えば、所定のスーパーリーチのタイトルを示す画像）が表示装置１００７に表示される。演出ブロック「３」においては、第６特定スーパーリーチ中スロットゲームに失敗したこと（第６特定スーパーリーチ中スロットゲームが終了すること）を示す画像が表示装置１００７に表示される。

【２３１４】

演出ブロック「４」においては、複数種類のアイコンが表示装置１００７上の左・中・右の３列で８秒間に亘って変動表示されるとともに、「アディショナル」アイコンが揃うことを煽るような画像が表示装置１００７に表示された後、「アディショナル」アイコンが左・中・右の３列で停止表示されない（「アディショナル」アイコンが揃わない）。演出ブロック「４」に対応する演出が行われた場合には、第６特定スーパーリーチ中スロットゲームが終了する。演出ブロック「５」においては、複数種類のアイコンが表示装置１００７上の左・中・右の３列で８秒間に亘って変動表示されるとともに、「アディショナ

ル」アイコンが揃うことを煽るような画像が表示装置１００７に表示された後、「アディショナル」アイコンが左・中・右の３列で停止表示される（「アディショナル」アイコンが３つ揃う）。演出ブロック「５」に対応する演出が行われた場合には、上述した「ＰＬＡＹ　ＴＩＭＥ」（図１８４（ｂ）参照）の値が所定数加算され、第６特定スーパーリーチ中スロットゲームが継続する。

【２３１５】

演出ブロック「６」においては、複数種類のアイコンが表示装置１００７上の左・中・右の３列で８秒間に亘って変動表示されるとともに、「ミッション」アイコンが揃うことを煽るような画像が表示装置１００７に表示された後、「ミッション」アイコンが左・中・右の３列で停止表示されない（「ミッション」アイコンが揃わない）。演出ブロック「６」に対応する演出が行われた場合には、第６特定スーパーリーチ中スロットゲームが終了する。演出ブロック「７」「８」においては、複数種類のアイコンが表示装置１００７上の左・中・右の３列で８秒間に亘って変動表示されるとともに、「ミッション」アイコンが揃うことを煽るような画像が表示装置１００７に表示された後、「ミッション」アイコンが左・中・右の３列で停止表示され（「ミッション」アイコンが３つ揃い）、所定のミッションに突入する。その後、演出ブロック「７」においては当該ミッションに失敗し、演出ブロック「８」においては当該ミッションに成功する。演出ブロック「７」に対応する演出が行われた場合には、第６特定スーパーリーチ中スロットゲームが継続し、演出ブロック「８」に対応する演出が行われた場合には、所定のスーパーリーチに発展する。

【２３１６】

演出ブロック「９」においては、複数種類のアイコンが表示装置１００７上の左・中・右の３列で８秒間に亘って変動表示されるとともに、「チェリー」アイコンが揃うことを煽るような画像が表示装置１００７に表示された後、「チェリー」アイコンが左・中・右の３列で停止表示されない（「チェリー」アイコンが揃わない）。演出ブロック「９」に対応する演出が行われた場合には、第６特定スーパーリーチ中スロットゲームが継続する。演出ブロック「１０」においては、複数種類のアイコンが表示装置１００７上の左・中・右の３列で８秒間に亘って変動表示されるとともに、「チェリー」アイコンが揃うことを煽るような画像が表示装置１００７に表示された後、「チェリー」アイコンが左・中・右の３列で停止表示される（「チェリー」アイコンが３つ揃う）。演出ブロック「１０」に対応する演出が行われた場合には、所定のスーパーリーチに発展する。

【２３１７】

図２２３に示す第６特定スーパーリーチ内容抽選処理は、第１特別図柄変動開始時処理（図１７８参照）のステップＳ９２１４において、現在の演出ステージが第２演出ステージである場合に、演出番号「１５３」又は「１５４」に対応する演出が行われると決定されたときに、サブ制御回路１３００により行われる処理である。第６特定スーパーリーチ内容抽選処理が行われることにより、各演出ブロックの内容が決定されることになる。

【２３１８】

第６特定スーパーリーチ内容抽選処理において、まず、サブＣＰＵ１３０１は、最終の演出ブロックの内容を決定する（ステップＳ９９４１）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンが、所定のスーパーリーチに発展するようなサブ変動パターンである場合、最終の演出ブロックとして演出ブロック「２」を決定する。一方、サブＣＰＵ１３０１は、今回の特別図柄変動に対応するサブ変動パターンが、所定のスーパーリーチに発展しないようなサブ変動パターンである場合、最終の演出ブロックとして演出ブロック「３」を決定する。

【２３１９】

次に、サブＣＰＵ１３０１は、最終の演出ブロックの直前段階における演出ブロックの内容を決定する（ステップＳ９９４２）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、最終の演出ブロックとして演出ブロック「２」が決定された場合には、乱数値に基づく抽選を行うことにより、最終の演出ブロックの直前段階における演出ブロックとして、演出ブロック「８」又は「１０」を決定する。一方、サブＣＰＵ１３０１は、最終の演出ブロッ

クとして演出ブロック「３」が決定された場合には、乱数値に基づく抽選を行うことにより、最終の演出ブロックの直前段階における演出ブロックとして、演出ブロック「４」又は「６」を決定する。

【２３２０】

次に、サブＣＰＵ１３０１は、ストックタイマの値を減算する（ステップＳ９９４３）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、第６特定スーパーリーチが開始する時点におけるストックタイマの値から、ステップＳ９９４２で決定された演出ブロックに対応する時間に相当する値を減じた値を、新たなストックタイマの値としてワークＲＡＭ１３０３に記憶させる。第６特定スーパーリーチが開始する時点におけるストックタイマの値は、今回の特別図柄変動中に第６特定スーパーリーチ中スロットゲームが開始する時点においてストックタイマ画像９１１０の示す「ＰＬＡＹ　ＴＩＭＥ」の値に対応している。当該値は、第６特定スーパーリーチ内容抽選処理が開始される前に決定されている。

【２３２１】

ここで、演出ブロック「４」に対応する時間は、演出ブロック「４」に対応する演出を行うのに要する時間（８秒）である。演出ブロック「６」に対応する時間は、演出ブロック「６」に対応する演出を行うのに要する時間（８秒）である。演出ブロック「８」に対応する時間は、演出ブロック「８」に対応する演出（ミッションを除く）を行うのに要する時間（８秒）である。演出ブロック「１０」に対応する時間は、演出ブロック「１０」に対応する演出を行うのに要する時間（８秒）である。なお、第６特定スーパーリーチが開始する時点におけるストックタイマの値は、必ず８秒以上に相当する値となっている。

【２３２２】

次に、サブＣＰＵ１３０１は、ストックタイマの値が０よりも大きいか否かを判断する（ステップＳ９９４４）。ストックタイマの値が０よりも大きいと判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、未決定の演出ブロックのうち最後の演出ブロックの内容を決定する（ステップＳ９９４５）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、乱数値に基づく抽選を行うことにより、当該最後の演出ブロックとして、演出ブロック「５」、演出ブロック「７」、及び、演出ブロック「９」のうちの何れかの演出ブロックを決定する。

【２３２３】

次に、サブＣＰＵ１３０１は、ストックタイマの値を減算する（ステップＳ９９４６）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、ワークＲＡＭ１３０３に記憶されているストックタイマの値から、ステップＳ９９４５で決定された演出ブロックに対応する時間に相当する値を減じた値を、新たなストックタイマの値としてワークＲＡＭ１３０３に記憶させる。ここで、演出ブロック「５」に対応する時間は、演出ブロック「５」に対応する演出を行うのに要する時間（８秒）である。演出ブロック「７」に対応する時間は、演出ブロック「７」に対応する演出（ミッションを除く）を行うのに要する時間（８秒）である。演出ブロック「９」に対応する時間は、演出ブロック「９」に対応する演出を行うのに要する時間（８秒）である。なお、ステップＳ９９４５において演出ブロック「５」が決定された場合、サブＣＰＵ１３０１は、ストックタイマの値を減算するとともに、所定数（アディショナルタイム）分だけ、ストックタイマの値を加算する。ストックタイマの値は、８秒のＮ倍（Ｎは整数）となるように構成されている。

【２３２４】

ステップＳ９９４６の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、ステップＳ９９４４に処理を移す。ステップＳ９９４４においてストックタイマの値が０であると判断した場合、サブＣＰＵ１３０１は、最初の演出ブロックの内容を決定する（ステップＳ９９４７）。この処理において、サブＣＰＵ１３０１は、最初の演出ブロックとして演出ブロック「１」を決定する。ステップＳ９９４７の処理を実行した後、サブＣＰＵ１３０１は、本サブルーチンを終了する。

【２３２５】

以上で説明した第６特定スーパーリーチ内容抽選処理が実行されることにより、第６特定スーパーリーチ中スロットゲームの内容が決定される。例えば、第６特定スーパーリー

チ内容抽選処理において順次、ステップＳ９９４１で演出ブロック「２」が決定され、ステップＳ９９４２で演出ブロック「１０」が決定され、ステップＳ９９４５で演出ブロック「９」が決定され、さらにステップＳ９９４５で演出ブロック「５」が決定され、さらにステップＳ９９４５で演出ブロック「７」が決定され、その後ステップＳ９９４７で演出ブロック「１」が決定されたような場合、第６特定スーパーリーチでは、演出ブロック「１」→演出ブロック「７」→演出ブロック「５」→演出ブロック「９」→演出ブロック「１０」→演出ブロック「２」の順序（第６特定スーパーリーチ内容抽選処理で決定された順序とは逆の順序）で、各演出ブロックに対応する演出が行われることになる。

【２３２６】

＜液晶画面上のエフェクトとロゴランプ＞

図２２４（ａ）は、第１演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出のフローを示す図である。図２２４（ｂ）は、第２演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出のフローを示す図である。図２２５～図２２７は、第２演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出の具体的態様を示す図である。

【２３２７】

上述したように、遊技盤ユニット１０１０の所定箇所（例えば、表示装置１００７の上側）にはロゴカバーが設けられており、ロゴカバーの背面側にはロゴランプが設けられている。このようなロゴランプを用いた演出として、第１演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出及び第２演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出が行われる場合がある。

【２３２８】

図２２４（ａ）に示す第１演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出は、第１演出ステージにおいて特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。第１演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出は、第１演出ステージにおいてのみ発生し得る。また、第１演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出は、一の特別図柄変動中に、他の大当り予告演出と複合的に発生し得る演出となっている。

【２３２９】

図示しないが、演出番号「１８１」～「１８４」に対応する演出が行われるのに先立ち、まず、装飾図柄が変動開始から１０秒後にテンパイとなる。その後、演出番号「１８１」～「１８４」に対応する演出においては、ボタン画像が表示装置１００７に表示されて演出ボタン１０５４の操作が受け付けられる。そして、所定のエフェクトが表示装置１００７に出現し、当該エフェクトがロゴカバーに吸収されるような画像表示となる。その後、演出番号「１８１」に対応する演出においては、特に何も起こらず、演出が終了する。これに対し、演出番号「１８２」～「１８４」に対応する演出においては、当該エフェクトの吸収から所定時間（１秒間）経過するのを待って、ロゴランプが所定の態様で発光する。

【２３３０】

具体的に、演出番号「１８２」に対応する演出においては、ロゴランプが白色に発光する。これにより、第１ロゴ部、第２ロゴ部、及び、第３ロゴ部において、それぞれ、「Ｘ」「Ｙ」「Ｚ」の文字が白色に点灯するような外観が作り出される。また、演出番号「１８３」に対応する演出においては、ロゴランプが赤色に発光する。これにより、第１ロゴ部、第２ロゴ部、及び、第３ロゴ部において、それぞれ、「Ｘ」「Ｙ」「Ｚ」の文字が赤色に点灯するような外観が作り出される。

【２３３１】

演出番号「１８４」に対応する演出においては、ロゴランプが白色に発光する。これにより、ロゴカバー全体において、所定の単語（例えば、「ＣＨＡＮＣＥ」）が白色に点灯するような外観が作り出される。ロゴカバーの背面側には、多数のＬＥＤがマトリクス状（格子状）に並置されており、発光させるＬＥＤを適宜選択することにより、任意の単語を形成することができるようになっている。

【２３３２】

演出番号「１８２」に対応する演出は、演出番号「１８１」に対応する演出と比較して

大当り期待度が高く、演出番号「１８３」に対応する演出は、演出番号「１８２」に対応する演出と比較して大当り期待度が高く、演出番号「１８４」に対応する演出は、大当り期待度が最も高くなっている。

【２３３３】

図２２４（ｂ）に示す第２演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出は、第２演出ステージにおいて特別図柄変動が行われているときに発生し得る演出である。第２演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出は、第２演出ステージにおいてのみ発生し得る。また、第２演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出は、一の特別図柄変動中に、他の大当り予告演出と複合的に発生し得る演出となっている。

【２３３４】

演出番号「１９１」～「１９３」に対応する演出においては、装飾図柄が変動を開始（図２２５（ａ）参照）した後、表示装置１００７の画面（モニタ）が縮小するような画像表示となる（図２２５（ｂ）参照）。そして、縮小したモニタ（装飾図柄）が左に移動するような画像表示となり（図２２５（ｃ）参照）、装飾図柄の代わりに複数のアイコンが表示されるとともに、各アイコンが順次光った態様で表示されるルーレット演出が行われ（図２２５（ｄ）参照）、ボタン画像が表示装置１００７に表示されて演出ボタン１０５４の操作が受け付けられる（図２２５（ｅ）参照）。その後、ルーレット演出の結果として一のアイコンが選択されて、当該アイコンに対応する演出のタイトルを示す画像（例えば、図２２５（ｆ）に示す「ＣＨＡＮＣＥ」）が表示装置１００７に表示される。「ＣＨＡＮＣＥ」は、表示装置１００７上のエフェクトがロゴカバーに吸収される演出（例えば、図２２６及び図２２７に示す演出）のタイトルを示すものである。

【２３３５】

なお、ボタン画像の表示中は、所定のボタン有効時間が設定されている。ボタン有効時間中に演出ボタン１０５４が操作された場合には、演出ボタン１０５４が操作された時点で（ボタン有効時間が満了していなくても、当該操作直後に）、次の画面（例えば、「ＣＨＡＮＣＥ」が選択されたことを示す画面）に移行する。一方、ボタン有効時間中に演出ボタン１０５４が操作されなかった場合には、ボタン有効時間の終了時点で（ボタン有効時間が終了した瞬間に）次の画面（例えば、「ＣＨＡＮＣＥ」が選択されたことを示す画面）に移行する。

【２３３６】

その後、演出番号「１９１」～「１９３」に対応する演出においては、表示装置１００７上のエフェクトがロゴカバーに吸収される演出（エフェクト吸収演出）が行われる。エフェクト吸収演出においては、所定のエフェクトが表示装置１００７に出現し、当該エフェクトがロゴカバーに吸収されるような画像表示となる。その後、演出番号「１９１」に対応する演出においては、ロゴランプが所定の態様で発光せず、エフェクト吸収演出の結果が失敗となったことに対応する画像が表示装置１００７に表示され、表示装置１００７がワイプ表示となって通常背景へと戻る。

【２３３７】

これに対し、演出番号「１９２」「１９３」に対応する演出においては、ロゴランプが所定の態様で発光する。これにより、第１ロゴ部、第２ロゴ部、及び、第３ロゴ部において、それぞれ、「Ｘ」「Ｙ」「Ｚ」の文字が所定の色に点灯するような外観が作り出される。なお、所定のエフェクトとして、互いに色の異なる複数種類のエフェクト（白色のエフェクトや赤色のエフェクト等）を設けることとし、出現したエフェクトの色と同じ色でロゴランプを発光させるように構成してもよい。ロゴランプが発光した後、装飾図柄がテンパイとなる。このとき、演出番号「１９３」に対応する演出においては、「ＰＬＡＹＴＩＭＥ」がストックされる。その後、テンパイ成功後予告に移行する。上述したように、テンパイ成功後予告においては、発展先のスーパーリーチに対応するつなぎ演出が行われる（図１８５（ｂ）参照）。

【２３３８】

図２２６では、演出番号「１９２」に対応する演出においてエフェクト吸収演出の開始

後に表示装置１００７に表示される画像の一例を示している。図２２６に示すように、エフェクト吸収演出が開始されると、第１エフェクト画像９４０２が表示装置１００７に表示された（図２２６（ａ）参照）後、第１エフェクト画像９４０２が徐々に縮小されながら第１ロゴ部９４０１Ｌに接近するような態様で表示され（図２２６（ｂ）参照）、第１エフェクト画像９４０２が第１ロゴ部９４０１Ｌと重畳する位置まで移動したとき、第１エフェクト画像９４０２が消えるとともに、第１ロゴ部９４０１Ｌが発光する。これにより、第１エフェクト画像９４０２が第１ロゴ部９４０１Ｌに吸収されたように見えるとともに、「Ｘ」の文字９４１０Ｌが形成されるようにロゴランプが点灯する（図２２６（ｃ）参照）。

【２３３９】

続いて、第２エフェクト画像９４０３が表示装置１００７に表示された後、第２エフェクト画像９４０３が徐々に縮小されながら第２ロゴ部９４０１Ｃに接近するような態様で表示され（図２２６（ｃ）参照）、第２エフェクト画像９４０３が第２ロゴ部９４０１Ｃと重畳する位置まで移動したとき、第２エフェクト画像９４０３が消えるとともに、第２ロゴ部９４０１Ｃが発光する。これにより、第２エフェクト画像９４０３が第２ロゴ部９４０１Ｃに吸収されたように見えるとともに、「Ｙ」の文字９４１０Ｃが形成されるようにロゴランプが点灯する（図２２６（ｄ）参照）。

【２３４０】

続いて、第３エフェクト画像９４０４が表示装置１００７に表示された後、第３エフェクト画像９４０４が徐々に縮小されながら第３ロゴ部９４０１Ｒに接近するような態様で表示され（図２２６（ｄ）参照）、第３エフェクト画像９４０４が第３ロゴ部９４０１Ｒと重畳する位置まで移動したとき、第３エフェクト画像９４０４が消えるとともに、第３ロゴ部９４０１Ｒが発光する。これにより、第３エフェクト画像９４０４が第３ロゴ部９４０１Ｒに吸収されたように見えるとともに、「Ｚ」の文字９４１０Ｒが形成されるようにロゴランプが点灯する（図２２６（ｅ）参照）。その後、縮小したモニタ（装飾図柄）が右に移動するような画像表示となり（図２２６（ｅ）参照）、装飾図柄９００１がリーチ態様となる（図２２６（ｆ）参照）。

【２３４１】

図２２７では、演出番号「１９１」に対応する演出においてエフェクト吸収演出の開始後に表示装置１００７に表示される画像の一例を示している。図２２７に示すように、エフェクト吸収演出が開始されると、第１エフェクト画像９４０２が表示装置１００７に表示された（図２２７（ａ）参照）後、第１エフェクト画像９４０２が徐々に縮小されながら第１ロゴ部９４０１Ｌに接近するような態様で表示され（図２２７（ｂ）参照）、第１エフェクト画像９４０２が第１ロゴ部９４０１Ｌと重畳する位置まで移動したとき、第１エフェクト画像９４０２が消えるとともに、第１ロゴ部９４０１Ｌが発光する。これにより、第１エフェクト画像９４０２が第１ロゴ部９４０１Ｌに吸収されたように見えるとともに、「Ｘ」の文字９４１０Ｌが形成されるようにロゴランプが点灯する（図２２７（ｃ）参照）。

【２３４２】

続いて、第２エフェクト画像９４０３が表示装置１００７に表示された後、第２エフェクト画像９４０３が徐々に縮小されながら第２ロゴ部９４０１Ｃに接近するような態様で表示され（図２２７（ｃ）参照）、第２エフェクト画像９４０３が第２ロゴ部９４０１Ｃと重畳する位置まで移動したとき、第２エフェクト画像９４０３が消えるとともに、第２ロゴ部９４０１Ｃが発光する。これにより、第２エフェクト画像９４０３が第２ロゴ部９４０１Ｃに吸収されたように見えるとともに、「Ｙ」の文字９４１０Ｃが形成されるようにロゴランプが点灯する（図２２７（ｄ）参照）。

【２３４３】

続いて、第３エフェクト画像９４０４が表示装置１００７に表示された後、第３エフェクト画像９４０４が徐々に縮小されながら第３ロゴ部９４０１Ｒに接近するような態様で表示され（図２２７（ｄ）参照）、第３エフェクト画像９４０４が第３ロゴ部９４０１Ｒ

と重畳する位置まで移動したとき、第３エフェクト画像９４０４が消えるが、第３ロゴ部９４０１Ｒは発光しない。これにより、第３エフェクト画像９４０４が第３ロゴ部９４０１Ｒに吸収されたように見えるが、「Ｚ」の文字９４１０Ｒは形成されない。その後、ロゴランプが消灯する（「Ｘ」の文字９４１０Ｌ及び「Ｙ」の文字９４１０Ｃが消える）とともに、縮小したモニタ（装飾図柄）が右に移動するような画像表示となり（図２２７（ｅ）参照）、ハズレに対応する態様で装飾図柄９００１が停止表示される（図２２７（ｆ）参照）。

【２３４４】

以上、図２２６及び図２２７を用いて説明したように、第２演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出においては、表示装置１００７上のエフェクトがロゴカバーに吸収される演出（エフェクト吸収演出）が行われる。図示しないが、第１演出ステージ用ロゴエフェクト予告演出においても、同様のエフェクト吸収演出が行われる。エフェクト吸収演出は、ロゴカバー近傍に表示されている画像が小さくなったり消えたりすることにより、当該画像がロゴカバーに対して作用する（ロゴカバーに吸収される）かのような外観を呈する演出である。

【２３４５】

なお、図２２６及び図２２７では、第１ロゴ部９４０１Ｌ、第２ロゴ部９４０１Ｃ、及び、第３ロゴ部９４０１Ｒが分割されている（隣り合うロゴ部が連続的に形成されておらず、間隙が形成されている）例について説明したが、第１ロゴ部９４０１Ｌ、第２ロゴ部９４０１Ｃ、及び、第３ロゴ部９４０１Ｒは、一体的に形成されていてもよい。特に、演出番号「１８４」に対応する演出のように、ロゴカバー全体において任意の単語を表示する場合には、ロゴカバー全体が一体的に形成されている方が望ましい。

【２３４６】

ところで、第５のパチンコ遊技機においても、大当り遊技状態の終了後にＡ時短遊技状態に制御される可能性があるだけでなく、Ｂ時短遊技状態への移行条件が成立するとＢ時短遊技状態に移行し、Ｃ時短遊技状態への移行条件が成立するとＣ時短遊技状態に移行する。

［５－３．Ｂ時短遊技状態への移行にかかわる演出制御］

第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示可能な第５のパチンコ遊技機において、左打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態（例えば、通常遊技状態）では、サブＣＰＵ１３０１は、表示装置１００７において、第１特別図柄の可変表示の開始に伴って第１表示演出の表示を開始する一方、第２特別図柄の可変表示が開始されたとしても第２表示演出の表示を行わない。また、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態、または低確時短遊技状態）では、サブＣＰＵ１３０１は、表示装置１００７において、第２特別図柄の可変表示の開始に伴って第２表示演出の表示を開始する一方、第１特別図柄の可変表示が開始されたとしても第１表示演出の表示を行わない。なお、表示装置１００７は液晶表示装置であることが好ましい。

【２３４７】

第１特別図柄の可変表示に伴って表示が開始される第１表示演出は、例えば、第１特別図柄の可変表示と同期して表示装置１００７の表示領域１００７ａにて行われる表示演出（例えば、装飾図柄の可変表示やキャラクタによる表示演出等）が相当する。遊技状態にかかわらず表示装置１００７の片隅で例えば点滅表示されているような第１特別図柄に対応する図柄は、第１表示演出に含まない。

【２３４８】

同様に、第２特別図柄の可変表示に伴って表示が開始される第２表示演出は、例えば、第２特別図柄の可変表示と同期して表示装置１００７の表示領域１００７ａにて行われる表示演出（例えば、装飾図柄の可変表示やキャラクタによる表示演出等）が相当する。遊技状態にかかわらず表示装置１００７の片隅で例えば点滅表示されているような第２特別図柄に対応する図柄は、第２表示演出に含まない。

【２３４９】

ところで、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示可能なパチンコ遊技機において、第１特別図柄と第２特別図柄とのうちいずれか一方の特別図柄の可変表示が天井最終変動として開始され、この一方の特別図柄の可変表示中に他方の特別図柄の可変表示が開始されると、不自然な表示演出となって興趣が低下するおそれがある。

【２３５０】

例えば、天井最終変動として一方の特別図柄の可変表示が開始されてからこの可変表示が終了するまでの任意のタイミングで（例えば、特別図柄の可変表示が開始されたときに）Ｂ時短遊技状態に移行する場合、表示装置１００７では第１表示演出が行われる一方、内部的にはＢ時短遊技状態に移行しているといった状況が生じうる。とくに、天井最終変動として一方の特別図柄の可変表示が開始されてからこの可変表示が終了するまでの間に他方の特別図柄の可変表示が開始された場合、第1表示演出から第２表示演出への切り替えが不自然なものとなりかねない。

【２３５１】

そこで、本実施例では、天井最終変動においてＢ時短遊技状態に移行させる際に行われる表示演出を、以下に説明するように自然な態様で行うことで、興趣の低下を抑制できるようにしている。以下に、サブＣＰＵ１３０１により行われるＢ時短遊技状態への移行にかかわる演出制御について説明する。

【２３５２】

［５－３－１．Ｂ時短遊技状態への移行にかかわる通常パターンでの演出制御］

図２２８は、Ｂ時短遊技状態への移行にかかわる通常パターンでの演出制御を示すタイムチャートであって、（Ａ）第１通常パターンで行われる演出制御の一例を示すタイムチャート、（Ｂ）第２通常パターンで行われる演出制御の一例を示すタイムチャート、である。

【２３５３】

先ず、図２２８（Ａ）を主として参照するとともに、図２２９を補助的に参照し、第１通常パターンでの演出制御について説明する。図２２９は、表示装置１００７の表示領域１００７ａに表示される第１通常パターンの表示演出の一例である。

【２３５４】

図２２８（Ａ）に示される第１通常パターンは、天井最終変動の一つ前の可変表示（以下「天井最終前変動」と称する）が第１特別図柄の可変表示、天井最終変動が第１特別図柄の可変表示、天井最終変動における第１特別図柄の可変表示中に第２特別図柄の可変表示が開始された場合のパターンである。なお、図２２８に示される「液晶演出」は、表示装置１００７に表示される表示演出が相当する。また、「特１＿ハズレ変動」は第１特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合の変動パターンをあらわし、「特１＿大当り変動」は第１特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合の変動パターンをあらわしている。同様に、「特２＿ハズレ変動」は第２特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合の変動パターンをあらわし、「特２＿小当り変動」は第２特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合の変動パターンをあらわし、「特１＿大当り変動」は第２特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合の変動パターンをあらわす。

【２３５５】

天井最終前変動として第１特別図柄の可変表示が行われると、図２２９（ａ）に示されるように、サブＣＰＵ１３０１は、表示装置１００７の表示領域１００７ａにおいて装飾図柄の可変表示を行う。天井最終前変動としての第１特別図柄の可変表示が終了してハズレの表示態様が１特別図柄表示部１６３に導出されると、図２２９（ｂ）に示されるように、サブＣＰＵ１３０１は、ハズレを示す画像を確定表示する。

【２３５６】

図２２８（Ａ）に示されるように、第１通常パターンにおいて、サブＣＰＵ１３０１は、天井最終変動である第１特別図柄の可変表示の開始時に、第１特別図柄の可変表示に伴う第１表示演出として、例えばシャッター閉鎖演出を開始する。このシャッター閉鎖演出は、天井カウンタが天井値に達したことを示す演出すなわちＢ時短遊技状態への移行演出

として機能する。
【２３５７】
シャッター閉鎖演出は、図２２９（ｃ）に示される画像である。このシャッター閉鎖演出において、サブＣＰＵ１３０１は、右打ちを指示する右打ちナビ演出も行う。なお、サブＣＰＵ１３０１は、シャッター閉鎖演出において、右打ちナビ演出に代えてまたは加えて、例えば、第１特別図柄の当り判定処理の結果を示唆する演出や、Ｂ時短遊技状態の開始にかかわる演出等、遊技の進行にかかわる演出を行ってもよい。また、このシャッター閉鎖演出において、サブＣＰＵ１３０１は、夜モード準備中を示す画像も表示する。本実施例において、夜モードは、Ｂ時短遊技状態に制御されていることを示唆する表示演出であり、夜モード準備中は、Ｂ時短遊技状態への準備中であることを示唆する表示演出である。
【２３５８】
ところで、天井最終変動として第１特別図柄の可変表示が行われた場合、この第１特別図柄の当り判定処理の結果が大当りや時短当りであることがありうる。
【２３５９】
例えば、天井最終変動として可変表示が開始された第１特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、サブＣＰＵ１３０１は、シャッター閉鎖演出を実行せずに、通常の大当り変動用演出を実行する。
【２３６０】
また、天井最終変動として可変表示が開始された第１特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合、サブＣＰＵ１３０１は、複数の時短遊技状態が重複した場合の処理にしたがって、Ｂ時短遊技状態に移行する場合はＢ時短遊技状態への移行演出（例えば、シャッター閉鎖演出）を行い、Ｃ時短遊技状態に移行する場合はＣ時短遊技状態に移行することを示唆する移行演出を行うとよい。この場合、Ｂ時短遊技状態への移行演出とＣ時短遊技状態への移行演出とを、外観上同じまたはほぼ同じ演出としてもよいし、異なる演出としてもよい。
【２３６１】
なお、本実施例では第１特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれないが、第１特別図柄の当り判定処理の結果に小当りを含む場合には、天井最終変動として第１特別図柄の可変表示が行われた場合、この第１特別図柄の当り判定処理の結果が小当りであることがありうる。この場合、メインＣＰＵ１２０１は、小当り遊技状態に制御した後、Ｂ時短遊技状態に移行させるため、サブＣＰＵ１３０１は、小当り遊技状態に当選したことを示唆する小当り当選演出を、Ｂ時短遊技状態への移行演出（例えば、シャッター閉鎖演出）よりも優先して行うようにするとよい。ただし、これに限られず、サブＣＰＵ１３０１は、Ｂ時短遊技状態への移行演出を、小当り当選演出よりも優先して行ってもよい。
【２３６２】
また、天井最終変動における第１特別図柄の可変表示中に第２特別図柄の可変表示が開始され、この第２特別図柄の当り判定処理の結果が大当りや時短当りであることがありうる。
【２３６３】
例えば、天井最終変動における第１特別図柄の可変表示中に可変表示が開始された第２特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、サブＣＰＵ１３０１は、シャッター閉鎖演出を終了し、イレギュラー大当り変動演出を実行するようにするとよい。すなわち、Ｂ時短遊技状態への移行演出よりも、イレギュラー大当り変動演出が優先して実行されるようにするとよい。
【２３６４】
また。天井最終変動における第１特別図柄の可変表示中に可変表示が開始された第２特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合、サブＣＰＵ１３０１は、Ｂ時短遊技状態への移行演出（例えば、シャッター閉鎖演出）を終了し、Ｂ時短遊技状態に制御されていることを示唆する表示演出として例えば夜モード表示演出を開始し、この夜モード表示

演出において、小当りであることを示唆する小当り示唆演出を行うようにするとよい。すなわち、Ｂ時短遊技状態への移行演出よりも、小当り示唆演出を優先するとよい。ただし、これに限られず、サブＣＰＵ１３０１は、小当り示唆演出よりも、Ｂ時短遊技状態への移行演出を優先して行うようにしてもよい。

【２３６５】

天井最終変動における第１特別図柄の可変表示中に、Ｂ時短遊技状態における１回転目の可変表示として第２特別図柄の可変表示（大当り変動を除く）が開始されると、主特別図柄が第１特別図柄から第２特別図柄に変更される。

【２３６６】

このような場合、第２特別図柄の可変表示（大当り変動を除く）が開始されると、サブＣＰＵ１３０１は、例えば閉鎖しているシャッターを開放（シャッター閉鎖演出を終了）し、第２特別図柄の可変表示に伴う第２表示演出として、夜モード表示演出を開始する（図２２９（ｄ）参照）。すなわち、天井最終変動における第１特別図柄の可変表示中に主特別図柄が第１特別図柄から第２特別図柄に変わると、これに伴って、サブＣＰＵ１３０１は、第１表示演出から第２表示演出に切り替える。そのため、夜モード表示演出は、Ｂ時短遊技状態に移行したことを示す演出として機能する。

【２３６７】

なお、図２２８（Ａ）に示されるように、サブＣＰＵ１３０１は、天井最終変動としての第１特別図柄の可変表示が開始されたときに内部的にはＢ時短遊技状態に移行したとしても、第２特別図柄の可変表示が開始されるまで（夜モード表示演出が開始されるまで）、第１表示演出としてのシャッター閉鎖演出を継続して行う。これにより、天井最終変動において第１特別図柄の可変表示が開始されたにもかかわらず、特別図柄の可変表示に伴う表示演出が開始されないといった不自然な事態が生じることを回避でき、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【２３６８】

サブＣＰＵ１３０１は、天井最終変動である第１特別図柄の可変表示を終了すると、これ以降、少なくともＢ時短遊技状態に制御されている間は、第１表示演出を行わない。

【２３６９】

サブＣＰＵ１３０１は、Ｂ時短遊技状態における１回目の特別図柄の可変表示である第２特別図柄の可変表示が行われている間、夜モード表示演出（図２２９（ｄ）参照）、遊技説明演出（図２２９（ｅ）参照）、後述する着弾演出（図２２９（ｆ）参照）、右打ち指示表示演出（図２２９（ｇ）参照）、およびカウントアップ演出の一連の表示演出を行う。

【２３７０】

夜モード表示演出は、上述したように、Ｂ時短遊技状態に移行したことを示す表示演出であって、例えば背景画像が夜になる表示演出である。遊技説明（図２２９（ｅ）参照）は、例えば、Ｂ時短遊技状態であることを示す情報等、遊技にかかわる説明が表示される表示演出が相当する。着弾演出（図２２９（ｆ）参照）は、「Ｃｏｕｎｔ　Ｕｐ」の文字を表示するとともに、表示装置１００７の例えば右下方に設けられた７セグメント表示器１０７１に向けて例えば光の玉が着弾するかのような表示演出が相当する。なお、図２２９の図示からは把握し難いが、着弾演出が行われると、これを契機として、サブＣＰＵ１３０１は、７セグメント表示器１０７１において高速変動を開始する。その後、サブＣＰＵ１３０１は、右打ちを指示する右打ち指示表示演出を行う（図２２９（ｇ）参照）。カウントアップ演出は、図示していないが、７セグメント表示器１０７１に表示される情報（例えばＢ時短遊技状態の時短回数等）があたかも増加していくような表示演出が相当する。サブＣＰＵ１３０１は、夜モード表示演出からカウントアップ演出までの一連の表示演出を行った後の第２特別図柄の可変表示の停止タイミングにおいて、７セグメント表示器１０７１の高速変動を停止し、Ｂ時短遊技状態の終了タイミングを示す情報（例えば、時短回数）を表示する（図２２９（ｈ）参照）。その後、第２特別図柄の可変表示が行われると、この第２特別図柄の可変表示に伴う第２表示演出が表示装置１００７の表示領域

１００７ａに表示される。
【２３７１】
第１通常パターンでは、このようにして、Ｂ時短遊技状態への移行に伴って行われる第1表示演出から第２表示演出への表示演出の切り替えを自然な態様で行うことができる。
【２３７２】
次に、図２２８（Ｂ）を参照し、第２通常パターンでの演出制御について説明する。第２通常パターンは、天井最終前変動が第１特別図柄の可変表示、天井最終変動が第１特別図柄の可変表示、Ｂ時短遊技状態における１回目が第１特別図柄の可変表示、Ｂ時短遊技状態における２回目が第２特別図柄の可変表示である場合のパターンである。
【２３７３】
図２２８（Ｂ）に示されるように、第２通常パターンにおいて、サブＣＰＵ１３０１は、天井最終変動である第１特別図柄の可変表示（ハズレ変動）の開始時に、第１特別図柄の可変表示に伴う表示演出として、例えば上述のシャッター閉鎖演出を開始する。このシャッター閉鎖演出において、サブＣＰＵ１３０１は、右打ちを指示する右打ちナビ演出も行う。なお、サブＣＰＵ１３０１は、シャッター閉鎖演出において、右打ちナビ演出に代えてまたは加えて、例えば、第１特別図柄の当り判定処理の結果を示唆する演出や、Ｂ時短遊技状態の開始にかかわる演出等、遊技の進行にかかわる演出を行ってもよい。
【２３７４】
天井最終変動としての第１特別図柄の可変表示が終了するまでの間に、第２特別図柄の可変表示が開始されなかった場合、サブＣＰＵ１３０１は、天井最終変動としての第１特別図柄の可変表示が終了したとしても、第1表示演出であるシャッター演出において第１特別図柄の当り判定処理の結果を表示せず、Ｂ時短遊技状態において最初の第２特別図柄の可変表示が開始されるまで、第１表示演出を継続して表示する。したがって、天井最終変動としての第１特別図柄の可変表示の終了後、第２特別図柄の可変表示が開始されるよりも先に第１特別図柄の可変表示が開始されたとしても、この第１特別図柄の可変表示に伴う新たな第1表示演出は行われない。
【２３７５】
そして、Ｂ時短遊技状態における２回目として第２特別図柄の可変表示（第２特別図柄としてはＢ時短遊技状態に移行後１回目の可変表示）が開始されると、サブＣＰＵ１３０１は、天井最終変動としての第１特別図柄の可変表示の開始に伴って開始した第１表示演出を終了し、第２特別図柄の可変表示に伴う第２表示演出が表示されるよう制御する。Ｂ時短遊技状態における２回目として第２特別図柄の可変表示が開始されたときに第１特別図柄が可変表示中であったとしても、サブＣＰＵ１３０１は、第２特別図柄の可変表示に伴う第２表示演出を開始する。
【２３７６】
Ｂ時短遊技状態に移行後、第２特別図柄についての１回目の可変表示が開始されると、サブＣＰＵ１３０１は、夜モード表示演出を開始し、その後、遊技説明演出、着弾演出、およびカウントアップ演出までの一連の表示演出を行う。ところで、Ｂ時短遊技状態に移行後、最初に行われた第２特別図柄の可変表示時間が短い場合、この第２特別図柄の可変表示が終了するまでの間に、上記の一連の表示演出を終えることができない場合が生じうる。このような場合、サブＣＰＵ１３０１は、上記の一連の表示演出を行った後の第２特別図柄の可変表示の停止タイミングにおいて、７セグメント表示器１０７１の高速変動を停止し、カウントアップ演出を行い、Ｂ時短遊技状態の終了タイミングを示す情報（例えば、時短回数）を表示する。すなわち、上記の一連の表示演出を終了してもよいタイミングとなったときに第２特別図柄が可変表示中であれば、サブＣＰＵ１３０１は、この第２特別図柄の可変表示の終了タイミングに合わせて、上記の一連の表示演出を終了する。ただし、上記の一連の表示演出を終了してもよいタイミングとなったときに第２特別図柄が可変表示中でない場合もあり、このような場合、サブＣＰＵ１３０１は、例えばメインＣＰＵ１２０１からデモ表示コマンドを受信したときにカウントアップ演出を行い、Ｂ時短遊技状態の終了タイミングを示す情報（例えば、時短回数）を表示し、上記の一連の表示

演出を終了する。
【２３７７】
なお、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示可能なパチンコ遊技機の場合、夜モード表示演出で実行可能な特別図柄の可変表示回数（すなわち時短残回数）を表示するまでの間に、第１特別図柄または第２特別図柄による可変表示が行われて時短残回数が変わってしまう場合があるため、その可変表示回数を吸収して表示するために、第２特別図柄の可変表示の終了を待って、カウントアップ演出を行うようにしている。
【２３７８】
サブＣＰＵ１３０１は、Ｂ時短遊技状態における１回目の特別図柄の可変表示が第２特別図柄の可変表示である場合には第２表示演出を行う一方、Ｂ時短遊技状態における１回目の特別図柄の可変表示が第１特別図柄の可変表示である場合には第１表示演出を行わないが、これに限られない。例えば、Ｂ時短遊技状態における１回目の特別図柄の可変表示が第１特別図柄の可変表示であったとしても、特定条件が成立した場合に限り、第１表示演出が行われるようにしてもよい。ただし、Ｂ時短遊技状態における１回目の可変表示が第１特別図柄の可変表示である場合に第１表示演出が行われる頻度は、Ｂ時短遊技状態における１回目の可変表示が第２特別図柄の可変表示である場合に第２表示演出が行われる頻度よりも少ない方が好ましい。
【２３７９】
なお、本実施例では、左打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態では、第１特別図柄が主特別図柄に相当し、第２特別図柄が副特別図柄に相当する一方、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態では、第２特別図柄が主特別図柄に相当し、第１特別図柄が副特別図柄に相当するが、これに限られない。例えば、左打ちで遊技が行われた場合に主として第２特別図柄の可変表示が行われ、右打ちで遊技が行われた場合に主として第１特別図柄の可変表示が行われる遊技仕様であれば、左打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態では第２特別図柄が主特別図柄に相当するとともに第１特別図柄が副特別図柄に相当し、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態では第１特別図柄を主特別図柄に相当するとともに第１特別図柄が副特別図柄に相当する。
【２３８０】
［５－３－２．Ｂ時短遊技状態への移行にかかわるイレギュラーパターンでの演出制御］
図２３０は、Ｂ時短遊技状態への移行にかかわるイレギュラーパターンでの演出制御を示すタイムチャートであって、（Ａ）第１イレギュラーパターンで行われる演出制御の一例を示すタイムチャート、（Ｂ）第２イレギュラーパターンで行われる演出制御の一例を示すタイムチャート、（Ｃ）第３イレギュラーパターンで行われる演出制御の一例を示すタイムチャート、である。
【２３８１】
先ず、図２３０（Ａ）を参照し、第１イレギュラーパターンでの演出制御について説明する。第１イレギュラーパターンは、天井最終前変動が第１特別図柄の可変表示、天井最終変動が第２特別図柄の可変表示（長変動）である場合のパターンである。
【２３８２】
図２３０（Ａ）に示されるように、天井最終前変動が第１特別図柄の可変表示であって、天井最終変動が第２特別図柄の可変表示（長変動）である場合、サブＣＰＵ１３０１は、天井最終前変動である第１特別図柄の可変表示の終了時に、例えば上述のシャッター閉鎖演出を開始する。すなわち、天井最終前変動である第１特別図柄の可変表示の終了後、天井最終変動として第１特別図柄の可変表示が開始されていないにもかかわらず、上述の通常パターンにおいて第１特別図柄の可変表示に伴う第1表示演出として機能するシャッター閉鎖演出が表示される。
【２３８３】
Ｂ時短遊技状態に移行後、サブＣＰＵ１３０１は、Ｂ時短遊技状態における１回目の可変表示として第２特別図柄の可変表示が開始されると、上述のシャッター閉鎖演出を終了し、夜モード表示演出を開始する。すなわち、サブＣＰＵ１３０１は、天井最終前変動と

しての第１特別図柄の可変表示の終了時に開始したシャッター演出を、Ｂ時短遊技状態後、第２特別図柄の可変表示が開始されるまで継続して表示する。

【２３８４】

なお、図２３０（Ａ）において、「特２＿ハズレ変動」および「特２＿小当り変動」の欄に図示される「天井最終変動（長変動）」は、いずれも、概ね６０００００ｍｓｅｃといった長時間にわたって第２特別図柄の変動表示が行われる長変動であるが、便宜上、狭い幅で示している。なお、長変動にわたって行われる上記の第２特別図柄の可変表示時間は、概ね６０００００ｍｓｅｃに限られず、例えば３６０００００ｍｓｅｃ～６０００００ｍｓｅｃの範囲内としてもよい。

【２３８５】

また、サブＣＰＵ１３０１は、天井最終変動として第１特別図柄が可変表示中に第２特別図柄の可変表示が開始されると、上述のシャッター閉鎖演出が未だ開始されていない段階で、表示装置１００７に、右打ち小ナビ演出（小さい文字で右打ち指示表示）を行う。すなわち、第１特別図柄が可変表示中（例えばリーチ演出中）であったとしても、右打ち小ナビ演出が行われる。これにより、天井最終変動としての第２特別図柄の可変表示が開始したときにＢ時短遊技状態に移行したとしても、遊技者に適切なタイミングで遊技態様（右打ち）を指示することができ、不必要な遊技球の消費を抑制ひいては興趣の低下を抑制することができる。

【２３８６】

なお、Ｂ時短遊技状態における１回目の可変表示としての第２特別図柄の可変表示よりも前に実行された第２特別図柄の可変表示（すなわち天井最終変動としての第２特別図柄の可変表示）中に、第１特別図柄の可変表示に伴う第１表示演出としてリーチ演出が行われた場合であっても、このリーチ演出において、上記の右打ち小ナビ演出が行われる。

【２３８７】

次に、図２３０（Ｂ）を参照し、第２イレギュラーパターンでの演出制御について説明する。第２イレギュラーパターンは、天井最終前変動が第２特別図柄の可変表示（長変動）、天井最終変動が第１特別図柄の可変表示、天井最終変動である第１特別図柄の可変表示中に、Ｂ時短遊技状態移行後１回目の可変表示として第２特別図柄の可変表示が開始された場合のパターンである。

【２３８８】

図２３０（Ｂ）に示されるように、天井最終前変動が第２特別図柄の可変表示（長変動）であって、天井最終変動が第１特別図柄の可変表示である場合、サブＣＰＵ１３０１は、天井最終変動である第１特別図柄の可変表示の開始時に、この第１特別図柄の可変表示の開始に伴う第１表示演出として、例えば上述のシャッター閉鎖演出を開始する。

【２３８９】

また、天井最終変動である第１特別図柄の可変表示中に、Ｂ時短遊技状態移行後１回目の可変表示として第２特別図柄の可変表示が開始された場合、サブＣＰＵ１３０１は、天井最終変動である第１特別図柄の可変表示が終了していなかったとしても上述のシャッター閉鎖演出を終了し、夜モード表示演出を開始する。そして、天井最終変動としての第１特別図柄の可変表示が終了すると、サブＣＰＵ１３０１は、夜モード表示演出を終了し、遊技説明演出、着弾演出、およびカウントアップ演出までの一連の表示演出を行った後、右打ち指示表示演出を行う。

【２３９０】

なお、天井最終変動の終了後、少なくともＢ時短遊技状態が終了するまでの間、サブＣＰＵ１３０１は、第１特別図柄の可変表示に伴う第１表示演出を行わない。

【２３９１】

次に、図２３０（Ｃ）を参照し、第３イレギュラーパターンでの演出制御について説明する。第３イレギュラーパターンは、天井最終前変動が第２特別図柄の可変表示（長変動）、天井最終変動が第２特別図柄の可変表示、Ｂ時短遊技状態移行後の１回目の可変表示が第２特別図柄の可変表示である場合のパターンである。

【２３９２】
図２３０（Ｃ）に示されるように、天井最終前変動が第２特別図柄の可変表示（長変動）、天井最終変動が第２特別図柄の可変表示、Ｂ時短遊技状態移行後の１回目の可変表示が第２特別図柄の可変表示である場合、サブＣＰＵ１３０１は、上述のシャッタ閉鎖演出を行わず、Ｂ時短遊技状態移行後１回目の第２特別図柄の可変表示の開始時に、いきなり夜モード表示演出を行う。なお、夜モード表示演出が行われると、サブＣＰＵ１３０１は、これ以降、少なくともＢ時短遊技状態が終了するまで第１特別図柄の可変表示に伴う第１表示演出を行わない。
【２３９３】
また、サブＣＰＵ１３０１は、夜モード表示演出を所定時間にわたって行った後、遊技説明演出、着弾演出、およびカウントアップ演出までの一連の表示演出を行い、その後、右打ち指示表示演出を行う。
【２３９４】
ところで、第５のパチンコ遊技機では、上述したように、確変モードにおいて、普通図柄ハズレ長変動（変動時間が６０００００ｍｓｅｃとなるような普通図柄の変動表示）が開始されると、ボーナスモードに移行する（図１２９（ａ）参照）。当該ボーナスモードにおいては、普通図柄の変動表示（普通図柄変動）が行われている間（６０００００ｍｓｅｃに亘って）、右打ちされた遊技球の大半が小当り用大入賞口１１５１に入賞し、多数の遊技球が払い出される。
【２３９５】
そこで、第５のパチンコ遊技機のように、天井カウンタが天井値に達した場合に、通常遊技状態またはＣ時短遊技状態からＢ時短遊技状態に移行するパチンコ遊技機において、Ｂ時短遊技状態への移行前と移行後とで、普通図柄の変動パターンとしてハズレ長変動に決定される確率が異なるようにしてもよい。この場合、Ｂ時短遊技状態への移行前は、普通図柄の変動パターンとしてハズレ長変動に当選可能であり、Ｂ時短遊技状態への移行後は、普通図柄の変動パターンとしてハズレ長変動に当選不可能（確率０）とすることが好ましい。
【２３９６】
Ｂ時短遊技状態への移行後は小当り遊技状態に制御される頻度が高められるが、Ｂ時短遊技状態への移行後は普通図柄の変動パターンとして長変動に当選不可能とすることで、Ｂ時短遊技状態への移行後に、小当り用大入賞口への遊技球の入賞を抑制ひいては出玉の増加を抑制することが可能となる。
【２３９７】
なお、Ｂ時短遊技状態への移行後、普通図柄の変動パターンとして長変動に当選不可能とすることに代えて、ハズレ長変動の当選確率をＢ時短遊技状態への移行前と比べて低減されるようにしてもよい。このような場合であっても、Ｂ時短遊技状態への移行後に、小当り用大入賞口への遊技球の入賞を抑制ひいては出玉の増加を抑制するといった作用効果を奏することが可能となる。
【２３９８】
なお、第５のパチンコ遊技機では、通過ゲート１１２６が右側領域１１０７に配置されているが、左側領域１１０６に配置してもよい。ただし、通過ゲート１１２６を左側領域１１０６に配置する場合、普通電動役物１１４６の作動頻度が高くならないように、例えば普通図柄当り確率下げたりする等するとよい。
【２３９９】
図２３１は、図１２８に示される普通図柄の変動パターンテーブルの変形例である。なお、Ｂ時短遊技状態への移行前は時短フラグがオフであり、Ｂ時短遊技状態への移行後は時短フラグがオンである。
【２４００】
図２３１に示されるように、時短フラグがオフである場合、メインＣＰＵ１２０１は、時短フラグがオンである場合と比べて、高い確率でハズレ長変動（普通図柄変動パターン

コマンド９０Ｈ０５）に決定する。このようにすることで、Ｂ時短遊技状態への移行前は、Ｂ時短遊技状態への移行後と比べて小当り用大入賞口１１５１への入賞により、遊技球の払い出しを期待できる。その一方、Ｂ時短遊技状態への移行後は、Ｂ時短遊技状態への移行前と比べて、小当り用大入賞口１１５１により遊技球の払い出しを抑制することが可能となる。

【２４０１】

なお、時短フラグがオンである場合に、メインＣＰＵ１２０１は、時短フラグがオフである場合と比べて、高い確率でハズレ長変動（普通図柄変動パターンコマンド９０Ｈ０５）に決定するようにしてもよい。この場合、Ｂ時短遊技状態への移行後は、Ｂ時短遊技状態への移行前と比べて小当り用大入賞口１１５１への入賞により遊技球の払い出しを期待できるため、Ｂ時短遊技状態をより一層面白みのある遊技状態とすることが可能となる。

【２４０２】

ところで、メインＣＰＵ１２０１は、第２特別図柄の変動パターンを、Ｂ時短遊技状態への移行前は低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図７４参照）を参照して決定し、Ｂ時短遊技状態への移行後は高スタート用特図変動パターンテーブル（図７５参照）を参照して決定する。そのため、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値は、Ｂ時短遊技状態への移行前よりも移行後の方が高い。すなわち、Ｂ時短遊技状態への移行後の平均可変表示時間は、Ｂ時短遊技状態への移行前の平均可変表示時間よりも短い。また、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）の当り判定処理の結果が大当りとなる確率（大当り確率）、および普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りとなる確率（普通図柄当り確率）は、いずれも、Ｂ時短遊技状態への移行前と移行後とで同じである。

【２４０３】

なお、サブＣＰＵ１３０１は、例えば７セグメント表示器に、Ｂ時短遊技状態への移行前はＢ時短遊技状態への移行条件（例えば、Ｂ時短遊技状態に移行するまでの特別図柄の可変表示回数である天井カウンタ等）を表示し、Ｂ時短遊技状態への移行後はＢ時短遊技状態の終了条件（例えば、Ｂ時短遊技状態における時短残回数等）を表示するようにするとよい。この場合、サブＣＰＵ１３０１は、遊技状態の移行によって表示装置１００７に表示される表示演出の内容が変わるとき、例えば７セグメント表示器１０７１に表示されている表示内容を強制的に０に変更表示するようにするとよい。

【２４０４】

［６．第６のパチンコ遊技機］

次に、第６のパチンコ遊技機の一例について、以下に説明する。この第６のパチンコ遊技機は、第３のパチンコ遊技機と同様、１種２種混合機と称されるパチンコ遊技機であって、第１特別図柄の始動条件よりも第２特別図柄の始動条件が優先して成立する優先変動機である。

【２４０５】

以下、第６のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第３のパチンコ遊技機と共通する点については極力説明を省略するものとする。したがって、この第６のパチンコ遊技機の説明において言及していない点については、第３のパチンコ遊技機と同様である。

【２４０６】

また、時短管理処理（図３１のＳ１３１参照）については、基本的に、第３のパチンコ遊技機において行われる処理、および、第１のパチンコ遊技機と共通することを理由として第３のパチンコ遊技機において説明を省略した処理と共通する。そこで、この第６のパチンコ遊技機の説明では、第１のパチンコ遊技機において図３２～図３９を参照して説明した時短管理処理のうち、異なる処理を主として説明し、共通する処理については極力説明を省略するものとする。

【２４０７】

また、第３のパチンコ遊技機と同様の機能を有する構成及び処理については、第３のパチンコ遊技機と同じ符号およびステップ番号を用いて説明する。ただし、第３のパチンコ遊技機と異なる点、すなわち第６のパチンコ遊技機の説明において新たに説明する構成及

び処理については、新たな符号及びステップ番号を付すものとする。
【２４０８】
［６－１．遊技盤ユニット］
図２３２を参照して、第６のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット５０１０について、第３のパチンコ遊技機と異なる点を主として説明する。
【２４０９】
図２３２は、第６のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット５０１０の外観を示す正面図の一例である。この第６のパチンコ遊技機の遊技盤ユニット５０１０が備える構成のうち、第３のパチンコ遊技機の遊技盤ユニット２０１０（図８７参照）が備える構成と大きく異なる点は、以下に説明する第１の異なる点～第４の異なる点である。
【２４１０】
先ず、第１の異なる点は、アタッカー２１５２が作動したことによってＶ入賞装置２１５０の内部に遊技球が進入した場合、この遊技球がＶ入賞口２１５５を通過する確率（以下、単に「Ｖ入賞確率」と称する）である。このＶ入賞確率は、第３のパチンコ遊技機では特に言及していないが、第６のパチンコ遊技機では１００％に近い確率（例えば、９９．９％）である。例えば、第３のパチンコ遊技機の説明において「６０００ｍｓｅｃ閉鎖⇒１０００ｍｓｅｃ開放⇒６０００ｍｓｅｃ閉鎖」で常時一定動作を行うと説明したＶシャッター２１５８の開放時間と閉鎖時間とを変更することにより、Ｖ入賞確率を高めることが可能となる。
【２４１１】
なお、この明細書において、アタッカー２１５２が作動したことによってＶ入賞装置２１５０の内部に進入した遊技球がＶ入賞口２１５５を通過することを、「Ｖ入賞」と称する。
【２４１２】
第２の異なる点は、第３のパチンコ遊技機が備える第１始動口２１２０に代えて、第６のパチンコ遊技機では第１始動口５１２０を備える点である。第１始動口５１２０を遊技球が通過すると、所定個数（例えば３個）の遊技球が払い出される。この第１始動口５１２０については、後述する遊技球振分装置５４００において説明する。
【２４１３】
第３の異なる点は、第３のパチンコ遊技機が備える通過ゲート２１２６に加えて、第６のパチンコ遊技機では通過ゲート５１２５Ａ，５１２５Ｂを備える点である。この通過ゲート５１２５Ａ，５１２５Ｂについては、後述する遊技球振分装置５４００において説明する。
【２４１４】
第４の異なる点は、第３のパチンコ遊技機は遊技球振分装置５４００を備えていないが、この第６のパチンコ遊技機は遊技球振分装置５４００を備えている点である。この遊技球振分装置５４００は、上述の第１始動口５１２０および通過ゲート５１２５Ａ，５１２５Ｂを備える。
【２４１５】
［６－２．遊技球振分装置］
以下、遊技球振分装置５４００について説明する。遊技球振分装置５４００は、遊技球が通過可能な通過口として、第１始動口５１２０及び通過ゲート５１２５Ａ，５１２５Ｂを有しており、遊技球振分装置５４００に流入した遊技球を、これらの通過口（第１始動口５１２０、通過ゲート５１２５Ａ，５１２５Ｂ）のうちいずれかに適宜振り分ける装置である。遊技球振分装置５４００は、遊技領域２１０５の略中央下部に配置されており、左側領域２１０６を流下する遊技球の進入が可能であり、右側領域２１０７を流下する遊技球の進入は不可能または極めて困難となっている。
【２４１６】
第１始動口５１２０は、第３のパチンコ遊技機が備える第１始動口２１２０と配置位置が異なるものの、遊技球が通過すると、所定個数（例えば３個）の遊技球が払い出される

点及び第１特別図柄の当り判定処理が行われる点は、第１始動口２１２０と同様である。
【２４１７】
　また、通過ゲート５１２５Ａまたは通過ゲート５１２５Ｂは、遊技球が通過すると普通図柄の当り判定処理が行われる点において上述の通過ゲート２１２６と同様であるが、遊技球が通過すると所定個数の賞球が払い出される点において上述の通過ゲート２１２６と異なる。通過ゲート５１２５Ａまたは通過ゲート５１２５Ｂへの遊技球の通過に基づいて払い出される賞球数は、例えば、遊技球が第１始動口５１２０を通過した場合に払い出される賞球数と同程度またはそれよりも少ない賞球数である。ただし、通過ゲート５１２５Ａまたは通過ゲート５１２５Ｂへの遊技球の通過に基づいて賞球が払い出されることは必須でない。
【２４１８】
　本実施例では、遊技球振分装置５４００が有する第１始動口の数と通過ゲートの数とを比較した場合、第１始動口の数（第１始動口５１２０の１個）よりも通過ゲートの数（通過ゲート５１２５Ａ，５１２５Ｂの２個）の方が多いが、これに限られない。例えば、第１始動口の数と通過ゲートの数とが同じであってもよいし、通過ゲートの数よりも第１始動口の数の方が多くてもよい。さらには、第１始動口及び通過ゲートの他に、アウト口を設けてもよいし、遊技領域２１０５に遊技球を戻す戻り口を設けてもよい。なお、詳細は後述するが、後述の高確モード中（高確モードＡ中、高確モードＢ（真）中）、第１特別図柄の可変表示の実行頻度よりも普通図柄の可変表示の実行頻度の方が高いことが好ましい。
【２４１９】
［６－２－１．遊技球振分装置の構成］
　以下、遊技球振分装置５４００の構成について、図２３３～図２４０を参照して説明する。
【２４２０】
　先ず、遊技球振分装置５４００の全体的な構成について、図２３３～図２３５を参照して説明する。図２３３は、第６のパチンコ遊技機が備える遊技球振分装置５４００を前方向右斜め上から見たときの外観斜視図の一例である。また、図２３４は、第６のパチンコ遊技機が備える遊技球振分装置５４００を前方向右斜め上から見たときの分解斜視図の一例である。さらに、図２３５は、第６のパチンコ遊技機が備える遊技球振分装置５４００を後方向右斜め上から見たときの外観斜視図の一例である。
【２４２１】
　遊技球振分装置５４００は、遊技球Ａ（後述の図２３８参照）を複数の通路に振り分けるためのものである。遊技球振分装置５４００は、ベース部材５４１０、回転振分機構５４２０、板状部材５４３０、クルーン５４４０、案内部材５４５０、押さえ部材５４６０及びセンサ群５４７０を備える。
【２４２２】
　ベース部材５４１０は、遊技球振分装置５４００の内部に遊技球Ａを案内するための部材である。ベース部材５４１０は、後側面が開口した略箱状に形成される。ベース部材５４１０は、その右部が他の部分よりも上方向に突出する。ベース部材５４１０は、流入口５４１１、導入路５４１２、左側案内路５４１３、右側案内路５４１４、設置空間５４１５及び開口部５４１６を備える。
【２４２３】
　流入口５４１１は、遊技球Ａを入球させるための孔（入口）である。流入口５４１１は、ベース部材５４１０の右上端部（突出する部分）に形成される。流入口５４１１は、平面視略四角形状に形成される。流入口５４１１は、遊技球Ａが入球可能な大きさとなるように形成される。流入口５４１１は、表示装置２００７の表示領域の下方に配置される。流入口５４１１は、遊技球Ａが上方向から入球可能に構成される。
【２４２４】
　なお、第３のパチンコ遊技機では、チャンス入口２１１９に進入した遊技球は、第１始

動口２１２０の直上に放出されるように構成されている。そのため、チャンス入口２１１９に進入した遊技球は、ワープ入口２１１７に進入しなかった遊技球や、ワープ入口２１１７に進入したもののチャンス入口２１１９に進入しなかった遊技球と比べて高い確率で第１始動口２１２０に入賞（通過）するようになっている旨を説明した。これに代えて、この第６のパチンコ遊技機では、チャンス入口２１１９に進入した遊技球は、流入口５４１１の直上に放出されるように構成されている。そのため、チャンス入口２１１９に進入した遊技球は、ワープ入口２１１７に進入しなかった遊技球や、ワープ入口２１１７に進入したもののチャンス入口２１１９に進入しなかった遊技球と比べて高い確率で流入口５４１１から遊技球振分装置５４００に入球するようになっている。

【２４２５】

図２３５及び図２３６に示すように、導入路５４１２は、流入口５４１１に入球した遊技球Ａを下方向へと案内するための通路である。導入路５４１２は、流入口５４１１から下方向に延びるように形成される。なお、図２３６は、ベース部材５４１０、回転振分機構５４２０、クルーン５４４０及び案内部材５４５０を後方向上から見たときの外観斜視図の一例である。

【２４２６】

左側案内路５４１３は、導入路５４１２の下端部まで案内された遊技球Ａを左下方に案内するための通路である。左側案内路５４１３は、導入路５４１２の下端部から左下方に延びるように形成される。

【２４２７】

右側案内路５４１４は、導入路５４１２の下端部まで案内された遊技球Ａを右下方に案内するための通路である。右側案内路５４１４は、導入路５４１２の下端部から右下方に延びるように形成されると共に、当該延びた端部が下方向に延びるように形成される。右側案内部は、ベース部材５４１０の上下中途部から下端部までに亘って形成される。右側案内路５４１４は、ガイド部５４１４ａを備える。

【２４２８】

ガイド部５４１４ａは、右側案内路５４１４の下端部まで案内された遊技球Ａを後方向へと案内するためのものである。ガイド部５４１４ａは、右側案内路５４１４の下端部に形成されると共に、側面視略円弧状に形成される。

【２４２９】

設置空間５４１５は、後述するクルーン５４４０等が設けられるベース部材５４１０の内部空間である。設置空間５４１５は、ベース部材５４１０の左右中途部（左側案内路５４１３よりも左方）から左端部までに亘って形成される。設置空間５４１５は、その右端部が左側案内路５４１３と連通される。

【２４３０】

開口部５４１６は、ベース部材５４１０の前側面の上端部に形成され、ベース部材５４１０を前後方向に貫通する。開口部５４１６は、正面視略矩形状に形成される。開口部５４１６は、ベース部材５４１０の左右中途部（左側案内路５４１３よりも左方）から左端部近傍までに亘って形成される。開口部５４１６は、設置空間５４１５の上端部と連通される。開口部５４１６は、その上下方向幅が遊技球Ａを入球可能な幅となるように形成され、その全域において遊技球Ａを前方向から入球可能に構成される。なお、開口部５４１６は、遊技者が遊技を行うときにはガラスドア４（例えば、図１参照）によって閉塞され、遊技球Ａを入球不能な状態となる。

【２４３１】

回転振分機構５４２０は、導入路５４１２の下端部まで案内された遊技球Ａを左側案内路５４１３又は右側案内路５４１４に振り分けるためのものである。回転振分機構５４２０は、導入路５４１２の下端部に設けられる。回転振分機構５４２０は、回転体５４２１、ピン５４２２、板金５４２３及び磁石５４２４を備える。

【２４３２】

回転体５４２１は、左右方向に延びる部分と上方向に延びる部分とを有する背面視略逆

Ｔ字状に形成される。図２３６に示すように、回転体５４２１は、基部５４２１ａ、突出部５４２１ｂ、左側受け部５４２１ｃ及び右側受け部５４２１ｄを備える。

【２４３３】

基部５４２１ａは、回転体５４２１の左右方向に延びる部分である。基部５４２１ａは、その左右方向幅が導入路５４１２の左右方向幅と略同一の幅となるように形成される。

【２４３４】

突出部５４２１ｂは、回転体５４２１の上方向に延びる部分である。突出部５４２１ｂは、基部５４２１ａの左右中央部から延びるように形成される。

【２４３５】

左側受け部５４２１ｃは、回転体５４２１の左部において遊技球Ａを受ける部分である。左側受け部５４２１ｃは、基部５４２１ａの上側面の左部と突出部５４２１ｂの左側面とによって形成される。

【２４３６】

右側受け部５４２１ｄは、回転体５４２１の右部において遊技球Ａを受ける部分である。右側受け部５４２１ｄは、基部５４２１ａの上側面の右部と突出部５４２１ｂの右側面とによって形成される。

【２４３７】

ピン５４２２は、その軸線方向を前後方向に向けて配置される。ピン５４２２は、回転体５４２１の基部５４２１ａに挿通される。また、ピン５４２２は、その前端部がベース部材５４１０に固定されると共に、その後端部が後述する板状部材５４３０（図２３５参照）に固定される。これにより、ピン５４２２は、回転体５４２１をベース部材５４１０に対して相対回転可能に支持する。

【２４３８】

板金５４２３は、回転体５４２１の基部５４２１ａの後側面に固定される板状の部材である。板金５４２３は、その左端部及び右端部が他の部分よりも大きくなるように形成される。板金５４２３は、磁力によって吸着される鉄等の磁性体によって構成される。

【２４３９】

図２３５に示す磁石５４２４は、略円板状に形成される。磁石５４２４は、後述する押さえ部材５４６０に固定され、板金５４２３の後方に配置される。磁石５４２４は、板金５４２３の左端部を吸着することで、図２３６に示すような右側受け部５４２１ｄが上を向くと共に左側受け部５４２１ｃが左を向いた状態で回転体５４２１を保持する。

【２４４０】

なお、回転振分機構５４２０の回転体５４２１の下側面には、左右方向に延びる切欠部（不図示）が形成されている。当該切欠部の内部には、ベース部材５４１０に形成された突起部（不図示）が配置されている。回転体５４２１は、前記切欠部が前記突起部に適宜当接することで、所定の角度範囲を超える回転が規制されている。前記所定の角度範囲は、右側受け部５４２１ｄが上を向いた状態から左側受け部５４２１ｃが上を向いた状態（後述の図２４０に示す状態）となるまでの範囲である。回転体５４２１は、右側受け部５４２１ｄが上を向いた状態から左側受け部５４２１ｃが上を向いた状態となるまで、背面視反時計回り方向に回転することができる。また、回転体５４２１は、左側受け部５４２１ｃが上を向いた状態から右側受け部５４２１ｄが上を向いた状態となるまで、背面視時計回り方向に回転することができる。

【２４４１】

このように構成される回転振分機構５４２０は、回転体５４２１が適宜の方向に回転することで、導入路５４１２の下端部まで案内された遊技球Ａを左側案内路５４１３又は右側案内路５４１４に振り分ける。なお、回転振分機構５４２０による遊技球Ａの振分動作については後で詳述する。

【２４４２】

図２３３～図２３５に示すように、板状部材５４３０は、ベース部材５４１０の右後部を塞ぐためのものである。板状部材５４３０は、正面視略矩形状に形成される。板状部材

５４３０は、その上下方向幅及び左右方向幅がベース部材５４１０の上下方向幅及び左右方向幅よりも広くなるように形成される。板状部材５４３０は、左側貫通孔５４３１及び右側貫通孔５４３２を備える。

【２４４３】

左側貫通孔５４３１は、板状部材５４３０の左部において板面を前後方向に貫通する孔である。左側貫通孔５４３１は、正面視において設置空間５４１５と略同一形状となるように形成される。

【２４４４】

右側貫通孔５４３２は、板状部材５４３０の右下部において板面を前後方向に貫通する孔である。右側貫通孔５４３２は、正面視略四角形状に形成される。右側貫通孔５４３２は、遊技球Ａが通過可能な大きさとなるように形成される。

【２４４５】

板状部材５４３０は、ベース部材５４１０の後方に配置され、ネジによってベース部材５４１０に固定される。これにより、左側貫通孔５４３１は、設置空間５４１５と連通される。右側貫通孔５４３２は、右側案内路５４１４の下端部と連通される。

【２４４６】

図２３４～図２３６に示すように、クルーン５４４０は、遊技球Ａを振り分けるための皿状の部材である。クルーン５４４０は、平面視略円状に形成され、その上側面を遊技球Ａが転動可能に構成される。また、クルーン５４４０の上側面は、その中央部に向かうにつれて徐々に下方向に傾斜するような形状に形成される。すなわち、クルーン５４４０の上側面は、遊技球Ａを中央部に案内可能な形状に形成される。クルーン５４４０は、接続部５４４１、第１始動口５１２０、通過ゲート５１２５Ａ，５１２５Ｂ及び突出部５４４５を備える。

【２４４７】

接続部５４４１は、クルーン５４４０の上側面（平面視略円状の部分）の前端部から右方向に延びるように形成される部分である。接続部５４４１は、その右端部から遊技球Ａが入球可能に構成される。また、接続部５４４１は、遊技球Ａを左方向に案内可能に構成される。

【２４４８】

第１始動口５１２０は、クルーン５４４０の前部に形成される平面視略円状の孔である。第１始動口５１２０は、クルーン５４４０を上下方向に貫通する。第１始動口５１２０は、遊技球Ａが入球可能となるような内径を有する。

【２４４９】

通過ゲート５１２５Ａは、クルーン５４４０の左後部（第１始動口５１２０の左後方）に形成される平面視略円状の孔である。通過ゲート５１２５Ｂは、クルーン５４４０の右後部（通過ゲート５１２５Ａの右方）に形成される平面視略円状の孔である。通過ゲート５１２５Ａ，５１２５Ｂは、第１始動口５１２０と略同一形状となるように形成される。

【２４５０】

突出部５４４５は、クルーン５４４０の中央部に形成される略三角錐状の部分である。突出部５４４５は、クルーン５４４０の上側面から上方向に突出するように形成される。突出部５４４５は、クルーン５４４０に案内された遊技球Ａを適宜弾くことで、遊技球Ａを第１始動口５１２０又は通過ゲート５１２５Ａ，５１２５Ｂに入球させる。これにより、クルーン５４４０に案内された遊技球Ａを第１始動口５１２０又は通過ゲート５１２５Ａ，５１２５Ｂに振り分けることができる。

【２４５１】

このように構成されるクルーン５４４０は、ネジによって板状部材５４３０に固定される。クルーン５４４０の前端部は、左側貫通孔５４３１から前方向に突出し、設置空間５４１５の上部に配置される。接続部５４４１は、その右端部が左側案内路５４１３の左下端部と接続され、左側案内路５４１３の左下端部まで案内された遊技球Ａを左方向に案内可能に構成される。また、クルーン５４４０は、開口部５４１６の後下方に配置される。

【２４５２】
図２３５及び図２３６に示すように、案内部材５４５０は、第１始動口５１２０又は通過ゲート５１２５Ａ，５１２５Ｂに入球した遊技球Ａを、後述する押さえ部材５４６０へと案内するための部材である。案内部材５４５０は、略直方体状の部材の上側面が適宜下方向に窪んだような形状に形成される。案内部材５４５０は、その左右方向幅がクルーン５４４０の左右方向幅と略同一の幅となるように形成される。案内部材５４５０は、突出部５４５１、取付部５４５２、前側案内路５４５３及び後側案内路５４５４を備える。
【２４５３】
突出部５４５１は、案内部材５４５０の上側面の左後端部から後方向に突出する部分である。突出部５４５１は、略平板状に形成される。
【２４５４】
取付部５４５２は、案内部材５４５０の上側面の前端部に形成される窪みである。取付部５４５２は、平面視略Ｕ字状に形成される側壁及び底面を有する。取付部５４５２には、後述する第１始動口スイッチ５１２１が取り付けられる。
【２４５５】
前側案内路５４５３は、案内部材５４５０の上側面に形成される窪みであると共に、第１始動口５１２０に入球した遊技球Ａを押さえ部材５４６０へと案内するための通路である。前側案内路５４５３は、右方向に延びると共に当該延びた端部が後方向に延びるような平面視略Ｌ字状に形成される。前側案内路５４５３は、その前部が取付部５４５２の下方に配置される。
【２４５６】
後側案内路５４５４は、案内部材５４５０の上側面の後部に形成される窪みであると共に、通過ゲート５１２５Ａ，５１２５Ｂに入球した遊技球Ａを押さえ部材５４６０へと案内するための通路である。後側案内路５４５４は、右方向に延びると共に当該延びた端部が後方向に延びるような平面視略Ｌ字状に形成される。後側案内路５４５４は、突出部５４５１と取付部５４５２との間に形成される。後側案内路５４５４は、前側案内路５４５３とは連通しないように形成される。
【２４５７】
このように構成される案内部材５４５０は、ネジによってクルーン５４４０の下部に固定される。案内部材５４５０は、クルーン５４４０を介して板状部材５４３０に固定され、設置空間５４１５の下部に配置される。取付部５４５２及び前側案内路５４５３は、クルーン５４４０の第１始動口５１２０の下方に配置され、第１始動口５１２０を介してベース部材５４１０の左側案内路５４１３と接続される。また、後側案内路５４５４は、その左端部及び右前端部が通過ゲート５１２５Ａ，５１２５Ｂの下方に配置され、通過ゲート５１２５Ａ，５１２５Ｂを介して左側案内路５４１３と接続される。
【２４５８】
図２３４、図２３５及び図２３７に示すように、押さえ部材５４６０は、板状部材５４３０を後方から押さえるための部材である。押さえ部材５４６０は、板状部材５４３０の左側貫通孔５４３１及び右側貫通孔５４３２を後方向から閉塞可能な形状に形成される。押さえ部材５４６０は、その前側面が適宜後方向に窪んだような形状に形成される。押さえ部材５４６０は、載置部５４６１、右側排出路５４６２、前側排出路５４６３及び後側排出路５４６４を備える。なお、図２３７は、案内部材５４５０及び押さえ部材５４６０を前方向左斜め上から見たときの分解斜視図の一例である。
【２４５９】
載置部５４６１は、押さえ部材５４６０の前側面における左上部に形成される窪みである。載置部５４６１は、クルーン５４４０の後部の形状に沿うような平面視略円弧状に形成される。載置部５４６１は、押さえ部材５４６０の左端部から左右中途部までに亘って形成される。載置部５４６１は、その下側面の左端部近傍から左右中途部までが他の部分に対して下方向に窪んでいる。
【２４６０】

右側排出路５４６２は、板状部材５４３０の右側貫通孔５４３２を通過した遊技球Ａを遊技球振分装置５４００の外部へと排出するための通路である。右側排出路５４６２は、後方向に延びると共に当該延びた端部の下側面が外部に開口するような形状に形成される。右側排出路５４６２は、押さえ部材５４６０の前側面の右端部に形成される。

【２４６１】

前側排出路５４６３は、押さえ部材５４６０の前側面における下部に形成される窪みであると共に、案内部材５４５０の前側案内路５４５３の後端部まで案内された遊技球Ａを遊技球振分装置５４００の外部へと排出するための通路である。前側排出路５４６３は、正面視略矩形状に形成される。前側排出路５４６３は、載置部５４６１の下方、かつ右側排出路５４６２の左方に形成される。前側排出路５４６３は、載置部５４６１の下方から押さえ部材５４６０の下端部まで下方向に延びるように形成される。

【２４６２】

後側排出路５４６４は、押さえ部材５４６０の前側面における左下部に形成される窪みであると共に、案内部材５４５０の後側案内路５４５４の後端部まで案内された遊技球Ａを遊技球振分装置５４００の外部へと排出するための通路である。後側排出路５４６４は、正面視略矩形状に形成される。後側排出路５４６４は、載置部５４６１の下方、かつ前側排出路５４６３の左方に配置される。後側排出路５４６４は、載置部５４６１の下方から押さえ部材５４６０の下端部まで下方向に延びるように形成される。

【２４６３】

このように構成される押さえ部材５４６０は、ネジによって板状部材５４３０の後側面に固定され、左側貫通孔５４３１及び右側貫通孔５４３２（前側案内路５４５３及び後側案内路５４５４）を後方向から閉塞する。載置部５４６１には、クルーン５４４０の後部が載置される。また、載置部５４６１の下方向に窪んでいる部分には、案内部材５４５０の突出部５４５１が載置される。右側排出路５４６２は、その前端部が右側貫通孔５４３２と接続される。前側排出路５４６３は、その上端部が前側案内路５４５３の後端部と接続される。後側排出路５４６４は、その上端部が後側案内路５４５４の後端部と接続される。

【２４６４】

センサ群５４７０は、右側案内路５４１４、前側案内路５４５３及び後側案内路５４５４に遊技球Ａが入球したことを検出するためのものである。センサ群５４７０は、第１始動口スイッチ５１２１、通過ゲートスイッチ５１２６Ｂ等の各種スイッチを備える。

【２４６５】

第１始動口スイッチ５１２１は、前側案内路５４５３に遊技球Ａが入球したことを検出するためのセンサである。すなわち、第１始動口５１２１を通過した遊技球Ａは、第１始動口スイッチ５１２１により検出される。

【２４６６】

スイッチ５１２６Ａは、右側案内路５４１４に遊技球Ａが入球したことを検出するためのセンサである。スイッチ５１２６Ａは、その板面を前後方向に向けた平板状に形成される。スイッチ５１２６Ａは、貫通孔５１２７Ａを備える。

【２４６７】

貫通孔５１２７Ａは、スイッチ５１２６Ａを前後方向に貫通する正面視略円状の孔である。貫通孔５１２７Ａは、遊技球Ａが通過可能となるような内径を有する。貫通孔５１２７Ａは、スイッチ５１２６Ａの下部に形成される。

【２４６８】

このように構成されるスイッチ５１２６Ａは、押さえ部材５４６０の右前端部に取り付けられる。これにより、貫通孔５１２７Ａは、板状部材５４３０の右側貫通孔５４３２の後方に配置される。スイッチ５１２６Ａは、例えば、貫通孔５１２７Ａに磁界を形成すると共に、当該磁界（貫通孔５１２７Ａ）を遊技球Ａが通過する際に発生する渦電流を検出可能に構成される。スイッチ５１２６Ａは、当該渦電流の検出結果に基づいて、右側案内路５４１４に遊技球Ａが入球したことを検出する。

【２４６９】
通過ゲートスイッチ５１２６Ｂは、後側案内路５４５４に遊技球Ａが入球したことを検出するためのセンサである。通過ゲートスイッチ５１２６Ｂは、押さえ部材５４６０の載置部５４６１の下方に取り付けられる点を除いて第１始動口スイッチ５１２１と同様に構成される。貫通孔５１２７Ｂは、後側排出路５４６４の下部に配置される。
【２４７０】
図２３６及び図２３７に示すように、このように構成される遊技球振分装置５４００は、流入口５４１１から流入した遊技球Ａを振り分ける通路として、第１の通路５５０１及び第２の通路５５０２を備える。
【２４７１】
第１の通路５５０１は、回転振分機構５４２０によって左側案内路５４１３に振り分けられた遊技球Ａを案内するための通路である。第１の通路５５０１は、ベース部材５４１０の左側案内路５４１３、クルーン５４４０の接続部５４４１、第１始動口５１２０及び通過ゲート５１２５Ａ，５１２５Ｂ、案内部材５４５０の前側案内路５４５３及び後側案内路５４５４、並びに押さえ部材５４６０の前側排出路５４６３及び後側排出路５４６４によって構成される。第１の通路５５０１は、クルーン５４４０で２つの通路に分岐する。第１の通路５５０１は、当該分岐した通路として、第３の通路５５０３及び第４の通路５５０４を備える。
【２４７２】
第３の通路５５０３は、クルーン５４４０の第１始動口５１２０に入球した遊技球Ａを案内するための通路である。第３の通路５５０３は、クルーン５４４０の第１始動口５１２０、案内部材５４５０の前側案内路５４５３及び押さえ部材５４６０の前側排出路５４６３によって構成される。
【２４７３】
第４の通路５５０４は、クルーン５４４０の通過ゲート５１２５Ａ，５１２５Ｂに入球した遊技球Ａを案内するための通路である。第４の通路５５０４は、クルーン５４４０の通過ゲート５１２５Ａ，５１２５Ｂ、案内部材５４５０の後側案内路５４５４及び押さえ部材５４６０の後側排出路５４６４によって構成される。
【２４７４】
なお、本実施例では、回転振分機構５４２０によって第１の通路５５０１に振り分けられた遊技球Ａは、概ね３分の１の確率で第１始動口５１２０を通過し、概ね３分の２の確率で通過ゲート５１２５Ａまたは通過ゲート５１２５Ｂを通過するように構成されている。
【２４７５】
第２の通路５５０２は、回転振分機構５４２０によって右側案内路５４１４に振り分けられた遊技球Ａを案内するための通路である。第２の通路５５０２は、ベース部材５４１０の右側案内路５４１４、板状部材５４３０の右側貫通孔５４３２（図２３５参照）及び押さえ部材５４６０の右側排出路５４６２によって構成される。
【２４７６】
次に、遊技球振分装置５４００の動作態様について説明する。なお、以下においては、図２３８に示すように、回転体５４２１の右側受け部５４２１ｄが上を向いた状態で遊技球Ａが流入口５４１１から入球されたものとする。なお、図２３８は、第２の通路に遊技球が振り分けられる状態を示す図の一例である。
【２４７７】
まず、流入口５４１１に入球された遊技球Ａは、導入路５４１２によって下方向に案内され、回転振分機構５４２０の回転体５４２１の右側受け部５４２１ｄに衝突する。これにより、回転体５４２１及び板金５４２３は、背面視反時計回り方向に回転する。当該回転によって、回転体５４２１は、遊技球Ａを右下方向に案内して第２の通路５５０２（右側案内路５４１４）に振り分ける。なお、板金５４２３は、左側受け部５４２１ｃが上を向くまで回転したときに、その右端部が磁石５４２４（図２３５参照）に吸着される。これによって、回転体５４２１は、左側受け部５４２１ｃが上を向いた状態で磁石５４２４

に保持される（後述の図２４０参照）。
【２４７８】
第２の通路５５０２に振り分けられた遊技球Ａ（以下、「遊技球Ａ２」と称する）は、右側案内路５４１４を下方向に案内された後で、ガイド部５４１４ａによって後方向に案内される。当該遊技球Ａ２は、板状部材５４３０の右側貫通孔５４３２（図２３４参照）を後方向に通過する。その後、図２３９に示すように、遊技球Ａ２は、押さえ部材５４６０の右側排出路５４６２の前端部に案内される。このとき、遊技球Ａ２は、スイッチ５１２６Ａの貫通孔５１２７Ａを後方向に通過する。これにより、スイッチ５１２６Ａは、遊技球Ａ２が第２の通路５５０２（右側案内路５４１４）へと振り分けられたことを検出する。貫通孔５１２７Ａを通過した遊技球Ａ２は、右側排出路５４６２を後方向に案内され、遊技球振分装置５４００の外部へと排出される。なお、図２３９は、第２の通路、第３の通路及び第４の通路に振り分けられた遊技球の流れを示す図の一例である。
【２４７９】
このように、第２の通路５５０２には、上流側から順に、右側案内路５４１４、右側貫通孔５４３２、右側排出路５４６２が配置されている。また、第２の通路５５０２は、回転振分機構５４２０の下流側に配置されていると共に、その中途部にスイッチ５１２６Ａが設けられている。
【２４８０】
また、図２４０に示すように、左側受け部５４２１ｃが上を向いた状態において、ベース部材５４１０の流入口５４１１に遊技球Ａが入球されると、当該遊技球Ａは、回転体５４２１の左側受け部５４２１ｃに衝突する。これにより、回転体５４２１及び板金５４２３は、背面視時計回り方向に回転する。当該回転によって、回転体５４２１は、遊技球Ａを左下方向に案内して第１の通路５５０１（左側案内路５４１３）に振り分ける。なお、板金５４２３は、右側受け部５４２１ｄが上を向くまで回転したときに、その左端部が磁石５４２４（図２３５参照）に吸着される。これによって、回転体５４２１は、右側受け部５４２１ｄが上を向いた状態で磁石５４２４に保持される（図２３８参照）。なお、図２４０は、第１の通路に遊技球が振り分けられる状態を示す図の一例である。
【２４８１】
第１の通路５５０１に振り分けられた遊技球Ａは、左側案内路５４１３を左下方向に案内された後で、クルーン５４４０の接続部５４４１を通って第１始動口５１２０の近傍へと案内される。当該遊技球Ａは、クルーン５４４０の上側面を平面視時計回り方向に案内されると共に、クルーン５４４０の中央部に徐々に案内される。この際、クルーン５４４０の突出部５４４５は、適宜遊技球Ａを弾く。これによって、クルーン５４４０は、第１始動口５１２０又は通過ゲート５１２５Ａ，５１２５Ｂのいずれかに遊技球Ａを入球させる。こうして、クルーン５４４０は、第３の通路５５０３又は第４の通路５５０４に遊技球Ａを振り分ける。
【２４８２】
このように、第１の通路５５０１には、上流側から順に、左側案内路５４１３、接続部５４４１、クルーン５４４０の上側面（平面視略円状の部分）、第３の通路５５０３及び第４の通路５５０４が配置されている。開口部５４１６は、接続部５４４１及びクルーン５４４０の上側面に対して開口するように形成されている。すなわち、開口部５４１６は、接続部５４４１及びクルーン５４４０の上側面と同じ位置（左側案内路５４１３よりも下流側かつ第３の通路５５０３及び第４の通路５５０４よりも上流側）に設けられる。また、第１の通路５５０１は、回転振分機構５４２０の下流側に配置されている。
【２４８３】
図２３９及び図２４０に示すように、第３の通路５５０３へと振り分けられた（第１始動口５１２０に入球した）遊技球Ａ（以下、「遊技球Ａ３」と称する）は、第１始動口スイッチ５１２１の貫通孔５１２１Ａ（図２３４、図２３５、図２３６、図２３８参照）を下方向に通過する。これにより、第１始動口スイッチ５１２１は、遊技球Ａ３が第３の通路５５０３（前側案内路５４５３）へと振り分けられたことを検出する。貫通孔５１２１

Ａを通過した遊技球Ａ３は、前側案内路５４５３の左前端部に案内される。そして、遊技球Ａ３は、前側案内路５４５３を右方向に案内された後で後方向に案内され、前側排出路５４６３の上端部に案内される。当該遊技球Ａ３は、前側排出路５４６３を下方向に案内され、遊技球振分装置５４００の外部へと排出される。

【２４８４】

このように、第３の通路５５０３には、上流側から順に、第１始動口５１２０、前側案内路５４５３、前側排出路５４６３が配置されている。また、第３の通路５５０３は、その中途部に第１始動口スイッチ５１２１が設けられている。

【２４８５】

一方、第４の通路５５０４へと振り分けられた（通過ゲート５１２５Ａ，５１２５Ｂに入球した）遊技球Ａ（以下、「遊技球Ａ４」と称する）は、後側案内路５４５４の左前端部に案内される。そして、遊技球Ａ４は、後側案内路５４５４を右方向に案内された後で後方向に案内され、後側排出路５４６４の上端部に案内される。当該遊技球Ａ４は、後側排出路５４６４を下方向に案内され、遊技球振分装置５４００の外部へと排出される。このとき、遊技球Ａ４は、通過ゲートスイッチ５１２６Ｂの貫通孔５１２７Ｂを下方向に通過する。これにより、通過ゲートスイッチ５１２６Ｂは、遊技球Ａ４が第４の通路５５０４（後側案内路５４５４）へと振り分けられたことを検出する。

【２４８６】

このように、第４の通路５５０４には、上流側から順に、通過ゲート５１２５Ａ，５１２５Ｂ、後側案内路５４５４、後側排出路５４６４が配置されている。また、第４の通路５５０４は、その中途部に通過ゲートスイッチ５１２６Ｂが設けられている。すなわち、通過ゲート５１２５Ａ，５１２５Ｂを通過した遊技球Ａ４は、通過ゲートスイッチ５１２６Ｂにより検出される。

【２４８７】

以上のように、回転振分機構５４２０は、遊技球Ａを順番に（２分の１の確率で）第１の通路５５０１又は第２の通路５５０２に振り分ける。また、クルーン５４４０は、第１の通路５５０１に振り分けられた遊技球Ａを、３分の１の確率で第３の通路５５０３に振り分けると共に、３分の２の確率で第４の通路５５０４に振り分ける。すなわち、回転振分機構５４２０及びクルーン５４４０は、流入口５４１１に入球させた遊技球Ａを６分の１の確率で第３の通路５５０３に振り分けると共に、６分の２の確率で第４の通路５５０４に振り分ける。

【２４８８】

以上、本発明の実施例を説明したが、本発明は上記構成に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載された発明の範囲内で種々の変更が可能である。

【２４８９】

例えば、本実施例に係る遊技球振分装置５４００は、遊技球Ａを振り分ける手段を２つ備える（回転振分機構５４２０及びクルーン５４４０を備える）ものとしたが、これに限定されるものではなく、遊技球Ａを振り分ける手段を少なくとも１つ（例えばクルーン５４４０）を備えるものであればよい。

【２４９０】

とくに、本実施例では、流入口５４１１から遊技球振分装置５４００に入球した遊技球Ａは、回転振分機構５４２０によって第１の通路５５０１または第２の通路５５０２に、２分の１の確率で振り分けられる。そして、第１の通路５５０１に振り分けられた遊技球Ａは、概ね３分の１の確率で第１始動口５１２０を通過し、概ね３分の２の確率で通過ゲート５１２５Ａ，５１２５Ｂを通過する。すなわち、流入口５４１１から遊技球振分装置５４００に入球した遊技球Ａのうち、第１始動口５１２０を通過する遊技球Ａは、概ね６分の１である。

【２４９１】

一方、第３のパチンコ遊技機では、上記の流入口５４１１に相当する位置に第１始動口２１２０が配置されている。そのため、単純に考えると、第６のパチンコ遊技機において

遊技球Ａが第１始動口５１２０を通過する確率は、第３のパチンコ遊技機において遊技球が第１始動口２１２０を通過する確率の概ね６分の１となる。

【２４９２】

そこで、第６のパチンコ遊技機では、回転振分機構５４２０を設けずに、流入口５４１１から遊技球振分装置５４００に入球した遊技球Ａの全部またはほぼ全部が第１の通路５５０１に向かうようにすることで、遊技球Ａが第１始動口５１２０を通過する確率を高めることが好ましい。ただし、回転振分機構５４２０等の振分機構を設けないようにすることは必須ではなく、例えば、第２の通路５５０２よりも第１の通路５５０１により多くの遊技球を振り分ける振分機構を設けて、流入口５４１１から遊技球振分装置５４００に入球した遊技球Ａのより多くが第１の通路５５０１に向かうようにしてもよい。

【２４９３】

さらに、流入口５４１１から遊技球振分装置５４００に入球した遊技球Ａのより多くが第１の通路５５０１に向かうようにすることに代えてまたは加えて、左側領域２１０６（図２３２参照）に向けて発射された遊技球が、第３のパチンコ遊技機における第１始動口２１２０への通過のしやすさと比べて、例えばゲージ構成により、流入口５４１１に入球しやすく構成されていることが好ましい。

【２４９４】

遊技球振分装置５４００は、必ずしも遊技球Ａを振り分ける手段（回転振分機構５４２０及びクルーン５４４０）の構成が互いに異なっている必要はなく、遊技球Ａを振り分ける手段が互いに同一構成であってもよい。具体的には、遊技球振分装置５４００は、２つのクルーン５４４０を備えるものや２つの回転振分機構５４２０を備えるものであってもよい。

【２４９５】

また、回転振分機構５４２０は、第１の通路５５０１又は第２の通路５５０２（２つの通路）に遊技球Ａを振り分けるものとしたが、これに限定されるものではなく、３つ以上の通路に遊技球Ａを振り分けるものであってもよい。

【２４９６】

また、クルーン５４４０は、第３の通路５５０３又は第４の通路５５０４（２つの通路）に遊技球Ａを振り分けるものとしたが、これに限定されるものではなく、３つ以上の通路に遊技球Ａを振り分けるものであってもよい。

【２４９７】

また、ベース部材５４１０は、その前側面の右下部（右側案内路５４１４と正面視で重なる位置）に遊技球Ａを入球可能な開口部を備えていてもよい。このように構成することで、第２の通路５５０２を検査するときに、当該開口部から第２の通路５５０２に遊技球Ａを直接入球させることができる。これにより、効率よく第１の通路５５０１及び第２の通路５５０２の検査を行うことができる。この場合、前記開口部５４１６及び前記ベース部材５４１０の前側面の右下部に形成される開口部が、第１の通路５５０１と第２の通路５５０２とに個別に流入させることが可能な開口として機能する。また、スイッチ５１２６Ａが前記第２の通路５５０２に振り分けられた遊技球Ａを検知可能な第２の検知手段として機能する。

【２４９８】

また、スイッチ５１２６Ａ、第１始動口スイッチ５１２１及び通過ゲートスイッチ５１２６Ｂの構成は、本実施例に限定されるものではなく、適宜の手段によって遊技球Ａを検出することができる。

【２４９９】

なお、遊技球振分装置５４００の別実施例として、上述の遊技球振分装置５４００とは異なり、第１始動口５１２０と通過ゲート５１２５Ａ，５１２５Ｂとの位置を逆にしてもよい。第１始動口５１２０の流入口をクルーン５４４０の奥側に設けることで、開口部５４１６から不正行為を行い難くすることができる。更には、センサ類が設けられた通路（より詳細には、流入口に流入した遊技球を案内する通路）はクルーン５４４０の奥に設け

（すなわち、開口部５４１６から遠い位置に配置し）、センサ類が設けられていない通路（流入口に流入した遊技球を案内する通路）は開口部５４１６に近い位置に配置するようにしてもよい。例えば、奥側の流入口（通過ゲート５１２５Ａ）には第１始動口スイッチを設け、もうひとつ奥側の流入口（同じく、通過ゲート５１２５Ａ）にはアウト口スイッチを設け、手前側の流入口（同じく、第１始動口５１２０）にはセンサを設けないようにする。このように構成することで開口部５４１６を設けてもセンサに対して不正が行われることを抑制できる。

【２５００】

［６－３．電気的構成］

次に、図２４１を参照して、第６のパチンコ遊技機の制御回路について説明する。図２４１は、第６のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。この第６のパチンコ遊技機の制御回路のうち、第３のパチンコ遊技機の制御回路と大きく異なる点は、以下に説明する２点である。

【２５０１】

先ず第１点目は、第３のパチンコ遊技機の制御回路では、第１始動口２１２０への遊技球の通過（入賞）を検出する第１始動口スイッチ２１２１（図８８参照）を備えていたが、第６のパチンコ遊技機の制御回路では、これに代えて、第１始動口５１２０への遊技球の通過（入賞）を検出する第１始動口スイッチ５１２１を備える点である。

【２５０２】

次に、第２点目は、第３のパチンコ遊技機の制御回路では、通過ゲート２１２６への遊技球の通過を検出する通過ゲートスイッチ２１２７（図８８参照）を備えていたが、第６のパチンコ遊技機の制御回路では、これに加えて、通過ゲート５１２５Ａ，５１２６Ｂへの遊技球の通過を検出する通過ゲートスイッチ５１２６Ｂを備える点である。なお、本実施例では、通過ゲート５１２５Ａおよび通過ゲート５１２５Ｂのいずれを通過した場合でも通過ゲートスイッチ５１２６Ｂで遊技球を検出しているが、必ずしもこれに限られず、通過ゲート５１２５Ａを通過した遊技球を検出する通過ゲートスイッチと、通過ゲート５１２５Ｂを通過した遊技球を検出する通過ゲートスイッチとを別個に設けてもよい。

【２５０３】

［６－４．基本仕様］

次に、図２４２～図２５０を参照して、第６のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。なお、第６のパチンコ遊技機は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。

【２５０４】

なお、第６のパチンコ遊技機では、第３のパチンコ遊技機と同様、確変制御が実行されない。また、第６のパチンコ遊技機において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）の可変表示を実行可能な遊技状態（大当り遊技状態ではない遊技状態）として、時短制御が実行されない通常遊技状態と、大当り遊技状態終了後に実行可能なＡ時短遊技状態と、天井カウンタが天井値に到達したことを条件に実行可能なＢ時短遊技状態と、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であることを条件に実行可能なＣ時短遊技状態とのうち、いずれかの遊技状態に制御可能に構成されている。

【２５０５】

本実施例では、通常遊技状態及びＣ時短遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされ、Ａ時短遊技状態及びＢ時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされている。

【２５０６】

なお、本実施例において、メインＣＰＵ２２０１は、通常遊技状態とＡ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とのうち、いずれかの遊技状態に制御可能であるが、Ｂ時短遊技状態に制御可能であることは必須ではなく、例えば、通常遊技状態とＡ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とのうち、いずれかの遊技状態に制御可能であってもよい。

【２５０７】

一方、Ｃ時短遊技状態において天井カウンタが天井値に到達した場合には、Ｃ時短遊技

状態とＢ時短遊技状態とを重ねて実行できるように構成されている。Ｃ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とを重ねて実行できるように構成した場合、Ｂ時短遊技状態の時短性能として、Ｃ時短遊技状態の時短性能と同じ第１の時短性能と、Ｃ時短遊技状態の時短性能とは異なる第２の時短性能とを設ける第１の方法を採用してもよい。この第１の方法では、Ｃ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とを重ねて実行する場合（例えば、Ｃ時短遊技状態の終了前に天井カウンタが天井値に到達した場合）には第１の時短性能を作動させ、Ｃ時短遊技状態と重ねることなくＢ時短遊技状態を実行する場合（例えば、通常遊技状態において天井カウンタが天井値に到達した場合）には第２の時短性能を作動させる。

【２５０８】

また、Ｃ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とを重ねて実行できるように構成した場合、上記の第１の方法とは別の方法として、Ｂ時短遊技状態の時短性能を、Ｃ時短遊技状態の時短性能と同じ一の時短性能のみとする第２の方法を採用してもよい。この第２の方法では、Ｃ時短遊技状態において天井カウンタが天井値に到達した場合、及び通常遊技状態において天井カウンタが天井値に到達した場合のいずれにおいても、上記一の時短性能を作動させる。

【２５０９】

なお、Ｃ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とを重ねて実行できるように構成した場合に、上記第１の方法及び上記第２の方法のいずれを採用したとしても、Ｃ時短遊技状態の終了前に天井カウンタが天井値に到達した場合、時短性能を変更することなく、時短回数が上乗せされることとなる。

【２５１０】

［６－４－１．特別図柄の当り判定テーブル］

図２４２は、第６のパチンコ遊技機が備える主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【２５１１】

図２４２に示されるとおり、第１始動口５１２０に遊技球が入賞（通過）した場合、メインＣＰＵ２２０１は、第１特別図柄当り判定用乱数値を用いた第１特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、特別図柄の当り判定処理の結果を、「時短当り」、「大当り」または「ハズレ」に決定する。また、第２始動口２１４０に遊技球が入賞（通過）した場合、メインＣＰＵ２２０１は、第２特別図柄当り判定用乱数値を用いた第２特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、特別図柄の当り判定処理の結果を、「時短当り」、「大当り」、「役物開放当り」または「ハズレ」に決定する。

【２５１２】

なお、第１特別図柄の当り判定処理が行われた場合に「役物開放当り」が決定されないようにすることは必須ではないが、「役物開放当り」に決定されるようにしたとしても、第２特別図柄の当り判定処理が行われた場合と比べて極めて低い確率（例えば、「大当り」と同等か「大当り」よりも低い確率）でしか決定されないようにすることが好ましい。

【２５１３】

メインＲＯＭ２２０２に記憶される特別図柄の当り判定テーブルには、第１始動口５１２０への入賞に基づいて実行される第１特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「時短当り」、「大当り」又は「ハズレ」に決定される第１特別図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する判定値データ（「時短当り判定値データ」、「大当り判定値データ」、「ハズレ判定値データ」）との関係が規定されている。また、第２始動口２１４０への入賞に基づいて実行される第２特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「時短当り」、「大当り」、「役物開放当り」又は「ハズレ」に決定される第２特別図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する判定値データ（「時短当り判定値データ」、「大当り判定値データ」、「役物開放当り判定値データ」、「ハズレ判定値データ」）との関係が規定されている。

【２５１４】

なお、第６のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機である場合、例えば、大当

り確率または／および役物開放当り確率を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにするとよい。この場合、例えば、大当り確率および役物開放当り確率の両方を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよいし、役物開放当り確率を設定値にかかわらず一定とし、大当り確率を低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよいし、大当り確率を設定値にかかわらず一定とし、役物開放当り確率を低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよい。ただし、第６のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機であったとしても、例えば、時短当り確率及び役物開放当り確率については、全設定で共通する確率とすることが好ましい。

【２５１５】

また、第３のパチンコ遊技機と同様に、遊技者にとっての有利度合いを変更しうる条件（例えば、大当り確率、役物開放当り確率、Ｖ入賞口２１５５の開放頻度（すなわちＶアタッカー２１５２の作動頻度）や開放時間および時短継続回数等）のうちの一つまたは二つ以上を変更することにより、大当り遊技状態に制御される期待値が低設定よりも高設定の方が高くなるように構成してもよい。

【２５１６】

［６－４－２．特別図柄判定テーブル］

図２４３は、第６のパチンコ遊技機が備える主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。

【２５１７】

図２４３に示される特別図柄判定テーブルによれば、第１特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、例えば、第１特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであっても、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ０」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１」を選択する。

【２５１８】

また、第１特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２２０１は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第１特別図柄の図柄乱数値が０～６及び８～９９のいずれか（すなわち７以外の図柄乱数値）である場合、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２」を選択する。また、第１特別図柄の図柄乱数値が７である場合、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ２」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２」を選択する。

【２５１９】

また、第１特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、例えば、第１特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであっても、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ３」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ３」を選択する。

【２５２０】

また、第２特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、例えば、第２特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであっても、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ４」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ４」を選択する。

【２５２１】

また、第２特別図柄の当り判定処理の結果として役物開放当り判定値データが得られた場合、例えば、第２特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであっても、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ５」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ５」を選択する。

【２５２２】

また、第２特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、例えば、第２特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであっても、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ６」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ６」を

選択する。
【２５２３】
さらに、第２特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、例えば、第２特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであっても、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ７」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ７」を選択する。
【２５２４】
なお、第１のパチンコ遊技機や第３のパチンコ遊技機等（以下、「第１のパチンコ遊技機等」と称する）と同様、主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２には、特別図柄停止態様決定テーブル（図１２（Ａ）参照）に相当する特別図柄停止態様決定テーブルが記憶されている。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄の可変表示が停止したときに第１特別図柄表示部２１６３または第２特別図柄表示部２１６４（図２４１参照）に導出される特別図柄の停止態様を、選択図柄コマンドに応じて決定する際に参照されるテーブルである。また、特別図柄表示部２１６３，２１６４には、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、時短当りの表示態様、大当りの表示態様、役物開放当りの表示態様またはハズレの表示態様が導出される。
【２５２５】
［６－４－３．当り種類決定テーブル］
図２４４は、第６のパチンコ遊技機が備える主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。当り種類決定テーブルは、当り種類（特別図柄の図柄乱数値に対応して決定される選択図柄コマンド）に応じて、ラウンド数と、移行先の遊技状態と、時短終了条件とを決定する際に参照される。移行先の遊技状態は、大当り遊技状態終了後に移行する遊技状態、または通常遊技状態における当り判定処理の結果として時短当りの表示態様が導出された後に移行する遊技状態を示す。なお、図２４４の移行先の遊技状態の欄に示される「Ａ」はＡ時短遊技状態に移行することを示し、「Ｂ」はＢ時短遊技状態に移行することを示し、「Ｃ」はＣ時短遊技状態に移行することを示す。
【２５２６】
また、図２４４の時短終了条件の欄に示される「特１」は、時短終了条件の一つとして、第１特別図柄の可変表示回数を示す。同様に、「特２」は、時短終了条件の一つとして、第２特別図柄の可変表示回数を示す。また、「普電」は、時短終了条件の一つとして、普通図柄の当り判定処理の結果に基づく普通電動役物２１４６（図２３２参照）の開放回数を示す。さらに、時短終了条件に、第１特別図柄の可変表示回数と第２特別図柄の可変表示回数との和で規定される条件が含まれる場合、図２４４の時短終了条件の「特１」の欄と「特２」の欄とにまたがって「特１＋特２」で示している。例えば、時短終了条件に「第１特別図柄の可変表示回数と第２特別図柄の可変表示回数との和＝１２回」の条件を含む場合、「特１」の欄と「特２」の欄とにまたがって「特１＋特２＝１２」と示している。そして、図２４４の時短終了条件の欄に示される複数の時短終了条件のうち、いずれか一つでも条件を満たすと、時短遊技状態が終了する。なお、普通図柄の当り判定処理の結果に基づく普通電動役物２１４６の開放回数は、１回の普通図柄の当り判定処理の結果に基づいて開放される回数を１回と定義する。したがって、例えば、１回の普通図柄当り判定処理の結果に基づいて普通電動役物２１４６が２回開放する態様（例えば、「１回目の開放⇒閉鎖⇒２回目の開放⇒閉鎖」の態様）であっても、１回の普通図柄の当り判定処理の結果に基づく普通電動役物２１４６の開放回数は１回である。
【２５２７】
時短終了条件に「特１＋特２＝１２」の条件を含む場合、第１特別図柄の可変表示回数（１回以上）と第２特別図柄の可変表示回数（１回以上）との和が１２回のみならず、第１特別図柄の可変表示回数が１２回且つ第２特別図柄の可変表示回数が０回、及び、第１特別図柄の可変表示回数が０回且つ第２特別図柄の可変表示回数が１２回についても、時短終了条件を満たす。

【２５２８】
なお、図２４４には示されていないが、当りの種類にかかわらず（すなわち「選択図柄コマンド」にかかわらず）、条件装置の作動も、時短終了条件の一つである。
【２５２９】
次に、当り種類に応じて決定されるラウンド数、移行先の遊技状態、及び時短終了条件について説明する。
【２５３０】
図２４４に示されるように、通常遊技状態において、選択図柄コマンドが「ｚ０」または「ｚ４」である場合（特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合）、メインＣＰＵ２２０１は、例えば、移行先の遊技状態をＣ時短遊技状態に決定し、時短終了条件（Ｃ時短遊技状態の終了条件）を、第１特別図柄の可変表示回数２０回、第２特別図柄の可変表示回数１回、普通電動役物２１４６（図２３２参照）の開放回数１２回に決定する。
【２５３１】
ただし、時短遊技状態（Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、Ｃ時短遊技状態）では、選択図柄コマンドが「ｚ０」または「ｚ４」（特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」）であったとしても、メインＣＰＵ２２０１は、「時短当り」の結果を無視し、いずれかの時短遊技状態に対してＣ時短遊技状態を重ねて実行しないようにしている。この場合、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であったとしてもハズレの表示態様を特別図柄表示部２１６３，２１６４（図２３２参照）に導出する（時短当りの表示態様を導出しない）ようにしてもよいし、時短当りの表示態様を特別図柄表示部２１６３，２１６４に導出した上で「時短当り」の結果を無視するようにしてもよい。
【２５３２】
なお、時短遊技状態に対してＣ時短遊技状態が重ねて実行されないようにする方法は上記の方法に限られず、例えば、通常遊技状態において実行される特別図柄の当り判定処理の結果には「時短当り」（時短当り判定値データ）を含めて、時短遊技状態において実行される特別図柄の当り判定処理の結果には「時短当り」を含めないようにしてもよい。
【２５３３】
通常遊技状態において、選択図柄コマンドが「ｚ１」である場合（特別図柄の当り判定処理の結果が「３Ｒ大当り」である場合）、メインＣＰＵ２２０１は、例えば、ラウンド数を３ラウンドに決定し、移行先の遊技状態をＡ時短遊技状態に決定し、時短終了条件を、特１＝５、特２＝１、普電＝１００００に決定する。特１＝５の条件は、大当り遊技状態終了後のＡ時短遊技状態において右打ちを行ってさえいれば、特２＝１の条件よりも先に成立することがないように規定されたものである。すなわち、大当り遊技状態を終了した時点における第１特別図柄の始動情報の保留数が仮に上限の４個であったとしても、右打ちを行うことにより、特２＝１の条件が先に成立しうるようにしたものである。したがって、特１＝５の条件は、第１特別図柄の始動情報の保留上限よりも大きい数字（本実施例では５以上）であればよい。また、普電＝１００００の条件は、理論上ほぼ成立することがありえない条件であればよい。
【２５３４】
時短遊技状態（Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、Ｃ時短遊技状態）において、選択図柄コマンドが「ｚ１」である場合（特別図柄の当り判定処理の結果が「３Ｒ大当り」である場合）、メインＣＰＵ２２０１は、例えば、ラウンド数を３ラウンドに決定し、移行先の遊技状態をＡ時短遊技状態に決定し、時短終了条件を、特１＋特２＝１２、普電＝１０００００に決定する。
【２５３５】
通常遊技状態であるか時短遊技状態（Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、Ｃ時短遊技状態）であるかにかかわらず、選択図柄コマンドが「ｚ２」または「ｚ６」である場合（特別図柄の当り判定処理の結果が「１０Ｒ大当り」である場合）、メインＣＰＵ２２０１は

、例えば、ラウンド数を１０ラウンドに決定し、移行先の遊技状態をＡ時短遊技状態に決定し、時短終了条件を、特１＋特２＝１２、普電＝１００００に決定する。
【２５３６】
　また、通常遊技状態であるか時短遊技状態（Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、Ｃ時短遊技状態）であるかにかかわらず、選択図柄コマンドが「ｚ５」（特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放当り」）であって且つＶ入賞した場合、メインＣＰＵ２２０１は、例えば、ラウンド数を１０ラウンドに決定し、移行先の遊技状態をＡ時短遊技状態に決定し、時短終了条件を、特１＋特２＝１２、普電＝１００００に決定する。ただし、選択図柄コマンドが「ｚ５」であったとしても、Ｖ入賞しなかった場合、大当り遊技状態に制御されないため、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド数、移行先の遊技状態、及び時短終了条件を決定する必要はない。なお、選択図柄コマンドが「ｚ５」であって且つＶ入賞した場合、役物開放当りに基づいて実行されたＶアタッカー２１５２の１回の作動が１ラウンドとみなされるため、Ｖ入賞後に実行される大当り遊技状態において実際に実行されるラウンド数は９ラウンドとなる。
【２５３７】
　なお、当り種類決定テーブル（図２４４参照）によれば、通常遊技状態及び時短遊技状態（Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、Ｃ時短遊技状態）のいずれにおいても、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りまたは役物開放当りである場合の時短終了条件の一つとして、普通図柄の当り判定処理の結果に基づく普通電動役物２１４６（図２３２参照）の開放回数が設定されるが、これに限られない。例えば、全てのＡ時短遊技状態または特定のＡ時短遊技状態において、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りまたは役物開放当りである場合の時短終了条件に、普通図柄の当り判定処理の結果に基づく普通電動役物２１４６の開放回数を含まず、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）の可変表示回数のみを含むようにしてもよい。
【２５３８】
［６－４－４．特別図柄の変動パターンテーブル］
　図２４５は、第６のパチンコ遊技機の低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。また、図２４６は、第６のパチンコ遊技機の高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。これらのテーブルは、いずれも、第６のパチンコ遊技機が備える主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２に記憶されている。なお、図２４５および図２４６の「備考」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものである。メインＣＰＵ２２０１は、第１始動口５１２０への遊技球の入賞に基づくときは第１特別図柄の変動パターンを決定し、第２始動口２１４０への遊技球の入賞に基づくときは第２特別図柄の変動パターンを決定する。図２４５および図２４６の特別図柄の変動パターンテーブルは、例えば第１のパチンコ遊技機において説明した特別図柄の変動パターン決定処理（図７８のＳ１０３７参照）を実行する際に参照されるテーブルである。
【２５３９】
　左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態またはＣ時短遊技状態では、例えば図２４５に示される低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが決定される。
【２５４０】
　一方、右打ちが正規な遊技態様とされるＡ時短遊技状態またはＢ時短遊技状態では、例えば図２４６に示される高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが決定される。
【２５４１】
　なお、この第６のパチンコ遊技機においても、第１～第５のパチンコ遊技機と同様に、先読みフラグを設定し、先読み演出が実行されるようにしているが、これに限られない。また、本実施例では、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図２４６参照）を参照して特別図柄の変動パターンを決定する際には、先読みフラグを設定しないが、これに限られない。

【２５４２】
　また、本実施例では、通常遊技状態とＣ時短遊技状態とのいずれにおいても低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定するようにしているが、これに限られない。例えば、通常遊技状態において用いられる低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルＡと、Ｃ時短遊技状態において用いられる低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルＢとを、メインＣＰＵ２２０１のメインＲＯＭ２２０２に記憶するように構成してもよい。
【２５４３】
［６－４－４．普通図柄の当り判定テーブル］
　図２４７は、第６のパチンコ遊技機が備える主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２に記憶されている普通図柄の当り判定テーブルの一例である。
【２５４４】
　図２４７を参照すると分かるように、本実施例では、通常遊技状態、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、及びＣ時短遊技状態のうち、いずれの遊技状態であったとしても、メインＣＰＵ２２０１は、普通図柄の当り判定処理が行われると、１００％の確率で「普通図柄当り」と判定するとともに、判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。すなわち、「ハズレ」と判定される確率すなわち判定値データが「ハズレ判定値データ」に決定されることがない。ただし、これに限られず、「普通図柄当り」の当選確率は、適宜設定することができる。
【２５４５】
［６－４－５．普通図柄判定テーブル］
　図２４８は、第６のパチンコ遊技機が備える主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２に記憶されている普通図柄判定テーブルの一例である。
【２５４６】
　普通図柄判定テーブルは、遊技状態と、判定値データと、通過ゲート２１２６，５１２５Ａ，５１２５Ｂ（図２３２参照）を遊技球が通過したことにもとづいて抽出される普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の停止図柄を決定付ける「普通図柄当り時選択図柄コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。
【２５４７】
　図２４８に示される普通図柄判定テーブルによれば、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、例えば、普通図柄当り時選択図柄コマンドは以下のように選択される。
【２５４８】
　例えば、左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２２０１は、普通図柄の図柄乱数値が０～２、４～６、８～６５５３５のいずれか（すなわち３及び７以外の図柄乱数値）であれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「ｆｚ０」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が３または７であれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「ｆｚ１」を選択する。
【２５４９】
　また、右打ちが正規な遊技態様とされるＡ時短遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２２０１は、普通図柄の図柄乱数値が０～５９５５のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「ｆｚ０」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が５９５６～６５５３５のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「ｆｚ２」を選択する。
【２５５０】
　Ｂ時短遊技状態では、通常遊技状態において天井到達したことによって移行したＢ時短遊技状態（図２４８において「通常⇒Ｂ時短遊技状態」と示されている）と、Ｃ時短遊技状態において天井到達したことによって移行したＢ時短遊技状態（図２４８において「Ｃ⇒Ｂ時短遊技状態」と示されている）とで、時短性能すなわち後述する図２４９に示され

る普通電動役物２１４６（図２３２参照）の開放パターンが異なる。
【２５５１】
具体的には、通常遊技状態において天井到達したことによって移行したＢ時短遊技状態では、Ａ時短遊技状態と同様、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２２０１は、普通図柄の図柄乱数値が０～５９５５のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「ｆｚ０」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が５９５６～６５５３５のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「ｆｚ２」を選択する。
【２５５２】
一方、Ｃ時短遊技状態において天井到達したことによって移行したＢ時短遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２２０１は、普通図柄の図柄乱数値が０～５９５５のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「ｆｚ０」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が５９５６～６５５３５のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「ｆｚ１」を選択する。
【２５５３】
また、左打ちが正規な遊技態様とされるＣ時短遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２２０１は、普通図柄の図柄乱数値が０～６４１７０のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「ｆｚ０」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が６４１７１～６５５３５のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「ｆｚ１」を選択する。
【２５５４】
なお、Ｃ時短遊技状態において天井到達したことによって移行したＢ時短遊技状態と、Ｃ時短遊技状態とでは、時短性能すなわち後述する図２４９に示される普通電動役物２１４６（図２３２参照）の開放パターンが同じである。
【２５５５】
このように、Ｂ時短遊技状態では、複数の時短性能を設けて、通常遊技状態において天井到達したことによって移行したＢ時短遊技状態と、Ｃ時短遊技状態において天井到達したことによって移行したＢ時短遊技状態とで、異なる時短性能が発動するようにしているが、これに限られない。例えば、通常遊技状態において天井到達したことによって移行したＢ時短遊技状態と、Ｃ時短遊技状態において天井到達したことによって移行したＢ時短遊技状態とを区別せずに、同じ時短性能が発動するようにしてもよい。
【２５５６】
［６－４－６．普通図柄当り種類決定テーブル］
図２４９は、第６のパチンコ遊技機が備える主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２に記憶されている普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。普通図柄当り種類決定テーブルは、普通図柄の図柄乱数値に対応して決定される普通図柄当り時選択図柄コマンドに応じて、普通電動役物２１４６（図２３２参照）の作動態様である開放パターンを決定する際（すなわち、第１のパチンコ遊技機において説明した図４３のＳ２９５の普通図柄遊技判定処理のなかで実行される普通電動役物１４６の開放パターン設定処理を実行する際）に参照される。
【２５５７】
図２４９の普通電動役物開放パターンの欄に示される「開放前インターバル」は、例えば、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄表示部２１６１に導出されてから普通電動役物２１４６（図２３２参照）の１回目の開放が実行されるまでのウェイト時間が相当する。「１回目の開放時間」は、例えば、開放前インターバル時間の経過後に実行される普通電動役物２１４６の１回目の開放時間（すなわち普通電動役物２１４６の作動が開始されてから閉鎖されるまでの時間）が相当する。「開放中インターバル」は、例えば、普通電動役物２１４６の１回目の開放時間の経過後、普通電動役物２１４６の２回目の開放が実行されるまでのウェイト時間が相当する。「２回目の開放時間」は、例えば、開放中イ

ンターバル時間の経過後に実行される普通電動役物２１４６の２回目の開放時間が相当する。

【２５５８】

本実施例において、普通電動役物２１４６（図２３２参照）が開放される回数は、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ０」及び「ｆｚ２」の場合は１回のみであり、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ１」の場合は２回である。

【２５５９】

この明細書において、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ０」の場合の普通電動役物２１４６（図２３２参照）の作動態様を「普電ショート開放」と称し、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ１」及び「ｆｚ２」の場合の普通電動役物２１４６の作動態様を「普電ロング開放」と称する。また、普通電動役物２１４６が「普電ロング開放」で作動する場合（普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ１」及び「ｆｚ２」の場合）の普通図柄の当り判定処理の結果を「普電ロング開放当り」と称し、普通電動役物２１４６が「普電ショート開放」で作動する場合（普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ０」の場合）の普通図柄の当り判定処理の結果を「普電ショート開放当り」と称する。

【２５６０】

なお、遊技者が右打ちしている場合、普通電動役物２１４６が「普電ショート開放」で作動したとしても、右側領域２１０７を流下する遊技球が第２始動口２１４０（図２３２参照）を通過（入賞）する期待値は極めて低い。

【２５６１】

また、図２４４に示される時短終了条件の一つである「普電」の欄に示される普通電動役物２１４６（図２３２参照）の開放回数は、例えば、「普電ショート開放」の回数と「普電ロング開放」の回数との和であるが、これに限定されるものではない。なお、上述したとおり、普通電動役物２１４６の開放回数は、１回の普通図柄の当り判定処理の結果に基づいて開放される回数を１回とする。例えば、普通図柄当り種類決定テーブル（図２４９参照）に示されるように、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ１」である場合、普通電動役物２１４６は２回開放するが、このような場合であっても、１回の普通図柄の当り判定処理の結果に基づく普通電動役物２１４６の開放回数は１回である。

【２５６２】

ところで、図２４９を参照すると分かるように、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ１」である場合と「ｆｚ２」である場合とでは、普通電動役物２１４６の作動態様が異なる。とくに、「開放前インターバル」の時間が両者で大きく異なる。

【２５６３】

上述したとおり、普通図柄当り時選択図柄コマンド「ｆｚ１」は、左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態またはＣ時短遊技状態において選択可能であり、普通図柄当り時選択図柄コマンド「ｆｚ２」は、右打ちが正規な遊技態様とされるＡ時短遊技状態またはＢ時短遊技状態において選択可能となっている。左打ちを行っている場合、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄表示部２１６１に導出後、ただちに右打ちに変更したとしても、右打ちされた遊技球が普通電動役物２１４６に到達するまでに時間を要する。そのため、この時間を考慮し、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ１」である場合の「開放前インターバル」の時間を、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ２」である場合の「開放前インターバル」の時間よりも長くしている。

【２５６４】

ただし、例えば、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄表示部２１６１（図２４１参照）に導出される前（すなわち普通図柄の可変表示中）に、普通図柄の当り判定処理の結果を示すコマンドをメインＣＰＵ２２０１から受信したサブＣＰＵ２３０１の制御により右打ちを指示する右打ち指示演出が実行される場合、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ１」である場合の「開放前インターバル」の時間を、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ２」である場合の「開放前インターバル」の時間よりも必ずしも長くする必要はない。

【２５６５】
なお、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ１」である場合の普通電動役物２１４６（図２３２参照）の作動態様は、概ね４個（タイミングがよければ５個）の遊技球が第２始動口２１４０（図２３２参照）を通過（入賞）できる程度の作動態様である。すなわち、本実施例では、「普電ロング開放当り」である場合（普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ１」である場合）、普通電動役物２１４６の１回あたりの「普電ロング開放」において期待できる第２始動口２１４０への入賞個数は、例えば概ね４個である。ただし、これに限定されるものではない。
【２５６６】
一方、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ２」である場合の普通電動役物２１４６（図２３２参照）の作動態様は、概ね２個（タイミングがよければ３個）の遊技球が第２始動口２１４０を通過（入賞）できる程度の作動態様である。すなわち、本実施例では、「普電ロング開放当り」である場合（普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ２」である場合）、普通電動役物２１４６の１回あたりの「普電ロング開放」において期待できる第２始動口２１４０への入賞個数は、例えば概ね２個である。ただし、これに限定されるものではない。
【２５６７】
［６－４－７．普通図柄の変動パターンテーブル］
図２５０は、第６のパチンコ遊技機の普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。メインＣＰＵ２２０１は、普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、遊技状態と、通過ゲート２１２６，５１２５Ａ，５１２５Ｂ（図２３２参照）を遊技球が通過したことに基づいて抽出される普通図柄演出選択用乱数値とに基づいて、普通図柄の変動パターンを決定する。なお、本実施例では、後述するとおり、普通図柄演出選択用乱数値が０～９９のいずれであっても決定される普通図柄の変動パターンが同じであるため、実質的には、遊技状態に基づいて普通図柄の変動パターンが決定される。
【２５６８】
図２５０に示されるように、通常遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が０～９９のいずれであっても、普通図柄の変動パターンが「０１Ｈ」、普通図柄の可変表示時間が例えば１００００ｍｓｅｃに決定される。また、Ａ時短遊技状態及びＢ時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が０～９９のいずれであっても、普通図柄の変動パターンが「０２Ｈ」、普通図柄の可変表示時間が例えば１０００ｍｓｅｃに決定される。さらに、Ｃ時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が０～９９のいずれであっても、普通図柄の変動パターンが「０３Ｈ」、普通図柄の可変表示時間が例えば８０００ｍｓｅｃに決定される。
【２５６９】
なお、本実施例では、通常遊技状態において天井到達したことによって移行したＢ時短遊技状態と、Ｃ時短遊技状態において天井到達したことによって移行したＢ時短遊技状態とで、同じ普通図柄の変動パターンに決定されるようにしているが、これに限られず、異なる普通図柄の変動パターンに決定されるようにしてもよい。
【２５７０】
［６－４－８．基本仕様のまとめ］
上述の説明をふまえると、Ａ時短遊技状態及びＢ時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間（例えば、１０００ｍｅｃ）は、通常遊技状態またはＣ時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間（例えば、１００００ｍｓｅｃ、８０００ｍｓｅｃ）と比べて相対的に短い。さらに、図２４８を参照すると分かるように、Ａ時短遊技状態またはＢ時短遊技状態における「普電ロング開放当り」（普通図柄当り時選択図柄コマンド「ｆｚ１」または「ｆｚ２」）の当選確率（例えば、概ね１．１分の１）は、通常遊技状態またはＣ時短遊技状態における「普電ロング開放当り」（普通図柄当り時選択図柄コマンド「ｆｚ１」）の当選確率と比べて相対的に高い。
【２５７１】

このように、Ａ時短遊技状態及びＢ時短遊技状態は、普通電動役物２１４６（図２３２参照）の「普電ロング開放」が、高頻度（本実施例では、図２４８に示されるように例えば１．１分の１の確率）で実行される遊技状態である。この場合の「普電ロング開放」では、１回の普通図柄の当り判定処理の結果に基づく普通電動役物２１４６の開放につき、第２始動口２１４０に概ね２個の入賞が期待できる。そのため、右打ちで遊技が行われる限り、第２特別図柄の始動情報の保留数が途切れることはないと想定される。すなわち、Ａ時短遊技状態及びＢ時短遊技状態は、第２特別図柄の当り判定処理の結果として「大当り」または「役物開放当り」が導出されることを期待して遊技が行われる遊技状態である。また、時短遊技状態及びＢ時短遊技状態では、単位時間あたりの発射球数に対する賞球数（または賞データ）の期待値が通常遊技状態及びＣ時短遊技状態と比べて高く、遊技者の持ち球の減少速度が遅い。

【２５７２】

一方、Ｃ時短遊技状態は、普通電動役物２１４６（図２３２参照）の「普電ロング開放」が、中頻度（本実施例では、図２４８に示されるように例えば４８分の１の確率）で実行される遊技状態である。この場合の「普電ロング開放」では、１回の普通図柄の当り判定処理の結果に基づく普通電動役物２１４６の開放につき、第２始動口２１４０に概ね４個の入賞が期待できる。すなわち、Ｃ時短遊技状態は、Ｃ時短遊技状態の終了条件が成立するまでの間に「普電ロング開放当り」となること、さらには第２特別図柄ゲームにおいて役物開放当りに当選し且つＶ入賞させることを期待して遊技が行われる遊技状態である。

【２５７３】

ところで、図２４４を参照して上述したように、Ｃ時短遊技状態の終了条件には、「第１特別図柄の可変表示回数２０回」及び「普通電動役物２１４６（図２３２参照）の開放回数１２回」が含まれている。そのため、Ｃ時短遊技状態の終了条件が成立するまでの間に「普電ロング開放当り」となることを期待して遊技が行われるＣ時短遊技状態では、第１特別図柄の可変表示よりも、普通図柄の可変表示が促進されることが好ましい。そこで、Ｃ時短遊技状態では、普通図柄の可変表示時間を、第１特別図柄の可変表示時間と同じかそれよりも短い時間とすることで、興趣の低下を抑制できるようにすることが好ましい。本実施例では、Ｃ時短遊技状態において、第１特別図柄の可変表示時間は８０００ｍｓｅｃ以上であり（図２４５参照）、普通図柄の可変表示時間は８０００ｍｓｅｃ（図２５０参照）である。

【２５７４】

なお、Ｃ時短遊技状態において、普通図柄の可変表示時間を第１特別図柄の可変表示時間と同じかそれよりも短くなるようにすることに代えてまたは加えて、例えば、通過ゲート５１２５Ａ，５１２５Ｂ（図２３２参照）への通過率を第１始動口５１２０（図２３２参照）への入賞率よりも高くすることで、第１特別図柄の可変表示よりも普通図柄の可変表示を促進させるようにしてもよい。本実施例では、左打ちした場合に遊技球が通過可能な通過ゲート５１２５Ａ，５１２５Ｂの数が、左打ちした場合に遊技球が入賞可能な第１始動口５１２０の数よりも多い。

【２５７５】

さらに、Ｃ時短遊技状態において、普通図柄の可変表示時間を、常に第１特別図柄の可変表示時間と同じかそれよりも短くなるようにすることは必須でない。例えば、普通図柄の可変表示時間の平均値が第１特別図柄の可変表示時間の平均値よりも短くなるようにしても、第１特別図柄の可変表示よりも、普通図柄の可変表示を促進させることが可能である。

【２５７６】

また、通常遊技状態は、普通電動役物２１４６（図２３２参照）の「普電ロング開放」が実行された場合は１回の作動あたりで第２始動口２１４０に概ね４個の入賞が期待できるものの、「普電ロング開放当り」となることがほぼ期待できない（本実施例では、図２４８に示されるように例えば３２７６８分の１の確率でしか実行されない）遊技状態である。すなわち、通常遊技状態は、特別図柄の当り判定処理の結果として「大当り」または

「時短当り」が導出されることを期待して遊技が行われる遊技状態である。
【２５７７】
なお、通常遊技状態、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態及びＣ時短遊技状態のいずれにおいても、「普電ロング開放当り」でない場合、第２始動口２１４０（図２３２参照）への入賞がほぼ期待できない「普電ショート開放当り」となる。
【２５７８】
また、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態及びＣ時短遊技状態それぞれの終了条件については上述したとおりである。ただし、本実施例では、Ｃ時短遊技状態では、特定条件の成立も、時短終了条件に含めている。この特定条件は、例えば、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当り時選択図柄コマンド「ｆｚ１」（すなわち「普電ロング開放当り」）であることを示す表示態様が普通図柄表示部２１６１に導出された場合に成立するようにしている。本実施例では、Ｃ時短遊技状態において「普電ロング開放当り」に１回でも当選するとＣ時短遊技状態の時短終了条件が成立するようにしているが、これに限られず、例えば、「普電ロング開放当り」に規定回数当選した場合にＣ時短遊技状態の時短終了条件が成立するようにしてもよい。また、「普電ロング開放当り」にもとづいて時短終了条件が成立することに代えて、「普電ロング開放当り」に基づく普通電動役物２１４６（図２３２参照）の作動が終了したことにもとづいてＣ時短遊技状態の時短終了条件が成立するようにしてもよい。さらには、「普電ロング開放当り」をＣ時短遊技状態の時短終了条件とすることは必須ではなく、「普電ロング開放当り」に当選したとしても、Ｃ時短遊技状態を終了させないようにしてもよい。
【２５７９】
なお、本実施例では、上述の特定条件の成立を、Ｃ時短遊技状態の終了条件としているが、Ｃ時短遊技状態の終了条件とすることに代えてまたは加えて、Ｂ時短遊技状態の終了条件としてもよい。
【２５８０】
［６－５．主制御処理］
以下では、第１のパチンコ遊技機等において説明した時短管理処理のうち、異なる処理について主として説明する。
【２５８１】
なお、第１のパチンコ遊技機等では、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）の可変表示が実行された場合に時短カウンタが減算されるようにしたが、この第６のパチンコ遊技機では、第１特別図柄の可変表示が実行された場合は第１時短カウンタが減算され、第２特別図柄の可変表示が実行された場合は第２時短カウンタが減算される。第１特別図柄の可変表示回数と第２特別図柄の可変表示回数との和が規定値になったことを時短遊技状態の終了条件とする場合と、第１特別図柄の可変表示回数と第２特別図柄の可変表示回数とのうちいずれか一方が規定値になったことを時短遊技状態の終了条件とする場合との両方に対応できるようにするためである。ただし、第１のパチンコ遊技機等において、第１特別図柄の可変表示回数と第２特別図柄の可変表示回数との和が規定値になったことを時短遊技状態の終了条件とすることに代えてまたは加えて、第１特別図柄の可変表示回数と第２特別図柄の可変表示回数とのうちいずれか一方が規定値になった場合に時短遊技状態の終了条件としてもよいことは言うまでもない。
【２５８２】
［６－５－１．時短カウンタ更新処理］
先ず、第１のパチンコ遊技機等と異なる処理の一つである時短カウンタ更新処理について、図２５１を参照して説明する。図２５１は、第６のパチンコ遊技機において、メインＣＰＵ２２０１により実行される時短カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。
【２５８３】
メインＣＰＵ２２０１は、先ず、時短フラグがオンであるか否かを判定する（Ｓ２１５１）。

【２５８４】
　Ｓ２１５１において、時短フラグがオンでない、すなわち時短フラグがオフであると判定された場合（Ｓ２１５１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、時短カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理（図３３参照）に戻す。
【２５８５】
　Ｓ２１５１において、時短フラグがオンであると判定された場合（Ｓ２１５１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２１５２に移す。
【２５８６】
　Ｓ２１５２において、メインＣＰＵ２２０１は、第１特別図柄の可変表示であって且つ第１時短カウンタが０より大きいか否かを判定する。
【２５８７】
　Ｓ２１５２において、第１特別図柄の可変表示であって且つ第１時短カウンタが０より大きいと判定された場合（Ｓ２１５２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２１５３に移す。
【２５８８】
　一方、Ｓ２１５２において、第１特別図柄の可変表示であって且つ第１時短カウンタが０より大きいと判定されなかった場合（Ｓ２１５２がＮＯ判定の場合）、すなわち、第１特別図柄の可変表示であることと、第１時短カウンタが０より大きいこととのうちいずれか一方でも満たしていない場合、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２１５４に移す。
【２５８９】
　Ｓ２１５３において、メインＣＰＵ２２０１は、第１時短カウンタから１減算する処理を実行する。Ｓ２１５３の処理を実行した後、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２１５４に移す。
【２５９０】
　Ｓ２１５４において、メインＣＰＵ２２０１は、第２特別図柄の可変表示であって且つ第２時短カウンタが０より大きいか否かを判定する。
【２５９１】
　Ｓ２１５４において、第２特別図柄の可変表示であって且つ第２時短カウンタが０より大きいと判定された場合（Ｓ２１５４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２１５５に移す。
【２５９２】
　一方、Ｓ２１５４において、第２特別図柄の可変表示であって且つ第２時短カウンタが０より大きいと判定されなかった場合（Ｓ２１５４がＮＯ判定の場合）、すなわち、第２特別図柄の可変表示であることと、第２時短カウンタが０より大きいこととのうちいずれか一方でも満たしていない場合、メインＣＰＵ２２０１は、時短カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理（図３３）に戻す。
【２５９３】
　Ｓ２１５５において、メインＣＰＵ２２０１は、第２時短カウンタから１減算する処理を実行する。Ｓ２１５５の処理を実行した後、メインＣＰＵ２２０１は、時短カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理（図３３）に戻す。
【２５９４】
［６－５－２．カウンタ判定処理］
　次に、第１のパチンコ遊技機等と異なる処理の一つであるカウンタ判定処理について、図２５２を参照して説明する。図２５２は、第６のパチンコ遊技機において、メインＣＰＵ２２０１により実行されるカウンタ判定処理の一例を示すフローチャートである。
【２５９５】
　メインＣＰＵ２２０１は、先ず、時短移行判定処理を行う（Ｓ２１６１）。この時短移行判定の詳細については、図２５３を参照して後述する。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１６１の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１６２に移す。
【２５９６】

Ｓ２１６２において、メインＣＰＵ２２０１は、時短移行処理を行う。この時短移行処理の詳細については、図２５４を参照して後述する。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１６２の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１６３に移す。

【２５９７】

Ｓ２１６３において、メインＣＰＵ２２０１は、時短モードが２または４であるか否かを判定する。なお、第１のパチンコ遊技機等において説明したとおり、Ｂ時短遊技状態への移行時に時短モードが２にセットされる。すなわち、時短モードが２である場合の遊技状態はＢ時短遊技状態である。

【２５９８】

また、この第６のパチンコ遊技機では、通常遊技状態において大当りに当選し且つ選択図柄コマンドが「ｚ１」の場合、例えば大当り終了処理における特別図柄遊技終了設定処理（図４２のＳ２８２参照）において、メインＣＰＵ２２０１は、時短モードを１にセットする。すなわち、時短モードが１である場合の遊技状態はＡ時短遊技状態である。

【２５９９】

また、以下の場合、例えば大当り終了処理における特別図柄遊技終了設定処理（図４２のＳ２８２参照）において、メインＣＰＵ２２０１は、時短モードを４にセットする。

・Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態またはＣ時短遊技状態において大当りに当選し且つ選択図柄コマンド（図２４４参照）が「ｚ１」の場合。

・通常遊技状態、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態またはＣ時短遊技状態において大当りに当選し且つ選択図柄コマンドが「ｚ２」または「ｚ６」の場合。

・通常遊技状態、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態またはＣ時短遊技状態において役物開放当りに当選し（選択図柄コマンドが「ｚ５」であって）且つＶ入賞した場合。

【２６００】

すなわち、時短モードが４である場合の遊技状態もＡ時短遊技状態である。ただし、時短モードが１である場合と４である場合とで、Ａ時短遊技状態の終了条件が異なる。

【２６０１】

Ｓ２１６３において、時短モードが２または４であると判定された場合（Ｓ２１６３がＹＥＳ判定）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２１６４に移す。

【２６０２】

Ｓ２１６４において、メインＣＰＵ２２０１は、例えば、以下の式（１）で示される要件を満たすか否かを判定する。

Ｈ－（第１時短カウンタ＋第２時短カウンタ）≦Ｋ・・・式（１）

【２６０３】

なお、本実施例では、大当り遊技状態の終了後にＡ時短遊技状態に移行する場合、メインＣＰＵ２２０１は、大当り終了処理における特別図柄遊技終了設定処理（図４２のＳ２８２参照）においてＡ時短遊技状態の終了条件をセットする。また、天井カウンタが天井値に到達した場合、メインＣＰＵ２２０１は、Ｂ時短制御態様決定処理（後述の図２５４のＳ２１８２参照）において、詳細は後述するが、特別図柄の可変表示回数にかかわるＢ時短遊技状態の終了条件等を決定する。また、時短当りに当選した場合、メインＣＰＵ２２０１は、Ｃ時短制御態様決定処理（後述の図２５４のＳ２１８５参照）において、同じく詳細は後述するが、特別図柄の可変表示回数にかかわるＣ時短遊技状態の終了条件等を決定する。上記の各処理（Ｓ２８２、Ｓ２１８２、Ｓ２１８５）において特別図柄の可変表示回数にかかわる時短遊技状態の終了条件をセットする場合、メインＣＰＵ２２０１は、第１時短カウンタ及び第２時短カウンタの両方をセットするとともに、上記の式（１）に示される「Ｈ」および「Ｋ」の各値をセットする。「Ｈ」は、第１時短カウンタにセットされた値と第２時短カウンタにセットされた値との和であり、「Ｋ」は、時短遊技状態を終了させるための値である。

【２６０４】

例えば、役物開放当りで（選択図柄コマンド（図２４４参照）が「ｚ５」）であって且つＶ入賞した場合、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ時短遊技状態の終了条件として、第１時

短カウンタに１２をセットし、第２時短カウンタにも１２をセットし、「Ｈ」に２４をセットし、「Ｋ」に１２をセットする。また、通常遊技状態において大当り当選し、選択図柄コマンドが「ｚ１」の場合、メインＣＰＵ２２０１は、第１時短カウンタに５をセットし、第２時短カウンタに１をセットし、「Ｈ」に２４をセットし、「Ｋ」に１２をセットする。

【２６０５】

Ｓ２１６４において、上記の式（１）で示される要件を満たさない場合（Ｓ２１６４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２１６８に移す。

【２６０６】

一方、Ｓ２１６４において、上記の式（１）で示される要件を満たす場合（Ｓ２１６４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２１６５に移す。

【２６０７】

Ｓ２１６５において、メインＣＰＵ２２０１は、フラグ等リセット処理を実行する。この処理において、メインＣＰＵ２２０１は、時短フラグ、時短モード、第１時短カウンタ、第２時短カウンタ、上記の式（１）に示される「Ｈ」及び「Ｋ」の値、普通図柄の可変表示が実行された場合に減算される時短普図カウンタ等をリセットする。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１６５の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１６８に移す。

【２６０８】

Ｓ２１６３に戻って、時短モードが２または４でないと判定された場合（Ｓ２１６３がＮＯ判定）、すなわち、時短モードが１または３である場合、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２１６６に移す。なお、上述したとおり、時短モードが１である場合の遊技状態はＡ時短遊技状態である。また、第１のパチンコ遊技機等において説明したとおり、Ｃ時短遊技状態への移行時に時短モードが３にセットされる。すなわち、時短モードが３である場合の遊技状態はＣ時短遊技状態である。

【２６０９】

Ｓ２１６６において、メインＣＰＵ２２０１は、第１時短カウンタが１より小さいか、または、第２時短カウンタが１より小さいか否かを判定する。

【２６１０】

Ｓ２１６６において、第１時短カウンタが１より小さくなく且つ第２時短カウンタが１より小さくない場合（Ｓ２１６６がＮＯ判定された場合）、すなわち、第１時短カウンタおよび第２時短カウンタのいずれもが１以上である場合、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２１６８に移す。

【２６１１】

一方、Ｓ２１６６において、第１時短カウンタが１より小さいか、または、第２時短カウンタが１より小さい場合（Ｓ２１６６がＹＥＳ判定された場合）、すなわち、第１時短カウンタおよび第２時短カウンタのうち少なくともいずれかが１より小さい場合、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２１６７に移す。

【２６１２】

Ｓ２１６７において、メインＣＰＵ２２０１は、フラグ等リセット処理を実行する。この処理において、メインＣＰＵ２２０１は、時短フラグ、時短モード、第１時短カウンタ、第２時短カウンタ、時短普図カウンタ等をリセットし、上記の式（１）に示される「Ｈ」及び「Ｋ」の値がセットされている場合はこれらの値もリセットする。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１６７の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１６８に移す。

【２６１３】

Ｓ２１６８において、メインＣＰＵ２２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインＣＰＵ２２０１は、時短移行コマンドの送信予約処理（Ｓ２１６９）を行う。なお、この処理で送信予約された時短移行コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路２３００（図２４１参照）に送信される。そして、Ｓ２１６９の処理後、メインＣＰＵ２２０１は、カウンタ判定処理を終了し、処理を、時短管理処理（図３２参照）に戻す。

【２６１４】
［６－５－３．時短移行判定処理］
次に、第１のパチンコ遊技機等と異なる処理の一つである時短移行判定処理について、図２５３を参照して説明する。図２５３は、第６のパチンコ遊技機において、メインＣＰＵ２２０１により実行される時短移行判定処理の一例を示すフローチャートである。
【２６１５】
図２５３に示される時短移行判定処理が、図３７の時短移行処理判定処理と異なる点は、図３７において実行されるＳ１９１の処理が実行されない点である。この第６のパチンコ遊技機では、確変フラグがオンにセットされることがないからである。
【２６１６】
なお、図２５３に示される時短移行判定処理において、メインＣＰＵ２２０１は、天井到達フラグがオフであって且つ天井カウンタが天井値であるか否かの判定（Ｓ２１７１）、天井カウント禁止フラグオン（Ｓ２１７２）、天井フラグオン（Ｓ２１７３）、および、天井到達フラグオン（Ｓ２１７４）の各処理を実行する。これらの各処理は、それぞれ、図３７において実行される、天井到達フラグがオフであって且つ天井カウンタが天井値であるか否かの判定（Ｓ１９２）、天井カウント禁止フラグオン（Ｓ１９３）、天井フラグオン（Ｓ１９４）、および、天井到達フラグオン（Ｓ１９６）の各処理と同じであるため、説明を省略する。
【２６１７】
また、第１のパチンコ遊技機と同様に、メインＣＰＵ２２０１は、例えば、条件装置の作動時に、天井到達フラグをオフにセットし、天井カウンタをクリアする。ただし、天井到達フラグをオフにセットする処理又は／及び天井カウンタをクリアする処理は、条件装置の作動時に実行することに加えて、設定変更によるＲＡＭクリア時（例えば、図４７の設定変更処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される第１通常遊技前処理（Ｓ３４４参照））や、設定変更を伴わないＲＡＭクリア時（例えば、図２４の起動時初期設定処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される第１通常遊技前処理（Ｓ５６参照））においても、実行するようにしてもよい。
【２６１８】
［６－５－４．時短移行処理］
次に、第１のパチンコ遊技機等と異なる処理の一つである時短移行処理について、図２５４を参照して説明する。図２５４は、第６のパチンコ遊技機において、メインＣＰＵ２２０１により実行される時短移行処理の一例を示すフローチャートである。
【２６１９】
メインＣＰＵ２２０１は、先ず、天井フラグがオンであるか否かを判定する（Ｓ２１８１）。
【２６２０】
Ｓ２１８１において、天井フラグがオンであると判定された場合（Ｓ２１８１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２１８２に移す。
【２６２１】
Ｓ２１８２において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｂ時短遊技状態への移行にかかわる処理として、Ｂ時短制御態様決定処理を実行する。この処理では、Ｂ時短遊技状態の終了条件と、時短モードと、Ｂ時短遊技状態の種類等をセットする。
【２６２２】
Ｂ時短制御態様決定処理（Ｓ２１８２）において決定されるＢ時短遊技状態の終了条件は、例えば、第１特別図柄の可変表示回数にかかわる終了条件と、第２特別図柄の可変表示回数にかかわる終了条件と、上述の式（１）に示される「Ｈ」および「Ｋ」の各値と、普通図柄の可変表示回数にかかわる終了条件とを含む。なお、普通電動役物２１４６の作動にかかわる終了条件（例えば、普通電動役物２１４６の開放回数や、「普電ロング開放」が導出される回数等）を、Ｂ時短遊技状態の終了条件に含めるようにしてもよい。
【２６２３】

また、Ｂ時短制御態様決定処理（Ｓ２１８２）において決定される時短モードは、例えば２である。

【２６２４】

また、Ｂ時短制御態様決定処理（Ｓ２１８２）において決定されるＢ時短遊技状態の種類は、例えば、通常遊技状態において天井到達したＢ時短遊技状態と、Ｃ時短遊技状態において天井到達したＢ時短遊技状態とを区別するための情報である。なお、通常遊技状態において天井到達したＢ時短遊技状態と、Ｃ時短遊技状態において天井到達したＢ時短遊技状態とで、決定される時短モードを異ならせることによって、両者を区別するようにしてもよい。

【２６２５】

Ｓ２１８１に戻って、天井フラグがオンでないと判定された場合（Ｓ２１８１がＮＯ判定の場合）、すなわち天井フラグがオフである場合、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２１８３に移す。

【２６２６】

Ｓ２１８３において、メインＣＰＵ２２０１は、時短当りフラグがオンであるか否かを判定する。

【２６２７】

Ｓ２１８３において、時短当りフラグがオンでないと判定された場合（Ｓ２１８３がＮＯ判定の場合）、すなわち時短当りフラグがオフである場合、メインＣＰＵ２２０１は、時短移行処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理（図２５２参照）に戻す。

【２６２８】

一方、Ｓ２１８３において、時短当りフラグがオンであると判定された場合（Ｓ２１８３がＹＥＳ判定）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２１８４に移す。

【２６２９】

Ｓ２１８４において、メインＣＰＵ２２０１は、時短フラグがオフであるか否かを判定する。

【２６３０】

Ｓ２１８４において、時短フラグがオフでないと判定された場合（Ｓ２１８４がＮＯ判定の場合）、すなわち時短フラグがオンである場合、メインＣＰＵ２２０１は、時短移行処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理（図２５２参照）に戻す。

【２６３１】

一方、Ｓ２１８４において、時短フラグがオフであると判定された場合（Ｓ２１８４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２１８５に移す。

【２６３２】

Ｓ２１８５において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｃ時短遊技状態への移行にかかわる処理として、Ｃ時短制御態様決定処理を実行する。この処理では、Ｃ時短遊技状態の終了条件、および、時短モード等を決定する。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１８５の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１８６に移す。

【２６３３】

Ｃ時短制御態様決定処理（Ｓ２１８５）において決定されるＣ時短遊技状態の終了条件は、例えば、第１特別図柄の可変表示回数にかかわる終了条件と、第２特別図柄の可変表示回数にかかわる終了条件と、普通電動役物２１４６の作動にかかわる終了条件（例えば、普通電動役物２１４６の開放回数や、「普電ロング開放当り」が導出される回数等）とを含む。

【２６３４】

また、Ｃ時短制御態様決定処理（Ｓ２１８５）において決定される時短モードは、例えば３である。

【２６３５】

Ｓ２１８６において、メインＣＰＵ２２０１は、時短設定処理を実行する。この時短設定処理については、以下に説明する。

【２６３６】
［６－５－５．時短設定処理］
次に、第１のパチンコ遊技機等と異なる処理の一つである時短設定処理について、図２５５を参照して説明する。図２５５は、第６のパチンコ遊技機において、メインＣＰＵ２２０１により実行される時短設定処理の一例を示すフローチャートである。
【２６３７】
メインＣＰＵ２２０１は、先ず、時短フラグがオンであるか否かを判定する（Ｓ２１９１）。
【２６３８】
Ｓ２１９１において、時短フラグがオンであると判定された場合（Ｓ２１９１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２１９２に移す。なお、Ｓ２１９１においてＹＥＳ判定されるのは、本実施例では、Ａ時短遊技状態において天井到達することがないため、Ｃ時短遊技状態において天井到達した場合だけである。この点、例えば、Ｃ時短遊技状態において天井到達した場合のみならず、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、またはＣ時短遊技状態が先に実行されている状態でＣ時短遊技状態を重ねて実行する可能な第１のパチンコ遊技機等と異なる。
【２６３９】
Ｓ２１９２において、メインＣＰＵ２２０１は、時短カウンタ再設定処理を行う。この処理は、Ｃ時短遊技状態が先に実行されている状態でＢ時短遊技状態を重ねて実行する場合に実行される処理であり、現状の時短カウンタの値（すなわち時短残回数）と新たな時短回数とのうちいずれが多いかを判定し、時短残回数と新たな時短回数とのうち多い方の時短回数が、新たな時短カウンタとして再設定される。この場合、実行される時短性能は、Ｃ時短遊技状態における時短性能と同じとすることが好ましい。
【２６４０】
なお、本実施例では、Ｃ時短遊技状態が先に実行されている状態でＢ時短遊技状態を重ねて実行する場合、Ｃ時短遊技状態の時短残回数がＢ時短遊技状態の時短回数よりも多くなることがなく、常に、Ｂ時短遊技状態の時短回数の方がＣ時短遊技状態の時短残回数よりも多い。このような場合、時短カウンタ再設定処理（Ｓ２１９２参照）において、必ずしも、現状の時短カウンタの値（すなわち時短残回数）と新たな時短回数（すなわちＢ時短遊技状態の時短回数）とのうちいずれが多いかを判定する必要はない。そのため、このような場合、メインＣＰＵ２２０１は、時短残回数と新たな時短回数とのうちいずれが多いかを判定することなく、Ｂ時短遊技状態の時短回数を、新たな時短カウンタとして再設定するようにしてもよい。
【２６４１】
時短性能とは、上述したとおり、入賞口（例えば、本実施例では第２始動口２１４０（図２３２参照））への遊技球の入賞の容易さを変更する性能であって、「普通図柄当り」の当選確率、普通図柄の可変表示時間、または／および普通電動役物２１４６の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間等）等をいう。
【２６４２】
Ｓ２１９１に戻って、時短フラグがオンでないと判定された場合（Ｓ２１９１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２１９３に移す。
【２６４３】
Ｓ２１９３において、メインＣＰＵ２２０１は、時短態様設定処理を行う。この処理では、Ｂ時短制御態様決定処理（Ｓ２１８２）またはＣ時短制御態様決定処理（Ｓ２１８５）で決定された時短終了条件（第１特別図柄の可変表示回数にかかわる終了条件、第２特別図柄の可変表示回数にかかわる終了条件、上述の式（１）に示される「Ｈ」および「Ｋ」の各値、普通電動役物２１４６の作動にかかわる終了条件等）と時短モードとが設定される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１９３の処理を実行した後、処理を、Ｓ２１９４に移す。
【２６４４】

Ｓ２１９４において、メインＣＰＵ２２０１は、時短フラグをオンにセットする。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１９４の処理を実行した後、時短設定処理を終了し、処理を、時短移行処理（図２５４）に戻す。

【２６４５】

［６－５－６．時短設定処理］

次に、第１のパチンコ遊技機等では説明していない処理の一つである時短普図判定処理について、図２５６を参照して説明する。図２５６は、第６のパチンコ遊技機において、メインＣＰＵ２２０１により実行される時短普図判定処理の一例を示すフローチャートである。

【２６４６】

図２５６に示される時短普図判定処理は、例えば、第１のパチンコ遊技機等において説明した普通図柄制御処理の普通図柄遊技判定処理（図４３のＳ２９５参照）において実行される。図４３では、Ｓ２９５の普通図柄遊技判定処理がサブルーチンとして図示されていないが、この第６のパチンコ遊技機では、Ｓ２９５の普通図柄遊技判定処理がサブルーチンとして呼び出される。なお、この時短普図判定処理は、普通電動役物開放処理（図４３のＳ２９６参照）が終了するまでに行えばよい。

【２６４７】

メインＣＰＵ２２０１は、先ず、時短モードが３であるか否か、すなわち、Ｃ時短遊技状態中であるか否かを判定する（Ｓ２２０１）。

【２６４８】

Ｓ２２０１において、時短モードが３でないと判定された場合（Ｓ２２０１がＮＯ判定された場合）、すなわちＣ時短遊技状態中でないと判定された場合、メインＣＰＵ２２０１は、時短普図判定処理を終了し、処理を、普通図柄遊技判定処理（図４３のＳ２９５参照）に戻す。

【２６４９】

一方、Ｓ２２０１において、時短モードが３であると判定された場合（Ｓ２２０１がＹＥＳ判定された場合）、すなわちＣ時短遊技状態中であると判定された場合、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２２０２に移す。

【２６５０】

Ｓ２２０２において、メインＣＰＵ２２０１は、「普電ロング開放当り」であるか否か、すなわち停止した普通図柄が「普電ロング開放当り」を示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【２６５１】

Ｓ２２０２において、「普電ロング開放当り」でないと判定された場合（Ｓ２２０２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２２０４に移す。なお、本実施例では、１００％の確率で「普通図柄当り」に当選するため、「普電ショート開放当り」に当選した場合に、Ｓ２２０２がＮＯ判定される。ただし、普通図柄当り確率が１００％でない仕様のパチンコ遊技機であれば、普通図柄当りに当選しなかった（ハズレであった）場合も、Ｓ２２０２がＮＯ判定される。

【２６５２】

一方、Ｓ２２０２において、「普電ロング開放当り」であると判定された場合（Ｓ２２０２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２２０３に移す。

【２６５３】

Ｓ２２０３において、メインＣＰＵ２２０１は、フラグ等リセット処理を実行する。この処理において、メインＣＰＵ２２０１は、時短フラグ、時短モード、第１時短カウンタ、第２時短カウンタ、時短普図カウンタ等をリセットし、上記の式（１）に示される「Ｈ」及び「Ｋ」の値がセットされている場合はこれらの値もリセットする。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２２０３の処理を実行した後、処理を、Ｓ２２０４に移す。

【２６５４】

Ｓ２２０４において、メインＣＰＵ２２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行

う。その後、メインＣＰＵ２２０１は、時短移行コマンド送信予約処理（Ｓ２２０５）を行う。なお、この処理で送信予約された時短移行コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路２３００（図２４１参照）に送信される。そして、Ｓ２２０５の処理後、メインＣＰＵ２２０１は、時短普図判定処理を終了し、処理を、普通図柄遊技判定処理（図４３のＳ２９５参照）に戻す。

【２６５５】

このように、メインＣＰＵ２２０１は、Ｃ時短遊技状態において「普電ロング開放当り」が導出されるとＣ時短遊技状態を終了する。

【２６５６】

なお、「普電ロング開放当り」が導出され且つＶ入賞した場合、メインＣＰＵ２２０１は大当り遊技状態に制御する。一方、「普電ロング開放当り」が導出されたにもかかわらずＶ入賞しなかった場合、メインＣＰＵ２２０１は、通常遊技状態に制御する。

【２６５７】

なお、上述したとおり、Ｂ時短遊技状態において「普電ロング開放当り」が導出された場合、Ｂ時短遊技状態を終了させるようにしてもよい。この場合、「普電ロング開放当り」が導出され、普通電動役物２１４６が作動したタイミングで第２始動口に遊技球を入賞させて第２特別図柄ゲームの結果として役物開放当りが導出されてＶアタッカー２１５２が開放すると、右打ちが行われる限りほぼ１００％に近い確率でＶ入賞するため、本来、Ｂ時短遊技状態は遊技者にとって至福の遊技状態である。しかし、このようなＢ時短遊技状態において「普電ロング開放当り」が導出されたにもかかわらずＶ入賞しなかった場合、Ｂ時短遊技状態を終了させて通常遊技状態に移行させることで、遊技者に緊張感を持続させることができ、興趣の低下を抑制することが可能となる。しかも、このようにして通常遊技状態に移行した場合、上述の天井到達フラグがオンであるため、この通常遊技状態において、大当り遊技状態に一旦制御されない限り、Ｂ時短遊技状態に制御されることがない。

【２６５８】

［６－５－７．時短普図管理処理］

次に、第１のパチンコ遊技機等では説明していない処理の一つである時短普図管理処理について、図２５７を参照して説明する。図２５７は、第６のパチンコ遊技機において、メインＣＰＵ２２０１により実行される時短普図管理処理の一例を示すフローチャートである。

【２６５９】

本実施例では、普通図柄の当り判定処理の結果がハズレとなることがない（普電ショート開放当りまたは普電ロング開放当りである）ため、時短普図管理処理は、第１のパチンコ遊技機等において説明した普通図柄制御処理の普通図柄当り終了処理（図４３のＳ２９７参照）において実行される。図４３では、Ｓ２９７の普通図柄当り終了処理がサブルーチンとして図示されていないが、この第６のパチンコ遊技機では、Ｓ２９７の普通図柄当り終了処理がサブルーチンとして呼び出される。なお、普通図柄の当り判定処理の結果にハズレを含む仕様のパチンコ遊技機においては、普通図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合、時短普図管理処理は、第１のパチンコ遊技機等において説明した普通図柄遊技判定処理（図４３のＳ２９５参照）において実行される。

【２６６０】

メインＣＰＵ２２０１は、先ず、時短普図カウンタ更新処理を行う（Ｓ２２１１）。この時短普図カウンタ更新処理の詳細については、図２５８を参照して後述する。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２２１１の処理を実行した後、処理を、Ｓ２２１２に移す。

【２６６１】

Ｓ２２１２において、メインＣＰＵ２２０１は、時短普図カウンタ判定処理を行う。時短普図カウンタ判定処理の詳細については、図２５９を参照して後述する。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２２１２の処理を実行した後、時短普図管理処理を終了し、処理を、普通

図柄当り終了処理（図４３参照）に戻す。
【２６６２】
［６－５－８．時短普図カウンタ更新処理］
次に、第１のパチンコ遊技機等では説明していない処理の一つである時短普図カウンタ更新処理について、図２５８を参照して説明する。図２５８は、第６のパチンコ遊技機において、メインＣＰＵ２２０１により実行される時短普図カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。なお、この第６のパチンコ遊技機では、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態またはＣ時短遊技状態において、普通図柄の可変表示が実行された場合、時短普図カウンタが減算される。
【２６６３】
メインＣＰＵ２２０１は、先ず、時短フラグオン且つ時短普図カウンタが０より大きいか否かを判定する（Ｓ２２２１）。この処理では、時短フラグオンと、時短普図カウンタが０より大きいこととの両方を満たした場合にＹＥＳ判定され、いずれか一方でも満たしていなければＮＯ判定される。
【２６６４】
時短フラグは、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、またはＣ時短遊技状態に移行させるときに、オンにセットされる。
【２６６５】
時短普図カウンタは、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、またはＣ時短遊技状態において、それぞれ実行可能な普通図柄の可変表示回数を示す。
【２６６６】
なお、本実施例では、普通図柄の可変表示が終了したときに時短普図カウンタを減算し、時短普図カウンタが０になったときに時短遊技状態を終了する減算方式を採用しているが、これに限られず、普通図柄の可変表示が終了したときに時短普図カウンタを加算し、時短普図カウンタがセットされた時短回数になったときに時短遊技状態を終了する加算方式を採用してもよい。また、普通図柄の可変表示が終了したときに時短普図カウンタを更新（減算又は加算）することに代えて、普通図柄の可変表示の開始時に時短普図カウンタを更新し、時短普図カウンタが０になったとき（減算方式の場合）又は時短普図カウンタがセットされた時短回数になったとき（加算方式の場合）に、時短遊技状態を終了するようにしてもよい。
【２６６７】
Ｓ２２２１において、時短フラグオンと、時短普図カウンタが０より大きいこととの両方を満たしていないと判定された場合（Ｓ２２２１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、時短普図カウンタ更新処理を終了し、処理を、時短普図管理処理（図２５７）に戻す。
【２６６８】
一方、Ｓ２２２１において、時短フラグオン且つ時短普図カウンタが０より大きいと判定された場合（Ｓ２２２１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、時短普図カウンタから１を減算する処理を行う（Ｓ２２２２）。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２２２２の処理を実行した後、時短普図カウンタ更新処理を終了し、処理を、時短普図管理処理（図２５７）に戻す。
【２６６９】
［６－５－９．時短普図カウンタ判定処理］
次に、第１のパチンコ遊技機等では説明していない処理の一つである時短普図カウンタ判定処理について、図２５９を参照して説明する。図２５９は、第６のパチンコ遊技機において、メインＣＰＵ２２０１により実行される時短普図カウンタ判定処理の一例を示すフローチャートである。
【２６７０】
メインＣＰＵ２２０１は、先ず、時短フラグがオンであるか否かを判定する（Ｓ２２３１）。

【２６７１】
Ｓ２２３１において、時短フラグがオンでないと判定された場合（Ｓ２２３１がＮＯ判定された場合）、すなわち時短フラグがオフである場合、メインＣＰＵ２２０１は、時短普図カウンタ判定処理を終了し、処理を、時短普図管理処理（図２５７参照）に戻す。
【２６７２】
一方、Ｓ２２３１において、時短フラグがオンであると判定された場合（Ｓ２２３１がＹＥＳ判定された場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２２３２に移す。
【２６７３】
Ｓ２２３２において、メインＣＰＵ２２０１は、時短普図カウンタが１より小さいか否かを判定する。
【２６７４】
Ｓ２２３２において、時短普図カウンタが１より小さくないと判定された場合（Ｓ２２３２がＮＯ判定された場合）、すなわち、時短普図カウンタが１以上である場合、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２２３４に移す。
【２６７５】
一方、Ｓ２２３２において、時短普図カウンタが１より小さいと判定された場合（Ｓ２２３２がＹＥＳ判定された場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２２３３に移す。
【２６７６】
Ｓ２２３３において、メインＣＰＵ２２０１は、フラグ等リセット処理を実行する。この処理において、メインＣＰＵ２２０１は、時短フラグ、時短モード、第１時短カウンタ、第２時短カウンタ、時短普図カウンタ等をリセットし、上記の式（１）に示される「Ｈ」及び「Ｋ」の値がセットされている場合はこれらの値もリセットする。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２２３３の処理を実行した後、処理を、Ｓ２２３４に移す。
【２６７７】
Ｓ２２３４において、メインＣＰＵ２２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインＣＰＵ２２０１は、時短移行コマンド送信予約処理（Ｓ２２３５）を行う。なお、この処理で送信予約された時短移行コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路２３００（図２４１参照）に送信される。そして、Ｓ２２３５の処理後、メインＣＰＵ２２０１は、時短普図カウンタ判定処理を終了し、処理を、時短普図管理処理（図２５７参照）に戻す。
【２６７８】
［６－６．遊技モード］
次に、例えば液晶表示器で構成される表示装置２００７にて行われる遊技モードについて、図２６０および図２６１を参照して説明する。図２６０は、第６のパチンコ遊技機において、サブＣＰＵ２３０１により制御される遊技モード遷移の一例を示す図である。図２６１は、第６のパチンコ遊技機において、第１大当りモードおよび第２大当りモードを除く遊技モード毎の各種確率（特別図柄ゲームにおける各種確率、普通図柄ゲームにおける「普電ロング開放当り」の確率）の一例を示す表である。
【２６７９】
遊技モードは、遊技者が外観で把握できる遊技の状態であって、例えばメインＣＰＵ２２０１によって制御される内部的な遊技状態と区別するために遊技モードと称する。サブＣＰＵ２３０１は、遊技モードに応じた演出画像が例えば液晶表示器で構成される表示装置２００７の表示領域に表示されるように制御する。
【２６８０】
本実施例において、上記の遊技モードには、第１大当りモード、第２大当りモード、通常モード、高確モード（高確モードＡ、高確モードＢ（真））、高確モードＢ（偽）、チャレンジモード（第１チャレンジモード、第２チャレンジモード）、特別モード、残保留モード、及び至福モードが含まれる。サブＣＰＵ２３０１は、これら複数の遊技モードのうち、いずれかの遊技モードに制御可能に構成されている。

【２６８１】
なお、第５のパチンコ遊技機でも「通常モード」の用語を用いているが、第６のパチンコ遊技機で用いる「通常モード」は、第６のパチンコ遊技機で用いた「通常モード」とは異なる。
【２６８２】
通常モード、高確モード（高確モードＡ、高確モードＢ（真））、および、高確モードＢ（偽）は、本発明の「通常遊技モード」に相当する。また、特別モードは、本発明の「有利遊技モード」に相当する。なお、至福モードは本実施形態では必須ではないため、本発明の「有利遊技モード」に至福モードを含めていないが、本発明の「有利遊技モード」に至福モードを含めてもよい。
【２６８３】
ところで、第１のパチンコ遊技機等の説明において、装飾図柄は、左図柄が例えば１～９の９個の図柄で構成され、中図柄が例えば１～９及び時短図柄の１０個の図柄で構成され、右図柄が例えば１～９の９個の図柄で構成される旨を説明した。しかし、この第６のパチンコ遊技機では、第２特別図柄ゲームが実行された場合、役物開放当りに当選しうるため、中図柄を、例えば、１～９、時短図柄及びチャンス図柄の１１個の図柄で構成するものとする。そして、第２特別図柄ゲームの結果が役物開放当りである場合、中図柄をチャンス図柄で停止表示することにより、役物開放当りに当選したことを遊技者が把握することができる。
【２６８４】
以下、各遊技モードの詳細について説明する。
【２６８５】
［６－６－１．第１大当りモード］
第１大当りモードでは、メインＣＰＵ２２０１により内部的に３Ｒ大当り遊技状態に制御されている。本実施例において、第１大当りモードは右打ちが正規な遊技態様である。
【２６８６】
第１大当りモードの開始条件は、例えば、通常遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が「３Ｒ大当り」（選択図柄コマンドが「ｚ１」）であることに基づいて、条件装置が作動することである。
【２６８７】
また、第１大当りモードの終了条件は、例えば、３Ｒ大当り遊技状態が終了することである。
【２６８８】
第１大当りモード中、メインＣＰＵ２２０１により内部的には３Ｒ大当り遊技状態に制御されているため、始動口（第１始動口５１２０、第２始動口２１４０）を遊技球が通過（入賞）すると、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）の始動情報は保留されるものの、特別図柄の可変表示は実行されない。ただし、第１大当りモード中であっても、普通図柄の可変表示は実行される。
【２６８９】
（第１大当りモードにおける遊技）
第１大当りモードでは、右打ちが正規な遊技態様であるため、遊技者は、右打ちで遊技を行う。なお、サブＣＰＵ２３０１は、遊技モードを第１大当りモードに移行させるにあたり、右打ち指示演出を行う。
【２６９０】
遊技者が右打ちで遊技を行うと、発射された遊技球は、主として右側領域２１０７を流下する。第１大当りモードでは、大入賞口２１３１（図２３２参照）が閉鎖状態から所定期間（例えば、１ラウンドあたり例えば１０個の遊技球が入賞できる期間）にわたって開放状態に移行するラウンド遊技が例えば３ラウンドにわたって行われる。そのため、第１大当りモードでは、右側領域２１０７を流下する遊技球が大入賞口２１３１に入賞しやすい。そして、右側領域２１０７を流下する遊技球が大入賞口２１３１（図２３２参照）に

入賞すると、１入賞あたり例えば１０個の遊技球が賞球として払い出される。
【２６９１】
第１大当りモードにおいて、サブＣＰＵ２３０１は、大当り遊技状態（３Ｒの大当り遊技状態）が終了したことを示すコマンドをメインＣＰＵ２２０１から受信すると、第１大当りモードを終了し、遊技モードを第１チャレンジモードに移行させる。
【２６９２】
なお、サブＣＰＵ２３０１は、第１チャレンジモードに移行させるにあたり、後述のゾーン演出が行われることを予告するゾーン予告演出画像を、表示装置２００７の表示領域２００７ａに表示する。
【２６９３】
［６－６－２．第２大当りモード］
第２大当りモードでは、メインＣＰＵ２２０１により内部的に３Ｒ大当り遊技状態または１０Ｒ大当り遊技状態に制御されている。本実施例において、第２大当りモードは右打ちが正規な遊技態様である。
【２６９４】
第２大当りモードの開始条件は、例えば、以下のとおりである。
・時短遊技状態（Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、Ｃ時短遊技状態）における特別図柄の当り判定処理の結果が「３Ｒ大当り」（選択図柄コマンドが「ｚ１」）であることに基づいて、条件装置が作動すること。
・遊技状態にかかわらず特別図柄の当り判定処理の結果が「１０Ｒ大当り」（選択図柄コマンドが「ｚ２」または「ｚ６」）であることに基づいて、条件装置が作動すること。
・遊技状態にかかわらず特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放当り」（選択図柄コマンドが「ｚ５」）であって且つＶ入賞したことに基づいて、条件装置が作動すること。
【２６９５】
また、第２大当りモードの終了条件は、例えば、大当り遊技状態（３Ｒ大当り遊技状態、１０Ｒ大当り遊技状態）が終了することである。
【２６９６】
第２大当りモード中、メインＣＰＵ２２０１により内部的には３Ｒ大当り遊技状態または１０Ｒ大当り遊技状態に制御されているため、始動口（第１始動口５１２０、第２始動口２１４０）を遊技球が通過（入賞）すると、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）の始動情報は保留されるものの、特別図柄の可変表示は実行されない。ただし、第２大当りモード中であっても、普通図柄の可変表示は実行される。
【２６９７】
（第２大当りモードにおける遊技）
第２大当りモードでは、右打ちが正規な遊技態様であるため、遊技者は、右打ちで遊技を行う。なお、サブＣＰＵ２３０１は、第２大当りモードに移行させるにあたり、右打ち指示演出を行う。
【２６９８】
遊技者が右打ちで遊技を行うと、発射された遊技球は、主として右側領域２１０７を流下する。第２大当りモードでは、上述のラウンド遊技が例えば１０ラウンドにわたって行われる場合がある。そのため、第２大当りモードでは、第１大当りモードと比べて、遊技者に多量の遊技球が賞球として付与される期待値が高い。
【２６９９】
第２大当りモードにおいて、サブＣＰＵ２３０１は、大当り遊技状態（３Ｒまたは１０Ｒの大当り遊技状態）が終了したことを示すコマンドをメインＣＰＵ２２０１から受信すると、第２大当りモードを終了し、遊技モードを特別モードに移行させる。
【２７００】
［６－６－３．通常モード］
通常モードでは、メインＣＰＵ２２０１により内部的に通常遊技状態に制御されている。本実施例において、通常モードは左打ちが正規な遊技態様である。

【２７０１】
（各種確率）
通常モードにおいて特別図柄ゲーム（第１特別図柄ゲーム、第２特別図柄ゲーム）が実行された場合の各種確率は、例えば以下のとおりである。なお、以下に示す各種確率は、特別図柄の当り判定テーブル（図２４２参照）、特別図柄判定テーブル（図２４３参照）、及び当り種類決定テーブル（図２４４参照）に基づく確率である（後述する他の遊技モードについても参照テーブルは同様である）。
【２７０２】
（１）第１特別図柄ゲームが実行された場合
（１－１）各種確率
・大当り・・・３１９分の１
・役物開放当り・・・０
・時短当り・・・６４分の１
（１－２）大当り当選した場合の振分率
・３Ｒ大当り（選択図柄コマンド「ｚ１」）・・・１００分の９９
・１０Ｒ大当り（選択図柄コマンド「ｚ２」）・・・１００分の１
【２７０３】
（２）第２特別図柄ゲームが実行された場合
（２－１）各種確率
・大当り・・・３１９分の１
・役物開放当り・・・１０．５分の１
・時短当り・・・１０．５分の１
（１－２）大当り当選した場合の振分率
・１０Ｒ大当り（選択図柄コマンド「ｚ６」）・・・１００分の１００
【２７０４】
通常モードにおいて普通図柄の当り判定処理が実行された場合の各種確率は、例えば以下のとおりである。なお、本実施例では、普通図柄の当り判定処理が実行された場合、上述したとおり、１００％の確率で普通図柄当り判定値データが得られ、普通図柄当り判定値データが得られた場合に、普通図柄判定テーブル（図２４８参照）を参照し、普電ロング開放当りまたは普電ショート開放当りに振り分けられる（後述する他の遊技モードについても同様である）。
【２７０５】
（３）普通図柄ゲームが実行された場合
・普電ロング開放当り（普通図柄当り時選択図柄コマンド「ｆｚ１」）・・・３２７６８分の１
・普電ショート開放当り（普通図柄当り時選択図柄コマンド「ｆｚ０」）・・・３２７６８分の３２７６７
【２７０６】
（移行条件及び移行先）
通常モードでは、例えば、以下に示す複数の条件のうちいずれか一つを満たすと、サブＣＰＵ２３０１は、遊技モードを他のモードに移行させる。また、移行条件の成立に基づく遊技モードの移行先もあわせて示す。なお、以下に示す「時短当りに当選」は、時短当りを示す表示態様が特別図柄表示部２１６３，２１６４に導出されたこととしてもよいし、時短当りを示す表示態様が特別図柄表示部２１６３，２１６４に導出された次ゲームの開始時としてもよい（他の遊技モードについても同様）。
・３Ｒ大当り（選択図柄コマンド「ｚ１」）に当選（条件装置作動時）⇒第１大当りモードに移行
・１０Ｒ大当り（選択図柄コマンド「ｚ２」、「ｚ６」）に当選（条件装置作動時）⇒第２大当りモードに移行
・時短当り（選択図柄コマンド「ｚ０」、「ｚ４」）に当選⇒高確モードＡに移行

・「普電ロング開放当り」が導出されること⇒第２チャレンジモードに移行
・天井カウンタが天井値に到達⇒至福モードに移行
【２７０７】
なお、極めて発生頻度は低いが、「普電ショート開放当り」に基づいて普通電動役物２１４６（図２３２参照）が開放したときに第２始動口２１４０（図２３２参照）に遊技球が入賞し、第２特別図柄ゲームの結果が役物開放当り（選択図柄コマンドが「ｚ５」）であって且つＶ入賞した場合、第２大当りモードに移行する。
【２７０８】
（演出）
通常モードにおいて、サブＣＰＵ２３０１は、遊技者にとって有利な遊技モードでないことを把握可能な通常の演出画像を表示装置２００７に表示する。
【２７０９】
また、とくに図示しないが、表示装置２００７は、例えば表示領域の大部分を占めるメイン領域と、例えば表示領域の片隅の目立たない小さなサブ領域とを有する。サブＣＰＵ２３０１は、このメイン領域において、装飾図柄を用いた可変表示演出を行う。また、サブＣＰＵ２３０１は、サブ領域において、ミニ図柄を用いた可変表示演出を行う。なお、メイン領域は遊技者が最も注目して視認する領域である一方、サブ領域は遊技者が注目し難い領域である。
【２７１０】
通常モードにおいて、サブＣＰＵ２３０１は、例えば、第１特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示演出をメイン領域に表示し、第１特別図柄及び第２特別図柄それぞれに対応するミニ図柄の可変表示演出をサブ領域に表示する。ただし、これに限られず、例えば、普通図柄に対応する装飾図柄の可変表示演出をメイン領域に表示し、第１特別図柄及び第２特別図柄それぞれに対応するミニ図柄の可変表示演出をサブ領域に表示する等してもよい。また、例えば、ミニ図柄Ａ及びミニ図柄Ｂをサブ領域に表示し、ミニ図柄Ａの可変表示演出を第１特別図柄又は第２特別図柄に対応させて行い、ミニ図柄Ｂの可変表示演出を普通図柄に対応させて行うようにしてもよい。
【２７１１】
（通常モードにおける遊技）
通常モードでは、左打ちが正規な遊技態様であるため、遊技者は、左打ちで遊技を行う。なお、右打ちで遊技が行われた場合、サブＣＰＵ２３０１は、例えば、警告や左打ちを指示する左打ち指示演出を行う。具体的には、サブＣＰＵ２３０１は、警告画像や左打ちを指示する演出画像を表示装置２００７の表示領域に表示するとともに、警告音や左打ちを指示する音声を例えばスピーカ２０３２（図２４１参照）から出力する（以下、単に「左打ち指示演出」または「右打ち指示演出」と記載し、具体的な説明については省略する）。
【２７１２】
遊技者が左打ちで遊技を行うと、発射された遊技球は、主として左側領域２１０６を流下する。左側領域２１０６を流下する遊技球が遊技球振分装置５４００（図２３２参照）に進入すると、かかる遊技球は、第１始動口５１２０、通過ゲート５１２５Ａ及び通過ゲート５１２５Ｂ（いずれも図２３２参照）のうちいずれかに進入する。一方、左側領域２１０６を流下する遊技球のうち、遊技球振分装置５４００（図２３２参照）に進入しなかった遊技球は、一般入賞口２１２２に入賞するかまたはアウト口２１７８から機外に排出される。
【２７１３】
遊技球振分装置５４００（図２３２参照）に進入した遊技球が第１始動口５１２０を通過（入賞）すると、メインＣＰＵ２２０１は、第１特別図柄の始動情報を所定個数（例えば４個）まで保留し、第１特別図柄の始動条件が成立すると、第１特別図柄ゲームを開始する。また、遊技球が第１始動口５１２０を通過すると、払出・発射制御回路４００は、メインＣＰＵ２２０１から送信された賞球制御コマンドに基づいて払出装置８２に対して

所定の信号を送信し、払出装置８２に所定個数（例えば、３個）の遊技球を賞球として払い出させる制御を行う。

【２７１４】

第１特別図柄ゲームが開始されると、サブＣＰＵ２３０１は、表示装置２００７のメイン領域において、第１特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示を行う。そして、例えば３１９分の１の確率で大当りを示す演出画像が表示され、例えば６４分の１の確率で時短当りを示す演出画像が表示される。

【２７１５】

サブＣＰＵ２３０１は、大当りを示す表示態様が導出されたことを示すコマンドがメインＣＰＵ２２０１から受信すると、通常モードを終了し、例えば、９９％の確率で第１大当りモードに移行させ、１％の確率で第２大当りモードに移行させる。また、サブＣＰＵ２３０１は、時短当りを示す表示態様が導出されたことを示すコマンドがメインＣＰＵ２２０１から受信すると、通常モードを終了し、高確モードＡに移行させる。

【２７１６】

一方、遊技球振分装置５４００（図２３２参照）に進入した遊技球が通過ゲート５１２５Ａまたは通過ゲート５１２５Ｂを通過すると、メインＣＰＵ２２０１は、普通図柄の始動情報を所定個数（例えば４個）まで保留し、普通図柄の始動条件が成立すると、普通図柄ゲームを開始する。また、遊技球が通過ゲート５１２５Ａまたは通過ゲート５１２５Ｂを通過すると、払出・発射制御回路４００は、メインＣＰＵ２２０１から送信された賞球制御コマンドに基づいて払出装置８２に対して所定の信号を送信し、払出装置８２に所定個数（例えば、３個）の遊技球を賞球として払い出させる制御を行う。この場合、払い出される賞球数は、例えば、遊技球が第１始動口５１２０を通過した場合に払い出される賞球数と同程度またはそれよりも少ない賞球数である。ただし、上述した通り、通過ゲート５１２５Ａまたは通過ゲート５１２５Ｂへの遊技球の通過に基づいて賞球が払い出されることは必須でない。

【２７１７】

普通図柄ゲームが開始されると、通常モードでは「普電ロング開放当り」の当選確率が例えば３２７６８分の１の確率であるため、遊技者は「普電ロング開放当り」に当選することをほとんど期待できない。

【２７１８】

そのため、通常モードでは、例えば３１９分の１の確率で当選する大当り、または、例えば６４分の１の確率で当選する時短当りに期待して遊技が行われることとなる。ただし、大当りに当選することなく（すなわち、第１大当りモード及び第２大当りモードのいずれにも移行することなく）天井カウンタが天井値に到達すると、サブＣＰＵ２３０１は、遊技モードを至福モードに移行させる。

【２７１９】

なお、通常モードにおいて普通図柄ゲームが実行され、例えば３２７６８分の１の確率で「普電ロング開放当り」に当選した場合、サブＣＰＵ２３０１は、遊技モードを第２チャレンジモードに移行させる。ただし、これに限られず、サブＣＰＵ２３０１は、高確モードＡまたは高確モードＢ（真）の普通図柄ゲームにおいて「普電ロング開放当り」に当選した場合は第２チャレンジモードに移行させ、通常モードの普通図柄ゲームにおいて「普電ロング開放当り」に当選した場合は第２チャレンジモードに移行せずに通常モードを継続するようにしてもよい。

【２７２０】

また、本実施例では、通常モードにおいて普通図柄ゲームが開始された場合、メインＣＰＵ２２０１は、普通図柄表示部２１６１（図２４１参照）において可変表示を行い、サブＣＰＵ２３０１は、例えば、表示装置２００７のメイン領域において第１特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示演出を行い、普通図柄に対応する装飾図柄やミニ図柄等を用いた可変表示演出を行わない。ただし、これに限られず、普通図柄に対応する装飾図柄やミニ図柄等を用いた可変表示演出を、例えば表示装置２００７や他の表示装置を用いて行う

ようにしてもよい。
【２７２１】
　また、上述したように、右打ちで遊技が行われた場合、警告や左打ち指示演出が行われる。ただし、例えば、警告音や左打ち指示演出に反して遊技者が右打ちした結果として普通電動役物２１４６（図２３２参照）が開放したり、悪意ある者が普通電動役物２１４６（図２３２参照）を不正の手段を用いて開放させたりすることによって、意図しない第２特別図柄ゲームが実行される場合がある。このような場合であっても、例えば１０．５分の１の確率で役物開放当りとなり、Ｖ入賞すると、遊技モードが第２大当りモードに移行してしまう。そこで、正規な遊技態様である左打ちで遊技が行われた結果として「普電ロング開放当り」に当選したことによって第２特別図柄ゲームが実行された場合と、意図しない態様で第２特別図柄ゲームが実行された場合とを、例えばホール関係者が区別できるようにすることが好ましい。例えば、普通図柄ゲームが実行されていないにもかかわらず普通電動役物２１４６が開放した場合や、通常モード中であるにもかかわらず右打ちされた場合に、外部端子板２１８４を介してホールコンピュータ２１８６（いずれも図２４１参照）に不正信号が出力されるようにすると好ましい。
【２７２２】
［６－６－４．高確モード］
　高確モードには、高確モードＡと高確モードＢ（真）とがある。高確モードでは、高確モードＡ及び高確モードＢ（真）のいずれにおいても、メインＣＰＵ２２０１により内部的にＣ時短遊技状態に制御されている。本実施例において、高確モードは、高確モードＡ及び高確モードＢ（真）のいずれも、左打ちが正規な遊技態様である。
【２７２３】
（各種確率）
　高確モード（高確モードＡ及び高確モードＢ（真））において特別図柄ゲーム（第１特別図柄ゲーム、第２特別図柄ゲーム）が実行された場合の各種確率（大当り確率、役物開放当り確率、時短当り確率）は、通常モードと同じであるため省略する。
【２７２４】
　ただし、高確モード（高確モードＡ及び高確モードＢ（真））では、時短当りに当選したとしてもメインＣＰＵ２２０１により無視され、時短当りが無効とされる。この点、時短当りに当選するとサブＣＰＵ２３０１により高確モード（Ｃ時短遊技状態）に移行させる通常モードと異なる。
【２７２５】
　高確モード（高確モードＡ及び高確モードＢ（真））において普通図柄の当り判定処理が実行された場合の各種確率は、例えば以下のとおりである。
・普電ロング開放当り（普通図柄当り時選択図柄コマンド「ｆｚ１」）・・・概ね４８分の１
・普電ショート開放当り（普通図柄当り時選択図柄コマンド「ｆｚ０」）・・・概ね４８分の４７
【２７２６】
　このように、高確モード（高確モードＡ、高確モードＢ（真））では、通常モードと比べて、高い確率で「普電ロング開放当り」に当選しうる。すなわち、高確モード（高確モードＡ、高確モードＢ（真））は、通常モードと同じく左打ちが正規な遊技態様であるものの、通常モードよりも遊技者に有利な遊技モードである。
【２７２７】
（開始条件）
　高確モードＡの開始条件は、例えば以下のとおりである。
・通常モードにおいて「時短当り」に当選し、メインＣＰＵ２２０１によりＣ時短遊技状態に制御されること。
【２７２８】
　なお、通常モードにおいて「時短当り」に当選した場合、メインＣＰＵ２２０１により

内部的にはＣ時短遊技状態に制御されるものの、サブＣＰＵ２３０１は、「時短当り」に当選したことをもってただちに高確モードＡに移行させてもよいし、所定条件が成立するまで（例えば、特別図柄ゲームが所定ゲーム数実行されるまで）、通常モードを継続させてもよい。通常モードにおいて「時短当り」に当選したもののただちに高確モードＡに移行させずに所定条件が成立するまで通常モードを継続させるようにした場合、サブＣＰＵ２３０１により、例えば高確モードＡへの移行を示唆するような煽り演出を実行することができ、興趣を高めることが可能となる。

【２７２９】

高確モードＢ（真）の開始条件は、例えば以下のとおりである。

・残保留モードにおいて「時短当り」に当選し、メインＣＰＵ２２０１によりＣ時短遊技状態に制御されること。

【２７３０】

（終了条件及び移行先）

終了条件は、高確モードＡと高確モードＢ（真）とで同じである（上述のＣ時短遊技状態の終了条件と同じ）。具体的には、例えば、以下に示す複数の条件のうちいずれか一つを満たすことである。また、終了条件の成立に基づく遊技モードの移行先もあわせて示す。

・第１特別図柄の可変表示回数２０回⇒通常モードに移行

・「普電ショート開放当り」によって第２始動口に入賞したことに基づく第２特別図柄の可変表示回数１回⇒通常モードに移行（第２特別図柄ゲームの結果がハズレの場合）

・普通電動役物２１４６の開放回数１２回⇒通常モードに移行

・３Ｒ大当り（選択図柄コマンド「ｚ１」）に当選（条件装置作動時）⇒第２大当りモードに移行

・１０Ｒ大当り（選択図柄コマンド「ｚ２」、「ｚ６」）に当選（条件装置作動時）⇒第２大当りモードに移行

・役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ５」）に当選し且つＶ入賞（条件装置作動時）⇒第２大当りモードに移行

・「普電ロング開放当り」が導出されること⇒第２チャレンジモードに移行

・天井カウンタが天井値に到達⇒至福モードに移行

【２７３１】

なお、本実施例では、高確モードＢ（真）において天井カウンタが天井値に到達することがないため、高確モードＢ（真）から至福モードに移行する場合はない。ただし、高確モードＢ（真）において天井カウンタが天井値に到達することが生じうる仕様のパチンコ遊技機であれば、高確モードＢ（真）から至福モードに移行する場合もある。

【２７３２】

また、役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ５」）に当選したにもかかわらずＶ入賞しなかった場合、『「普電ロング開放当り」が導出されること』の条件が成立し、高確モード（高確モードＡと高確モードＢ（真）と）は終了する。

【２７３３】

高確モード（高確モードＡ、高確モードＢ（真））の終了条件に、「第２特別図柄の可変表示回数１回」が含まれているが、これは、例えば、「普電ショート開放当り」が導出されたことによって普通電動役物２１４６（図２３２参照）が開放されたタイミングで、第２始動口２１４０（図２３２参照）に入賞した場合に成立する終了条件である。なお、「普電ロング開放当り」が導出された場合は、この時点で終了条件が成立する。

【２７３４】

高確モード（高確モードＡ及び高確モードＢ（真））では、３Ｒ大当りまたは１０Ｒ大当りへの振分率は通常モードと同じである。ただし、高確モード（高確モードＡ及び高確モードＢ（真））では、３Ｒ大当り及び１０Ｒ大当りのうちいずれの大当りに当選した場合であっても第２大当りモードに移行し、この点、３Ｒ大当りに当選した場合にサブＣＰＵ２３０１により第１大当りモードに移行させる通常モードと異なる。

【２７３５】

（演出）
高確モードＡ及び高確モードＢ（真）において、サブＣＰＵ２３０１は、例えば、通常モードよりも遊技者に有利である可能性があることを外観で把握可能な演出画像を表示装置２００７（図２３２参照）の表示領域に表示し、通常モードよりも遊技者に有利である可能性があることを把握可能な演出音をスピーカ２０３２（図２４１参照）から出力する。
【２７３６】
なお、上記では、ただ単に、サブＣＰＵ２３０１が表示装置２００７に演出画像を表示するといった内容で説明しているが、実際には、上述したとおり、次のとおり行われる。すなわち、表示制御回路２３０４が、サブＣＰＵ２３０１から供給される画像表示命令に応じて表示装置２００７に表示させるための画像データを一時的にフレームバッファに格納し、所定のタイミングで、フレームバッファに格納された画像データをＤ／Ａコンバータに供給する。画像データを供給されたＤ／Ａコンバータは、画像データを画像信号として変換し、当該変換した画像信号を所定のタイミングで表示装置２００７に供給する。表示装置２００７に画像信号が供給されると、表示装置２００７に当該画像信号に関する画像が表示される。以下において、これらの処理の説明を省略し、ただ単に、サブＣＰＵ２３０１が演出画像を表示するといった内容で説明するものとする。
【２７３７】
同様に、上記では、ただ単に、サブＣＰＵ２３０１がスピーカ２０３２から出力するといった内容で説明しているが、実際には、上述したとおり、次のとおり行われる。すなわち、先ず、音声制御回路２３０５は、音源ＩＣ、音声データＲＯＭ及びＡＭＰ等を有する。そして、音源ＩＣが、サブＣＰＵ２３０１から供給される音声発生命令に応じて、音声制御回路２３０５が有する音声データＲＯＭに記憶されている複数の音声データから一つの音声データを選択し、選択された音声データを音声データＲＯＭから読み出し、音声データを所定の音声信号に変換し、当該変換した音声信号を、ＡＭＰに供給する。ＡＭＰは、音声や効果音等の信号を増幅し、スピーカ２０３２から出力する。以下において、これらの処理の説明を省略し、ただ単に、サブＣＰＵ２３０１が演出音を出力するといった内容で説明するものとする。
【２７３８】
なお、高確モードＡ及び高確モードＢ（真）は、メインＣＰＵ２２０１により内部的にはいずれもＣ時短遊技状態に制御されるが、サブＣＰＵ２３０１は、高確モードＡと高確モードＢ（真）とを区別できるように、両モードにおいて異なる演出画像が表示されるように制御する。
【２７３９】
また、この高確モード（高確モードＡ及び高確モードＢ（真））において、サブＣＰＵ２３０１は、例えば、普通図柄に対応する装飾図柄の可変表示演出をメイン領域に表示し、第１特別図柄及び第２特別図柄それぞれに対応するミニ図柄の可変表示演出をサブ領域に表示する。ただし、これに限られず、例えば、第１特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示演出をメイン領域に表示し、第１特別図柄及び第２特別図柄それぞれに対応するミニ図柄の可変表示演出をサブ領域に表示する等してもよい。
【２７４０】
（高確モードにおける遊技）
高確モードＡと高確モードＢ（真）とは、表示装置２００７の表示領域に表示される演出画像は異なるものの、内部的にはメインＣＰＵ２２０１により同じ制御が実行される。すなわち、高確モードＡと高確モードＢ（真）とでは同様の遊技が行われる。
【２７４１】
高確モード（高確モードＡ、高確モードＢ（真））では、左打ちが正規な遊技態様であるため、遊技者は、左打ちで遊技を行う。このように、本実施例では、遊技者にとっての有利度合いが異なる通常モード及び高確モード（高確モードＡ、高確モードＢ（真））のいずれも、左打ちが正規な遊技態様である。
【２７４２】

なお、高確モード（高確モードＡ、高確モードＢ（真））において右打ちで遊技が行われた場合、通常モードと同様、サブＣＰＵ２３０１は、左打ち指示演出を行う。

【２７４３】

高確モード（高確モードＡ、高確モードＢ（真））では、通常モードと同様の流れで遊技が進行するため、通常モードと異なる点を主に説明する。

【２７４４】

遊技者が左打ちを行い、第１特別図柄ゲームが実行されて時短当りに当選した場合、通常モード（すなわち通常遊技状態）ではサブＣＰＵ２３０１により高確モードＡに移行させる契機となったが、高確モード（高確モードＡ、高確モードＢ（真）、すなわちＣ時短遊技状態）では、メインＣＰＵ２２０１により時短当りの当選が無視され、サブＣＰＵ２３０１は、他の遊技モードに移行させることなく、高確モードを継続する。

【２７４５】

なお、高確モード（高確モードＡ、高確モードＢ（真））において、大当りに当選した場合、サブＣＰＵ２３０１は、例えば１００％の確率で第２大当りモードに移行させる。ただし、この場合、１００％の確率で第２大当りモードに移行させることは必須ではなく、例えば、高確モード（高確モードＡ、高確モードＢ（真））が通常モードと比べて遊技者にとって有利となるように、第２大当りモードへの移行確率が、通常モードよりも高確モード（高確モードＡ、高確モードＢ（真））の方が高ければよい。

【２７４６】

ただし、高確モード（高確モードＡ、高確モードＢ（真））において、大当りに当選することなく第１特別図柄ゲームが２０回実行されると、サブＣＰＵ２３０１は、高確モードを終了し、遊技モードを通常モードに移行させる。

【２７４７】

また、遊技者が左打ちを行い、普通図柄ゲームが実行されると、高確モード（高確モードＡ、高確モードＢ（真））では、通常モードと異なり、例えば４８分の１の確率で「普電ロング開放当り」に当選する。この点、高確モードＡは、「普電ロング開放当り」の当選することをほとんど期待できない通常モードと大きく異なる。

【２７４８】

高確モード（高確モードＡ、高確モードＢ（真））において「普電ロング開放当り」に当選すると、サブＣＰＵ２３０１は、遊技モードを第２チャレンジモードに移行させる。サブＣＰＵ２３０１は、第２チャレンジモードに移行させるにあたり、右打ち指示演出や各種演出（例えば、後述のゾーン演出が行われる期待が高いことを示すチャンス演出）を行う。

【２７４９】

このように、高確モード（高確モードＡ、高確モードＢ（真））では、例えば４８分の１の確率で当選する「普電ロング開放当り」に期待して遊技が行われることとなる。ただし、第１大当りモード及び第２大当りモードのいずれにも移行せずに天井カウンタが天井値に到達すると、サブＣＰＵ２３０１は、至福モードに移行させる。

【２７５０】

一方、高確モード（高確モードＡ、高確モードＢ（真））において「普電ショート開放当り」に当選した場合、第２始動口２１４０（図２３２参照）に遊技球を入賞させることは困難であるものの、稀に、第２始動口２１４０に遊技球が入賞し、第２特別図柄ゲームが実行される場合がある。この場合、第２特別図柄ゲームの結果がハズレであると、サブＣＰＵ２３０１は、高確モードを終了し、遊技モードを通常モードに移行させる。ただし、第２特別図柄ゲームの結果が大当りである場合（選択図柄コマンド「ｚ６」）や役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ５」）且つＶ入賞した場合、サブＣＰＵ２３０１は、高確モードを終了し、遊技モードを第２大当りモードに移行させる。役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ５」）且つＶ入賞しなかった（所謂、役物開放当りがパンクした）場合には、サブＣＰＵ２３０１は、高確モードを継続してもよいし（すなわち、役物開放当りがパンクしてもＣ時短遊技状態を継続してもよいし）、高確モードを終了して遊技モードを通

常モードに移行させるようにしてもよい（すなわち、役物開放当りのパンクをＣ時短遊技状態の終了条件としてもよい。）。
【２７５１】
なお、本実施例では、高確モード（高確モードＡ、高確モードＢ（真））において普通図柄ゲームが開始された場合、メインＣＰＵ２２０１は、普通図柄表示部２１６１（図２４１参照）において可変表示を行うとともに、サブＣＰＵ２３０１は、例えば表示装置２００７のメイン領域において普通図柄に対応する装飾図柄の可変表示演出を行う。ただし、これに限られず、通常モードと同様に、例えば、表示装置２００７のメイン領域において第１特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示演出を行うようにしてもよい。
【２７５２】
また、通常モードと同様に、正規な遊技態様である左打ちで遊技が行われた結果として「普電ロング開放当り」に当選して第２特別図柄ゲームが実行された場合と、意図しない第２特別図柄ゲームが実行された場合とを区別できるようにし、不正防止や、正規でない遊技態様での遊技防止を図ることが好ましい。
【２７５３】
［６－６－５．高確モードＢ（偽）］
高確モードＢ（偽）では、メインＣＰＵ２２０１により内部的に通常遊技状態に制御されている。本実施例において、高確モードＢ（偽）は左打ちが正規な遊技態様である。
【２７５４】
（各種確率）
高確モードＢ（偽）において特別図柄ゲーム（第１特別図柄ゲーム、第２特別図柄ゲーム）が実行された場合の各種確率（大当り確率、役物開放当り確率、時短当り確率）は、通常モードと同じであるため省略する。
【２７５５】
なお、高確モードＢ（偽）では、メインＣＰＵ２２０１により内部的には通常遊技状態に制御されているため、時短当りに当選した場合、メインＣＰＵ２２０１は、通常遊技状態からＣ時短遊技状態に移行させる。
【２７５６】
高確モードＢ（偽）において普通図柄ゲームが実行された場合の各種確率についても、通常モードと同じである。すなわち、普電ロング開放当り（普通図柄当り時選択図柄コマンド「ｆｚ１」）の当選確率が、例えば３２７６８分の１と極めて低い。
【２７５７】
（開始条件）
高確モードＢ（偽）の開始条件は、例えば以下のとおりである。
・残保留モードにおける特別図柄ゲームの結果が全てハズレであって且つ所定の演出条件が成立すること。
【２７５８】
なお、所定の演出条件は、例えば、残保留モードの終了時に、サブＣＰＵ２３０１の制御により高確モードＢ（偽）への移行抽選を行い、かかる移行抽選に当選することとしてもよい。この場合、移行抽選に当選すると、サブＣＰＵ２３０１は、残保留モードから高確モードＢ（偽）に移行させるとよい。また、例えば、残保留モードの最後の特別図柄ゲームにおいて、特別図柄の図柄乱数値に応じて、高確モードＢ（偽）に移行させるか否かを決定するようにしてもよい。さらに、残保留モードが終了すると、必ず高確モードＢ（偽）に移行させるようにしてもよい。
【２７５９】
（終了条件及び移行先）
高確モードＢ（偽）の終了条件は、例えば以下に示す複数の条件のうちいずれか一つを満たすことである。また、終了条件の成立に基づく遊技モードの移行先もあわせて示す。
・第１特別図柄の可変表示回数２０回⇒通常モードに移行
・「普電ショート開放当り」によって第２始動口に入賞したことに基づく第２特別図柄の

可変表示回数１回⇒通常モードに移行（第２特別図柄ゲームの結果がハズレの場合）
・普通電動役物２１４６の開放回数１２回⇒通常モードに移行
・３Ｒ大当り（選択図柄コマンド「ｚ１」）に当選（条件装置作動時）⇒第１大当りモードに移行
・１０Ｒ大当り（選択図柄コマンド「ｚ２」、「ｚ６」）に当選（条件装置作動時）⇒第２大当りモードに移行
・役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ５」）に当選し且つＶ入賞（条件装置作動時）⇒第２大当りモードに移行
・時短当り（選択図柄コマンド「ｚ０」、「ｚ４」）に当選⇒高確モードＡ又は高確モードＢ（真）に移行
・「普電ロング開放当り」が導出されること⇒第２チャレンジモードに移行

【２７６０】

なお、極めて発生頻度は低いが、「普電ショート開放当り」に基づいて普通電動役物２１４６（図２３２参照）が開放したときに第２始動口２１４０（図２３２参照）に遊技球が入賞し、第２特別図柄ゲームが実行される場合がある。この場合、第２特別図柄ゲームの結果が役物開放当り（選択図柄コマンドが「ｚ５」）であって且つＶ入賞した場合、第２大当りモードに移行する。第２特別図柄ゲームの結果がハズレの場合は、上述したように通常モードに移行する。

【２７６１】

また、本実施例では、高確モードＢ（偽）において天井カウンタが天井値に到達することがないため、高確モードＢ（偽）から至福モードに移行する場合はない。ただし、高確モードＢ（偽）において天井カウンタが天井値に到達することが生じうる仕様のパチンコ遊技機であれば、高確モードＢ（偽）から至福モードに移行する場合もある。

【２７６２】

上記の終了条件及び遊技モードの移行先は、大当りに当選した場合を除いて、例えば高確モードＢ（真）と同じである。このようにすることで、高確モードＢ（偽）が終了したときに、高確モードＢ（真）であったのか高確モードＢ（偽）であったのかの把握が困難となり、興趣を高めることが可能である。なお、大当りに当選した場合の移行先は、通常モードと同じである。

【２７６３】

ただし、高確モードＢ（偽）の終了条件は、上記に限られず、例えば、規定回数（例えば、予め決められている回数や、残保留モードの終了時に決定された回数等）にわたって特別図柄ゲームが実行されることとしてもよい。また、残保留モードが終了すると必ず高確モードＢ（偽）に移行させる仕様である場合には、例えば、残保留モードの終了時に高確モードＢ（偽）の滞在期間（例えば、滞在ゲーム数）をサブＣＰＵ２３０１により決定し、サブＣＰＵ２３０１は、決定された滞在期間が経過すると高確モードＢ（偽）を終了し、通常モードに移行させるようにしてもよい。

【２７６４】

（演出）

高確モードＢ（偽）は、内部的には通常モードと同様にメインＣＰＵ２２０１により通常遊技状態に制御されるため、上述したとおり、「普電ロング開放当り」の確率が例えば３２７６８分の１と極めて低く、この点において高確モード（高確モードＡ、高確モードＢ（真））よりも遊技者に不利である。

【２７６５】

ただし、サブＣＰＵ２３０１は、高確モードＢ（偽）において、例えば高確モードＢ（真）である場合と同様の演出を行う。すなわち、サブＣＰＵ２３０１は、高確モードＢ（偽）において、例えば、高確モードＢ（真）である場合と同様の演出画像を表示装置２００７（図２３２参照）の表示領域に表示するとともに、高確モードＢ（真）である場合と同様の演出音をスピーカ２０３２（図２４１参照）から出力する。そのため、残保留モードが終了したとしても、遊技者の遊技続行意欲の減退を抑制することができ、ひいては興

趣の低下を抑制することが可能となる。
【２７６６】
　このように、本実施例では、高確モードＢ（真）と高確モードＢ（偽）とで同様の演出が行われるが、「同様の演出」とは、例えば表示装置２００７の表示領域に表示される背景画像を同じとする等により、高確モードＢ（真）であるか高確モードＢ（偽）であるかを、遊技者が区別できないかまたは区別することが困難な程度に外観上似ている演出が相当する。
【２７６７】
　なお、高確モードＢ（偽）において時短当りに当選した場合、サブＣＰＵ２３０１は、遊技モードを、高確モードＡに移行させるようにしてもよいし、高確モードＢ（真）と同様の演出である高確モードＢ（偽）を継続させるようにしてもよい。
【２７６８】
　また、この高確モードＢ（偽）において、サブＣＰＵ２３０１は、例えば、普通図柄に対応する装飾図柄の可変表示演出をメイン領域に表示し、第１特別図柄及び第２特別図柄それぞれに対応するミニ図柄の可変表示演出をサブ領域に表示する。ただし、これに限られず、例えば、第１特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示演出をメイン領域に表示し、第１特別図柄及び第２特別図柄それぞれに対応するミニ図柄の可変表示演出をサブ領域に表示する等してもよい。
【２７６９】
（高確モードＢ（偽）における遊技）
　高確モードＢ（偽）では、左打ちが正規な遊技態様であるため、遊技者は、左打ちで遊技を行う。なお、右打ちで遊技が行われた場合、サブＣＰＵ２３０１は、例えば、警告や左打ちを指示する左打ち指示演出を行う。
【２７７０】
　遊技者が左打ちで遊技を行うと、発射された遊技球は、主として左側領域２１０６を流下する。左側領域２１０６を流下する遊技球が遊技球振分装置５４００（図２３２参照）に進入すると、かかる遊技球は、第１始動口５１２０、通過ゲート５１２５Ａ及び通過ゲート５１２５Ｂ（いずれも図２３２参照）のうちいずれかに進入する。一方、左側領域２１０６を流下する遊技球のうち、遊技球振分装置５４００（図２３２参照）に進入しなかった遊技球は、一般入賞口２１２２に入賞するかまたはアウト口２１７８から機外に排出される。
【２７７１】
　遊技球振分装置５４００（図２３２参照）に進入した遊技球が第１始動口５１２０を通過（入賞）すると、メインＣＰＵ２２０１は、第１特別図柄の始動情報を所定個数（例えば４個）まで保留し、第１特別図柄の始動条件が成立すると、第１特別図柄ゲームを開始する。また、遊技球が第１始動口５１２０を通過すると、払出・発射制御回路４００は、メインＣＰＵ２２０１から送信された賞球制御コマンドに基づいて払出装置８２に対して所定の信号を送信し、払出装置８２に所定個数（例えば、３個）の遊技球を賞球として払い出させる制御を行う。
【２７７２】
　第１特別図柄ゲームが開始されると、サブＣＰＵ２３０１は、表示装置２００７のメイン領域において、第１特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示を行う。そして、例えば３１９分の１の確率で大当りを示す演出画像が表示され、例えば６４分の１の確率で時短当りを示す演出画像が表示される。
【２７７３】
　サブＣＰＵ２３０１は、大当りを示す表示態様が導出されたことを示すコマンドがメインＣＰＵ２２０１から受信すると、高確モードＢ（偽）を終了し、例えば、９９％の確率で第１大当りモードに移行させ、１％の確率で第２大当りモードに移行させる。
【２７７４】
　一方、サブＣＰＵ２３０１は、時短当りを示す表示態様が導出されたことを示すコマン

ドがメインＣＰＵ２２０１から受信すると、外観上は高確モードＢ（偽）と同じかまたは区別困難な高確モードＢ（真）に移行させる。すなわち、遊技者からは高確モードＢ（外観では高確モードＢ（真）と高確モードＢ（偽）とを区別できないか又は困難であるため、ここではあえて「高確モードＢ」と記載する）が継続しているように見える。ただし、メインＣＰＵ２２０１は、通常遊技状態からＣ時短遊技状態に移行させる。すなわち、高確モードＢ（偽）において時短当りに当選した場合、内部的にはメインＣＰＵ２２０１により通常遊技状態からＣ時短遊技状態に移行するものの、外観上は同じモードが継続しているように見えることとなる。

【２７７５】

また、遊技球振分装置５４００（図２３２参照）に進入した遊技球が通過ゲート５１２５Ａまたは通過ゲート５１２５Ｂを通過すると、メインＣＰＵ２２０１は、普通図柄の始動情報を所定個数（例えば４個）まで保留し、普通図柄の始動条件が成立すると、普通図柄ゲームを開始する。また、遊技球が通過ゲート５１２５Ａまたは通過ゲート５１２５Ｂを通過すると、払出・発射制御回路４００は、メインＣＰＵ２２０１から送信された賞球制御コマンドに基づいて払出装置８２に対して所定の信号を送信し、払出装置８２に所定個数（例えば、３個）の遊技球を賞球として払い出させる制御を行う。この場合、払い出される賞球数は、例えば、遊技球が第１始動口５１２０を通過した場合に払い出される賞球数と同程度またはそれよりも少ない賞球数である。

【２７７６】

普通図柄ゲームが開始されると、高確モードＢ（偽）では「普電ロング開放当り」の当選確率が例えば３２７６８分の１の確率であるため、本来であれば「普電ロング開放当り」に当選することをほとんど期待できないものの、遊技者は高確モード（真）であると信じて遊技を行っている可能性があるため、興趣を高めることが可能となる。

【２７７７】

また、高確モードＢ（偽）では、第１特別図柄ゲームが２０回行われると、サブＣＰＵ２３０１は、高確モードＢ（偽）を終了し、遊技モードを通常モードに移行させる。

【２７７８】

また、高確モードＢ（偽）では、普通図柄ゲームが実行されて「普電ショート開放当り」に当選した場合、第２始動口２１４０（図２３２参照）に遊技球を入賞させることは困難であるものの、稀に、第２始動口２１４０に遊技球が入賞し、第２特別図柄ゲームが実行される場合がある。この場合、第２特別図柄ゲームの結果がハズレであると、サブＣＰＵ２３０１は、高確モードＢ（偽）を終了し、遊技モードを通常モードに移行させる。ただし、第２特別図柄ゲームの結果が大当りである場合（選択図柄コマンド「ｚ６」）や役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ５」）且つＶ入賞した場合、サブＣＰＵ２３０１は、高確モードＢ（偽）を終了し、例えば、９９％の確率で第１大当りモードに移行させ、１％の確率で第２大当りモードに移行させる。役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ５」）且つＶ入賞しなかった（所謂、役物開放当りがパンクした）場合には、サブＣＰＵ２３０１は、高確モードＢ（偽）を継続してもよいし、高確モードＢ（偽）を終了して遊技モードを通常モードに移行させるようにしてもよい。

【２７７９】

なお、高確モードＢ（偽）において普通図柄ゲームが実行され、例えば３２７６８分の１の確率で「普電ロング開放当り」に当選した場合、サブＣＰＵ２３０１は、遊技モードを第２チャレンジモードに移行させる。

【２７８０】

また、本実施例では、高確モードＢ（偽）において普通図柄ゲームが開始された場合、メインＣＰＵ２２０１は、普通図柄表示部２１６１（図２４１参照）において可変表示を行い、サブＣＰＵ２３０１は、例えば、表示装置２００７のメイン領域において第１特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示演出を行い、普通図柄に対応する装飾図柄やミニ図柄等を用いた可変表示演出を行わない。ただし、これに限られず、普通図柄に対応する装飾図柄やミニ図柄等を用いた可変表示演出を、例えば表示装置２００７や他の表示装置を用

いて行うようにしてもよい。
【２７８１】
　また、上述したように、右打ちで遊技が行われた場合、警告や左打ち指示演出が行われる。ただし、例えば、警告音や左打ち指示演出に反して遊技者が右打ちした結果として普通電動役物２１４６（図２３２参照）が開放したり、悪意ある者が普通電動役物２１４６（図２３２参照）を不正の手段を用いて開放させたりすることによって、意図しない第２特別図柄ゲームが実行される場合がある。このような場合であっても、例えば１０．５分の１の確率で役物開放当りとなり、Ｖ入賞すると、遊技モードが第２大当りモードに移行してしまう。そこで、正規な遊技態様である左打ちで遊技が行われた結果として「普電ロング開放当り」に当選したことによって第２特別図柄ゲームが実行された場合と、意図しない態様で第２特別図柄ゲームが実行された場合とを、例えばホール関係者が区別できるようにすることが好ましい。例えば、普通図柄ゲームが実行されていないにもかかわらず普通電動役物２１４６が開放した場合や、高確モードＢ（偽）中であるにもかかわらず右打ちされた場合に、外部端子板２１８４を介してホールコンピュータ２１８６（いずれも図２４１参照）に不正信号が出力されるようにすると好ましい。
【２７８２】
［６－６－６．チャレンジモード］
　チャレンジモードには、第１大当りモードの終了後に移行させる第１チャレンジモードと、高確モード（高確モードＡ、高確モードＢ（真））等の普通図柄ゲームにおいて「普電ロング開放当り」に当選したことによって移行させる第２チャレンジモードとがある。
【２７８３】
　この明細書において、後述するチャレンジモードの開始条件が成立してから、保留された全部の第２特別図柄の始動情報についての第２特別図柄ゲームが実行されるまで（終了するまで）を、チャレンジモードと定義する。
【２７８４】
　なお、第６のパチンコ遊技機は、上述したとおり、第１特別図柄の始動条件よりも第２特別図柄の始動条件が優先して成立する優先変動機であるため、チャレンジモードが終了しなければ（すなわち、保留された全部の第２特別図柄の始動情報についての第２特別図柄ゲームが実行されなければ）、第１特別図柄ゲームが実行されない。したがって、左打ちされた遊技球が第１始動口５１２０に入賞したとしても、チャレンジモードが終了するまで第１特別図柄ゲームは実行されない。
【２７８５】
（第１チャレンジモードの開始条件）
　第１チャレンジモードの開始条件は、例えば以下のとおりである。
・第１大当りモード（３Ｒ大当り遊技状態）が終了すること。
【２７８６】
（第２チャレンジモードの開始条件）
　第２チャレンジモードの開始条件は、例えば以下のとおりである。
・高確モード（高確モードＡ、高確モードＢ（真））の普通図柄ゲームにおいて「普電ロング開放当り」を示す表示態様が普通図柄表示部２１６１に表示されること。
・通常モードの普通図柄ゲームにおいて「普電ロング開放当り」を示す表示態様が普通図柄表示部２１６１に表示されること。
・高確モードＢ（偽）の普通図柄ゲームにおいて「普電ロング開放当り」を示す表示態様が普通図柄表示部２１６１に表示されること。
【２７８７】
　なお、第２チャレンジモードの開始条件は、「普電ロング開放当り」を示す表示態様が普通図柄表示部２１６１に表示されることに限られず、「普電ロング開放当り」を示す結果が普通図柄表示部２１６１（図２４１参照）に表示される前の所定の契機（すなわち、普通図柄の可変表示中）としてもよい。所定の契機とは、例えば、普通図柄の可変表示の開始時（普通図柄の当り判定処理を行ったとき）や、普通図柄の可変表示の開始後に右打

ち指示演出を行うこと等が相当する。
【２７８８】
（第１チャレンジモード及び第２チャレンジモードの終了条件）
　チャレンジモード（第１チャレンジモード、第２チャレンジモード）の終了条件、及び遊技モードの移行先は、例えば以下のとおりである。
・１０Ｒ大当り（選択図柄コマンド「ｚ６」）に当選（条件装置作動時）⇒第２大当りモードに移行
・役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ５」）に当選し且つＶ入賞（条件装置作動時）⇒第２大当りモードに移行
・保留された全部の第２特別図柄の始動情報についての第２特別図柄ゲームが実行されること（終了時）⇒高確モードＡまたは通常モードに移行
・天井カウンタが天井値に到達⇒至福モードに移行
【２７８９】
　ただし、第２チャレンジモードについては、上記の終了条件に加えて、１回目の普通電動役物の作動時に第２始動口２１４０（図２３２参照）に遊技球を入賞させることができなかった場合（所謂、第２チャレンジモードがパンクした場合）も終了条件である。
【２７９０】
　なお、役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ５」）に当選したにもかかわらずＶ入賞しなかった場合、サブＣＰＵ２３０１は、第２特別図柄の始動情報について残っている保留（以下、「残保留」と称する）があれば（見た目上）第２チャレンジモードを継続し、第２特別図柄の始動情報についての残保留がなければ第２チャレンジモードを終了する。
【２７９１】
　また、保留された全部の第２特別図柄の始動情報についての第２特別図柄ゲームが実行された場合、遊技モードの移行先は、上述のとおり、高確モードＡまたは通常モードであるが、これについて、詳しく説明する。
【２７９２】
　本実施例では、第２特別図柄ゲームの結果が大当りでない限り、保留された全部の第２特別図柄の始動情報についての第２特別図柄ゲームが終了するまでチャレンジモードを継続するようにしている。
【２７９３】
　そのため、チャレンジモード（第１チャレンジモード、第２チャレンジモード）中に行われた一回または複数回の第２特別図柄ゲームのうちいずれかにおいて時短当りに当選した場合、サブＣＰＵ２３０１は、保留された全部の第２特別図柄の始動情報についての第２特別図柄ゲームが実行された後、遊技モードを、チャレンジモードから高確モードＡに移行させる。
【２７９４】
　また、チャレンジモード（第１チャレンジモード、第２チャレンジモード）中に行われた一回または複数回の第２特別図柄ゲームの結果が全てハズレ（役物開放当りであったにもかかわらずＶ入賞しなかった場合も含む）であった場合、サブＣＰＵ２３０１は、遊技モードを、チャレンジモードから通常モードに移行させる。
【２７９５】
（内部的な遊技状態）
　第１チャレンジモードは、上述したように、第１大当りモード（３Ｒ大当り遊技状態）が終了すると開始される。第１大当りモードが終了すると、内部的には、メインＣＰＵ２２０１により「特２＝１」（第２特別図柄の可変表示回数１回）を時短終了条件に含むＡ時短遊技状態に移行する（図２４４参照）。すなわち、第１大当りモードの終了後、１回目の第２特別図柄の可変表示が実行されるまで（終了するまで）の間、メインＣＰＵ２２０１により内部的にはＡ時短遊技状態に制御される。そして、１回目の第２特別図柄の可変表示が終了してＡ時短遊技状態が終了すると、メインＣＰＵ２２０１は、内部的には通常遊技状態に移行させる。

【２７９６】
したがって、第１チャレンジモードは、１回目の第２特別図柄の可変表示が終了するまではメインＣＰＵ２２０１により内部的にＡ時短遊技状態に制御されており、１回目の第２特別図柄の可変表示が終了した後はメインＣＰＵ２２０１により内部的に通常遊技状態に制御される。
【２７９７】
そのため、第１チャレンジモードでは、第１チャレンジモードが開始されてから１回目の第２特別図柄の可変表示が終了するまでは右打ちが正規な遊技態様であるが、１回目の第２特別図柄の可変表示が終了した後は左打ちが正規な遊技態様となる。
【２７９８】
第２チャレンジモードは、上述したように、高確モード（高確モードＡ、高確モードＢ（真））の普通図柄ゲームにおいて「普電ロング開放当り」を示す表示態様が普通図柄表示部２１６１に導出されると開始される。また、「普電ロング開放当り」を示す表示態様が普通図柄表示部２１６１に導出されると、メインＣＰＵ２２０１は通常遊技状態に制御し、サブＣＰＵ２３０１は右打ち指示の演出を行う。
【２７９９】
第２チャレンジモードでは、「普電ロング開放当り」に当選したことにもとづく普通電動役物２１４６の作動が終了するまでは右打ちが正規な遊技態様であるものの、「普電ロング開放当り」に当選したことにもとづく普通電動役物２１４６の作動が終了した後は左打ちが正規な遊技態様となる。
【２８００】
ところで、チャレンジモード（第１チャレンジモード、第２チャレンジモード）において、特別図柄ゲームの結果が時短当りである場合は内部的にＣ時短遊技状態に移行する。内部的にＣ時短遊技状態に移行した場合であっても、サブＣＰＵ２３０１は、保留された全部の第２特別図柄の始動情報についての第２特別図柄ゲームが終了するまでチャレンジモードを継続し（内部的にはＣ時短遊技状態）、保留された全部の第２特別図柄の始動情報についての第２特別図柄ゲームが終了してから高確モードＡに移行させるようにしている。
【２８０１】
ただし、これに限られず、サブＣＰＵ２３０１は、例えば、時短当りである旨の結果が導出された場合には、保留された全部の第２特別図柄の始動情報についての第２特別図柄ゲームが終了していなくても、チャレンジモード（第１チャレンジモード、第２チャレンジモード）から高確モードＡに移行させるようにしてもよい。
【２８０２】
なお、上述したとおり、チャレンジモード（第１チャレンジモード、第２チャレンジモード）において、１０Ｒ大当り（選択図柄コマンド「ｚ６」）に当選した場合、及び、役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ５」）に当選し且つＶ入賞した場合、サブＣＰＵ２３０１は、保留された全部の第２特別図柄の始動情報についての第２特別図柄ゲームが終了していなくてもチャレンジモードを終了し、第２大当りモードに移行させる。この場合、チャレンジモードの終了時に第２特別図柄の始動情報についての保留が残った場合、この第２特別図柄の始動情報についての第２特別図柄ゲームは、第２大当りモード終了後の特別モードにおいて実行される。
【２８０３】
ところで、上述したように、Ａ時短遊技状態において時短当りに当選したとしてもメインＣＰＵ２２０１により時短当りが無視され、時短当りが無効となる。そのため、第１チャレンジモードの場合、１回目の第２特別図柄の可変表示が終了するまでは、時短当りに当選したとしてもメインＣＰＵ２２０１により時短当りが無視され、Ｃ時短遊技状態に移行しない。
【２８０４】
ただし、第１チャレンジモードにおいて、１回目の第２特別図柄の可変表示が終了する

までは時短当りに当選したとしても時短当りを無視し、Ｃ時短遊技状態に移行しないようにすることは必須ではない。例えば、メインＣＰＵ２２０１が、Ａ時短遊技状態の終了処理を実行した後に、第２特別図柄ゲームの結果を判定するようにしてもよい。すなわちこの場合、第１チャレンジモードの１回目の第２特別図柄ゲームの結果が時短当りであったとしても、第２特別図柄ゲームの結果を判定する際にはＡ時短遊技状態が終了していることとなる。そのため、第１チャレンジモードの１回目の第２特別図柄ゲームの結果が時短当りである場合、時短当りが無視されず、メインＣＰＵ２２０１により内部的にＣ時短遊技状態に移行される。このようにすることで、第１チャレンジモードにおける興趣の低下を抑制することが可能となる。

【２８０５】

（各種確率）

チャレンジモード（第１チャレンジモード、第２チャレンジモード）において特別図柄ゲーム（第１特別図柄ゲーム、第２特別図柄ゲーム）が実行された場合の各種確率（大当り確率、役物開放当り確率、時短当り確率）は、通常モードと同じであるため省略する。

【２８０６】

また、第１チャレンジモードにおいて普通図柄ゲームが実行された場合、「普電ロング開放当り」の当選確率は、例えば以下に示すとおりである。なお、１回目の第２特別図柄の可変表示が終了するまで（内部的にＡ時短遊技状態の場合）と、１回目の第２特別図柄の可変表示が終了した後（内部的に通常遊技状態の場合）とで異なる。

【２８０７】

（１）１回目の第２特別図柄の可変表示が終了するまで

・普電ロング開放当り（普通図柄当り時選択図柄コマンド「ｆｚ２」）の当選確率・・・概ね１．１分の１

（２）１回目の第２特別図柄の可変表示が終了した後

・普電ロング開放当り（普通図柄当り時選択図柄コマンド「ｆｚ１」）の当選確率・・・３２７６８分の１

【２８０８】

すなわち、第１チャレンジモードでは、１回目の第２特別図柄の可変表示が終了するまでは、普通図柄ゲームにおける「普電ロング開放当り」（普通図柄当り時選択図柄コマンド「ｆｚ２」）の当選確率が概ね１．１分の１である。そのため、第１大当りモード終了後の１回目の普通電動役物２１４６の作動時に、第２始動情報の保留が上限になるまで第２始動口２１４０（図２３２参照）に入賞させることができなかったとしても、普通電動役物２１４６の閉鎖後も、普通図柄ゲームにおいて「普電ロング開放当り」への当選を期待できるため、興趣を高めることが可能となる。

【２８０９】

ただし、第１チャレンジモードにおける１回目の第２特別図柄の可変表示の終了後は、「普電ロング開放当り」（普通図柄当り時選択図柄コマンド「ｆｚ１」）の当選確率が例えば３２７６８分の１と極めて低確率となる。

【２８１０】

なお、第２チャレンジモードでは、時短当りまたは大当りに当選しない限り内部的にはメインＣＰＵ２２０１により通常遊技状態に制御されるため、普通図柄ゲームにおける「普電ロング開放当り」（普通図柄当り時選択図柄コマンド「ｆｚ１」）の当選確率は例えば３２７６８分の１と極めて低確率である。

【２８１１】

ただし、チャレンジモード（第１チャレンジモード、第２チャレンジモード）において、特別図柄ゲームの結果が時短当りである場合、保留された全部の第２特別図柄の始動情報についての第２特別図柄ゲームが終了するまでチャレンジモードが継続する仕様であれば、メインＣＰＵ２２０１により内部的にＣ時短遊技状態に制御される場合が生じうる。このように、チャレンジモードにおいて内部的にＣ時短遊技状態である場合、「普電ロング開放当り」（普通図柄当り時選択図柄コマンド「ｆｚ１」）の当選確率は例えば４８の

１となる。
【２８１２】
（演出）
　このチャレンジモード（第１チャレンジモード、第２チャレンジモード）において、サブＣＰＵ２３０１は、表示装置２００７のメイン領域において、大当りモードに移行する可能性が高いことを示すゾーン演出を行う。このゾーン演出は、第２特別図柄ゲームが実行されている間行われる演出であって、例えば、液晶表示器で構成される表示装置２００７の表示領域２００７ａの背景画像をブラックにし、装飾図柄があたかもゾロ目で停止するかのような遊技者を期待させる演出等である。
【２８１３】
　ただし、チャレンジモード（第１チャレンジモード、第２チャレンジモード）では、想定される第２特別図柄ゲームの回数は最大で例えば５回（当該変動の１回＋保留可能な上限数、以下「規定回数」と称する）であるため、サブＣＰＵ２３０１は、この規定回数を超えてゾーン演出を実行しない。しかし、例外的に、チャレンジモードにおいて規定回数を超えて第２特別図柄ゲームが実行されることが皆無とはいえない。例えば、チャレンジモード中に遊技者が右打ちを継続し、普通図柄ゲームにおいて「普電ロング開放当り」に当選したことによって普通電動役物２１４６（図２３２参照）が開放し、第２始動口２１４０（図２３２参照）に遊技球が入賞した場合、チャレンジモードにおいて規定回数を超えて第２特別図柄ゲームが実行されうる。とくに、チャレンジモード中に行われた第２特別図柄ゲームにおいて「時短当り」に当選した場合には「普電ロング開放当り」の当選確率が高められるため、その可能性は高い。また、普通電動役物２１４６が不正に開放された場合にも、チャレンジモードにおいて規定回数を超えて第２特別図柄ゲームが実行されうる。そこで、サブＣＰＵ２３０１は、規定回数の第２特別図柄ゲームが終了するとゾーン演出を終了し、チャレンジモードにおいて規定回数を超えて第２特別図柄が実行される場合には、別途、演出抽選を行い、この演出抽選の結果に基づいて単独の演出を実行するようにしている。この場合、サブＣＰＵ２３０１は、実行される単独の演出として、例えば、通常モード中に実行されることがないか又は実行される頻度が少ない所定の演出を実行することが好ましい。このようにすることで、チャレンジモードにおいて規定回数を超えて第２特別図柄が実行されたことを遊技者が把握しやすいため、所定の演出が実行された場合の興趣を高めることが可能となる。
【２８１４】
　このチャレンジモード（第１チャレンジモード、第２チャレンジモード）において、サブＣＰＵ２３０１は、例えば、第２特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示演出をメイン領域に表示し、第１特別図柄及び第２特別図柄それぞれに対応するミニ図柄の可変表示演出をサブ領域に表示する（ただし、第１特別図柄に対応するミニ図柄は常に停止している）。この場合、サブＣＰＵ２３０１は、チャレンジモードの残回数（すなわち、第２特別図柄の始動情報の残り保留数）を把握できる演出画像や、チャレンジモードが終了するまでのカウントダウン演出等をあわせて行うとよい。
【２８１５】
　また、例えば高確モードＡから第２チャレンジモードに移行した場合（すなわち、例えば高確モードＡにおける普通図柄ゲームにおいて「普電ロング開放当り」に当選した場合）、サブＣＰＵ２３０１は、上述のゾーン演出が行われる期待が高いことを示すチャンス演出を行うとよい。
【２８１６】
（第１チャレンジモードにおける遊技）
　サブＣＰＵ２３０１は、第１チャレンジモードに移行させるにあたり、例えば右打ち指示演出を行う。
【２８１７】
　遊技者が右打ちで遊技を行うと、発射された遊技球は、主として右側領域２１０７を流下する。右側領域２１０７を流下する遊技球は、ほぼ通過ゲート２１２６を通過し、普通

図柄ゲームが実行される。
【２８１８】
　第１チャレンジモードは、例えば１回目の第２特別図柄の可変表示が終了するまでメインＣＰＵ２２０１により内部的にＡ時短遊技状態に制御されるため、普通図柄ゲームが実行されると、概ね１．１分の１の確率で「普電ロング開放当り」に当選する。「普電ロング開放当り」に当選すると、普通電動役物２１４６（図２３２参照）が「普電ロング開放」の態様で作動し、遊技者が右打ちを行うことにより、概ね２個程度の遊技球を第２始動口２１４０（図２３２参照）に入賞させることが可能となる。
【２８１９】
　普通電動役物２１４６（図２３２参照）が「普電ロング開放」の態様で作動した際に、第２始動口２１４０（図２３２参照）に遊技球を入賞させることができた場合、第２始動口２１４０に入賞した個数分（最大５個（当該変動＋保留４個））、第２特別図柄ゲームが実行される。
【２８２０】
　なお、第２始動口２１４０（図２３２参照）に遊技球を上限（例えば５個）まで入賞させることができなかったとしても、例えば１回目の第２特別図柄の可変表示が終了するまでメインＣＰＵ２２０１により内部的にＡ時短遊技状態に制御されるため、その後再び「普電ロング開放当り」に当選することにより、第２始動口２１４０（図２３２参照）に遊技球を上限（例えば５個）まで入賞させることが可能となる。
【２８２１】
　したがって、例えば、第１チャレンジモードにおいて１回目の第２特別図柄の可変表示が終了していない場合（メインＣＰＵ２２０１によりＡ時短遊技状態に制御されている場合）、第２特別図柄の可変表示時間を、第２特別図柄の可変表示中に普通図柄の可変表示を少なくとも１回、より好ましくは複数回行うことができる時間とすることが好ましい。本実施例では、Ａ時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間が１０００ｍｓｅｃ（図２５０参照）である。また、右側領域に向けて発射された遊技球が通過ゲート２１２６に到達するまでの時間を考慮し、第２特別図柄ゲームの結果がハズレである場合、Ａ時短遊技状態における第２特別図柄の可変表示時間が７０００ｍｓｅｃ（図２４６参照）とされている。
【２８２２】
　第２特別図柄ゲームが実行されると、例えば３１９分の１の確率で大当りに当選し、例えば１０．５分の１で役物開放当りに当選する。
【２８２３】
　１回目の第２特別図柄の可変表示が終了すると、サブＣＰＵ２３０１は、例えば左打ち指示演出を行う。
【２８２４】
　第１チャレンジモードにおいて、サブＣＰＵ２３０１は、大当りに当選したことを示すコマンドをメインＣＰＵ２２０１から受信すると、第２特別図柄の始動情報についての残保留があったとしても第１チャレンジモードを終了し、例えば１００％の確率で第２大当りモードに移行させる。ただし、第１チャレンジモードにおいて１００％の確率で第２大当りモードに移行させることは必須ではない。
【２８２５】
　なお、上記の「第２特別図柄の始動情報についての残保留があったとしても」とは、正確には、「第２特別図柄の始動情報についての残保留があることを示すコマンドをメインＣＰＵ２２０１から受信したとしても」の意味である（以下においても同様）。
【２８２６】
　また、第１チャレンジモードにおいて役物開放当りに当選した場合、遊技者が右打ちを行う限り、１００％に近い確率でＶ入賞させることができる。そして、サブＣＰＵ２３０１は、Ｖ入賞したことを示すコマンドをメインＣＰＵ２２０１から受信すると、第２特別図柄の始動情報についての残保留があったとしても第１チャレンジモードを終了し、第２

大当りモードに移行させる。

【２８２７】

第１チャレンジモードにおいて、サブＣＰＵ２３０１は、役物開放当りに当選したにもかかわらずＶ入賞しなかったことを示すコマンドをメインＣＰＵ２２０１から受信すると、第２特別図柄の始動情報についての残保留があれば第１チャレンジモードを継続し、第２特別図柄の始動情報についての残保留がなければ第１チャレンジモードを終了し、通常モードに移行させる。なお、通常モードでは、メインＣＰＵ２２０１により内部的に通常遊技状態に制御される。

【２８２８】

第１チャレンジモードにおいて、１回目の第２特別図柄の可変表示が終了すると内部的にＡ時短遊技状態が終了してメインＣＰＵ２２０１により通常遊技状態に制御されるため、２回目以降の第２特別図柄ゲームでは、大当りおよび役物開放当りに加えて、例えば１０．５分の１の確率で時短当りにも当選しうる。

【２８２９】

ただし、本実施例では、第１チャレンジモードにおいて時短当りに当選したとしても、第２特別図柄の始動情報についての残保留があれば第１チャレンジモードを継続し、第２特別図柄の始動情報についての残保留がなければ第１チャレンジモードを終了する。すなわち、第１チャレンジモードにおいて時短当りに当選したとしても、保留されている第２特別図柄の始動情報の全部について第２特別図柄ゲームが実行される（終了する）まで、高確モードＡに移行せずに、第１チャレンジモードが継続される。

【２８３０】

なお、第１チャレンジモードにおいて時短当りに当選したにもかかわらず第１チャレンジモードを継続するようにし、その後、第１チャレンジモードの終了前に、大当りに当選するかまたは役物開放当りに当選し且つＶ入賞したことを示すコマンドをメインＣＰＵ２２０１から受信した場合、サブＣＰＵ２３０１は、遊技モードを第２大当りモードに移行させる。この場合、サブＣＰＵ２３０１は、時短当りに当選したことを遊技者に明示しないようにすることが好ましい。なお、上述したとおり、第２大当りモードの終了後、サブＣＰＵ２３０１は、第２大当りモードから特別モードに移行させる。

【２８３１】

第１チャレンジモードが終了すると、サブＣＰＵ２３０１は、高確モードＡまたは通常モードに移行させる。

【２８３２】

サブＣＰＵ２３０１により高確モードＡに移行させるのは、第１チャレンジモードが終了するまでに実行された一回または複数回の第２特別図柄ゲームのいずれかにおいて時短当りに当選していた場合である。

【２８３３】

また、サブＣＰＵ２３０１により通常モードに移行させるのは、第１チャレンジモードが終了するまでに実行された一回または複数回の第２特別図柄ゲームの全部がハズレ（役物開放当りであったにもかかわらずＶ入賞しなかった場合も含む）である場合である。ただし、第１チャレンジモードが終了するまでに実行された一回または複数回の第２特別図柄ゲームの全部がハズレである場合、必ずしも通常モードに移行させる必要はなく、所定条件が成立した場合、例えば、高確モードＡと外観上区別できないまたは区別困難な高確モードＡ（偽）に移行させるようにしてもよい。

【２８３４】

なお、本実施例では、第１チャレンジモードにおいて時短当りに当選したとしても、保留されている第２特別図柄の始動情報の全部についての第２特別図柄ゲームが終了するまで第１チャレンジモードが継続されるようにしたが、これに限られない。例えば、第１チャレンジモードにおいて時短当りに当選した場合、第２特別図柄の始動情報についての残保留の有無にかかわらず、第１チャレンジモードを終了し、高確モードＡに移行させるようにしてもよい。

【２８３５】
（第２チャレンジモードにおける遊技）
第２チャレンジモードは、「普電ロング開放当り」を示す表示態様が普通図柄表示部２１６１に表示されると開始するため、サブＣＰＵ２３０１は、先ず、例えば右打ち指示演出を行う。
【２８３６】
そして、普通電動役物２１４６（図２３２参照）が「普電ロング開放」の態様で作動した際に、第２始動口２１４０（図２３２参照）に遊技球を入賞させることができた場合、第２始動口２１４０に入賞した個数分（最大５個（当該変動＋保留４個））、第２特別図柄ゲームが実行される。
【２８３７】
なお、普通電動役物２１４６（図２３２参照）の作動終了を示すコマンドをメインＣＰＵ２２０１から受信すると、サブＣＰＵ２３０１は、例えば左打ち指示演出を行う。
【２８３８】
普通電動役物２１４６（図２３２参照）が作動したタイミングで第２始動口２１４０（図２３２参照）に遊技球を入賞させることができなかった場合（所謂、第２チャレンジモードがパンクした場合）、第２チャレンジモードが終了する。
【２８３９】
第２特別図柄ゲームが実行されると、第１チャレンジモードと同様に、例えば３１９分の１の確率で大当りに当選し、例えば１０．５分の１で役物開放当りに当選する。
【２８４０】
第２チャレンジモードにおいて、大当りに当選したことを示すコマンドをメインＣＰＵ２２０１から受信した場合、サブＣＰＵ２３０１は、第１チャレンジモードと同様に、第２特別図柄の始動情報についての残保留があったとしても第２チャレンジモードを終了し、例えば１００％の確率で第２大当りモードに移行させる。ただし、高確モードＡにおいて１００％の確率で第２大当りモードに移行させることは必須ではない。
【２８４１】
また、第１チャレンジモードと同様に、第２チャレンジモードにおいて役物開放当りに当選した場合、遊技者が右打ちを行う限り、１００％に近い確率でＶ入賞させることができる。そして、Ｖ入賞したことを示すコマンドをメインＣＰＵ２２０１から受信すると、サブＣＰＵ２３０１は、第２特別図柄の始動情報についての残保留があったとしても第２チャレンジモードを終了し、第２大当りモードに移行させる。
【２８４２】
第２チャレンジモードにおいて役物開放当りに当選したにもかかわらずＶ入賞しなかったことを示すコマンドをメインＣＰＵ２２０１から受信した場合、サブＣＰＵ２３０１は、第１チャレンジモードと同様に、第２特別図柄の始動情報についての残保留があれば第２チャレンジモードを継続し、第２特別図柄の始動情報についての残保留がなければ第２チャレンジモードを終了し、通常モードに移行させる。なお、通常モードでは、メインＣＰＵ２２０１により内部的に通常遊技状態に制御される。
【２８４３】
第２チャレンジモードはメインＣＰＵ２２０１により内部的には通常遊技状態に制御されるため、第２特別図柄ゲームでは、例えば１０．５分の１の確率で時短当りに当選しうる。
【２８４４】
ただし、本実施例では、第１チャレンジモードと同様に、第２チャレンジモードにおいて時短当りに当選したとしても、第２特別図柄の始動情報についての残保留があれば第２チャレンジモードを継続し、第２特別図柄の始動情報についての残保留がなければ第２チャレンジモードを終了する。すなわち、第２チャレンジモードにおいて時短当りに当選したとしても、保留されている第２特別図柄の始動情報の全部について第２特別図柄ゲームが実行される（終了する）まで、高確モードＡに移行せずに、第２チャレンジモードが継

続される。
【２８４５】
なお、第２チャレンジモードにおいて時短当りに当選したにもかかわらず第２チャレンジモードを継続するようにし、その後、第２チャレンジモードの終了前に、大当りに当選するかまたは役物開放当りに当選し且つＶ入賞したことを示すコマンドをメインＣＰＵ２２０１から受信した場合、サブＣＰＵ２３０１は、遊技モードを第２大当りモードに移行させる。この場合、サブＣＰＵ２３０１は、時短当りに当選したことを遊技者に明示しないようにすることが好ましい。
【２８４６】
第２チャレンジモードが終了すると、サブＣＰＵ２３０１は、第１チャレンジモードと同様に、高確モードＡまたは通常モードに移行させる。
【２８４７】
サブＣＰＵ２３０１により高確モードＡに移行させるのは、第１チャレンジモードと同様、第２チャレンジモードが終了するまでに実行された一回または複数回の第２特別図柄ゲームのいずれかにおいて時短当りに当選していた場合である。
【２８４８】
また、サブＣＰＵ２３０１により通常モードに移行させるのは、第１チャレンジモードと同様、第２チャレンジモードが終了するまでに実行された一回または複数回の第２特別図柄ゲームの全部がハズレ（役物開放当りであったにもかかわらずＶ入賞しなかった場合も含む）である場合である。
【２８４９】
なお、本実施例では、第２チャレンジモードにおいて時短当りに当選したとしても、保留されている第２特別図柄の始動情報の全部についての第２特別図柄ゲームが終了するまで第２チャレンジモードが継続されるようにしたが、これに限られない。例えば、第２チャレンジモードにおいて時短当りに当選した場合、第２特別図柄の始動情報についての残保留の有無にかかわらず、第２チャレンジモードを終了し、高確モードＡに移行させるようにしてもよい。
【２８５０】
［６－６－７．特別モード］
特別モードでは、メインＣＰＵ２２０１により内部的にＡ時短遊技状態に制御されている。本実施例において、特別モードは右打ちが正規な遊技態様である。
【２８５１】
（各種確率）
特別モードにおいて特別図柄ゲーム（第１特別図柄ゲーム、第２特別図柄ゲーム）が実行された場合の各種確率（大当り確率、役物開放当り確率、時短当り確率）は、通常モードと同じであるため省略する。
【２８５２】
ただし、特別モードでは、高確モードと同様、時短当りに当選したとしても時短当りがメインＣＰＵ２２０１により無視され、サブＣＰＵ２３０１は特別モードを継続させる。この点、時短当りに当選するとサブＣＰＵ２３０１により高確モード（メインＣＰＵ２２０１によりＣ時短遊技状態）に移行させる通常モードと異なる。
【２８５３】
特別モードにおいて普通図柄の当り判定処理が実行された場合、普電ロング開放当り（普通図柄当り時選択図柄コマンド「ｆｚ２」）の当選確率は、概ね１．１分の１である。
【２８５４】
（開始条件）
特別モードの開始条件は、例えば以下のとおりである。
・第２大当りモード（３Ｒ大当り遊技状態、１０Ｒ大当り遊技状態）が終了すること。
【２８５５】
（終了条件及び移行先）

特別モードの終了条件は、上述のＡ時短遊技状態の終了条件と同じである。具体的には、例えば以下に示す複数の条件のうちいずれか一つを満たすことである。また、終了条件の成立に基づく遊技モードの移行先もあわせて示す。
・特別図柄の可変表示回数１２回（第１特別図柄の可変表示回数と第２特別図柄の可変表示回数との和が１２回）⇒残保留モード
・普通電動役物２１４６の開放回数１００００回⇒残保留モードに移行
・１０Ｒ大当り（選択図柄コマンド「ｚ６」）に当選（条件装置作動時）⇒第２大当りモードに移行
・役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ５」）に当選し且つＶ入賞（条件装置作動時）⇒第２大当りモードに移行

【２８５６】
このように、特別モードは、例えば特別図柄の可変表示が１２回実行されるまで継続する。しかも、上述したように、「普電ロング開放当り」（普通図柄当り時選択図柄コマンド「ｆｚ２」）の当選確率が概ね１．１分の１と高い。さらに、役物開放当りの当選確率が例えば１０．５分の１である。そのため、特別モードは、通常モード、高確モードＡ、高確モードＢ（真）、高確モードＢ（偽）、チャレンジモード、及び残保留モードと比べて、遊技者に有利な遊技モードである。

【２８５７】
また、本実施例では、特別モードにおいて、役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ５」）に当選したもののＶ入賞しなかった場合（所謂、役物開放当りのパンク）、メインＣＰＵ２２０１はＡ時短遊技状態を継続する。また、特別モードにおいて、サブＣＰＵ２３０１は、メインＣＰＵ２２０１から役物開放当りに当選したことを示すコマンドを受信したものの、Ｖ入賞しなかったことを示すコマンドを受信した場合又はＶ入賞したことを示すコマンドを受信しなかった場合、特別モードを継続する。

【２８５８】
ただし、これに限られず、特別モードにおいて、役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ５」）に当選したもののＶ入賞しなかった場合（所謂、役物開放当りのパンク）、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に移行させるようにしてもよい。また、特別モードにおいて、サブＣＰＵ２３０１は、メインＣＰＵ２２０１から役物開放当りに当選したことを示すコマンドを受信したものの、Ｖ入賞しなかったことを示すコマンドを受信した場合又はＶ入賞したことを示すコマンドを受信しなかった場合、特別モードを終了し、例えば通常モード等の他の遊技モードに移行させてもよいし、第２特別図柄の始動情報についての残保留の有無に応じて通常モードまたは残保留モードに移行させる（例えば、第２特別図柄の始動情報についての残保留が無い場合は通常モードに移行させ、第２特別図柄の始動情報についての残保留が有る場合は残保留モードに移行させる）ようにしてもよい。

【２８５９】
（演出）
サブＣＰＵ２３０１は、特別モードにおいて、例えば、通常モード、高確モードＡ、高確モードＢ（真）、高確モードＢ（偽）、チャレンジモード、及び残保留モードと比べて、遊技者に有利な遊技モード（第１大当りモード及び第２大当りモードを除く）であることを把握可能な特別な演出を実行する。具体的には、サブＣＰＵ２３０１は、特別モードにおいて、特別な演出画像を表示装置２００７（図２３２参照）の表示領域に表示し、特別な演出音をスピーカ２０３２（図２４１参照）から出力する。これにより、特別モードにおける興趣を高めることが可能となる。

【２８６０】
また、この特別モードにおいて、サブＣＰＵ２３０１は、例えば、第２特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示演出をメイン領域に表示し、第１特別図柄及び第２特別図柄それぞれに対応するミニ図柄の可変表示演出をサブ領域に表示する。なお、特別モードでは、第２特別図柄の始動情報についての保留が途切れる可能性が小さいため、第１特別図柄に

対応するミニ図柄はほぼ停止していると考えられる。
【２８６１】
（特別モードにおける遊技）
特別モードにおいて、サブＣＰＵ２３０１は、例えば右打ち指示演出を行う。左打ちで遊技が行われた場合、サブＣＰＵ２３０１は、例えば、警告や右打ち指示演出を行う。
【２８６２】
遊技者が右打ちで遊技を行うと、発射された遊技球は、主として右側領域２１０７を流下する。右側領域２１０７を流下する遊技球は、ほぼ通過ゲート２１２６を通過し、普通図柄ゲームが実行される。
【２８６３】
特別モードは、メインＣＰＵ２２０１により内部的にはＡ時短遊技状態に制御されているため、普通図柄ゲームが実行されると、概ね１．１分の１の確率で「普電ロング開放当り」に当選する。そして、「普電ロング開放当り」に当選する都度、普通電動役物２１４６（図２３２参照）が「普電ロング開放」の態様で作動し、遊技者が右打ちを行うことにより、概ね２個程度の遊技球を第２始動口２１４０（図２３２参照）に入賞させることが可能となる。このような普通電動役物２１４６の動作は、特別モードが終了するまで継続する。
【２８６４】
普通電動役物２１４６（図２３２参照）が「普電ロング開放」の態様で作動した際に、第２始動口２１４０（図２３２参照）に遊技球が入賞すると第２特別図柄の始動情報が保留され、第２特別図柄の始動条件が成立すると、第２特別図柄ゲームが実行される。
【２８６５】
第２特別図柄ゲームが実行されると、例えば３１９分の１の確率で大当りに当選し、例えば１０．５分の１で役物開放当りに当選する。
【２８６６】
特別モードにおいて、大当りに当選したことを示すコマンドをメインＣＰＵ２２０１から受信した場合、サブＣＰＵ２３０１は、第２特別図柄の始動情報についての残保留があったとしても特別モードを終了し、例えば１００％の確率で第２大当りモードに移行させる。
【２８６７】
また、特別モードにおいて役物開放当りに当選した場合、遊技者が右打ちを行う限り、１００％に近い確率でＶ入賞させることができる。そして、Ｖ入賞したことを示すコマンドをメインＣＰＵ２２０１から受信すると、サブＣＰＵ２３０１は、第２特別図柄の始動情報についての残保留があったとしても特別モードを終了し、第２大当りモードに移行させる。
【２８６８】
特別モードにおいて役物開放当りに当選したにもかかわらずＶ入賞しなかった場合、特別モードの終了条件が成立しない限り、特別モードが継続する。ただし、上述した通り、特別モードにおいて役物開放当りに当選したにもかかわらずＶ入賞しなかった場合、特別モードを終了し、例えば通常モード等の他の遊技モードに移行させてもよいし、第２特別図柄の始動情報についての残保留の有無に応じて通常モードまたは残保留モードに移行させるようにしてもよい。
【２８６９】
特別モードは、メインＣＰＵ２２０１により内部的にはＡ時短遊技状態に制御されているため、時短当りに当選したとしてもメインＣＰＵ２２０１はこれを無視し、時短当りを無効とする。
【２８７０】
特別モードにおいて、第２大当りモードに移行させる場合を除き、終了条件（例えば、特別図柄の可変表示回数１２回、普通電動役物２１４６の開放回数１００００回）が成立したことを示すコマンドをメインＣＰＵ２２０１から受信すると、サブＣＰＵ２３０１は

、特別モードを終了し、残保留モードに移行させる。ただし、特別モードが終了したときに第２特別図柄の始動情報が保留されていない場合、残保留モードとは異なるモード（例えば、通常モードや高確モードＢ（偽））に移行させることが好ましい。さらに、特別モードが終了したときに第２特別図柄の始動情報が保留されている場合であっても、必ず残保留モードに移行させることに限定されず、特別モードが終了したときに、残保留モードへの移行条件が成立している場合に残保留モードに移行させ、残保留モードへの移行条件が成立していなければ残保留モードとは異なるモード（例えば、通常モードや高確モードＢ（偽））に移行させるようにしてもよい。

【２８７１】

すなわち、特別モードは、回数が限られた特別図柄ゲームにおいて、いかにして役物開放当りに当選し且つＶ入賞させることができるかといったゲーム性となる。

【２８７２】

なお、特別モードは、右打ちが正規な遊技態様であるものの、遊技者が左打ちを行ったり、遊技者が右打ちを行っているものの遊技球が左側領域２１０６を流下してしまい、第１始動口５１２０に入賞してしまう場合がある。この場合、第２特別図柄の始動情報が保留されていない等によって第１特別図柄の始動条件が成立し、第１特別図柄ゲームが実行される可能性がある。第１特別図柄ゲームが実行されると、例えば３１９分の１の確率で大当りに当選し、例えば６４分の１の確率で時短当りに当選する。そして、大当りに当選したことを示すコマンドをメインＣＰＵ２２０１から受信すると、サブＣＰＵ２３０１は、遊技モードを、特別モードから第１大当りモードに移行させることなく第２大当りモードに移行させる。ただし、大当りに当選した場合の当り種類は当り種類決定テーブル（図２４４参照）を参照してメインＣＰＵ２２０１により決定されるため、ラウンド数の振り分け（すなわち、選択図柄コマンド「ｚ１」と「ｚ２」との比率）は、通常モードと同じである。一方、時短当りに当選した場合はメインＣＰＵ２２０１により時短当りが無視される。

【２８７３】

［６－６－８．残保留モード］

この明細書において、後述する残保留モードの開始条件が成立してから、保留されている全部の第２特別図柄の始動情報についての第２特別図柄ゲームが実行されるまで（終了するまで）を、残保留モードと定義する。

【２８７４】

なお、この第６のパチンコ遊技機は、上述したとおり、第１特別図柄の始動条件よりも第２特別図柄の始動条件が優先して成立する優先変動機であるため、残保留モードが終了しなければ（すなわち、保留された全部の第２特別図柄の始動情報についての第２特別図柄ゲームが実行されなければ）、第１特別図柄ゲームが実行されない。したがって、左打ちされた遊技球が第１始動口５１２０に入賞したとしても、残保留モードにおいて第１特別図柄ゲームは実行されない。

【２８７５】

（開始条件）

残保留モードの開始条件は、例えば以下のとおりである。

・特別モード（Ａ時短遊技状態）が終了すること。

【２８７６】

なお、本実施例では、特別モードにおいて、役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ５」）に当選したもののＶ入賞しなかった場合（所謂、役物開放当りのパンク）、特別モード（Ａ時短遊技状態）が継続する。ただし、これに限られず、上述したように、第２特別図柄の始動情報についての残保留が有る場合は残保留モードに移行させるようにしてもよい。すなわち、特別モードにおいて、役物開放当りに当選したもののＶ入賞せず且つ第２特別図柄の始動情報についての残保留が有ることを、残保留モードの開始条件としてもよい。

【２８７７】

（終了条件及び移行先）

残保留モードの終了条件、及び遊技モードの移行先は、例えば以下のとおりである。
・１０Ｒ大当り（選択図柄コマンド「ｚ６」）に当選（条件装置作動時）⇒第２大当りモードに移行
・役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ５」）に当選し且つＶ入賞（条件装置作動時）⇒第２大当りモードに移行
・保留された全部の第２特別図柄の始動情報についての第２特別図柄ゲームが実行されること（終了時）⇒高確モードＢ（真）、高確モードＢ（偽）または通常モードに移行
【２８７８】
なお、役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ５」）に当選したにもかかわらずＶ入賞しなかったことを示すコマンドをメインＣＰＵ２２０１から受信した場合、サブＣＰＵ２３０１は、第２特別図柄の始動情報についての残保留があれば残保留モードを継続し、第２特別図柄の始動情報についての残保留がなければ残保留モードを終了し、通常モードに移行させる。
【２８７９】
また、保留された全部の第２特別図柄の始動情報についての第２特別図柄ゲームが実行された場合、遊技モードの移行先は、上述のとおり、高確モードＢ（真）、高確モードＢ（偽）、または通常モードであるが、これについて、詳しく説明する。
【２８８０】
本実施例では、第２特別図柄ゲームの結果が大当りであるかまたは役物開放当り且つＶ入賞した場合でない限り、保留された全部の第２特別図柄の始動情報についての第２特別図柄ゲームが終了するまで残保留モードを継続するようにしている。
【２８８１】
そのため、残保留モード中に行われた一回または複数回の第２特別図柄ゲームのうちいずれかにおいて時短当りに当選したことを示すコマンドをメインＣＰＵ２２０１から受信した場合、サブＣＰＵ２３０１は、保留された全部の第２特別図柄の始動情報についての第２特別図柄ゲームが実行された後、遊技モードを、残保留モードから高確モードＢ（真）に移行させる。
【２８８２】
また、上述したとおり、残保留モードにおける特別図柄ゲームの結果が全てハズレであって且つ所定の演出条件が成立した場合、サブＣＰＵ２３０１は、遊技モードを高確モードＢ（偽）に移行させる。一方、残保留モードにおける特別図柄ゲームの結果が全てハズレであって且つ所定の演出条件が成立しなかった場合、サブＣＰＵ２３０１は、遊技モードを通常モードに移行させる。
【２８８３】
また、残保留モードにおいて、第２特別図柄ゲームの全ての結果が役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ５」）であったにもかかわらず、一度もＶ入賞しなかった場合、時短当りに当選していないことが明らかである。よって、この場合、サブＣＰＵ２３０１は、遊技モードを高確モードＢ（偽）に移行させることなく、必ず通常モードに移行させるようにしている。ただし、これは必須ではなく、残保留モードにおいて時短当りに当選していないことが明らかであったとしても、所定の演出条件が成立した場合、サブＣＰＵ２３０１は、遊技モードを高確モードＢ（偽）に移行させるようにしてもよい。
【２８８４】
（内部的な遊技状態）
残保留モードは、上述したように、特別モード（Ａ時短遊技状態）が終了すると開始される。そのため、残保留モードは、時短当りに当選しない限りメインＣＰＵ２２０１により内部的に通常遊技状態に制御される。
【２８８５】
また、残保留モードでは、チャレンジモードと同様に、特別図柄ゲームの結果が時短当りである場合は内部的にＣ時短遊技状態に移行する。内部的にＣ時短遊技状態に移行したことを示すコマンドをメインＣＰＵ２２０１から受信した場合であっても、サブＣＰＵ２

３０１は、保留された全部の第２特別図柄の始動情報についての第２特別図柄ゲームが終了するまで残保留モードを継続し（内部的にはＣ時短遊技状態）、保留された全部の第２特別図柄の始動情報についての第２特別図柄ゲームが終了してから高確モードＢ（真）に移行させるようにしている。

【２８８６】

ただし、これに限られず、サブＣＰＵ２３０１は、例えば、時短当りである旨の結果が導出された場合には、保留された全部の第２特別図柄の始動情報についての第２特別図柄ゲームが終了していなくても、残保留モードから高確モードＢ（真）に移行させるようにしてもよい。

【２８８７】

なお、上述したとおり、残保留モードにおいて、１０Ｒ大当り（選択図柄コマンド「ｚ６」）に当選したことを示すコマンドをメインＣＰＵ２２０１から受信した場合、及び、役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ５」）に当選し且つＶ入賞したことを示すコマンドをメインＣＰＵ２２０１から受信した場合、サブＣＰＵ２３０１は、保留された全部の第２特別図柄の始動情報についての第２特別図柄ゲームが終了していなくても残保留モードを終了し、第２大当りモードに移行させる。この場合、残保留モードの終了時に第２特別図柄の始動情報についての保留が残った場合、この第２特別図柄の始動情報についての第２特別図柄ゲームは、第２大当りモード終了後の特別モードにおいて実行される。

【２８８８】

（各種確率）

残保留モードにおいて特別図柄ゲーム（第１特別図柄ゲーム、第２特別図柄ゲーム）が実行された場合の各種確率（大当り確率、役物開放当り確率、時短当り確率）は、通常モードと同じであるため省略する。

【２８８９】

また、残保留モードにおいて普通図柄ゲームが実行された場合、「普電ロング開放当り」の当選確率は、例えば３２７６８分の１と極めて低確率である。

【２８９０】

ただし、残保留モードにおいて、特別図柄ゲームの結果が時短当りである場合、保留された全部の第２特別図柄の始動情報についての第２特別図柄ゲームが終了するまで残保留モードが継続する仕様であれば、メインＣＰＵ２２０１により内部的にＣ時短遊技状態に制御される場合が生じうる。このように、残保留モードにおいてメインＣＰＵ２２０１により内部的にＣ時短遊技状態に制御されている場合、「普電ロング開放当り」（普通図柄当り時選択図柄コマンド「ｆｚ１」）の当選確率は例えば４８の１となる。

【２８９１】

（演出）

この残保留モードにおいて、サブＣＰＵ２３０１は、表示装置２００７のメイン領域において、チャレンジモードと同様にゾーン演出を行う。

【２８９２】

また、この残保留モードにおいて、サブＣＰＵ２３０１は、例えば、第２特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示演出をメイン領域に表示し、第１特別図柄及び第２特別図柄それぞれに対応するミニ図柄の可変表示演出をサブ領域に表示する（ただし、第１特別図柄に対応するミニ図柄は常に停止している）。

【２８９３】

（残保留モードにおける遊技）

残保留モードにおいて、残保留分の第２特別図柄ゲームが実行されると、例えば３１９分の１の確率で大当りに当選し、例えば１０．５分の１で役物開放当りに当選する。

【２８９４】

残保留モードにおいて大当りに当選したことを示すコマンドをメインＣＰＵ２２０１から受信した場合、サブＣＰＵ２３０１は、第２特別図柄の始動情報についての残保留があったとしても残保留モードを終了し、例えば１００％の確率で第２大当りモードに移行さ

せる。
【２８９５】
　また、残保留モードにおいて役物開放当りに当選した場合、遊技者が右打ちを行う限り、１００％に近い確率でＶ入賞させることができる。そして、Ｖ入賞したことを示すコマンドをメインＣＰＵ２２０１から受信すると、サブＣＰＵ２３０１は、第２特別図柄の始動情報についての残保留があったとしても残保留モードを終了し、第２大当りモードに移行させる。
【２８９６】
　残保留モードにおいて役物開放当りに当選したにもかかわらずＶ入賞しなかったとしても、第２特別図柄の残保留が残っている限り、残保留モードが継続する。
【２８９７】
　なお、残保留モードはメインＣＰＵ２２０１により内部的には通常遊技状態に制御されるため、第２特別図柄ゲームでは、例えば１０．５分の１の確率で時短当りに当選しうる。
【２８９８】
　ただし、本実施例では、残保留モードにおいて時短当りに当選したとしても、第２特別図柄の始動情報についての残保留があれば残保留モードを継続し、第２特別図柄の始動情報についての残保留がなければ残保留モードを終了する。すなわち、残保留モードにおいて時短当りに当選したとしても、保留されている第２特別図柄の始動情報の全部について第２特別図柄ゲームが実行される（終了する）まで、高確モードＢ（真）に移行せずに、残保留モードが継続される。
【２８９９】
　なお、残保留モードにおいて時短当りに当選したにもかかわらず残保留モードを継続するようにし、その後、残保留モードの終了前に、大当りに当選するかまたは役物開放当りに当選し且つＶ入賞したことを示すコマンドをメインＣＰＵ２２０１から受信した場合、サブＣＰＵ２３０１は遊技モードを第２大当りモードに移行させる。この場合、時短当りに当選したことを遊技者に明示しないようにすることが好ましい。
【２９００】
　残保留モードが終了すると、サブＣＰＵ２３０１は、高確モードＢ（真）、高確モードＢ（偽）または通常モードに移行させる。
【２９０１】
　高確モードＢ（真）に移行するのは、残保留モードが終了するまでに実行された複数回の第２特別図柄ゲームのいずれかにおいて時短当りに当選していた場合である。
【２９０２】
　また、高確モードＢ（偽）に移行するのは、残保留モードが終了するまでに実行された複数回の第２特別図柄ゲームの全部がハズレ（役物開放当りであったにもかかわらずＶ入賞しなかった場合も含む）であって、且つ、上述した所定の演出条件が成立した場合である。
【２９０３】
　また、通常モードに移行するのは、残保留モードが終了するまでに実行された複数回の第２特別図柄ゲームの全部がハズレ（役物開放当りであったにもかかわらずＶ入賞しなかった場合も含む）であって、且つ、上述した所定の演出条件が非成立であった場合である。
【２９０４】
　なお、本実施例では、残保留モードにおいて時短当りに当選したとしても、保留されている第２特別図柄の始動情報の全部についての第２特別図柄ゲームが終了するまで残保留モードが継続されるようにしたが、これに限られない。例えば、残保留モードにおいて時短当りに当選した場合、第２特別図柄の始動情報についての残保留の有無にかかわらず、残保留モードを終了し、高確モードＢ（真）に移行させるようにしてもよい。
【２９０５】
［６－６－９．至福モード］
　至福モードでは、メインＣＰＵ２２０１により内部的にＢ時短遊技状態に制御されてい

る。本実施例において、至福モードは右打ちが正規な遊技態様である。
【２９０６】
（各種確率）
　至福モードにおいて特別図柄ゲーム（第１特別図柄ゲーム、第２特別図柄ゲーム）が実行された場合の各種確率（大当り確率、役物開放当り確率、時短当り確率）は、通常モードと同じであるため省略する。
【２９０７】
　また、至福モードでは、高確モード等と同様、メインＣＰＵ２２０１により時短当りに当選したとしてもこれが無視され、サブＣＰＵ２３０１により至福モードが継続される。この点、時短当りに当選するとサブＣＰＵ２３０１により高確モード（Ｃ時短遊技状態）に移行させる通常モードと異なる。
【２９０８】
　至福モードにおいて普通図柄の当り判定処理が実行された場合、「普電ロング開放当り」（普通図柄当り時選択図柄コマンド「ｆｚ２」）の当選確率は、概ね１．１分の１である。
【２９０９】
（開始条件）
　至福モードの開始条件は、例えば以下のとおりである。
・通常モード、高確モード（高確モードＡ、高確モードＢ（真））、または高確モードＢ（偽）（すなわち、メインＣＰＵ２２０１により通常遊技状態またはＣ時短遊技状態に制御されている場合）において、天井カウンタが天井値に到達すること。
【２９１０】
（終了条件及び移行先）
　至福モードの終了条件は、例えば以下に示す複数の条件のうちいずれか一つを満たすことである。また、終了条件の成立に基づく遊技モードの移行先もあわせて示す。
・特別図柄の可変表示回数５００回（第１特別図柄の可変表示回数と第２特別図柄の可変表示回数との和が５００回）⇒通常モード（ただし天井カウンタを更新しない）
・大当り（選択図柄コマンド「ｚ１」、「ｚ２」、「ｚ６」）に当選（条件装置作動時）⇒第１大当りモードまたは第２大当りモードに移行
・役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ５」）に当選し且つＶ入賞（条件装置作動時）⇒第２大当りモードに移行
【２９１１】
　至福モードでは、普通図柄ゲームにおける「普電ロング開放当り」（普通図柄当り時選択図柄コマンド「ｆｚ２」）の当選確率が概ね１．１分の１と高い。しかも、特別図柄ゲームにおける役物開放当りの当選確率が例えば１０．５分の１である。そのため、「特別図柄の可変表示回数５００回」の条件は、通常は満たすことがない条件である。よって、至福モードは、第２大当りモードへの移行がほぼ確定された遊技モードである。
【２９１２】
　なお、至福モードの終了条件は上記に限られない。例えば、「普電ロング開放当り」が導出されること、普通電動役物２１４６の開放回数が規定回数（例えば、通常は満たすことがない条件として１００００回等）に到達すること、役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ５」）に当選したもののＶ入賞しないこと（所謂、役物開放当りのパンク）等についても、至福モードの終了条件に含めるようにしてもよい。このような条件を至福モードの終了条件に含めることにより、たとえ至福モードであっても緊張感を持たせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。
【２９１３】
（演出）
　サブＣＰＵ２３０１は、至福モードにおいて、例えば、第２大当りモードへの移行がほぼ確定された遊技モードであることを把握可能な至福演出を実行する。具体的には、サブＣＰＵ２３０１は、至福モードにおいて、至福演出画像を表示装置２００７（図２３２参

照）の表示領域に表示し、至福演出音をスピーカ２０３２（図２４１参照）から出力する。これにより、至福モードにおける興趣を高めることが可能となる。

【２９１４】

なお、至福モードは、通常モード、高確モード（高確モードＡ、高確モードＢ（真））、または高確モードＢ（偽）において、天井カウンタが天井値に到達した場合の遊技モード、すなわちＢ時短遊技状態における遊技モードである。そのため、Ｂ時短遊技状態を搭載しないパチンコ遊技機では、至福モードを設ける必要はない。

【２９１５】

また、この至福モードにおいて、サブＣＰＵ２３０１は、例えば、第２特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示演出をメイン領域に表示し、第１特別図柄及び第２特別図柄それぞれに対応するミニ図柄の可変表示演出をサブ領域に表示する（ただし、第１特別図柄に対応するミニ図柄は常に停止している）。

【２９１６】

（至福モードにおける遊技）

至福モードにおいて、サブＣＰＵ２３０１は、例えば右打ち指示演出を行う。左打ちで遊技が行われた場合、サブＣＰＵ２３０１は、例えば、警告や右打ち指示演出を行う。

【２９１７】

遊技者が右打ちで遊技を行うと、発射された遊技球は、主として右側領域２１０７を流下する。右側領域２１０７を流下する遊技球は、ほぼ通過ゲート２１２６を通過し、普通図柄ゲームが実行される。

【２９１８】

至福モードは、メインＣＰＵ２２０１により内部的にはＢ時短遊技状態に制御されているため、普通図柄ゲームが実行されると、概ね１．１分の１の確率で「普電ロング開放当り」に当選する。そして、「普電ロング開放当り」に当選する都度、普通電動役物２１４６（図２３２参照）が「普電ロング開放」の態様で作動し、遊技者が右打ちを行うことにより、概ね２個程度の遊技球を第２始動口２１４０（図２３２参照）に入賞させることが可能となる。このような普通電動役物２１４６の動作は、至福モードが終了するまで継続する。

【２９１９】

普通電動役物２１４６（図２３２参照）が「普電ロング開放」の態様で作動した際に、第２始動口２１４０（図２３２参照）に遊技球が入賞すると第２特別図柄の始動情報が保留され、第２特別図柄の始動条件が成立すると、第２特別図柄ゲームが実行される。

【２９２０】

第２特別図柄ゲームが実行されると、例えば３１９分の１の確率で大当りに当選し、例えば１０．５分の１で役物開放当りに当選する。

【２９２１】

至福モードにおいて、大当りに当選したことを示すコマンドをメインＣＰＵ２２０１から受信した場合、サブＣＰＵ２３０１は、第２特別図柄の始動情報についての残保留があったとしても至福モードを終了し、例えば１００％の確率で第２大当りモードに移行させる。

【２９２２】

また、至福モードにおいて役物開放当りに当選した場合、遊技者が右打ちを行う限り、１００％に近い確率でＶ入賞させることができる。そして、Ｖ入賞したことを示すコマンドをメインＣＰＵ２２０１から受信すると、サブＣＰＵ２３０１は、第２特別図柄の始動情報についての残保留があったとしても至福モードを終了し、第２大当りモードに移行させる。

【２９２３】

至福モードにおいて役物開放当りに当選したにもかかわらずＶ入賞しなかった場合（所謂、役物開放当りがパンクした場合）、至福モードが継続する。ただし、上述したように、役物開放当りに当選したにもかかわらずＶ入賞しなかった場合、サブＣＰＵ２３０１は

、至福モードを終了し、通常モードに移行させるようにしてもよい。
【２９２４】
　至福モードでは、メインＣＰＵ２２０１により内部的にはＢ時短遊技状態に制御されているため、メインＣＰＵ２２０１により時短当りに当選したとしても無視され、時短当りが無効とされる。
【２９２５】
　なお、至福モードは、特別図柄の可変表示が例えば５００回実行されると終了するが、例えば１０．５分の１で役物開放当りに当選し、右打ちする限りＶ入賞させることが可能であるため、特別図柄の可変表示が例えば５００回実行されることによって至福モードが終了するケースはほぼない。
【２９２６】
　このように、至福モードは、右打ちする限り、第２大当りモードへの移行がほぼ確定された、遊技者にとって最高の気分を味わうことができる遊技モードであるといえる。
【２９２７】
　なお、特別図柄の可変表示が例えば５００回実行されたこと等、至福モードの終了条件にかかわるコマンドをメインＣＰＵ２２０１から受信した場合、サブＣＰＵ２３０１は、至福モードを終了して通常モードに移行させる。通常モードでは、メインＣＰＵ２２０１により内部的には通常遊技状態に制御されるため、特別図柄ゲームにおいて時短当りに当選することが可能となる。ただし、至福モードから移行した通常モード（すなわち、Ｂ時短遊技状態から移行した通常遊技状態）では、大当り当選するまでメインＣＰＵ２２０１により天井カウンタが更新されないため、再び至福モード（すなわち、Ｂ時短遊技状態）に移行することがない。
【２９２８】
　また、至福モードは、右打ちが正規な遊技態様であるものの、遊技者が左打ちを行ったり、遊技者が右打ちを行っているものの遊技球が左側領域２１０６を流下してしまい、第１始動口５１２０に入賞してしまう場合がある。この場合、第２特別図柄の始動情報が保留されていない等によって第１特別図柄の始動条件が成立し、第１特別図柄ゲームが実行される可能性がある。第１特別図柄ゲームが実行されると、例えば３１９分の１の確率で大当りに当選し、例えば６４分の１の確率で時短当りに当選する。そして、サブＣＰＵ２３０１は、大当りに当選したことを示すコマンドをメインＣＰＵ２２０１から受信すると、遊技モードを第２大当りモードに移行させる。ただし、メインＣＰＵ２２０１は、時短当りに当選した場合はこれを無視し、時短当りを無効とする。
【２９２９】
［６－６－１０．全体的な遊技の流れ］
　次に、遊技者から見た全体的な遊技の流れについて、図２３２および図２６０を参照して説明する。以下に説明する遊技の流れは、通常モードにおいて遊技を開始したものとする。また、内部的な制御はメインＣＰＵ２２０１により実行され、表示装置２００７の表示領域２００７ａに表示される装飾図柄や演出画像の制御はサブＣＰＵ２３０１により実行されるが、以下では、遊技者から見た遊技の流れに重きを置いて説明するため、メインＣＰＵ２２０１やサブＣＰＵ２３０１についての記載は省略するものとする。
【２９３０】
（通常モード）
　通常モードにおいて、遊技者が左打ちで遊技を行うと、発射された遊技球は、主として左側領域２１０６を流下する。左側領域２１０６を流下する遊技球が遊技球振分装置５４００に進入すると、かかる遊技球は、第１始動口５１２０、通過ゲート５１２５Ａ及び通過ゲート５１２５Ｂのうちいずれかに進入する。一方、左側領域２１０６を流下する遊技球のうち、遊技球振分装置５４００に進入しなかった遊技球は、一般入賞口２１２２に入賞するかまたはアウト口２１７８から機外に排出される。
【２９３１】
　遊技球振分装置５４００に進入した遊技球が第１始動口５１２０を通過（入賞）すると

、第１特別図柄の始動情報が所定個数（例えば４個）まで保留される。そして、第１特別図柄の始動条件が成立すると、第１特別図柄ゲームが開始される。

【２９３２】

第１特別図柄ゲームが開始されると、表示装置２００７のメイン領域に、第１特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示が表示される。そして、装飾図柄の可変表示が終了すると、第１特別図柄ゲームの結果が表示される。

【２９３３】

第１特別図柄ゲームの結果として、大当りを示す停止態様が表示される確率は例えば３１９分の１であり、時短当りを示す停止態様が表示される確率は例えば６４分の１である。大当りを示す停止態様および時短当りを示す停止態様のいずれも表示されない場合、ハズレを示す停止態様が表示される。

【２９３４】

大当りを示す停止態様が表示されると、通常モードから大当りモードに移行する。この場合、例えば、９９％の確率で第１大当りモードに移行し、１％の確率で第２大当りモードに移行する。第１大当りモードに移行すると例えば３Ｒ大当り遊技状態に制御され、第２大当りモードに移行すると例えば１０Ｒ大当り遊技状態に制御される。

【２９３５】

時短当りを示す停止態様が表示されると、通常モードから高確モードＡに移行する。

【２９３６】

ハズレを示す停止態様が表示されると、通常モードが継続する。

【２９３７】

このように、通常モードでは、大当りモードへの移行確率よりも高い確率で高確モードＡに移行するため、長時間にわたって遊技者を退屈させることなく、興趣を高めることが可能となる。

【２９３８】

なお、遊技球振分装置５４００（図２３２参照）に進入した遊技球が通過ゲート５１２５Ａまたは通過ゲート５１２５Ｂを通過すると、普通図柄の始動情報が所定個数（例えば４個）まで保留される。そして、普通図柄の始動条件が成立すると、普通図柄ゲームが開始される。ただし、普通図柄ゲームが開始されたとしても、「普電ロング開放当り」の当選確率が極めて低く（例えば３２７６８分の１）、普通図柄表示部２１６１で普通図柄が可変表示されているだけであるため、遊技者は、普通図柄ゲームの結果をほぼ意識することはないと考えられる。

【２９３９】

ただし、普通図柄ゲームが実行された結果として「普電ロング開放当り」に当選した場合、第２チャレンジモードに移行する。通常モードでは、上述したとおり「普電ロング開放当り」の当選確率が極めて低いため、「普電ロング開放当り」に当選した場合に第２チャレンジモードに移行させることで、遊技者を驚かせることができ、興趣を高めることが可能となる。

【２９４０】

（高確モードＡ）

通常モードから高確モードＡに移行すると、遊技者が左打ちで遊技を行う点は通常モードと変わらないものの、通常モードと比べて、普通図柄ゲームにおける「普電ロング開放当り」の当選確率が飛躍的に高められる。

【２９４１】

左打ちで発射された遊技球が遊技球振分装置５４００に進入し、通過ゲート５１２５Ａ，５１２５Ｂに進入すると、普通図柄の始動情報が所定個数（例えば４個）まで保留される。そして、普通図柄の始動条件が成立すると、普通図柄ゲームが開始される。

【２９４２】

なお、高確モードＡでは、表示装置２００７のメイン領域に、第１特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示に代えて、普通図柄に対応する装飾図柄の可変表示が表示される。そ

して、装飾図柄の可変表示が終了すると、普通図柄ゲームの結果が表示される。ただし、高確モードＡにおいて、表示装置２００７のメイン領域に、普通図柄に対応する装飾図柄の可変表示が表示されることは必須ではなく、第１特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示を表示してもよい。

【２９４３】

普通図柄ゲームの結果として、「普電ロング開放当り」を示す停止態様が表示される確率は例えば４８分の１であり、「普電ショート開放当り」を示す停止態様が表示される確率は例えば４８分の４７である。

【２９４４】

「普電ロング開放当り」を示す停止態様は、例えば、ゾロ目やチャンス目のように、遊技者に有利な結果であることを把握できる停止態様であることが好ましい。また、普通図柄ゲームの結果が「普電ロング開放当り」である場合には、普通図柄に対応する装飾図柄の可変表示においてリーチ演出を行った上で、「普電ロング開放当り」を示す停止態様を表示することが好ましい。

【２９４５】

「普電ショート開放当り」を示す停止態様は、例えば、バラケ目やリーチハズレのように、遊技者に有利でない結果であることを把握できる停止態様であることが好ましい。

【２９４６】

「普電ロング開放当り」を示す停止態様が表示装置２００７の表示領域２００７ａに表示されると、第２チャレンジモードに移行する。

【２９４７】

一方、高確モードＡにおいて「普電ロング開放当り」を示す停止態様が一度も表示されずに第１特別図柄ゲームが２０回行われたり、普通電動役物２１４６が１２回開放すると（すなわち普通図柄ゲームが１２回行われると）、高確モードＡをから通常モードに移行する。

【２９４８】

（第２チャレンジモード）

第２チャレンジモードに移行すると、普通電動役物２１４６が所定の開放パターン（図２４９参照の普通図柄当り時選択図柄コマンド「ｆｚ１」の欄を参照）で開放する。また、表示装置２００７の表示領域２００７ａには、右打ちを指示する右打ち指示演出や、ゾーン演出が行われる期待が高いことを示すチャンス演出が表示される。

【２９４９】

普通電動役物２１４６の開放中に遊技者が右打ちを行い、右打ちされた遊技球が第２始動口２１４０に入賞すると、第２特別図柄の始動情報が最大で所定個数（例えば４個）まで保留される。すなわち、第２チャレンジモードでは、最大で５回にわたって第２特別図柄ゲームを実行することができる。第２特別図柄ゲームが実行される間、表示装置２００７のメイン領域では、大当りモードに移行する可能性が高いことを示すゾーン演出が行われる。このゾーン演出は、第２チャレンジモードにおける演出態様のうちの一つである。

【２９５０】

一方、普通電動役物２１４６の開放中に、第２始動口２１４０に遊技球を入賞させることができなかった場合、ゾーン演出が行われず、第２特別図柄ゲームも実行されずに、第２チャレンジモードが終了する。

【２９５１】

第２チャレンジモードが終了すると、通常モードに移行する。ただしこれは必須ではなく、例えば、第１特別図柄ゲームが２０回未満であり、普通電動役物２１４６の開放も１２回未満（すなわち普通図柄ゲームが１２回未満）である場合には、高確モードＡに戻すようにしてもよい。

【２９５２】

ゾーン演出が行われている間、表示装置２００７のメイン領域に、第２特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示が表示される。そして、装飾図柄の可変表示が終了すると、第２

特別図柄ゲームの結果が表示される。

【２９５３】

第２特別図柄ゲームの結果として、大当りを示す停止態様が表示される確率は例えば３１９分の１であるものの、役物開放当りを示す停止態様が表示される確率は、大当りよりも極めて高い確率（例えば１０．５分の１）である。

【２９５４】

大当りを示す停止態様が表示されると、第２チャレンジモードを終了し、第２大当りモードに移行する。

【２９５５】

一方、大当りを示す停止態様が表示されなくとも、役物開放当りを示す停止態様が表示されると、Ｖアタッカー２１５２が所定の開放パターンで開放するとともに、Ｖアタッカー２１５２に遊技球を進入させることを促す演出画像等が表示装置２００７の表示領域２００７ａに表示される。

【２９５６】

そして、Ｖアタッカー２１５２の開放中にＶ入賞装置２１５０内に進入した遊技球がＶ入賞口２１５５を通過すると、第２大当りモードに移行する。本実施例では、上述したように、役物開放当りに当選した場合、遊技者が右打ちを行う限り、１００％に近い確率でＶ入賞させることができる。

【２９５７】

なお、役物開放当りを示す停止態様は、遊技者にとって有利な結果であることを示す停止態様（例えばゾロ目）であることが好ましい。この場合、役物開放当りを示す態様と大当りを示す態様とを区別できる停止態様としてもよいし、役物開放当りを示す態様と大当りを示す態様とを区別することができないまたは困難な停止態様としてもよい。

【２９５８】

Ｖアタッカー２１５２の開放中にＶ入賞装置２１５０内に進入した遊技球がＶ入賞口２１５５を通過しなかった場合、第２特別図柄の始動情報についての残保留があれば第２チャレンジモードを継続し、第２特別図柄の始動情報についての残保留がなければ第２チャレンジモードを終了する。

【２９５９】

第２チャレンジモードの終了後、第２チャレンジモードにおいて行われた１回または複数回（最大で５回）の第２特別図柄ゲームにおいて、時短当りに当選していれば高確モードＡに移行し、全てハズレであれば通常モードに移行する。

【２９６０】

なお、第２チャレンジモードにおいて時短当りに当選していたとしても、時短当りに当選しているか否かを秘匿にするために、時短当りに当選した場合、ハズレを示す停止態様と同じ停止態様が表示されることが好ましい。これにより、第２チャレンジモードにおいて大当りや役物開放当りに当選することなく第２チャレンジモードが終了した場合であっても、高確モードＡに移行する可能性があることの期待感を遊技者に与えて興趣を高めることが可能となる。

【２９６１】

また、本実施例では、第２特別図柄ゲームの結果が大当りや役物開放当りであったとしても、例えばリーチ演出のような長時間にわたる演出が行われない。低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図２４５参照）に示されるように、第２特別図柄ゲームの結果によらず、１回の第２特別図柄ゲームにおける可変表示時間は、例えば８０００ｍｓｅｃまたは１３０００ｍｓｅｃである。

【２９６２】

低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図２４５参照）によれば、第２チャレンジモードにおいて、第２特別図柄や第２特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示時間が相対的に長い場合（例えば１３０００ｍｓｅｃである場合）、可変表示時間が相対的に短い場合（例えば８０００ｍｓｅｃである場合）と比べて、大当りを示す停止態様または

役物開放当りを示す停止態様が表示される期待値が高い。ただし、可変表示時間が第２特別図柄ゲームの結果に応じて大きく異なるわけではなく、例えば通常モードにおける第１特別図柄ゲームと比べてシンプルな演出画像が表示される。

【２９６３】

なお、最初に停止した図柄（例えば左図柄）と二番目に停止した図柄（例えば右図柄）とが同じ図柄である場合（すなわりリーチである場合）には、例えば「カキーン」や「キーン」といった特別な演出音がスピーカ２０３２から出力し、興趣を高めることが好ましい。

【２９６４】

このように、第２チャレンジモードは、最大で５回まで実行できる第２特別図柄ゲームにおいて、大当りに当選することを期待するよりも、役物開放当りに当選することによって第２大当りモードに移行することを期待して遊技が行われるモードである。

【２９６５】

（第２大当りモード）

第２大当りモードは、３Ｒ大当り遊技状態または１２Ｒ大当り遊技状態が終了するまで継続する。そして、これらの大当り遊技状態が終了すると、第２大当りモードが終了し、特別モードに移行する。

【２９６６】

（特別モード）

特別モードでは、Ａ時短遊技状態の時短機能が作動し、右打ちで遊技が行われる。この特別モードにおいて、遊技者が右打ちで遊技を行うと、発射された遊技球は、主として右側領域２１０７を流下する。右側領域２１０７を流下する遊技球が通過ゲート２１２６を通過すると、普通図柄の始動情報が所定個数（例えば４個）まで保留される。そして、普通図柄の始動条件が成立すると、普通図柄ゲームが開始される。

【２９６７】

なお、特別モードでは、表示装置２００７のメイン領域に、第２特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示が表示される。そして、装飾図柄の可変表示が終了すると、第２特別図柄ゲームの結果が表示される。

【２９６８】

特別モードでは、普通図柄ゲームの結果として「普電ロング開放当り」に当選する確率は例えば１．１分の１であるため（図２４８参照）、普通図柄ゲームが行われるとほぼ毎ゲームのように、普通電動役物２１４６が所定の開放パターン（図２４９参照の普通図柄当り時選択図柄コマンド「ｆｚ２」の欄を参照）で開放する。

【２９６９】

普通電動役物２１４６の開放中に遊技者が右打ちを行い、右打ちされた遊技球が第２始動口２１４０に入賞すると、第２特別図柄の始動情報が保留される。なお、普通電動役物２１４６の開放中に、第２始動口２１４０に入賞させることができなかったとしても、特別モードは継続される。

【２９７０】

第２特別図柄ゲームが行われると、大当りを示す停止態様が表示される確率は例えば３１９分の１であるものの、役物開放当りを示す停止態様が表示される確率は、大当りよりも極めて高い確率（例えば１０．５分の１）である。

【２９７１】

そして、役物開放当りを示す停止態様が表示されると、Ｖアタッカー２１５２が所定の開放パターンで開放するとともに、Ｖアタッカー２１５２に遊技球を進入させることを促す演出画像等が表示装置２００７の表示領域２００７ａに表示される。

【２９７２】

そして、大当り当選した場合も含めて、Ｖアタッカー２１５２の開放中にＶ入賞装置２１５０内に進入した遊技球がＶ入賞口２１５５を通過すると、第２大当りモードに移行する。なお、上述したとおり、役物開放当りに当選した場合、遊技者が右打ちを行う限り、

１００％に近い確率でＶ入賞させることができる。ただし、本実施例では、役物開放当りに当選したときにＶ入賞しなかったとしても特別モードが継続するが、これに限られず、役物開放当りに当選したもののＶ入賞しなかった場合、例えば通常モード等の他の遊技モードに移行させてもよいし、第２特別図柄の始動情報についての残保留の有無に応じて通常モードまたは残保留モードに移行させるようにしてもよい。

【２９７３】

なお、この特別モードでは、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図２４６参照）を参照して、変動パターンおよび可変表示時間が決定される。

【２９７４】

特別モードにおいて、大当りおよび役物開放当りのいずれにも当選せずに、例えば、第２特別図柄の可変表示回数が１２回（正確には、第１特別図柄の可変表示回数と第２特別図柄の可変表示回数との和が１２回）行われると、特別モードが終了する。

【２９７５】

特別モードが終了したときに、第２特別図柄の始動情報が保留されていれば残保留モードに移行し、第２特別図柄の始動情報が保留されていなければ通常モードに移行する。

【２９７６】

（残保留モード）

残保留モードでは、最大で４回にわたって第２特別図柄ゲームが実行される。また、表示装置２００７の表示領域２００７ａには、第２特別図柄ゲームが実行されている間、第２チャレンジモードにおいて説明したゾーン演出が行われる。

【２９７７】

この残保留モードでは、表示装置２００７のメイン領域に、第２特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示が表示される。そして、装飾図柄の可変表示が終了すると、第２特別図柄ゲームの結果が表示される。なお、残保留モードは、内部的には時短機能が作動しない通常遊技状態である。

【２９７８】

残保留モードでは、特別モードと同様に、第２特別図柄ゲームの結果として大当りを示す停止態様が表示される確率は例えば３１９分の１である。一方、役物開放当りを示す停止態様が表示される確率は、大当りよりも極めて高い確率（例えば１０．５分の１）である。

【２９７９】

大当りを示す停止態様が表示されると、残保留モードを終了し、第２大当りモードに移行する。このとき、第２特別図柄の始動情報についての残保留がある場合、この残保留は、第２大当りモードが終了した後の特別モードにおいて用いられ、第２特別図柄ゲームとして実行される。

【２９８０】

一方、大当りを示す停止態様が表示されなくとも、役物開放当りを示す停止態様が表示されると、Ｖアタッカー２１５２が所定の開放パターンで開放するとともに、Ｖアタッカー２１５２に遊技球を進入させることを促す演出画像等が表示装置２００７の表示領域２００７ａに表示される。

【２９８１】

そして、Ｖアタッカー２１５２の開放中にＶ入賞装置２１５０内に進入した遊技球がＶ入賞口２１５５を通過した場合にも、第２大当りモードに移行する。本実施例では、上述したように、役物開放当りに当選した場合、遊技者が右打ちを行う限り、１００％に近い確率でＶ入賞させることができる。

【２９８２】

なお、役物開放当りを示す停止態様は、第２チャレンジモードと同様に、遊技者にとって有利な結果であることを示す停止態様（例えばゾロ目）であることが好ましい。この場合、役物開放当りを示す態様と大当りを示す態様とを区別できる停止態様としてもよいし、役物開放当りを示す態様と大当りを示す態様とを区別することができないまたは困難な

停止態様としてもよい。

【２９８３】

Ｖアタッカー２１５２の開放中にＶ入賞装置２１５０内に進入した遊技球がＶ入賞口２１５５を通過しなかった場合、第２特別図柄の始動情報についての残保留があれば残保留モードを継続し、第２特別図柄の始動情報についての残保留がなければ残保留モードを終了する。

【２９８４】

残保留モードの終了後、最大で４回にわたって行われた残保留モードにおける第２特別図柄ゲームのいずれかにおいて時短当りに当選していた場合、高確モードＢ（真）に移行する。よって、高確モードＢ（真）に移行した場合、残保留モードが終了したことによる興趣の低下を抑制することが可能となる。高確モードＢ（真）における遊技は上述した高確モードＡにおける遊技と同様であるため、説明を省略する。

【２９８５】

残保留モードの終了後、最大で４回にわたって行われた残保留モードにおける第２特別図柄ゲームの結果が全てハズレであった場合、一定の割合で高確モードＢ（偽）に移行し、それ以外は通常モードに移行する。

【２９８６】

高確モードＢ（偽）に移行した場合、遊技自体は通常モードと同様であるものの、外観上は区別することができない程度に高確モードＢ（真）と同様の演出が行われるため、残保留モードが終了したことによる興趣の低下を抑制することが可能となる。

【２９８７】

なお、最大で４回にわたって行われた残保留モードにおける第２特別図柄ゲームの結果が全て役物開放当りであったにもかかわらず一度もＶ入賞しなかった場合、時短当りに当選していないことが明らかであるから、通常モードに移行する。

【２９８８】

このように、残保留モードは、最大４回実行できる第２特別図柄ゲームにおいて、役物開放当りに当選することによって第２大当りモードを引き戻すことを期待して遊技が行われるモードである。

【２９８９】

なお、残保留モードにおいて時短当りに当選していたとしても、かかる時短当りの当選を秘匿にするために、時短当りに当選したときの第２特別図柄の可変表示において、ハズレを示す停止態様と同じ停止態様を表示することが好ましい。さらに本実施例では、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図２４５）を参照すると分かるように、第２特別図柄ゲームの結果が時短当りである場合とハズレである場合とで、通常変動Ａおよび通常変動Ｂそれぞれの選択率が同じである。これにより、残保留モードにおいて最大４回実行できる第２特別図柄ゲームにおいて、時短当りに当選していたか否かをより一層把握することが可能となり、高確モードＢ（偽）に移行した場合であっても、内部的に通常遊技状態であることが看破され難くなり、興趣を高めることが可能となる。

【２９９０】

また、本実施例では、第２チャレンジモードと同様に、第２特別図柄ゲームの結果が大当りや役物開放当りであったとしても、例えばリーチ演出のような長時間にわたる演出が行われない。低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図２４５参照）に示されるように、第２特別図柄ゲームの結果によらず、１回の第２特別図柄ゲームにおける可変表示時間は、例えば８０００ｍｓｅｃまたは１３０００ｍｓｅｃである。

【２９９１】

低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図２４５参照）によれば、残保留モードにおいて、第２特別図柄（すなわち、第２特別図柄に対応する装飾図柄）の可変表示時間が相対的に長い場合（例えば１３０００ｍｓｅｃである場合）、可変表示時間が相対的に短い場合（例えば８０００ｍｓｅｃである場合）と比べて、大当りを示す停止態様または役物開放当りを示す停止態様が表示される期待値が高い。ただし、可変表示時間が第

２特別図柄ゲームの結果に応じて大きく異なるわけではなく、例えば通常モードにおける第１特別図柄ゲームと比べてシンプルな演出画像が表示される。

【２９９２】

（高確モードＢ（偽））

高確モードＢ（偽）において、遊技者が左打ちで遊技を行うと、発射された遊技球は、主として左側領域２１０６を流下する。左側領域２１０６を流下する遊技球が遊技球振分装置５４００に進入すると、かかる遊技球は、第１始動口５１２０、通過ゲート５１２５Ａ及び通過ゲート５１２５Ｂのうちいずれかに進入する。一方、左側領域２１０６を流下する遊技球のうち、遊技球振分装置５４００に進入しなかった遊技球は、一般入賞口２１２２に入賞するかまたはアウト口２１７８から機外に排出される。

【２９９３】

遊技球振分装置５４００に進入した遊技球が第１始動口５１２０を通過（入賞）すると、第１特別図柄の始動情報が所定個数（例えば４個）まで保留される。そして、第１特別図柄の始動条件が成立すると、第１特別図柄ゲームが開始される。

【２９９４】

第１特別図柄ゲームが開始されると、表示装置２００７のメイン領域に、第１特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示が表示される。そして、装飾図柄の可変表示が終了すると、第１特別図柄ゲームの結果が表示される。

【２９９５】

第１特別図柄ゲームの結果として、大当りを示す停止態様が表示される確率は例えば３１９分の１であり、時短当りを示す停止態様が表示される確率は例えば６４分の１である。大当りを示す停止態様および時短当りを示す停止態様のいずれも表示されない場合、ハズレを示す停止態様が表示される。

【２９９６】

大当りを示す停止態様が表示されると、高確モードＢ（偽）から大当りモードに移行する。この場合、例えば、９９％の確率で第１大当りモードに移行し、１％の確率で第２大当りモードに移行する。第１大当りモードに移行すると例えば３Ｒ大当り遊技状態に制御され、第２大当りモードに移行すると例えば１０Ｒ大当り遊技状態に制御される。

【２９９７】

時短当りを示す停止態様が表示されると、高確モードＢ（偽）から高確モードＢ（真）に移行する。ただし、高確モードＢ（偽）と高確モードＢ（真）とは同じであるか又は外観上区別することが困難であるため、遊技者からは高確モードＢ（外観では高確モードＢ（真）と高確モードＢ（偽）とを区別できないか又は困難であるため、ここではあえて「高確モードＢ」と記載する）が継続しているように見える。

【２９９８】

また、大当りや時短当りが示す停止態様が表示されることなく第１特別図柄ゲームが例えば２０回行われると、高確モードＢ（偽）が終了し、通常モードに移行することが好ましいが、これは必須ではない。

【２９９９】

なお、遊技球振分装置５４００（図２３２参照）に進入した遊技球が通過ゲート５１２５Ａまたは通過ゲート５１２５Ｂを通過すると、普通図柄の始動情報が所定個数（例えば４個）まで保留される。そして、普通図柄の始動条件が成立すると、普通図柄ゲームが開始される。ただし、普通図柄ゲームが開始されたとしても、「普電ロング開放当り」の当選確率が極めて低い（例えば３２７６８分の１）。ただし、外観上は、「普電ロング開放当り」の当選確率が相対的に高い（例えば４８分の１）高確モードＢ（真）と区別できないか区別困難であるため、興趣を高めることが可能となる。

【３０００】

ただし、上述したとおり「普電ロング開放当り」の当選確率が極めて低いものの、普通図柄ゲームが実行された結果として「普電ロング開放当り」に当選した場合、第２チャレンジモードに移行する。この場合、内部的には通常遊技状態であったにもかかわらず、高

確モードＢ（真）（内部的にＣ時短遊技状態）であったと遊技者に信じ込ませて、興趣を高めることが可能となる。

【３００１】

なお、普通電動役物２１４６が１２回開放すると（すなわち普通図柄ゲームが１２回行われると）、通常モードに移行することが好ましいが、これは必須ではない。

【３００２】

（第１大当りモード）

上述したように、通常モードまたは高確モードＢ（偽）において、第１特別図柄ゲームの結果として大当りを示す停止態様が表示されると、９９％の確率で第１大当りモードに移行する。この第１大当りモードは、３Ｒ大当り遊技状態が終了するまで継続する。そして、３Ｒ大当り遊技状態が終了すると、第１大当りモードが終了し、第１チャレンジモードに移行する。

【３００３】

（第１チャレンジモード）

第１チャレンジモードに移行すると、普通電動役物２１４６が所定の開放パターン（図２４９参照の普通図柄当り時選択図柄コマンド「ｆｚ２」の欄を参照）で開放する。また、表示装置２００７の表示領域２００７ａには、右打ちを指示する演出画像や、ゾーン演出が行われることを予告するゾーン予告演出画像が表示される。

【３００４】

普通電動役物２１４６の開放中に遊技者が右打ちを行い、右打ちされた遊技球が第２始動口２１４０に入賞すると、第２特別図柄の始動情報が最大で所定個数（例えば４個）まで保留される。すなわち、第１チャレンジモードでは、第２チャレンジモードと同様に、最大で５回にわたって第２特別図柄ゲームを実行することができる。また、第２特別図柄ゲームが実行される間、第２チャレンジモードと同様に、表示装置２００７のメイン領域では、上述のゾーン演出が行われる。

【３００５】

ただし、普通電動役物２１４６の開放中に、第２始動口２１４０に入賞させることができなかったとしても、第１チャレンジモードは終了せず、必ず１回以上は第２特別図柄ゲームが実行される点において、第２チャレンジモードと異なる。

【３００６】

また、第１チャレンジモードにおいて、１回目の第２特別図柄ゲームでは高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図２４６参照）を参照して変動パターンおよび可変表示時間が決定され、２回目以降の第２特別図柄ゲームでは低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図２４５参照）を参照して変動パターンおよび可変表示時間が決定される。そのため、第１チャレンジモードにおける１回目の第２特別図柄ゲームの結果がハズレである場合、第２特別図柄の可変表示時間が例えば７０００ｍｓｅｃであるため、その間に、第２特別図柄の始動情報についての保留を溜めることが可能である。

【３００７】

上記の点を除いて、第１チャレンジモードにおける遊技は、メインＣＰＵ２２０１やサブＣＰＵ２３０１による制御を除いて、外観上は上述した第２チャレンジモードにおける遊技と同様であるため、その他の説明については省略する。

【３００８】

（至福モード）

さらに、本実施例では、通常モードまたは高確モードＡにおいて、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）の可変表示回数が所定回数に到達すると（天井値に到達すると）、至福モードに移行する。ただし、上述したとおり、この至福モードは必須でないため、通常モードまたは高確モードＡにおいて大当りに当選するかまたは役物開放当りに当選し且つＶ入賞しない限り、通常モードまたは高確モードＡが継続するようにしてもよい。

【３００９】

至福モードでは、Ｂ時短遊技状態の時短機能が作動し、右打ちで遊技が行われる。ただ

し、上述したように、通常モードにおいて特別図柄の可変表示回数が天井値に到達した場合と、高確モードＡにおいて特別図柄の可変表示回数が天井値に到達した場合とで、時短機能すなわち普通電動役物２１４６の開放パターンが異なる（図２４８および図２４９参照）。すなわち、高確モードＡにおいて特別図柄の可変表示回数が天井値に到達した場合は、高確モードＡにおける時短機能と同じ時短機能が作動する。

【３０１０】

ただし、通常モードにおいて特別図柄の可変表示回数が天井値に到達した場合と、高確モードＡにおいて特別図柄の可変表示回数が天井値に到達した場合とで、至福モードにおける時短機能を同じとしてもよい。この場合、複数の時短機能を搭載する必要がないので、制御負荷を抑制することが可能となる。

【３０１１】

右側領域２１０７を流下する遊技球が通過ゲート２１２６を通過すると、普通図柄の始動情報が所定個数（例えば４個）まで保留される。そして、普通図柄の始動条件が成立すると、普通図柄ゲームが開始される。

【３０１２】

至福モードでは、表示装置２００７のメイン領域に、第２特別図柄に対応する装飾図柄の可変表示が表示される。そして、装飾図柄の可変表示が終了すると、第２特別図柄ゲームの結果が表示される。

【３０１３】

至福モードでは、普通図柄ゲームの結果として「普電ロング開放当り」に当選する確率は例えば１．１分の１である（図２４８参照）。そのため、普通図柄ゲームが行われるとほぼ毎ゲームのように、普通電動役物２１４６が所定の開放パターン（図２４９参照の普通図柄当り時選択図柄コマンド「ｆｚ１」または「ｆｚ２」の欄を参照）で開放し、第２始動口２１４０に遊技球を入賞させることが可能となる。

【３０１４】

普通電動役物２１４６の開放中に遊技者が右打ちを行い、右打ちされた遊技球が第２始動口２１４０に入賞すると、第２特別図柄の始動情報が保留される。なお、普通電動役物２１４６の開放中に、第２始動口２１４０に入賞させることができなかったとしても、至福モードは継続される。ただし、上述したように、普通図柄ゲームの結果として「普電ロング開放当り」に当選した場合、至福モードを終了させるようにしてもよい。

【３０１５】

第２特別図柄ゲームが行われると、大当りを示す停止態様が表示される確率は例えば３１９分の１であるものの、役物開放当りを示す停止態様が表示される確率は、大当りよりも極めて高い確率（例えば１０．５分の１）である。

【３０１６】

そして、役物開放当りを示す停止態様が表示されると、Ｖアタッカー２１５２が所定の開放パターンで開放するとともに、Ｖアタッカー２１５２に遊技球を進入させることを促す演出画像等が表示装置２００７の表示領域２００７ａに表示される。

【３０１７】

そして、大当り当選した場合の他、Ｖアタッカー２１５２の開放中にＶ入賞装置２１５０内に進入した遊技球がＶ入賞口２１５５を通過した場合にも、第２大当りモードに移行する。なお、上述したとおり、役物開放当りに当選した場合、遊技者が右打ちを行う限り、１００％に近い確率でＶ入賞させることができる。

【３０１８】

役物開放当りを示す停止態様が表示されたことによってＶアタッカー２１５２が所定の開放パターンで開放されたにもかかわらずＶ入賞しなかった場合、至福モードが継続する。ただし、上述したように、Ｖアタッカー２１５２が所定の開放パターンで開放されたにもかかわらずＶ入賞しなかった場合、至福モードを終了（所謂、至福モードをパンク）させて通常モードに移行させるようにしてもよい。ただし、このようにして移行された通常モードは、もはや至福モードに移行することを期待できない通常モードである。

【３０１９】
このように、至福モードでは、普通図柄ゲームが行われると例えば１．１分の１で「普電ロング開放当り」に当選することによって普通電動役物２１４６が開放する。そして、普通電動役物２１４６が開放したときに第２始動口２１４０に入賞させると、第２特別図柄ゲームが実行される。この第２特別図柄ゲームでは、例えば１０．５分の１の確率で役物開放当りに当選し、Ｖ入賞を経て第２大当りモードに移行させることができる。したがって、一旦至福モードに移行すると、第２大当りモードへの移行がほぼ確定される。そのため、通常モードや高確モードＡにおいて長時間にわたって大当りモードに移行しない場合に生じうる興趣の低下を抑制することが可能となる。
【３０２０】
なお、至福モードを設けることは必須でない旨を上述したが、至福モードのみならず、第１大当りモード、第２大当りモード、通常モード、高確モード（高確モードＡ、高確モードＢ（真））、高確モードＢ（偽）、チャレンジモード（第１チャレンジモード、第２チャレンジモード）、特別モード、及び、残保留モードの全部を設けることは必須ではなく、これらのうちいずれか一または複数のモードついては設けないようにしてもよい。
【３０２１】
［７．第７のパチンコ遊技機］
次に、第７のパチンコ遊技機の一例について、以下に説明する。この第７のパチンコ遊技機は、第３のパチンコ遊技機や第６のパチンコ遊技機と同様、１種２種混合機と称されるパチンコ遊技機であって、第１特別図柄の始動条件よりも第２特別図柄の始動条件が優先して成立する優先変動機である。
【３０２２】
以下、第７のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第３のパチンコ遊技機と共通する点については極力説明を省略するものとする。したがって、この第７のパチンコ遊技機の説明において言及していない点については、第３のパチンコ遊技機と同様である。
【３０２３】
なお、以下に説明する第７のパチンコ遊技機では、特別図柄の当り判定処理の結果にＣ時短当りが含まれておらず、Ｃ時短遊技状態に制御されない仕様となっているが、これに限られず、特別図柄の当り判定処理の結果にＣ時短当りが含まれるようにしてもよい。また、以下に説明する第７のパチンコ遊技機では、天井カウンタが天井値（例えば３００回）に到達するとＢ時短遊技状態に制御される仕様となっているが、これに限られず、Ｂ時短遊技状態に制御されない仕様であってもよい。
【３０２４】
また、以下の第７のパチンコ遊技機の説明では、第３のパチンコ遊技機と同様の機能を有する構成及び処理については、第３のパチンコ遊技機と同じ符号およびステップ番号を用いて説明する。ただし、第３のパチンコ遊技機と異なる点、すなわち第７のパチンコ遊技機の説明において新たに説明する構成及び処理については、新たな符号及びステップ番号を付すものとする。
【３０２５】
［７－１．遊技盤ユニット］
第７のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット２０１０は、図８７に示される第３のパチンコ遊技機と同様であるため、遊技領域２１０５に配置される各種部材についての説明を省略する。
【３０２６】
［７－２．電気的構成］
第７のパチンコ遊技機が備える各種制御回路や各種スイッチ等の各種部材は、図８８に示される第３のパチンコ遊技機と同様であるため、これら各種部材についての説明を省略する。
【３０２７】
［７－３．基本仕様］

次に、図２６２～図２６５を参照して、第３のパチンコ遊技機と異なる基本仕様について説明する。なお、第７のパチンコ遊技機は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。

【３０２８】

なお、以下に説明する第７のパチンコ遊技機では、第３のパチンコ遊技機と同様に確変制御が実行されず、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）の可変表示を実行可能な遊技状態（大当り遊技状態ではない遊技状態）として、時短制御が実行されない通常遊技状態と、大当り遊技状態が終了した次ゲームから時短制御が実行されるＡ時短遊技状態と、天井カウンタが天井値に到達した場合に時短制御が実行されるＢ時短遊技状態とのうち、いずれかの遊技状態に制御可能となっている。通常遊技状態における正規な遊技態様は左打ち、Ａ時短遊技状態およびＢ時短遊技状態における正規な遊技態様は右打ちである。

【３０２９】

なお、詳細は後述するが、本実施例において、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ時短遊技状態として、Ａ１時短遊技状態、Ａ２時短遊技状態およびＡ３時短遊技状態のうちいずれかに制御可能となっている。

【３０３０】

メインＣＰＵ２２０１によって制御可能な遊技状態は、上記に限られない。例えば、通常遊技状態とＡ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とのうちいずれかに制御可能な仕様（Ａ～Ｃの各時短遊技状態の全てを備える仕様）であってもよいし、通常遊技状態とＡ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とのうちいずれかに制御可能な仕様（Ａ～Ｃの各時短遊技状態のうちＢ時短遊技状態のみを備えない仕様）であってもよいし、通常遊技状態とＡ時短遊技状態とのうちいずれかに制御可能な仕様（Ａ～Ｃの各時短遊技状態のうちＡ時短遊技状態のみを備える仕様）であってもよい。

【３０３１】

［７－３－１．特別図柄の当り判定テーブル］

図２６２は、第７のパチンコ遊技機が備える主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【３０３２】

第１始動口２１２０に遊技球が入賞（通過）した場合、メインＣＰＵ２２０１は、第１特別図柄当り判定用乱数値を用いた第１特別図柄の当り判定処理に基づいて、特別図柄の当り判定処理の結果を、「大当り」、「役物開放当り」または「ハズレ」に決定する。また、第２始動口２１４０に遊技球が入賞（通過）した場合、メインＣＰＵ２２０１は、第２特別図柄当り判定用乱数値を用いた第２特別図柄の当り判定処理に基づいて、特別図柄の当り判定処理の結果を、「大当り」、「役物開放当り」または「ハズレ」に決定する。

【３０３３】

なお、「役物開放当り」は、一般的に「小当り」と称される場合もあるが、第７のパチンコ遊技機についての説明では「役物開放当り」と称する。

【３０３４】

また、特別図柄の当り判定処理の結果としての「大当り」、「役物開放当り」および「ハズレ」のうち、条件装置の作動を伴う結果は「大当り」のみである。特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放当り」である場合、「役物開放当り」であることを示す表示態様が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部２１６３、第２特別図柄表示部２１６４）に導出（この明細書において「確定表示」と称する場合もある）されただけでは条件装置が作動せず、Ｖ入賞したことにもとづいて条件装置が作動する。したがって、「役物開放当り」であることを示す表示態様が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部２１６３、第２特別図柄表示部２１６４）に導出されたもののＶ入賞しなかった場合、条件装置は作動しない。

【３０３５】

特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、第３のパチンコ遊技機において説明したように、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開放制御処理（図９４参照）を行

う。この第７のパチンコ遊技機において、大入賞口開放制御処理が実行されているときの遊技状態を、大当り遊技状態と称する。この大当り遊技状態では、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）の可変表示が実行されない。

【３０３６】

大当り遊技状態において、メインＣＰＵ２２０１は、特電用ソレノイド２１３５により特電用シャッタ２１３４を作動させて、大入賞口２１３１が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技を複数ラウンドにわたって行う。１ラウンドのラウンド遊技において大入賞口２１３１に入賞可能な遊技個数を例えば１０個とし、大入賞口２１３１に１個の遊技球が入賞したことによって払い出される賞球個数を例えば１０個とすると、１ラウンドあたり、例えば１００個の遊技球が賞球として払い出されることとなる。

【３０３７】

また、特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放当り」である場合、第３のパチンコ遊技機において説明したように、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置開放制御処理（図９４のＳ２０１７を参照）を行う。この第７のパチンコ遊技機において、Ｖ入賞装置開放制御処理が実行されているときの遊技状態を、役物開放当り遊技状態と称する。そして、役物開放当り遊技状態に制御された（すなわち、Ｖアタッカー２１５２が作動して開閉入賞口２１５１が開放された）ことによってＶ入賞装置２１５０内に進入した遊技球がＶ入賞口２１５５を通過した場合（Ｖ入賞した場合）、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技状態に制御する。本実施例では、役物開放当り遊技状態において遊技者が右打ちする限り、１００％に近い確率でＶ入賞するように構成されている。ただし、特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放当り」であったにもかかわらずＶ入賞しなかった場合、メインＣＰＵ２２０１は、役物開放当り遊技状態の終了後、大当り遊技状態に制御せず、役物開放当りに当選したときの遊技状態に戻す。

【３０３８】

Ｖ入賞装置開放制御処理において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖアタッカー２１５２を作動させて、開閉入賞口２１５１が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態とされる役物開放当り遊技状態に制御する。この役物開放当り遊技状態において開閉入賞口２１５１に入賞可能な遊技個数を例えば９個とし、開閉入賞口２１５１に１個の遊技球が入賞したことによって払い出される賞球個数を例えば９個とすると、１回の役物開放当り遊技状態において、例えば８１個の遊技球が賞球として払い出されることとなる。

【３０３９】

なお、役物開放当り遊技状態においてＶ入賞すると、メインＣＰＵ２２０１は、複数ラウンドにわたってラウンド遊技が実行される大当り遊技状態に制御する。この大当り遊技状態は、役物開放当り遊技状態において実行されたＶ入賞装置開放制御処理（すなわちＶアタッカー２１５２の作動）を１ラウンド目のラウンド遊技とし、その後、複数ラウンドにわたってラウンド遊技が実行される大当り遊技状態である。この場合、１ラウンド目のラウンド遊技はＶアタッカー２１５２を作動させてＶ入賞装置２１５０が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行する遊技であり、２ラウンド目以降のラウンド遊技についても、Ｖアタッカー２１５２を作動させてＶ入賞装置２１５０が閉鎖状態から所定期間にわたって開放情報に移行する遊技である。ただし、これに限られず、２ラウンド目以降のラウンド遊技については、特電用シャッタ２１３４を作動させて大入賞口２１３１を所定期間にわたって開放状態とする遊技としてもよい。

【３０４０】

したがって、１回の役物開放当り遊技状態において遊技者に賞球として払い出される遊技個数の期待値（例えば、８１個）と、１回の大当り遊技状態において遊技者に賞球として払い出される遊技個数の期待値とを比較すると、１回の大当り遊技状態において遊技者に賞球として払い出される遊技個数の期待値（例えば、１ラウンド遊技あたり１００個×ラウンド数）の方が大きい。

【３０４１】

なお、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技状態において、特電用シャッタ２１３４を作動させて大入賞口２１３１が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技を複数ラウンドにわたって行う。一方、特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放当り」であって且つＶ入賞した場合、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技状態において、Ｖアタッカー２１５２を作動させてＶ入賞装置２１５０が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技を複数ラウンドにわたって行う。すなわち、本実施例では、大当り当選に基づいて制御される大当り遊技状態と、役物開放当り当選且つＶ入賞に基づいて制御される大当り遊技状態とで、ラウンド遊技として作動する役物が異なる。ただし、これに限られず、例えば特別電動役物ユニット２１３０を備えず、大当り当選に基づいて制御される大当り遊技状態と、役物開放当り当選且つＶ入賞に基づいて制御される大当り遊技状態とで共通の役物（例えば、Ｖアタッカー２１５２）を作動させてラウンド遊技を実行するようにしてもよい。

【３０４２】

第７のパチンコ遊技機において、メインＣＰＵ２２０１は、第１特別図柄の当り判定処理が行われた場合、「役物開放当り」に決定する場合があるが、これは必須ではない。例えば、メインＣＰＵ２２０１は、第１特別図柄の当り判定処理が行われた場合は「役物開放当り」に決定せず、第２特別図柄の当り判定処理が行われた場合に限り「役物開放当り」に決定しうるようにしてもよい。

【３０４３】

図２６２に示されるように、メインＲＯＭ２２０２に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルには、始動口（第１始動口２１２０、第２始動口２１４０）への入賞に基づいて実行される特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）の当り判定処理に用いられるデータとして、第１特別図柄および第２特別図柄のそれぞれに応じて、「大当り」、「役物開放当り」または「ハズレ」に決定される特別図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する判定値データ（「大当り判定値データ」、「役物開放当り判定値データ」、「ハズレ判定値データ」）との関係が規定されている。

【３０４４】

なお、この第７のパチンコ遊技機では、第１特別図柄および第２特別図柄ともに、特別図柄当り判定用乱数値の総乱数値は６５５３６である。すなわち、上記の第１特別図柄当り判定用乱数値および第２特別図柄当り判定用乱数値はいずれも０～６５５３５の範囲（幅）で発生する。

【３０４５】

図２６２に示されるように、第７のパチンコ遊技機では、メインＣＰＵ２２０１により第１特別図柄の当り判定処理が実行された場合、例えば、概ね１００．０５分の１の確率で大当りに決定され、６５５３６分の１の確率で役物開放当りに決定され、その他はハズレに決定される。一方、メインＣＰＵ２２０１により第２特別図柄の当り判定処理が実行された場合、例えば、概ね１００．０５分の１の確率で大当りに決定され、概ね３４．５分の１の確率で役物開放当りに決定され、その他はハズレに決定される。

【３０４６】

このように、第１特別図柄の当り判定処理が実行された場合と第２特別図柄の当り判定処理が実行された場合とで、大当り確率は同じである。一方、役物開放当り確率は、第１特別図柄の当り判定処理が実行された場合よりも、第２特別図柄の当り判定処理が実行された場合の方が高い。

【３０４７】

［７－３－２．特別図柄判定テーブル］

図２６３は、第７のパチンコ遊技機が備える主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。

【３０４８】

特別図柄判定テーブルは、始動口（第１始動口２１２０、第２始動口２１４０）に遊技

球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と先述の判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「選択図柄コマンド」および「図柄指定コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。「選択図柄コマンド」は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りや役物開放当りであった場合に、大当り種類に応じて定められる当り図柄を指定するためのコマンドであり、「図柄指定コマンド」は、特別図柄の可変表示の停止時に表示される図柄を指定するためのコマンドである。特別図柄の図柄乱数値は、例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。

【３０４９】

図２６３に示される特別図柄判定テーブルによれば、第１特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２２０１は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第１始動口２１２０に遊技球が入賞した際に抽出された特別図柄の図柄乱数値が０～２９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ０」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１」を選択する。また、第２始動口２１４０に遊技球が入賞した際に抽出された特別図柄の図柄乱数値が３０～９９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１」を選択する。

【３０５０】

また、第１特別図柄の当り判定処理の結果として役物開放当り判定値データが得られた場合、例えば、第１特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであっても、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ２」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２」を選択する。

【３０５１】

また、第１特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、例えば、第１特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであっても、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ３」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ３」を選択する。

【３０５２】

また、第２特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２２０１は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第２特別図柄の図柄乱数値が０～３９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ４」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ４」を選択する。また、第２特別図柄の図柄乱数値が４０～９９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ５」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ４」を選択する。

【３０５３】

また、第２特別図柄の当り判定処理の結果として役物開放当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２２０１は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第２特別図柄の図柄乱数値が０～５３のいずれかである場合、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ６」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ５」を選択する。また、第２特別図柄の図柄乱数値が５４～９９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ７」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ５」を選択する。

【３０５４】

また、第２特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、例えば、第２特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであっても、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ８」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ６」を選択する。

【３０５５】

なお、第７のパチンコ遊技機では説明を省略するが、主制御回路２２００のメインＲＯ

Ｍ２２０２には、第１のパチンコ遊技機において説明した特別図柄停止態様決定テーブル（図１２（Ａ）参照）に相当する特別図柄停止態様決定テーブルが記憶されている。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄の可変表示が停止したときに第１特別図柄表示部２１６３または第２特別図柄表示部２１６４（図８８参照）に導出される特別図柄の停止態様を、選択図柄コマンドに応じて決定する際に参照されるテーブルである。また、特別図柄表示部（第１特別図柄表示部２１６３、第２特別図柄表示部２１６４）には、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）の当り判定処理の結果に基づいて、大当りの表示態様、役物開放当りの表示態様またはハズレの表示態様が導出される。特別図柄の当り判定処理の結果が大当りまたは役物開放当りである場合、例えば、選択図柄コマンド「ｚ０」～「ｚ２」および「ｚ４」～「ｚ７」のそれぞれに対応する表示態様が表示される。そのため、遊技者は、第１特別図柄表示部２１６３または第２特別図柄表示部２１６４に導出された表示態様を確認することで、当りの種類を判別することが可能である。

【３０５６】

［７－３－３．大当り種類決定テーブル］

図２６４は、第７のパチンコ遊技機が備える主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２に記憶されている大当り種類決定テーブルの一例である。大当り種類決定テーブルは、所定のタイミングにおける遊技状態（通常遊技状態、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態）と、特別図柄の図柄乱数値に対応して決定される選択図柄コマンドとに応じて、大当りの種類を決定する際に参照される。

【３０５７】

本実施例において、上記の「所定のタイミングにおける遊技状態」は、例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が大当り（選択図柄コマンド「ｚ０」、「ｚ１」、「ｚ４」、「ｚ５」）である場合、特別図柄の可変表示の開始時すなわち特別図柄可変表示開始処理（図９４のＳ２０１３参照）の実行時が相当する。また、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」、「ｚ６」、「ｚ７」）である場合、特別図柄の当り判定処理の結果として役物開放当りであることが導出された後のＶ入賞時における遊技状態が「所定のタイミングにおける遊技状態」に相当する。特別図柄の当り判定処理の結果として役物開放当りであることが導出されたにもかかわらずＶ入賞しなかった場合、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技状態に制御しない。

【３０５８】

大当り種類決定テーブル（図２６４参照）を参照して決定される大当り種類は、例えば、大当り遊技状態において実行されるラウンド遊技のラウンド数、および、大当り遊技状態終了後の遊技状態（すなわち、大当り遊技状態終了時にセットされるＡ時短フラグの種類）である。本実施例において、Ａ時短フラグの種類は、Ａ１時短フラグ、Ａ２時短フラグおよびＡ３時短フラグの３種類であるが、これらについては後述する。

【３０５９】

メインＣＰＵ２２０１は、決定されたラウンド数を、大当り遊技状態の開始時（すなわち、大入賞口開放準備処理（図９４のＳ２０１８参照））においてセットする。またメインＣＰＵ２２０１は、決定されたＡ時短フラグを、大当り遊技状態の終了時（すなわち、大当り終了処理（図９４のＳ２０２０））においてセットする。

【３０６０】

例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が大当り（例えば、選択図柄コマンド「ｚ１」）であって、特別図柄の可変表示の開始時の遊技状態が通常遊技状態である場合、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド数を「３」に決定し、大当り遊技状態終了時にセットされるＡ時短フラグをＡ３時短フラグに決定する。そして、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開放準備処理においてラウンド数を「３」にセットし、大当り終了処理においてＡ３時短フラグをセットする。

【３０６１】

また、例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り（例えば、選択図柄コマンド「ｚ６」）であって、Ｖ入賞時における遊技状態が通常遊技状態である場合、メイン

ＣＰＵ２２０１は、ラウンド数を「１０」に決定し、大当り遊技状態終了時にセットされるＡ時短フラグをＡ２時短フラグに決定する。そして、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開放準備処理においてラウンド数を「１０」にセットし、大当り終了処理においてＡ２時短フラグをセットする。

【３０６２】

さらに、例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り（例えば、選択図柄コマンド「ｚ６」）であって、Ｖ入賞時における遊技状態がＡ時短遊技状態である場合、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド数を「１０」に決定し、大当り遊技状態終了時にセットされるＡ時短フラグをＡ１時短フラグに決定する。そして、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開放準備処理においてラウンド数を「１０」にセットし、大当り終了処理においてＡ１時短フラグをセットする。

【３０６３】

なお、本実施例では、大当り種類決定テーブル（図２６４参照）において、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り（例えば、選択図柄コマンド「ｚ７」）であって且つＡ時短遊技状態の欄には、ラウンド数および大当り遊技状態終了時にセットされるＡ時短フラグが設定されていない。詳細は後述するが、Ａ時短遊技状態において、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り（例えば、選択図柄コマンド「ｚ７」）である場合、Ｖ入賞時における遊技状態は通常遊技状態となり、Ａ時短遊技状態である場合がありえないからである。また、同様に、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り（例えば、選択図柄コマンド「ｚ６」、「ｚ７」）であって且つＢ時短遊技状態の欄には、ラウンド数および大当り遊技状態終了時にセットされるＡ時短フラグが設定されていない。詳細は後述するが、Ｂ時短遊技状態において、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り（例えば、選択図柄コマンド「ｚ６」、「ｚ７」）である場合、Ｖ入賞時における遊技状態は通常遊技状態となり、Ｂ時短遊技状態である場合がありえないからである。ただし、上記の場合、大当り種類決定処理において参照されることはないものの、ラウンド数および大当り遊技状態終了時にセットされるＡ時短フラグを設定してもよい。

【３０６４】

以下、この第７のパチンコ遊技機の説明において、特別図柄の可変表示の開始時の遊技状態に応じてラウンド数が「３」に決定される大当り（選択図柄コマンド「ｚ０」、「ｚ１」、「ｚ５」）を「３Ｒ大当り」と称する。同様に、特別図柄の可変表示の開始時の遊技状態に応じてラウンド数が「１０」に決定される大当り（選択図柄コマンド「ｚ４」）を１０Ｒ大当りと称する。

【３０６５】

また、この第７のパチンコ遊技機の説明において、Ｖ入賞時の遊技状態に応じてラウンド数が「１０」に決定される役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」、「ｚ６」の役物開放当り）を「１０Ｒ対応役物開放当り」と称し、Ｖ入賞時の遊技状態に応じてラウンド数が「３」に決定される役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ７」の役物開放当り）を「３Ｒ対応役物開放当り」と称する。

【３０６６】

さらに、３Ｒ大当りが特別図柄表示部（第１特別図柄表示部２１６３、第２特別図柄表示部２１６４）に導出された場合、または、３Ｒ対応役物開放当りが特別図柄表示部（本実施例では第２特別図柄表示部２１６４）に導出され且つＶ入賞した場合に制御される大当り遊技状態を、３Ｒ大当り遊技状態と称する。同様に、１０Ｒ大当りが特別図柄表示部（本実施例では第２特別図柄表示部２１６４）に導出された場合、または、１０Ｒ対応役物開放当りが特別図柄表示部（第１特別図柄表示部２１６３、第２特別図柄表示部２１６４）に導出され且つＶ入賞した場合に制御される大当り遊技状態を、１０Ｒ大当り遊技状態と称する。

【３０６７】

なお、図２６４に示されるように、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りまたは役物開放当りである場合、大当り種類（すなわち選択図柄コマンド）がいずれ

であっても、Ａ１時短フラグ、Ａ２時短フラグおよびＡ３時短フラグのうち、いずれかのＡ時短フラグに決定される。すなわち、大当り遊技状態の終了後、常に、Ａ１時短フラグ、Ａ２時短フラグおよびＡ３時短フラグのうちいずれかがオンにセットされるＡ時短遊技状態に制御される。ただし、これに限られず、大当り遊技状態の終了後、いずれのＡ時短フラグもセットされずに通常遊技状態に制御される大当り種類を設けてもよい。

【３０６８】

また、詳細は、図２６５を参照して後述するが、本実施例において、Ａ１時短フラグがセットされた場合と、Ａ２時短フラグがセットされた場合と、Ａ３時短フラグがセットされた場合とでは、Ａ時短遊技状態の終了条件（以下、単に「Ａ時短終了条件」と称する）が異なる。

【３０６９】

［７－３－３．Ａ時短終了条件決定テーブル］

図２６５は、第７のパチンコ遊技機が備える主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２に記憶されているＡ時短終了条件決定テーブルの一例である。Ａ時短終了条件決定テーブルは、大当り種類決定テーブル（図２６４参照）を参照して大当り種類が決定されたことにもとづいて、決定された大当り種類（すなわち、大当り遊技状態終了後にセットされるＡ時短フラグの種類）に応じて、Ａ時短終了条件を決定する際に参照される。

【３０７０】

メインＣＰＵ２２０１は、決定されたＡ時短終了条件を、大当り遊技状態の終了時（すなわち、大当り終了処理（図９４のＳ２０２０））においてセットする。

【３０７１】

図２６５に示されるように、本実施例では、Ａ時短終了条件として、時短回数と、役物開放当り導出回数とが決定される。Ａ時短終了条件として決定された時短回数と役物開放当り導出回数とのうち、いずれか一方の条件が満たされると、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。また、役物開放当り導出回数は、役物開放当りの種類（選択図柄コマンド「ｚ２」、「ｚ６」、「ｚ７」）のそれぞれについて決定されるが、選択図柄コマンド「ｚ２」、「ｚ６」および「ｚ７」の全部がＡ時短終了条件として決定された場合、選択図柄コマンド「ｚ２」、「ｚ６」および「ｚ７」のうちいずれか一つの役物開放当りが導出された時点で、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。なお、メインＣＰＵ２２０１は、条件装置が作動した場合にもＡ時短遊技状態を終了する。

【３０７２】

本実施例において、Ａ時短終了条件として決定される時短回数は、大当り遊技状態終了後にセットされるＡ時短フラグの種類に応じて異なっている。なお、本実施例において、Ａ時短遊技条件として決定される時短回数は、第１特別図柄の可変表示回数と第２特別図柄の可変表示回数との和が相当する（以下、第１特別図柄の可変表示回数と第２特別図柄の可変表示回数との和を、単に「特別図柄の可変表示回数」と称する）。ただし、これに限られず、特別図柄の可変表示回数をＡ時短終了条件として決定することに加えてまたは代えて、第１特別図柄の可変表示回数および第２特別図柄の可変表示回数のそれぞれをＡ時短終了条件として決定し、いずれかの条件を満たした場合にＡ時短遊技状態を終了するようにしてもよい。

【３０７３】

また、Ａ時短終了条件として決定される役物開放当り導出回数は、特別図柄表示部（第１特別図柄表示部２１６３、第２特別図柄表示部２１６４）に、役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」、「ｚ６」、「ｚ７」）の確定表示回数が相当する。

【３０７４】

（Ａ１時短フラグに決定された場合）

本実施例において、大当り遊技状態終了後にセットされるＡ時短フラグがＡ１時短フラグに決定された場合、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ時短終了条件として、時短回数を例えば２９６回に決定するとともに、役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ７」）の導出回数

を例えば１回に決定する一方、役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」、「ｚ６」）の導出回数についてはＡ時短終了条件として決定しない。

【３０７５】

大当り遊技状態終了後にセットされるＡ時短フラグがＡ１時短フラグに決定された場合、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技状態の終了時にＡ１時短フラグをオンにセットし、大当り遊技状態が終了した次ゲームから、特別図柄の可変表示を最大で例えば２９６回実行することが可能なＡ１時短遊技状態に制御する。第２特別図柄の始動情報を最大で４個まで保留できることに鑑みると、Ａ１時短フラグがオンにセットされた場合、メインＣＰＵ２２０１は、第２特別図柄の可変表示を最大で３００回まで実行できることとなる。

【３０７６】

そして、Ａ１時短遊技状態において、大当り遊技状態に制御されることなく特別図柄の可変表示が例えば２９６回実行されると、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ１時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。

【３０７７】

ただし、Ａ１時短遊技状態において、特別図柄の可変表示が２９６回実行されるまでの間に役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ７」）であることを示す表示態様が第２特別図柄表示部２１６４に例えば１回確定表示された場合、メインＣＰＵ２２０１は、ただち（少なくとも、役物開放当り遊技状態の実行によりＶ入賞口２１５５への遊技球の通過が可能となる前）に、Ａ１時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。すなわち、役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ７」）が第２特別図柄表示部２１６４に確定表示された場合、第２特別図柄の可変表示が開始されるときの遊技状態がＡ時短遊技状態であったとしても、役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ７」）であることを示す表示態様が第２特別図柄表示部２１６４に導出されると、Ｖ入賞時の遊技状態は通常遊技状態となる。

【３０７８】

これに対し、Ａ１時短遊技状態において、特別図柄の可変表示が２９６回実行されるまでの間に役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」、「ｚ６」）であることを示す表示態様が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部２１６３、第２特別図柄表示部２１６４）に確定表示された場合、メインＣＰＵ２２０１の制御によってＡ１時短遊技状態が継続される。すなわち、この場合、Ｖ入賞時の遊技状態はＡ１時短遊技状態となる。

【３０７９】

（Ａ２時短フラグに決定された場合）

大当り遊技状態終了後にセットされるＡ時短フラグがＡ２時短フラグに決定された場合、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ時短終了条件として、時短回数を例えば２６回に決定するとともに、役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」、「ｚ６」、「ｚ７」）の導出回数を例えば１回に決定する。

【３０８０】

大当り遊技状態終了後にセットされるＡ時短フラグがＡ２時短フラグに決定された場合、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技状態の終了時にＡ２時短フラグをオンにセットし、大当り遊技状態が終了した次ゲームから、特別図柄の可変表示を最大で例えば２６回実行することが可能なＡ２時短遊技状態に制御する。第２特別図柄の始動情報を最大で４個まで保留できることに鑑みると、Ａ２時短フラグがオンにセットされた場合、メインＣＰＵ２２０１は、第２特別図柄の可変表示を最大で３０回まで実行できることとなる。

【３０８１】

そして、Ａ２時短遊技状態において特別図柄の可変表示が２６回実行されると、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ２時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。

【３０８２】

ただし、Ａ２時短遊技状態において、特別図柄の可変表示が２６回実行されるまでの間に役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」、「ｚ６」および「ｚ７」のうちいずれか）が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部２１６３、第２特別図柄表示部２１６４）に確定表示された場合、メインＣＰＵ２２０１は、ただち（少なくとも、役物開放当り遊技状態

の実行によりＶ入賞口２１５５への遊技球の通過が可能となる前）に、Ａ２時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。

【３０８３】

（Ａ３時短フラグに決定された場合）

大当り遊技状態終了後にセットされるＡ時短フラグがＡ３時短フラグに決定された場合、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ時短終了条件として、時短回数を例えば４回に決定するとともに、役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」、「ｚ６」、「ｚ７」）の導出回数を例えば１回に決定する。

【３０８４】

大当り遊技状態終了後にセットされるＡ時短フラグがＡ３時短フラグに決定された場合、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技状態の終了時にＡ３時短フラグをオンにセットし、大当り遊技状態が終了した次ゲームから、特別図柄の可変表示を最大で例えば４回実行することが可能なＡ３時短遊技状態に制御する。第２特別図柄の始動情報を最大で４個まで保留できることに鑑みると、Ａ３時短フラグがオンにセットされた場合、メインＣＰＵ２２０１は、第２特別図柄の可変表示を最大で８回まで実行できることとなる。

【３０８５】

そして、Ａ３時短遊技状態において特別図柄の可変表示が例えば４回実行されると、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ３時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。

【３０８６】

ただし、Ａ３時短遊技状態において、特別図柄の可変表示が例えば４回実行されるまでの間に役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」、「ｚ６」および「ｚ７」のうちいずれか）が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部２１６３、第２特別図柄表示部２１６４）に確定表示された場合、メインＣＰＵ２２０１は、ただち（少なくとも、役物開放当り遊技状態の実行によりＶ入賞口２１５５への遊技球の通過が可能となる前）に、Ａ３時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。

【３０８７】

なお、時短性能は、Ａ１時短遊技状態とＡ２時短遊技状態とＡ３時短遊技状態とで同じであってもよいし、Ａ１時短遊技状態とＡ２時短遊技状態とＡ３時短遊技状態とで互いに異ならせてもよいし、Ａ１時短遊技状態とＡ２時短遊技状態とＡ３時短遊技状態とのうちいずれか一つの時短性能のみを他の二つの時短性能と異ならせてもよい。Ａ１時短遊技状態とＡ２時短遊技状態とＡ３時短遊技状態とのうち少なくとも一つの時短性能のみを他の時短性能と異ならせる場合、Ａ１時短遊技状態を遊技者に最も有利な時短性能としてもよいし、Ａ２時短遊技状態を遊技者に最も有利な時短性能としてもよいし、Ａ３時短遊技状態を遊技者に最も有利な時短性能としてもよい。なお、時短性能とは、上述したとおり、入賞口（例えば、本実施例では第２始動口２１４０（図８７参照））への遊技球の入賞の容易さを変更する性能であって、「普通図柄当り」の当選確率、普通図柄の可変表示時間、または／および普通電動役物２１４６（図８７参照）の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間等）等をいう。

【３０８８】

また、本実施例では、大当り遊技状態終了後にセットされるＡ時短フラグがＡ１時短フラグである場合、Ａ時短終了条件決定テーブル（図２６５参照）において、役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」、「ｚ６」）の導出回数についてはＡ時短終了条件として決定しない。ただし、これに限られず、例えば、役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」、「ｚ６」）の導出回数を複数回（例えば２回）に決定するようにしてもよい。

【３０８９】

すなわち、大当り遊技状態終了後にセットされるＡ時短フラグがＡ１時短フラグである場合、役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」、「ｚ６」）の導出回数をＡ時短終了条件として決定しない場合、Ａ１時短遊技状態において、役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」、「ｚ６」）の導出回数にかかわらず、メインＣＰＵ２２０１は、役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」、「ｚ６」）が導出されたことにもとづいてＡ１時短遊技状

態を終了させることがない。

【３０９０】

これに対し、大当り遊技状態終了後にセットされるＡ時短フラグがＡ１時短フラグである場合、役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」、「ｚ６」）の導出回数を例えば２回に決定した場合、Ａ１時短遊技状態において、メインＣＰＵ２２０１は、１回目の役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」、「ｚ６」）の導出にもとづいてＡ１時短遊技状態を終了させずにＡ１時短遊技状態を継続するため、Ｖ入賞時の遊技状態はＡ１時短遊技状態となる。

【３０９１】

そして、１回目の役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」、「ｚ６」）が導出されたときにＶ入賞させることができなかった場合、Ａ１時短遊技状態での遊技が継続し、このＡ１時短遊技状態において、２回目の役物開放当りが導出される場合が生じうる。この２回目の役物開放当りが導出される場合、導出される役物開放当りが選択図柄コマンド「ｚ７」である場合のみならず、選択図柄コマンド「ｚ２」または「ｚ６」であったとしても、メインＣＰＵ２２０１は、２回目の役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」、「ｚ６」、「ｚ７」）の導出にもとづいてＡ１時短遊技状態を終了して通常遊技状態に制御する。そのため、この場合、Ｖ入賞時の遊技状態は通常遊技状態となる。

【３０９２】

［７－３－４．特別図柄の変動パターンテーブル］

図２６６は、第７のパチンコ遊技機における低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。また、図２６７は、第７のパチンコ遊技機における高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。これらのテーブルは、いずれも、第７のパチンコ遊技機が備える主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２に記憶されている。なお、図２６６および図２６７の「備考」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものである。

【３０９３】

メインＣＰＵ２２０１は、第１始動口２１２０への遊技球の入賞に基づくときは第１特別図柄の変動パターンを決定し、第２始動口２１４０への遊技球の入賞に基づくときは第２特別図柄の変動パターンを決定する。

【３０９４】

図２６６および図２６７の特別図柄の変動パターンテーブルは、例えば第１のパチンコ遊技機において説明した特別図柄の変動パターン決定処理（図７８のＳ１０３７参照）を実行する際に参照されるテーブルである。

【３０９５】

左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態では、例えば図２６６に示される低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが決定される。

【３０９６】

一方、右打ちが正規な遊技態様とされるＡ時短遊技状態またはＢ時短遊技状態では、例えば図２６７に示される高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが決定される。

【３０９７】

なお、本実施例では、Ａ時短遊技状態およびＢ時短遊技状態のいずれであっても、例えば図２６７に示される高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが決定されるようにしているが、これに限られない。例えば、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とで、異なる変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが決定されるようにしてもよい。さらには、Ａ１時短遊技状態とＡ２時短遊技状態とＡ３時短遊技状態とでそれぞれ異なる変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが決定されるようにしてもよいし、Ａ１時短遊技状態とＡ２時短遊技状態とＡ３時短遊技状態とのうちいずれか一つのＡ時短遊技状態と他のＡ時短遊技状態とで異なる変

動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが決定されるようにしてもよい。
【３０９８】
　また、この第７のパチンコ遊技機においても、第１～第６のパチンコ遊技機と同様に、先読み演出が実行されるようにすることが好ましいが、ここでは、先読み演出についての説明を省略する。
【３０９９】
［７－４．主制御処理］
　上述したとおり、第７のパチンコ遊技機では、特別図柄の当り判定処理の結果にＣ時短当りが含まれておらず、Ｃ時短遊技状態に制御されない仕様となっている。そのため、第７のパチンコ遊技機において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｃ時短遊技状態にかかわる処理（制御）を実行しないものの、他の処理については、以下に説明する処理を除き、基本的には、第３のパチンコ遊技機と同様の処理を実行する。以下、第７のパチンコ遊技機のメインＣＰＵ２２０１により実行される処理のうち、第３のパチンコ遊技機と異なる処理について説明する。
【３１００】
［７－４－１．特別図柄可変表示開始処理］
　第７のパチンコ遊技機において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄可変表示開始処理（図９５参照）に代えて、図２６８に示される特別図柄可変表示開始処理を実行する。図２６８は、第７のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【３１０１】
　図２６８に示されるように、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄決定処理（Ｓ２０２４）を実行した後、Ｓ２０２３において実行された特別図柄の当り判定処理の結果が大当り（選択図柄コマンド「ｚ０」、「ｚ１」、「ｚ４」、「ｚ５」）であるか否かを判定する（Ｓ２０２４Ａ）。
【３１０２】
　特別図柄の当り判定処理（Ｓ２０２３）の結果が大当り（選択図柄コマンド「ｚ０」、「ｚ１」、「ｚ４」、「ｚ５」）である場合（Ｓ２０２４ＡがＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、大当り種類決定テーブル（図２６４参照）を参照し、大当り種類決定処理（Ｓ２０２５）を実行し、大当りの種類を決定する。上述したとおり、大当り種類決定処理で決定されるのは、大当り遊技状態において実行されるラウンド遊技のラウンド数、および、大当り遊技状態終了後にセットされるＡ時短フラグの種類である。なお、上記の大当り種類決定処理（Ｓ２０２５）は、特別図柄の当り判定処理（Ｓ２０２３）の結果がハズレである場合にも実行するようにしてもよい。
【３１０３】
　一方、特別図柄の当り判定処理（Ｓ２０２３）の結果が大当り（選択図柄コマンド「ｚ０」、「ｚ１」、「ｚ４」、「ｚ５」）でない、すなわち役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」、「ｚ６」、「ｚ７」）であると判定された場合（Ｓ２０２４ＡがＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０２６に移す。
【３１０４】
　このように、第７のパチンコ遊技機では、特別図柄の当り判定処理（Ｓ２０２３）の結果が大当り（選択図柄コマンド「ｚ０」、「ｚ１」、「ｚ４」、「ｚ５」）である場合に限り、特別図柄可変表示開始処理（図９４のＳ２０１３参照）すなわち特別図柄の可変表示の開始時に大当り種類判定処理（Ｓ２０２５）が実行され、特別図柄の当り判定処理（Ｓ２０２３）の結果が役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」、「ｚ６」、「ｚ７」）である場合には、特別図柄の可変表示の開始時に大当り種類判定処理（Ｓ２０２５）が実行されない。この点において、特別図柄決定処理（Ｓ２０２４）が実行された後、大当りであるか否か役物開放当りであるかにかかわらず大当り種類決定処理（Ｓ２０２５）が実行される第３のパチンコ遊技機と異なる。
【３１０５】

［７－４－２．特別図柄遊技判定処理］
　第７のパチンコ遊技機において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技判定処理（図９７参照）に代えて、図２６９に示される特別図柄遊技判定処理を実行する。図２６９は、第７のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。
【３１０６】
　図２６９に示されるように、特別図柄遊技判定処理（図９４のＳ２０１５参照）において役物開放当りであると判定された場合（Ｓ２０６０がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、役物開放当り時フラグ処理（Ｓ２０６０Ａ）を実行する。この役物開放当り時フラグ処理（Ｓ２０６０Ａ）については、図２７０を参照して後述する。
【３１０７】
　そして、第７のパチンコ遊技機において、メインＣＰＵ２２０１は、役物開放当り時フラグ処理（Ｓ２０２６Ａ）を実行した後、処理を、Ｓ２０６１に移す。この点、特別図柄遊技判定処理（図９４のＳ２０１５参照）において役物開放当りであると判定された場合（Ｓ２０６０がＹＥＳ判定の場合）に、役物開放当り時フラグ処理（Ｓ２０６０Ａ）を実行することなく処理をＳ２０６１に移す第３のパチンコ遊技機と異なる。
【３１０８】
［７－４－３．役物開放当り時フラグ処理］
　次に、図２７０を参照して、特別図柄遊技判定処理（図２６９参照）中のＳ２０６０ＡでメインＣＰＵ２２０１により実行される役物開放当り時フラグ処理について説明する。図２７０は、第７のパチンコ遊技機の特別図柄遊技判定処理中に実行される役物開放当り時フラグ処理（Ｓ２０６０Ａ）の一例を示すフローチャートである。
【３１０９】
　メインＣＰＵ２２０１は、先ず、Ａ３時短フラグがオンであるか否かを判定する（Ｓ２２５１）。
【３１１０】
　Ｓ２２５１において、Ａ３時短フラグがオンであると判定された場合（Ｓ２２５１がＹＥＳ判定された場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２２５２に移す。
【３１１１】
　Ｓ２２５２において、メインＣＰＵ２２０１は、対応する役物開放当りカウンタ減算処理を実行する。詳述すると、メインＣＰＵ２２０１は、役物開放当りカウンタとして、１０Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」）の導出回数を計数する役物開放当りカウンタ（ｚ２）と、１０Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ６」）の導出回数を計数する役物開放当りカウンタ（ｚ６）と、３Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ７」）の導出回数を計数する役物開放当りカウンタ（ｚ７）とを有する。そして、役物開放当りに当選した場合（Ｓ２０６０がＹＥＳ判定の場合）、当選した役物開放当りに対応する役物開放当りカウンタの減算処理を実行する。例えば、１０Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」）に当選した場合、対応する役物開放当り開放当りカウンタとして、役物開放当りカウンタ（ｚ２）減算処理を実行する。Ｓ２２５２の処理を実行した後、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２２５３に移す。
【３１１２】
　Ｓ２２５３において、メインＣＰＵ２２０１は、対応する役物開放当りカウンタ、すなわちＳ２２５２において減算処理された役物開放当りカウンタが１より小さいか否かを判定する。
【３１１３】
　なお、Ｓ２２５３では、対応する役物開放当りカウンタのみならず、全ての役物開放当りカウンタが１より小さいか否かを判定するようにしてもよい。
【３１１４】
　Ｓ２２５３において、対応する役物開放当りカウンタが１より小さいと判定（Ｓ２２５３がＹＥＳ判定）されると、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２２５４に移す。

【３１１５】
　一方、Ｓ２２５３において、対応する役物開放当りカウンタが１より小さくないと判定（Ｓ２２５３がＮＯ判定）されると、メインＣＰＵ２２０１は、役物開放当り時フラグ処理を終了し、処理を、特別図柄遊技判定処理（図２６９参照）に戻す。
【３１１６】
　Ｓ２２５４において、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ３時短フラグをオフにセットする。なお、図示していないが、ここでは、Ａ３時短フラグをオフにセットするだけでなく、役物開放当りカウンタおよびＡ時短フラグ等の時短制御にかかわるフラグやカウンタ等をリセットすることが好ましい。その後、メインＣＰＵ２２０１は、役物開放当り時フラグ処理を終了し、処理を、特別図柄遊技判定処理（図２６９参照）に戻す。
【３１１７】
　なお、本実施例では、Ａ時短終了条件決定テーブル（図２６５参照）に示されるように、Ａ３時短フラグがセットされる場合、役物開放当り（「ｚ２」、「ｚ６」、「ｚ７」のそれぞれ）の導出回数として「１回」がセットされる。そのため、Ｓ２２５２の処理が実行されると、Ｓ２２５３において１より小さくないと判定（Ｓ２２５３がＮＯ判定）されることがなく、必ず、Ｓ２２５３において１より小さいと判定（Ｓ２２５３がＹＥＳ判定）される。よって、Ｓ２２５３においてＮＯ判定された場合、エラー処理を実行するようにしてもよい。
【３１１８】
　Ｓ２２５１に戻って、Ａ３時短フラグがオンでないと判定された場合（Ｓ２２５１がＮＯ判定された場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２２５５に移す。
【３１１９】
　Ｓ２２５５において、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ２時短フラグがオンであるか否かを判定する。
【３１２０】
　Ｓ２２５５において、Ａ２時短フラグがオンであると判定された場合（Ｓ２２５５がＹＥＳ判定された場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２２５６に移す。
【３１２１】
　Ｓ２２５６において、メインＣＰＵ２２０１は、対応する役物開放当りカウンタ減算処理を実行する。この処理は、Ｓ２２５２の処理と同様である。例えば、１０Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ６」）に当選した場合、対応する役物開放当り開放当りカウンタとして、役物開放当りカウンタ（ｚ６）減算処理を実行する。Ｓ２２５６の処理を実行した後、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２２５７に移す。
【３１２２】
　Ｓ２２５７において、メインＣＰＵ２２０１は、対応する役物開放当りカウンタ、すなわちＳ２２５２において減算処理された役物開放当りカウンタが１より小さいか否かを判定する。この処理は、Ｓ２２５３の処理と同様である。よって、このＳ２２５７においても、対応する役物開放当りカウンタのみならず、全ての役物開放当りカウンタが１より小さいか否かを判定するようにしてもよい。
【３１２３】
　Ｓ２２５７において、対応する役物開放当りカウンタが１より小さいと判定（Ｓ２２５７がＹＥＳ判定）されると、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２２５８に移す。
【３１２４】
　一方、Ｓ２２５７において、対応する役物開放当りカウンタが１より小さくないと判定（Ｓ２２５７がＮＯ判定）されると、メインＣＰＵ２２０１は、役物開放当り時フラグ処理を終了し、処理を、特別図柄遊技判定処理（図２６９参照）に戻す。
【３１２５】
　Ｓ２２５８において、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ２時短フラグをオフにセットする。なお、図示していないが、ここでは、Ａ２時短フラグをオフにセットするだけでなく、役物開放当りカウンタおよびＡ時短フラグ等の時短制御にかかわるフラグやカウンタ等をリ

セットすることが好ましい。その後、メインＣＰＵ２２０１は、役物開放当り時フラグ処理を終了し、処理を、特別図柄遊技判定処理（図２６９参照）に戻す。

【３１２６】

なお、Ａ３時短フラグがセットされる場合と同様、Ａ２時短フラグがセットされる場合も、Ａ時短終了条件決定テーブル（図２６５参照）に示されるように、役物開放当り（「ｚ２」、「ｚ６」、「ｚ７」のそれぞれ）の導出回数として「１回」がセットされる。そのため、Ｓ２２５６の処理が実行されると、Ｓ２２５７において１より小さくないと判定（Ｓ２２５７がＮＯ判定）されることがなく、必ず、Ｓ２２５７において１より小さいと判定（Ｓ２２５７がＹＥＳ判定）される。よって、Ｓ２２５７においてＮＯ判定された場合にも、エラー処理を実行するようにしてもよい。

【３１２７】

Ｓ２２５５に戻って、Ａ２時短フラグがオンでないと判定された場合（Ｓ２２５５がＮＯ判定された場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２２５９に移す。

【３１２８】

Ｓ２２５９において、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ１時短フラグがオンであるか否かを判定する。

【３１２９】

Ｓ２２５９において、Ａ１時短フラグがオンであると判定された場合（Ｓ２２５９がＹＥＳ判定された場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２２６０に移す。

【３１３０】

Ｓ２２６０において、メインＣＰＵ２２０１は、当選した役物開放当りが選択図柄コマンド「ｚ７」の３Ｒ対応役物開放当りであるか否かを判定する。

【３１３１】

Ｓ２２６０において、当選した役物開放当りが選択図柄コマンド「ｚ７」の３Ｒ対応役物開放当りでない、すなわち１０Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」）または１０Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ６」）であると判定された場合（Ｓ２２６０がＮＯ判定された場合）、メインＣＰＵ２２０１は、役物開放当り時フラグ処理を終了し、処理を、特別図柄遊技判定処理（図２６９参照）に戻す。Ａ１時短フラグがセットされる場合、Ａ時短終了条件決定テーブル（図２６５参照）に示されるように、１０Ｒ対応役物開放当り（「ｚ２」、「ｚ６」）の導出回数についてはセットされないからである。

【３１３２】

一方、Ｓ２２６０において、当選した役物開放当りが選択図柄コマンド「ｚ７」の３Ｒ対応役物開放当りであると判定された場合（Ｓ２２６０がＹＥＳ判定された場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２２６１に移す。

【３１３３】

Ｓ２２６１において、メインＣＰＵ２２０１は、役物開放当りカウンタ（ｚ７）減算処理を実行する。Ｓ２２６１の処理を実行した後、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２２６２に移す。

【３１３４】

Ｓ２２６２において、役物開放当りカウンタ（ｚ７）が１より小さいと判定（Ｓ２２６２がＹＥＳ判定）されると、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２２６３に移す。

【３１３５】

一方、Ｓ２２６２において、役物開放当りカウンタ（ｚ７）が１より小さくないと判定（Ｓ２２６２がＮＯ判定）されると、メインＣＰＵ２２０１は、役物開放当り時フラグ処理を終了し、処理を、特別図柄遊技判定処理（図２６９参照）に戻す。

【３１３６】

Ｓ２２６３において、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ１時短フラグをオフにセットする。なお、図示していないが、ここでは、Ａ１時短フラグをオフにセットするだけでなく、役物開放当りカウンタおよびＡ時短フラグ等の時短制御にかかわるフラグやカウンタ等をリ

セットすることが好ましい。その後、メインＣＰＵ２２０１は、役物開放当り時フラグ処理を終了し、処理を、特別図柄遊技判定処理（図２６９参照）に戻す。

【３１３７】

なお、Ａ１時短フラグがセットされる場合、Ａ時短終了条件決定テーブル（図２６５参照）に示されるように、３Ｒ対応役物開放当り（「ｚ７」）の導出回数として「１回」がセットされる。そのため、Ｓ２２６１の処理が実行されると、Ｓ２２６２において１より小さくないと判定（Ｓ２２６２がＮＯ判定）されることがなく、必ず、Ｓ２２６２において１より小さいと判定（Ｓ２２６２がＹＥＳ判定）される。よって、Ｓ２２６２においてＮＯ判定された場合、エラー処理を実行するようにしてもよい。

【３１３８】

このように、第７のパチンコ遊技機では、Ａ２時短遊技状態またはＡ３時短遊技状態において、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りであることを示す表示態様が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部２１６３、第２特別図柄表示部２１６４）に導出されると、導出された役物開放当りが３Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ７」）であるか１０Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」、「ｚ６」）であるかにかかわらず、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ２時短遊技状態またはＡ３時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。すなわち、役物開放当り遊技状態としてのＶ入賞装置開放制御処理（図９４のＳ２０１７を参照）が実行される時点では、通常遊技状態に制御されることとなる。

【３１３９】

一方、Ａ１時短遊技状態において、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りであることを示す表示態様が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部２１６３、第２特別図柄表示部２１６４）に導出されたとしても、導出された役物開放当りが３Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ７」）であることを示す表示態様である場合に限りＡ１時短フラグをオフにセットする（Ｓ２２６０～Ｓ２２６３を参照）。そして、特別図柄の当り判定処理の結果が１０Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」、「ｚ６」）であることを示す表示態様が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部２１６３、第２特別図柄表示部２１６４）に導出されたとしても、メインＣＰＵ２２０１はＡ１時短フラグをオフにセットしない（Ｓ２２６０のＮＯ判定の場合を参照）。すなわち、役物開放当り遊技状態としてのＶ入賞装置開放制御処理（図９４のＳ２０１７を参照）が実行される時点では、Ａ１時短遊技状態に継続して制御されることとなる。

【３１４０】

なお、本実施例では、先ず、成立しているＡ時短フラグを判定し（Ｓ２２５１、Ｓ２２５５、Ｓ２２５９）、成立しているＡ時短フラグに応じて役物開放当りカウンタ減算処理（Ｓ２２５２、Ｓ２２５６、Ｓ２２６１）を実行するようにしているが、これに限られない。例えば、先ず、選択図柄コマンド「ｚ７」の役物開放当りであるか否かを判定し、選択図柄コマンド「ｚ７」の役物開放当りである場合、成立しているＡ時短フラグにかかわらず役物開放当りカウンタ（ｚ７）減算処理を実行し、選択図柄コマンド「ｚ２」または「ｚ６」の役物開放当りである場合、役物開放当り時フラグ処理を終了し、Ａ２時短フラグオンまたはＡ３時短フラグオンであれば役物開放当りカウンタ（ｚ２）または役物開放当りカウンタ（ｚ６）減算処理を実行するようにしてもよい。

【３１４１】

［７－４－４．Ｖ入賞装置開放制御処理］

第７のパチンコ遊技機において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置開放制御処理（図１００参照）に代えて、図２７１に示されるＶ入賞装置開放制御処理を実行する。図２７１は、第７のパチンコ遊技機におけるＶ入賞装置開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【３１４２】

図２７１に示されるように、Ｖ入賞装置開放制御処理においてＶ入賞検出ありと判定された場合、すなわちＶ入賞した場合（Ｓ２０９５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２

２０１は、大当り種類決定処理（Ｓ２０９５Ａ）を実行する。この大当り種類決定処理（Ｓ２０９５Ａ）では、特別図柄可変表示開始処理（図２６８参照）のＳ２０２５で実行される大当り種類決定処理と同様に、大当り遊技状態において実行されるラウンド遊技のラウンド数、および、大当り遊技状態終了後にセットされるＡ時短フラグの種類が決定される。

【３１４３】

そして、大当り種類決定処理（Ｓ２０９５Ａ）を実行した後、メインＣＰＵ２２０１は、処理を、Ｓ２０９６に移す。

【３１４４】

このように、第７のパチンコ遊技機では、特別図柄の当り判定処理（図２６８のＳ２０２３参照）が役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」、「ｚ６」、「ｚ７」）の場合、役物開放当り遊技状態としてのＶ入賞装置開放制御処理（図９４のＳ２０１７を参照）が実行されてＶ入賞したときに、大当り種類決定処理（Ｓ２０９５Ａ）が実行される。

【３１４５】

なお、上述したように、特別図柄の当り判定処理（図２６８のＳ２０２３参照）の結果が大当り（選択図柄コマンド「ｚ０」、「ｚ１」、「ｚ４」、「ｚ５」）の場合、大当り種類判定処理（図２６８のＳ２０２５参照）は、特別図柄の可変表示の開始時に実行される。

【３１４６】

［７－５．大当り遊技状態に制御される場合の遊技状態遷移］

次に、大当り遊技状態に制御される場合の遊技状態遷移について、図２７２を参照して説明する。図２７２は、大当りまたは役物開放当りが特別図柄表示部（第１特別図柄表示部２１６３、第２特別図柄表示部２１６４）に導出（確定表示）された場合の遊技状態の遷移の一例を示すタイムチャートであって、（Ａ）Ａ２時短遊技状態において役物開放当りが導出された場合の遊技状態の遷移を示すタイムチャート、（Ｂ）Ａ１時短遊技状態において役物開放当りが導出された場合の遊技状態の遷移を示すタイムチャート、である。

【３１４７】

なお、図２７２では、便宜上、遊技状態として、通常遊技状態、Ａ１時短遊技状態、Ａ２時短遊技状態、Ａ３時短遊技状態および大当り遊技状態のみを図示しているが、メインＣＰＵ２２０１によって制御される遊技状態はこれらの遊技状態に限定されるものではない。

【３１４８】

また、通常遊技状態、Ａ１時短遊技状態、Ａ２時短遊技状態およびＡ３時短遊技状態では特別図柄の可変表示を実行可能であるのに対し、大当り遊技状態では特別図柄の可変表示が実行されないため、本来であれば、通常遊技状態、Ａ１時短遊技状態、Ａ２時短遊技状態およびＡ３時短遊技状態と、大当り遊技状態とを、図２７２のように同列で図示することは好ましくない。例えば、図２７２では、時短フラグオフの通常遊技状態において大当りに当選するか役物開放当りに当選且つＶ入賞すると、通常遊技状態を終了して大当り遊技状態に移行するように示されているため、大当り遊技状態では時短フラグオンであるかのように解釈できなくもない。しかし、大当り遊技状態の開始時に、時短フラグを含む各種フラグや各種カウンタはリセットされるため、大当り遊技状態において時短フラグオンとなることはない。

【３１４９】

また、図２７２において、便宜上、大当り（選択図柄コマンド「ｚ０」）の導出、大当り（選択図柄コマンド「ｚ４」）の導出、大当り（選択図柄コマンド「ｚ５」）の導出、１０Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ６」）の導出、および、３Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ７」）の導出を、それぞれ、単に、「ｚ０」、「ｚ４」、「ｚ５」、「ｚ６」、および、「ｚ７」と図示している。

【３１５０】

また、以下において、いずれの大当り遊技状態について説明しているのかを把握できる

ように、大当り遊技状態（１回目）、大当り遊技状態（２回目）、大当り遊技状態（３回目）および大当り遊技状態（４回目）と記載する。ただし、何回目の大当り遊技状態であるかは説明の便宜上にすぎず、本実施例の説明において何回目であるかに意味はない。なお、図２７２では、大当り遊技状態（１回目）を単に「１回目」と図示し、大当り遊技状態（２回目）を単に「２回目」と図示し、大当り遊技状態（３回目）を単に「３回目」と図示し、大当り遊技状態（４回目）を単に「４回目」と図示している。

【３１５１】

先ず、図２７２（Ａ）および（Ｂ）に示されるように、通常遊技状態において、大当り（選択図柄コマンド「ｚ０」）を示す表示態様が第１特別図柄表示部２１６３に導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技状態（１回目）に制御する。

【３１５２】

通常遊技状態において大当り（選択図柄コマンド「ｚ０」）が第１特別図柄表示部２１６３に導出された場合、第１特別図柄の可変表示の開始時の遊技状態は通常遊技状態であるから、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド数を例えば「３」に決定し、大当り遊技状態（１回目）の終了後にセットされるＡ時短フラグを例えばＡ２時短フラグに決定し、Ａ時短終了条件として時短回数を例えば２６回に決定するとともに、役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」、「ｚ６」、「ｚ７」）それぞれの導出回数を１回に決定する。そして、大当り遊技状態（１回目）が終了すると、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ２時短フラグをセットし、Ａ２時短遊技状態に制御する。

【３１５３】

（Ａ２時短遊技状態において役物開放当りが導出された場合）

次に、図２７２（Ａ）を参照して、Ａ２時短遊技状態において役物開放当りが導出された場合の遊技状態の遷移について、その前提部分の遊技の流れも含めて説明する。

【３１５４】

大当り遊技状態（１回目）が終了した後のＡ２時短遊技状態において例えば大当り（選択図柄コマンド「ｚ５」）が第２特別図柄表示部２１６４に導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技状態（２回目）に制御する。

【３１５５】

Ａ２時短遊技状態において大当り（選択図柄コマンド「ｚ５」）が第２特別図柄表示部２１６４に導出された場合、第２特別図柄の可変表示の開始時の遊技状態はＡ２時短遊技状態であるから、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド数を例えば「３」に決定し、大当り遊技状態（２回目）の終了後にセットされるＡ時短フラグを例えばＡ２時短フラグに決定し、Ａ時短終了条件として時短回数を例えば２６回に決定するとともに、役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」、「ｚ６」、「ｚ７」）それぞれの導出回数を１回に決定する。そして、大当り遊技状態（２回目）が終了すると、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ２時短フラグをセットし、Ａ２時短遊技状態に制御する。

【３１５６】

大当り遊技状態（２回目）が終了した後のＡ２時短遊技状態において例えば１０Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ６」）が第２特別図柄表示部２１６４に導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ２時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。役物開放当りが導出された場合、大当り種類はＶ入賞時の遊技状態にもとづいて決定される。そのため、ここでは、Ｖ入賞時の遊技状態である通常遊技状態にもとづいて大当り種類が決定される。すなわち、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド数を例えば「１０」に決定し、大当り遊技状態（３回目）の終了後にセットされるＡ時短フラグを例えばＡ２時短フラグに決定し、Ａ時短終了条件として時短回数を例えば２６回に決定するとともに、役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」、「ｚ６」、「ｚ７」）それぞれの導出回数を１回に決定する。そして、大当り遊技状態（３回目）が終了すると、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ２時短フラグをセットし、Ａ２時短遊技状態に制御する。

【３１５７】

大当り遊技状態（３回目）が終了した後のＡ２時短遊技状態において例えば３Ｒ対応役

物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ７」）が第２特別図柄表示部２１６４に導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ２時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。役物開放当りが導出された場合、大当り種類はＶ入賞時の遊技状態にもとづいて決定される。そのため、ここでは、Ｖ入賞時の遊技状態である通常遊技状態にもとづいて大当り種類が決定される。すなわち、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド数を例えば「３」に決定し、大当り遊技状態（４回目）の終了後にセットされるＡ時短フラグを例えばＡ２時短フラグに決定し、Ａ時短終了条件として時短回数を例えば４回に決定するとともに、役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」、「ｚ６」、「ｚ７」）それぞれの導出回数を１回に決定する。そして、大当り遊技状態（４回目）が終了すると、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ２時短フラグをセットし、Ａ２時短遊技状態に制御する。なお、図２７２（Ａ）では、このＡ２時短遊技状態において特別図柄の可変表示が例えば２６回実行され、Ａ２時短遊技状態が終了し、通常遊技状態に制御された態様を示している。

【３１５８】

このように、Ａ２時短遊技状態では、役物開放当りが特別図柄表示部（第１特別図柄表示部２１６３、第２特別図柄表示部２１６４）に導出された場合、導出された役物開放当りの種類（選択図柄コマンド「ｚ２」、「ｚ６」、「ｚ７」）にかかわらず、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ２時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。そのため、メインＣＰＵ２２０１は、役物開放当りが導出された後のＶ入賞時の遊技状態である通常遊技状態にもとづいて、大当り種類を決定することとなる。

【３１５９】

また、本実施例では、Ａ２時短遊技状態において大当りまたは役物開放当りが導出された場合について説明したが、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ３時短遊技状態において大当りまたは役物開放当りが導出された場合も、Ａ２時短遊技状態において大当りまたは役物開放当りが導出された場合と同様の処理を実行する。

【３１６０】

（Ａ１時短遊技状態において役物開放当りが導出された場合）

次に、図２７２（Ｂ）を参照して、Ａ１時短遊技状態において役物開放当りが導出された場合の遊技状態の遷移について、その前提部分の遊技の流れも含めて説明する。

【３１６１】

大当り遊技状態（１回目）が終了した後のＡ２時短遊技状態において例えば大当り（選択図柄コマンド「ｚ４」）が第２特別図柄表示部２１６４に導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技状態（２回目）に制御する。

【３１６２】

Ａ２時短遊技状態において大当り（選択図柄コマンド「ｚ４」）が第２特別図柄表示部２１６４に導出された場合、第２特別図柄の可変表示の開始時の遊技状態はＡ２時短遊技状態であるから、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド数を例えば「１０」に決定し、大当り遊技状態（２回目）の終了後にセットされるＡ時短フラグを例えばＡ１時短フラグに決定し、Ａ時短終了条件として時短回数を例えば２９６回に決定するとともに、３Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ７」）の導出回数を１回に決定する。なお、１０Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」、「ｚ６」）の導出回数については決定されない。そして、大当り遊技状態（２回目）が終了すると、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ１時短フラグをセットし、Ａ１時短遊技状態に制御する。

【３１６３】

大当り遊技状態（２回目）が終了した後のＡ１時短遊技状態において例えば役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ６」）が第２特別図柄表示部２１６４に導出された場合、メインＣＰＵ２２０１は、通常遊技状態に制御せず、Ａ１時短遊技状態を継続する。役物開放当りが導出された場合、大当り種類はＶ入賞時の遊技状態にもとづいて決定される。そのため、ここでは、Ｖ入賞時の遊技状態であるＡ１時短遊技状態にもとづいて大当り種類が決定される。すなわち、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド数を例えば「１０」に決定し、大当り遊技状態（３回目）の終了後にセットされるＡ時短フラグを例えばＡ１時短フラ

グに決定し、Ａ時短終了条件として時短回数を例えば２９６回に決定するとともに、選択図柄コマンド「ｚ７」の３Ｒ対応役物開放当りの導出回数を１回に決定する。なお、選択図柄コマンド「ｚ２」または「ｚ６」の１０Ｒ対応役物開放当りの導出回数については決定されない。そして、大当り遊技状態（３回目）が終了すると、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ１時短フラグをセットし、再び、Ａ１時短遊技状態に制御する。このようにして、Ａ１時短遊技状態がループすることとなる。

【３１６４】

大当り遊技状態（３回目）が終了した後のＡ１時短遊技状態において例えば３Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ７」）が第２特別図柄表示部２１６４に導出された場合、３Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ７」）の導出回数が１回に決定されているため、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ１時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。役物開放当りが導出された場合、大当り種類はＶ入賞時の遊技状態にもとづいて決定される。そのため、ここでは、Ｖ入賞時の遊技状態である通常遊技状態にもとづいて大当り種類が決定される。すなわち、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド数を例えば「３」に決定し、大当り遊技状態（４回目）の終了後にセットされるＡ時短フラグを例えばＡ２時短フラグに決定し、Ａ時短終了条件として時短回数を例えば２６回に決定するとともに、役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」、「ｚ６」、「ｚ７」）それぞれの導出回数を１回に決定する。そして、大当り遊技状態（４回目）が終了すると、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ２時短フラグをセットし、Ａ２時短遊技状態に制御する。

【３１６５】

このように、Ａ１時短遊技状態では、役物開放当りが特別図柄表示部（第１特別図柄表示部２１６３、第２特別図柄表示部２１６４）に導出された場合、導出された役物開放当りの種類に応じて、Ａ１時短遊技状態を維持する、または、Ａ１時短遊技状態を終了して通常遊技状態に制御する。そのため、メインＣＰＵ２２０１は、役物開放当りが導出された後のＶ入賞時の遊技状態に応じて、大当り種類を決定することとなる。

【３１６６】

［７－６．演出モード］

次に、例えば液晶表示器で構成される表示装置２００７にて行われる演出モードについて、図２７３を参照して説明する。図２７３は、第７のパチンコ遊技機において、サブＣＰＵ２３０１により制御される演出モードと、メインＣＰＵ２２０１により制御される遊技状態との関係性の一例を示す表である。

【３１６７】

演出モードは、遊技者が外観で把握できる遊技の状態であって、例えばメインＣＰＵ２２０１によって制御される内部的な遊技状態と区別するために演出モードと称する。サブＣＰＵ２３０１は、演出モードに応じた演出画像が例えば液晶表示器で構成される表示装置２００７の表示領域に表示されるように制御する。

【３１６８】

本実施例において、上記の演出モードには、通常モード、超特別モード、特別モード、チャンスモード、至福タイムモード、第１大当りモードおよび第２大当りモードが含まれる。サブＣＰＵ２３０１は、メインＣＰＵ２２０１からコマンド送信された現在の遊技状態情報に基づいて、上記の複数の遊技モードのうちいずれかの遊技モードに制御可能に構成されている。

【３１６９】

図２７３に示されるように、サブＣＰＵ２３０１により制御される通常モードは、メインＣＰＵ２２０１により通常遊技状態に制御されている場合に制御される演出モードである。

【３１７０】

また、サブＣＰＵ２３０１により制御される超特別モードは、メインＣＰＵ２２０１によりＡ１時短遊技状態に制御されている場合に制御される演出モードであって、通常モード、特別モードおよびチャンスモードのいずれよりも、遊技者にとって有利な演出モード

である。
【３１７１】
　また、サブＣＰＵ２３０１により制御される特別モードは、メインＣＰＵ２２０１によりＡ２時短遊技状態に制御されている場合に制御される演出モードであって、通常モードおよびチャンスモードのいずれよりも、遊技者にとって有利な演出モードである。
【３１７２】
　また、サブＣＰＵ２３０１により制御されるチャンスモードは、メインＣＰＵ２２０１によりＡ３時短遊技状態に制御されている場合に制御される演出モードであって、通常モードよりも、遊技者にとって有利な演出モードである。
【３１７３】
　また、サブＣＰＵ２３０１により制御される至福タイムモードは、メインＣＰＵ２２０１によりＢ時短遊技状態に制御されている場合に制御される演出モードである。
【３１７４】
　また、サブＣＰＵ２３０１により制御される第１大当りモード（１０Ｒ）は、メインＣＰＵ２２０１により１０Ｒ大当り遊技状態に制御されている場合に制御される演出モードである。
【３１７５】
　また、サブＣＰＵ２３０１により制御される第２大当りモード（３Ｒ）は、メインＣＰＵ２２０１により３Ｒ大当り遊技状態に制御されている場合に制御される演出モードである。
【３１７６】
　なお、通常モード、超特別モード、特別モード、チャンスモードおよび至福タイムモードでは特別図柄や装飾図柄の可変表示を実行可能であるのに対し、第１大当りモード（１０Ｒ）および第２大当りモード（３Ｒ）では特別図柄や装飾図柄の可変表示が実行されない。
【３１７７】
　なお、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」、「ｚ６」、「ｚ７」）であることを示す表示態様が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部２１６３、第２特別図柄表示部２１６４）に導出されると、サブＣＰＵ２３０１は、役物開放当り遊技状態において役物開放当りモードに制御し、Ｖ入賞すると役物開放当りモードを終了し、第１大当りモードまたは第２大当りモードに制御する。ただし、この第７のパチンコ遊技機における説明では、説明の便宜上、役物開放当りモードについての説明を省略するものとする。
【３１７８】
［７－７．遊技の流れ］
　次に、遊技の流れについて、図８７、図２７４および図２７５を参照して説明する。図８７は、第３のパチンコ遊技機において説明したとおり、遊技盤ユニット２０１０の外観を示す正面図の一例である。図２７４および図２７５は、第７のパチンコ遊技機において、サブＣＰＵ２３０１により制御される演出モードの遷移の一例を示す図である。
【３１７９】
　なお、上述したように、サブＣＰＵ２３０１により制御される演出モードと、メインＣＰＵ２２０１により制御される遊技状態と、は対応関係にある。そのため、図２７４および図２７５では、サブＣＰＵ２３０１により制御される演出モードに対して、メインＣＰＵ２２０１により制御される遊技状態を括弧書きで併記するものとする。ただし、括弧書きで併記する遊技状態については、便宜上、通常遊技状態を「通常」と併記し、Ａ１時短遊技状態を「Ａ１」と併記し、Ａ２時短遊技状態を「Ａ２」と併記し、Ａ３時短遊技状態を「Ａ３」と併記し、Ｂ時短遊技状態を「Ｂ」と併記し、１０Ｒ大当り遊技状態を「１０Ｒ」と併記し、３Ｒ大当り遊技状態を「３Ｒ」と併記するものとする。
【３１８０】
　また、以下の説明においても、メインＣＰＵ２２０１またはサブＣＰＵ２３０１による

制御であることが明らかである場合を除き、サブＣＰＵ２３０１により制御される演出モードに対して、メインＣＰＵ２２０１により制御される遊技状態を括弧書きで併記するものとする。

【３１８１】

また、図２７４および図２７５において、正規な遊技態様で遊技が実行された場合に生じうる演出モードの移行を実線の矢印で図示し、正規な遊技態様で遊技が実行されなかった場合に生じうる演出モードの移行を破線の矢印で図示している。

【３１８２】

例えば、通常モード（通常遊技状態）は左打ちが正規な遊技態様であるため、通常モードでは、第１特別図柄と第２特別図柄とのうち、第１特別図柄の可変表示が主として実行される。そのため、図２７４では、現在の演出モードが通常モードであるとき、大当り（選択図柄コマンド「ｚ０」、「ｚ１」）に当選した場合と、役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ３」）に当選した場合とについては、演出モードの移行を実線の矢印で図示している。

【３１８３】

一方、通常モード（通常遊技状態）において正規な遊技態様でない右打ちされた場合、第２特別図柄の可変表示が実行される場合が生じうる。そのため、図２７４では、現在の遊技モードが通常モードであるとき、大当り（選択図柄コマンド「ｚ４」、「ｚ５」）に当選した場合と、１０Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ６」、「ｚ７」）に当選した場合とについては、演出モードの移行を破線の矢印で図示している。

【３１８４】

また、超特別モード（Ａ１時短遊技状態）、特別モード（Ａ２時短遊技状態）、チャンスモード（Ａ３時短遊技状態）および至福タイムモード（Ｂ時短遊技状態）は、いずれも右打ちが正規な遊技態様であるため、これらの演出モード（遊技状態）では、第１特別図柄と第２特別図柄とのうち、第２特別図柄の可変表示が主として実行される。そのため、図２７４および図２７５では、現在の演出モードが超特別モード（Ａ１時短遊技状態）、特別モード（Ａ２時短遊技状態）、チャンスモード（Ａ３時短遊技状態）および至福タイムモード（Ｂ時短遊技状態）のうちいずれかであるとき、大当り（選択図柄コマンド「ｚ４」、「ｚ５」）に当選した場合と、１０Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ６」、「ｚ７」）に当選した場合とについては、演出モードの移行を実線の矢印で図示している。

【３１８５】

一方、超特別モード（Ａ１時短遊技状態）、特別モード（Ａ２時短遊技状態）、チャンスモード（Ａ３時短遊技状態）および至福タイムモード（Ｂ時短遊技状態）のうちいずれかの演出モード（遊技状態）において正規な遊技態様でない左打ちされた場合、第１特別図柄の可変表示が実行される場合が生じうる。そのため、図２７４および図２７５では、現在の演出モードが超特別モード（Ａ１時短遊技状態）、特別モード（Ａ２時短遊技状態）、チャンスモード（Ａ３時短遊技状態）および至福タイムモード（Ｂ時短遊技状態）のうちいずれかであるとき、大当り（選択図柄コマンド「ｚ０」、「ｚ１」）に当選した場合と、１０Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」）に当選した場合とについては、演出モードの移行を破線の矢印で図示している。

【３１８６】

［７－７－１．現在の演出モードが通常モードの場合の遊技の流れ］

現在の演出モードが通常モード（通常遊技状態）において、遊技者が正規な態様である左打ちで遊技を行うと、発射された遊技球は、主として左側領域２１０６を流下する。左側領域２１０６を流下する遊技球は、第１始動口２１２０に入賞可能であり、第１始動口２１２０に入賞すると、第１特別図柄の始動情報が保留され、第１特別図柄の始動条件が成立すると、メインＣＰＵ２２０１は、第１特別図柄ゲームを実行する。この第１特別図柄ゲームにおいて、メインＣＰＵ２２０１は、第１特別図柄の当り判定処理（図２６８のＳ２０２３を参照）を実行する。

【３１８７】
第１特別図柄の当り判定処理が実行された場合、特別図柄の当り判定テーブル（図２６２参照）に示されるように、例えば、大当り確率は概ね１００．０５分の１であり、役物開放当り確率は６５５３６分の１である。このように、通常モード（通常遊技状態）では、役物開放当りに当選する確率は極めて低いため、遊技者は、大当りに当選することを期待して遊技を実行する。
【３１８８】
（第１特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合）
第１特別図柄の当り判定処理の結果が大当り（選択図柄コマンド「ｚ０」、「ｚ１」）である場合、メインＣＰＵ２２０１は、大当り種類決定処理（Ｓ２０９５Ａ）を実行し、第１特別図柄の可変表示を開始する。そして、大当り（３Ｒ大当り）を示す表示態様が第１特別図柄表示部２１６３に導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、３Ｒ大当り遊技状態に制御する。
【３１８９】
一方、サブＣＰＵ２３０１は、３Ｒ大当りを示す表示態様が第１特別図柄表示部２１６３に導出されると、大当りに当選したことを示す演出画像を表示するとともに右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、通常モードを終了して第２大当りモードに制御する。
【３１９０】
なお、当選した大当りが選択図柄コマンド「ｚ０」の大当りである場合、第２大当りモード（３Ｒ大当り遊技状態）が終了すると、特別モード（Ａ２時短遊技状態）に移行する。特別モード（Ａ２時短遊技状態）は、時短回数が最大２６回のＡ時短遊技状態である。
【３１９１】
一方、当選した大当りが選択図柄コマンド「ｚ１」の大当りである場合、第２大当りモード（３Ｒ大当り遊技状態）が終了すると、チャンスモード（Ａ３時短遊技状態）に移行する。チャンスモード（Ａ３時短遊技状態）は、時短回数が最大４回のＡ時短遊技状態である。
【３１９２】
（第１特別図柄の当り判定処理の結果が１０Ｒ対応役物開放当りである場合）
極めて確率は低いものの、第１特別図柄の当り判定処理の結果が１０Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」）である場合、メインＣＰＵ２２０１は、大当り種類決定処理（Ｓ２０９５Ａ）を実行せず、第１特別図柄の可変表示を開始する。
【３１９３】
通常モード（通常遊技状態）において、第１特別図柄の当り判定処理の結果が１０Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」）である場合、サブＣＰＵ２３０１は、遊技者に大きな期待感を与えるプレミア演出を実行することが好ましい。
【３１９４】
通常モード（通常遊技状態）において、第１特別図柄の可変表示が実行され、１０Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」）を示す表示態様が第１特別図柄表示部２１６３に導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置開放制御処理を実行すなわち役物開放当り遊技状態に制御する。一方、サブＣＰＵ２３０１は、１０Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」）を示す表示態様が第１特別図柄表示部２１６３に導出されると、役物開放当りに当選したことを示す演出画像を表示するとともに、右打ちを指示する演出画像を表示する。
【３１９５】
そして、役物開放当り遊技状態においてＶ入賞すると、メインＣＰＵ２２０１は、大当り種類決定処理（Ｓ２０９５Ａ）を実行し、１０Ｒ大当り遊技状態に制御する（すなわち大入賞口開放制御処理（図９４のＳ２０１９を参照）を実行する）。一方、サブＣＰＵ２３０１は、役物開放当り遊技状態においてＶ入賞すると、大当り遊技状態に制御されることを示す演出画像を表示するとともに右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、通常モードを終了して第１大当りモードに制御する。

【３１９６】
なお、第１大当りモード（１０Ｒ大当り遊技状態）が終了すると、超特別モード（Ａ１時短遊技状態）に移行する。超特別モード（Ａ１時短遊技状態）は、時短回数が最大２９６回のＡ時短遊技状態である。
【３１９７】
一方、第１特別図柄の当り判定処理の結果が１０Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」）であるにもかかわらずＶ入賞しなかった場合、メインＣＰＵ２２０１は、通常モードを継続する。
【３１９８】
（天井カウンタが天井値に到達した場合）
現在の演出モードが通常モード（通常遊技状態）である場合、天井カウンタが天井値に到達すると、メインＣＰＵ２２０１は、Ｂ時短遊技状態に制御する。一方、サブＣＰＵ２３０１は、天井カウンタが天井値に到達すると、天井に到達したことを示す演出画像を表示するとともに、右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、通常演出モードを終了して至福タイムモードに制御する。至福タイムモード（Ｂ時短遊技状態）は、時短回数が例えば２９６回にセットされる演出モード（遊技状態）であって、天井カウンタが天井値に到達したことを条件に、特別図柄の可変表示を最大で例えば２９６回実行することが可能である。
【３１９９】
（その他）
現在の演出モードが通常モード（通常遊技状態）において、遊技者が正規な態様ではない右打ちで遊技を行ったり、右打ちしていないにもかかわらず意図せずに右側領域２１０７を遊技球が流下してしまった際に、たまたま普通電動役物２１４６（図８７参照）が作動し、第２始動口２１４０に遊技球が入賞して第２特別図柄の可変表示が実行されてしまう場合がある。この場合、仮に第２特別図柄の当り判定処理の結果が１０Ｒ大当り（選択図柄コマンド「ｚ４」）である場合には、１０Ｒ大当り遊技状態の終了後、図２７４において破線の矢印で示すように、超特別モード（Ａ１時短遊技状態）に移行するようにしている。一方、第２特別図柄の当り判定処理の結果が３Ｒ大当り（選択図柄コマンド「ｚ５」）である場合には、３Ｒ大当り遊技状態の終了後、図２７４において破線の矢印で示すように、チャンスモード（Ａ３時短遊技状態）に移行するようにしている。すなわち、３Ｒ大当り（選択図柄コマンド「ｚ５」）に当選した場合よりも、１０Ｒ大当り（選択図柄コマンド「ｚ４」）に当選した場合の方が、大当り遊技状態の終了後、遊技者に有利な演出モードに移行する。
【３２００】
ただし、これに限られず、現在の演出モードが通常モード（通常遊技状態）において、第２特別図柄の当り判定処理の結果が１０Ｒ大当り（選択図柄コマンド「ｚ４」）および３Ｒ大当り（選択図柄コマンド「ｚ５」）のいずれであっても、超特別モード（Ａ１時短遊技状態）に移行するようにしてもよいし、特別モード（Ａ２時短遊技状態）に移行するようにしてもよいし、チャンスモード（Ａ３時短遊技状態）に移行するようにしてもよい。
【３２０１】
また、現在の演出モードが通常モード（通常遊技状態）において、仮に第２特別図柄の当り判定処理の結果が１０Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ６」）且つＶ入賞した場合には、１０Ｒ大当り遊技状態の終了後、図２７４において破線の矢印で示すように、特別モード（Ａ２時短遊技状態）に移行するようにしている。一方、第２特別図柄の当り判定処理の結果が３Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ７」）且つＶ入賞した場合には、３Ｒ大当り遊技状態の終了後、図２７４において破線の矢印で示すように、チャンスモード（Ａ３時短遊技状態）に移行するようにしている。すなわち、３Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ７」）に当選且つＶ入賞した場合よりも、１０Ｒ対応（選択図柄コマンド「ｚ６」）に当選し且つＶ入賞した場合の方が、大当り遊技状態の終了後、遊技者に有利な演出モードに移行する。

【３２０２】
ただし、これに限られず、現在の演出モードが通常モード（通常遊技状態）において、第２特別図柄の当り判定処理の結果が１０Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ６」）および３Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ７」）のいずれであっても、超特別モード（Ａ１時短遊技状態）に移行するようにしてもよいし、特別モード（Ａ２時短遊技状態）に移行するようにしてもよいし、チャンスモード（Ａ３時短遊技状態）に移行するようにしてもよい。
【３２０３】
［７－７－２．現在の演出モードが超特別モードの場合の遊技の流れ］
現在の演出モードが超特別モード（Ａ１時短遊技状態）において、遊技者が正規な態様である右打ちで遊技を行うと、発射された遊技球は、主として右側領域２１０７を流下する。右側領域２１０７を流下する遊技球は、通過ゲート２１２６を通過可能であり、通過ゲート２１２６を遊技球が通過すると、メインＣＰＵ２２０１は、普通図柄ゲームを実行する。この普通図柄ゲームにおいて、メインＣＰＵ２２０１は、普通図柄の当り判定処理を実行する。超特別モード（Ａ１時短遊技状態）において普通図柄ゲームが実行されると、例えば、概ね１．１分の１の確率で普通図柄当りに当選する。また、超特別モード（Ａ１時短遊技状態）のみならず、特別モード（Ａ２時短遊技状態）およびチャンスモード（Ａ３時短遊技状態）も含めて、Ａ時短遊技状態では、通常遊技状態と比べて普通図柄の可変表示時間が短い。そのため、Ａ時短遊技状態では、普通図柄当りを示す表示態様が普通図柄表示部２１６１に導出される頻度は、通常遊技状態と比べて大きい。
【３２０４】
普通図柄当りを示す表示態様が普通図柄表示部２１６１に導出されると、普通電動役物２１４６（図８７参照）が作動し、遊技者が右打ちを行うことにより、第２始動口２１４０（図８７参照）に遊技球を入賞させることが可能となる。
【３２０５】
第２始動口２１４０（図８７参照）に遊技球が入賞すると、第２特別図柄の始動情報が保留され、第２特別図柄の始動条件が成立すると、メインＣＰＵ２２０１は、第２特別図柄ゲームを実行する。
【３２０６】
この第２特別図柄ゲームにおいて、メインＣＰＵ２２０１は、第２特別図柄の当り判定処理（図２６８のＳ２０２３を参照）を実行する。
【３２０７】
第２特別図柄の当り判定処理が実行された場合、特別図柄の当り判定テーブル（図２６２参照）に示されるように、例えば、大当り確率は概ね１００．０５分の１であり、役物開放当り確率は３４．５分の１である。
【３２０８】
（第２特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合）
第２特別図柄の当り判定処理の結果が１０Ｒ大当り（選択図柄コマンド「ｚ４」）である場合、メインＣＰＵ２２０１は、大当り種類決定処理（Ｓ２０９５Ａ）を実行し、第２特別図柄の可変表示を開始する。そして、１０Ｒ大当りを示す表示態様が第２特別図柄表示部２１６４に導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、１０Ｒ大当り遊技状態に制御する。
【３２０９】
一方、サブＣＰＵ２３０１は、１０Ｒ大当りを示す表示態様が第２特別図柄表示部２１６４に導出されると、大当りに当選したことを示す演出画像を表示するとともに右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、超特別モードを終了して第１大当りモードに制御する。
【３２１０】
当選した大当りが選択図柄コマンド「ｚ４」の１０Ｒ大当りである場合、第１大当りモード（１０Ｒ大当り遊技状態）が終了すると、メインＣＰＵ２２０１は、再び、時短回数

が最大２９６回の超特別モード（Ａ１時短遊技状態）に制御する。
【３２１１】
　また、第２特別図柄の当り判定処理の結果が３Ｒ大当り（選択図柄コマンド「ｚ５」）である場合、メインＣＰＵ２２０１は、大当り種類決定処理（Ｓ２０９５Ａ）を実行し、第２特別図柄の可変表示を開始する。そして、３Ｒ大当りを示す表示態様が第２特別図柄表示部２１６４に導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、３Ｒ大当り遊技状態に制御する。
【３２１２】
　一方、サブＣＰＵ２３０１は、３Ｒ大当りを示す表示態様が第２特別図柄表示部２１６４に導出されると、大当りに当選したことを示す演出画像を表示するとともに右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、超特別モードを終了して第２大当りモードに制御する。
【３２１３】
　当選した大当りが選択図柄コマンド「ｚ５」の３Ｒ大当りである場合、第２大当りモード（３Ｒ大当り遊技状態）が終了すると、メインＣＰＵ２２０１は、時短回数が最大２６回の特別モード（Ａ２時短遊技状態）に制御する。
【３２１４】
　本実施例では、特別図柄当り判定テーブル（図２６３参照）から把握できるように、第２特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、選択図柄コマンド「ｚ４」の大当りの選択率と選択図柄コマンド「ｚ５」の大当りの選択率との比率は例えば４対６であり、選択図柄コマンド「ｚ５」の大当りが選択される確率（期待値）は、選択図柄コマンド「ｚ４」の大当りが選択される確率（期待値）よりも高い。
【３２１５】
（第２特別図柄の当り判定処理の結果が１０Ｒ対応役物開放当りである場合）
　第２特別図柄の当り判定処理の結果が１０Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ６」）である場合、メインＣＰＵ２２０１は、大当り種類決定処理（Ｓ２０９５Ａ）を実行せず、第２特別図柄の可変表示を開始する。
【３２１６】
　第２特別図柄の可変表示が実行され、１０Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ６」）を示す表示態様が第２特別図柄表示部２１６４に導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ１時短遊技状態を継続した状態で、Ｖ入賞装置開放制御処理を実行すなわち役物開放当り遊技状態に制御する。一方、サブＣＰＵ２３０１は、１０Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ６」）を示す表示態様が第２特別図柄表示部２１６４に導出されると、役物開放当りに当選したことを示す演出画像を表示するとともに、右打ちを指示する演出画像を表示する。
【３２１７】
　そして、役物開放当り遊技状態においてＶ入賞すると、メインＣＰＵ２２０１は、大当り種類決定処理（Ｓ２０９５Ａ）を実行する。この場合、遊技状態は、メインＣＰＵ２２０１によりＡ１時短遊技状態に制御されているため、メインＣＰＵ２２０１は、大当り種類決定テーブル（図２６４参照）のＡ時短遊技状態の欄を参照し、大当り種類を決定する。具体的には、ラウンド数を「１０」に決定するとともに、大当り遊技状態終了後にセットされるＡ時短フラグをＡ１時短フラグに決定する。さらに、Ａ時短終了条件として、特別図柄可変表示回数を２９６回、３Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ７」）の導出回数を１回に決定する。その後、メインＣＰＵ２２０１は、１０Ｒ大当り遊技状態に制御する。一方、サブＣＰＵ２３０１は、役物開放当り遊技状態においてＶ入賞すると、大当り遊技状態に制御されることを示す演出画像を表示するとともに右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、超特別モードを終了して第１大当りモードに制御する。
【３２１８】
　なお、１０Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ６」）に当選し且つＶ入賞したことに基づく第１大当りモード（１０Ｒ大当り遊技状態）が終了すると、再び、時短回数が最大２９６回の超特別モード（Ａ１時短遊技状態）に移行する。

【３２１９】
一方、第２特別図柄の当り判定処理の結果が１０Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ６」）であるにもかかわらずＶ入賞しなかった場合、メインＣＰＵ２２０１は、超特別モードを継続する。
【３２２０】
（第２特別図柄の当り判定処理の結果が３Ｒ対応役物開放当りである場合）
第２特別図柄の当り判定処理の結果が３Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ７」）である場合、メインＣＰＵ２２０１は、大当り種類決定処理（Ｓ２０９５Ａ）を実行せず、第２特別図柄の可変表示を開始する。
【３２２１】
第２特別図柄の可変表示が実行され、３Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ７」）を示す表示態様が第２特別図柄表示部２１６４に導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ１時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御した状態で、Ｖ入賞装置開放制御処理を実行すなわち役物開放当り遊技状態に制御する。一方、サブＣＰＵ２３０１は、３Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ７」）を示す表示態様が第２特別図柄表示部２１６４に導出されると、役物開放当りに当選したことを示す演出画像を表示するとともに、右打ちを指示する演出画像を表示する。
【３２２２】
そして、役物開放当り遊技状態においてＶ入賞すると、メインＣＰＵ２２０１は、大当り種類決定処理（Ｓ２０９５Ａ）を実行する。この場合、遊技状態は、メインＣＰＵ２２０１により通常遊技状態に制御されているため、メインＣＰＵ２２０１は、大当り種類決定テーブル（図２６４参照）の通常遊技状態の欄を参照し、大当り種類を決定する。具体的には、ラウンド数を「３」に決定するとともに、大当り遊技状態終了後にセットされるＡ時短フラグをＡ２時短フラグに決定する。さらに、Ａ時短終了条件として、特別図柄可変表示回数を２６回、役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」、「ｚ６」、「ｚ７」）の導出回数をそれぞれ１回に決定する。その後、メインＣＰＵ２２０１は、３Ｒ大当り遊技状態に制御する。一方、サブＣＰＵ２３０１は、役物開放当り遊技状態においてＶ入賞すると、大当り遊技状態に制御されることを示す演出画像を表示するとともに右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、超特別モードを終了して第２大当りモードに制御する。
【３２２３】
なお、３Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ７」）に当選し且つＶ入賞したことに基づく第２大当りモード（３Ｒ大当り遊技状態）が終了すると、時短回数が最大２６回の特別モード（Ａ２時短遊技状態）に移行する。
【３２２４】
一方、第２特別図柄の当り判定処理の結果が３Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ７」）であるにもかかわらずＶ入賞しなかった場合、メインＣＰＵ２２０１はＡ１時短遊技状態を終了して通常遊技状態に制御し、サブＣＰＵ２３０１は超特別モードを終了して通常モードに制御する。
【３２２５】
本実施例では、特別図柄当り判定テーブル（図２６３参照）から把握できるように、第２特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りである場合、選択図柄コマンド「ｚ６」の１０Ｒ対応役物開放当りの選択率と選択図柄コマンド「ｚ７」の３Ｒ対応役物開放当りの選択率との比率は例えば５４対４６であり、選択図柄コマンド「ｚ６」の１０Ｒ対応役物開放当りが選択される確率（期待値）は、選択図柄コマンド「ｚ７」の３Ｒ対応役物開放当りが選択される確率（期待値）よりもわずかに高い。
【３２２６】
また、特別図柄当り判定テーブル（図２６２参照）から把握できるように、第２特別図柄の当り判定処理が実行された場合、大当り確率（例えば、１００．５分の１）と役物開放当り確率（例えば、３４．５分の１）との比率は例えば概ね１対３であり、役物開放当りに当選する確率（期待値）は、大当りに当選する確率（期待値）よりも高い。

【３２２７】
（時短回数の特別図柄が実行された場合）
現在の演出モードが超特別モード（Ａ１時短遊技状態）において、大当り遊技状態に制御されることなく特別図柄の可変表示回数が時短回数（例えば、２９６回）に到達した場合、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ１時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。一方、サブＣＰＵ２３０１は、大当り遊技状態に制御されることなく特別図柄の可変表示回数が時短回数に到達した場合、超特別モードを終了し、通常モードに制御する。なお、この場合、サブＣＰＵ２３０１は、特別図柄の可変表示回数が時短回数に到達したときに超特別モードを終了して通常モードに制御することに限られない。例えば、特別図柄の可変表示回数が時短回数に到達した時点で第２特別図柄の始動情報について残っている保留（すなわち残保留）があれば、この残保留分についての第２特別図柄の可変表示が実行された後、超特別モードを終了して通常モードに制御するようにしてもよい。
【３２２８】
（その他）
現在の演出モードが超特別モード（Ａ１時短遊技状態）において、遊技者が正規な態様ではない左打ちで遊技を行ったり、左打ちしていないにもかかわらず意図せずに左側領域２１０６を遊技球が流下してしまった場合等に、第１特別図柄の可変表示が実行されてしまう場合がある。この場合、仮に第１特別図柄の当り判定処理の結果が大当り（選択図柄コマンド「ｚ０」、「ｚ１」）であったとしても、大当り遊技状態の終了後、チャンスモード（Ａ３時短遊技状態）には移行せず、図２７４において破線の矢印で示すように、救済措置として特別モード（Ａ２時短遊技状態）に移行するようにしている。ただし、これに限られず、現在の演出モードが超特別モード（Ａ１時短遊技状態）において、第１特別図柄の当り判定処理の結果が大当り（選択図柄コマンド「ｚ０」、「ｚ１」）である場合、チャンスモード（Ａ３時短遊技状態）や通常モード（通常遊技状態）に移行するようにしてもよい。
【３２２９】
さらに、現在の演出モードが超特別モード（Ａ１時短遊技状態）において、第１特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」）且つＶ入賞した場合、大当り遊技状態の終了後、超特別モード（Ａ１時短遊技状態）に制御されることは必須ではなく、他の演出モードに移行するようにしてもよい。
【３２３０】
なお、超特別モード（Ａ１時短遊技状態）は時短回数が例えば２９６回にセットされる演出モード（遊技状態）であるから、保留分も含めて第２特別図柄ゲームを最大で例えば３００回実行することが可能である。よって、超特別モード（Ａ１時短遊技状態）では、第２特別図柄ゲームが実行された場合の役物開放当り確率（例えば、３４．５分の１）に鑑みると、超特別モード（Ａ１時短遊技状態）が終了するまでに大当りまたは役物開放当りに当選する可能性が高い。
【３２３１】
また、超特別モード（Ａ１時短遊技状態）では、遊技者が正規な態様である右打ちで遊技を実行する限り（意図せずに第１始動口２１２０に遊技球が入賞してしまった場合を除く）、大当り遊技状態に制御された場合、超特別モードがループする（大当り遊技状態の終了後に再びＡ１時短遊技状態に制御される）確率は概ね５０％である。また、大当り遊技状態の終了後に特別モード（Ａ２時短遊技状態）に制御される確率も概ね５０％である。一方、大当り遊技状態の終了後に遊技者が正規な遊技態様である右打ちで遊技を実行する限り（意図せずに第１始動口２１２０に遊技球が入賞してしまった場合を除く）、チャンスモード（Ａ３時短遊技状態）に制御されることがない。
【３２３２】
このように、超特別モード（Ａ１時短遊技状態）は、超特別モード（Ａ１時短遊技状態）、特別モード（Ａ２時短遊技状態）およびチャンスモード（Ａ３時短遊技状態）のうち、遊技者にとっての有利度合いが最も高い演出モード（遊技状態）であるといえる。

【３２３３】
［７－７－３．現在の演出モードが特別モードの場合の遊技の流れ］
現在の演出モードが特別モード（Ａ２時短遊技状態）において、遊技者が正規な態様である右打ちで遊技を行うと、発射された遊技球は、主として右側領域２１０７を流下する。右側領域２１０７を流下する遊技球は、通過ゲート２１２６を通過可能であり、通過ゲート２１２６を遊技球が通過すると、メインＣＰＵ２２０１は、普通図柄ゲームを実行する。この普通図柄ゲームにおいて、メインＣＰＵ２２０１は、普通図柄の当り判定処理を実行する。特別モード（Ａ２時短遊技状態）において普通図柄ゲームが実行されると、例えば、概ね１．１分の１の確率で普通図柄当りに当選する。
【３２３４】
普通図柄当りを示す表示態様が普通図柄表示部２１６１に導出され、第２始動口２１４０（図８７参照）に遊技球が入賞して第２特別図柄の始動条件が成立すると、メインＣＰＵ２２０１は、第２特別図柄ゲームを実行する。
【３２３５】
この第２特別図柄ゲームにおいて、メインＣＰＵ２２０１は、第２特別図柄の当り判定処理（図２６８のＳ２０２３を参照）を実行する。
【３２３６】
第２特別図柄の当り判定処理が実行された場合、超特別モード（Ａ１時短遊技状態）と同様に、例えば、大当り確率は概ね１００．０５分の１であり、役物開放当り確率は３４．５分の１である。
【３２３７】
（第２特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合）
第２特別図柄の当り判定処理の結果が１０Ｒ大当り（選択図柄コマンド「ｚ４」）である場合、メインＣＰＵ２２０１は、大当り種類決定処理（Ｓ２０９５Ａ）を実行し、第２特別図柄の可変表示を開始する。そして、１０Ｒ大当りを示す表示態様が第２特別図柄表示部２１６４に導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、１０Ｒ大当り遊技状態に制御する。
【３２３８】
一方、サブＣＰＵ２３０１は、１０Ｒ大当りを示す表示態様が第２特別図柄表示部２１６４に導出されると、大当りに当選したことを示す演出画像を表示するとともに右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、特別モードを終了して第１大当りモードに制御する。
【３２３９】
当選した大当りが選択図柄コマンド「ｚ４」の１０Ｒ大当りである場合、第１大当りモード（１０Ｒ大当り遊技状態）が終了すると、メインＣＰＵ２２０１は、時短回数が最大２９６回の超特別モード（Ａ１時短遊技状態）に制御する。
【３２４０】
また、第２特別図柄の当り判定処理の結果が３Ｒ大当り（選択図柄コマンド「ｚ５」）である場合、メインＣＰＵ２２０１は、大当り種類決定処理（Ｓ２０９５Ａ）を実行し、第２特別図柄の可変表示を開始する。そして、３Ｒ大当りを示す表示態様が第２特別図柄表示部２１６４に導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、３Ｒ大当り遊技状態に制御する。
【３２４１】
一方、サブＣＰＵ２３０１は、３Ｒ大当りを示す表示態様が第２特別図柄表示部２１６４に導出されると、大当りに当選したことを示す演出画像を表示するとともに右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、特別モードを終了して第２大当りモードに制御する。
【３２４２】
当選した大当りが選択図柄コマンド「ｚ５」の３Ｒ大当りである場合、第２大当りモード（３Ｒ大当り遊技状態）が終了すると、メインＣＰＵ２２０１は、時短回数が最大２６回の特別モード（Ａ２時短遊技状態）に制御する。
【３２４３】

（第２特別図柄の当り判定処理の結果が１０Ｒ対応役物開放当りである場合）
　第２特別図柄の当り判定処理の結果が１０Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ６」）である場合、メインＣＰＵ２２０１は、大当り種類決定処理（Ｓ２０９５Ａ）を実行せず、第２特別図柄の可変表示を開始する。
【３２４４】
　第２特別図柄の可変表示が実行され、１０Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ６」）を示す表示態様が第２特別図柄表示部２１６４に導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ２時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御した状態で、Ｖ入賞装置開放制御処理を実行すなわち役物開放当り遊技状態に制御する。一方、サブＣＰＵ２３０１は、１０Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ６」）を示す表示態様が第２特別図柄表示部２１６４に導出されると、役物開放当りに当選したことを示す演出画像を表示するとともに、右打ちを指示する演出画像を表示する。
【３２４５】
　そして、役物開放当り遊技状態においてＶ入賞すると、メインＣＰＵ２２０１は、大当り種類決定処理（Ｓ２０９５Ａ）を実行する。この場合、遊技状態は、メインＣＰＵ２２０１により通常遊技状態に制御されているため、メインＣＰＵ２２０１は、大当り種類決定テーブル（図２６４参照）の通常遊技状態の欄を参照し、大当り種類を決定する。具体的には、ラウンド数を「１０」に決定するとともに、大当り遊技状態終了後にセットされるＡ時短フラグをＡ２時短フラグに決定する。さらに、Ａ時短終了条件として、特別図柄可変表示回数を２６回、役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」、「ｚ６」、「ｚ７」）の導出回数をそれぞれ１回に決定する。その後、メインＣＰＵ２２０１は、１０Ｒ大当り遊技状態に制御する。一方、サブＣＰＵ２３０１は、役物開放当り遊技状態においてＶ入賞すると、大当り遊技状態に制御されることを示す演出画像を表示するとともに右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、特別モードを終了して第１大当りモードに制御する。
【３２４６】
　なお、１０Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ６」）に当選し且つＶ入賞したことに基づく第１大当りモード（１０Ｒ大当り遊技状態）が終了すると、メインＣＰＵ２２０１は、再び、時短回数が最大２６回の特別モード（Ａ２時短遊技状態）に制御する。
【３２４７】
　一方、第２特別図柄の当り判定処理の結果が１０Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ６」）であるにもかかわらずＶ入賞しなかった場合、メインＣＰＵ２２０１は、通常モードに制御する。
【３２４８】
（第２特別図柄の当り判定処理の結果が３Ｒ対応役物開放当りである場合）
　第２特別図柄の当り判定処理の結果が３Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ７」）である場合、メインＣＰＵ２２０１は、大当り種類決定処理（Ｓ２０９５Ａ）を実行せず、第２特別図柄の可変表示を開始する。
【３２４９】
　第２特別図柄の可変表示が実行され、３Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ７」）を示す表示態様が第２特別図柄表示部２１６４に導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ２時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御した状態で、Ｖ入賞装置開放制御処理を実行すなわち役物開放当り遊技状態に制御する。一方、サブＣＰＵ２３０１は、３Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ７」）を示す表示態様が第２特別図柄表示部２１６４に導出されると、役物開放当りに当選したことを示す演出画像を表示するとともに、右打ちを指示する演出画像を表示する。
【３２５０】
　そして、役物開放当り遊技状態においてＶ入賞すると、メインＣＰＵ２２０１は、大当り種類決定処理（Ｓ２０９５Ａ）を実行する。この場合、遊技状態は、メインＣＰＵ２２０１により通常遊技状態に制御されているため、メインＣＰＵ２２０１は、大当り種類決

定テーブル（図２６４参照）の通常遊技状態の欄を参照し、大当り種類を決定する。具体的には、ラウンド数を「３」に決定するとともに、大当り遊技状態終了後にセットされるＡ時短フラグをＡ２時短フラグに決定する。さらに、Ａ時短終了条件として、特別図柄可変表示回数を２６回、役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」、「ｚ６」、「ｚ７」）の導出回数をそれぞれ１回に決定する。その後、メインＣＰＵ２２０１は、３Ｒ大当り遊技状態に制御する。一方、サブＣＰＵ２３０１は、役物開放当り遊技状態においてＶ入賞すると、大当り遊技状態に制御されることを示す演出画像を表示するとともに右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、特別モードを終了して第２大当りモードに制御する。

【３２５１】

なお、３Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ７」）に当選し且つＶ入賞したことに基づく第２大当りモード（３Ｒ大当り遊技状態）が終了すると、時短回数が最大２６回の特別モード（Ａ２時短遊技状態）に移行する。

【３２５２】

このように、現在の演出モードが特別モード（Ａ２時短遊技状態）である場合、遊技者が正規な態様である右打ちで遊技を実行する限り、役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ６」、「ｚ７」）に当選したとしても大当り遊技状態の終了後に超特別モード（Ａ１時短遊技状態）に制御されず、大当り（選択図柄コマンド「ｚ４」）に当選した場合に限り大当り遊技状態の終了後に超特別モードに制御可能となっている。なお、遊技者が正規な態様でない左打ちで遊技を実行した場合は、役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」）に当選し且つＶ入賞すれば第１大当りモード（１０Ｒ大当り遊技状態）の終了後に超特別モードに制御されるものの、第１特別図柄ゲームが実行された場合の役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」）の当選確率は例えば６５５３６分の１と極めて低い。

【３２５３】

一方、第２特別図柄の当り判定処理の結果が３Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ７」）であるにもかかわらずＶ入賞しなかった場合、メインＣＰＵ２２０１は、通常モードに制御する。

【３２５４】

（時短回数の特別図柄が実行された場合）

現在の演出モードが特別モード（Ａ２時短遊技状態）において、大当り遊技状態に制御されることなく特別図柄の可変表示回数が時短回数（例えば、２６回）に到達した場合、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ２時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。一方、サブＣＰＵ２３０１は、大当り遊技状態に制御されることなく特別図柄の可変表示回数が時短回数に到達した場合、特別モードを終了し、通常モードに制御する。

【３２５５】

（その他）

現在の演出モードが特別モード（Ａ２時短遊技状態）において、遊技者が正規な態様ではない左打ちで遊技を行ったり、左打ちしていないにもかかわらず意図せずに左側領域２１０６を遊技球が流下してしまった場合等に、第１特別図柄の可変表示が実行されてしまう場合がある。この場合、仮に第１特別図柄の当り判定処理の結果が大当り（選択図柄コマンド「ｚ０」、「ｚ１」）であったとしても、現在の演出モードが超特別モードの場合と同様、大当り遊技状態の終了後、チャンスモード（Ａ３時短遊技状態）には移行せず、図２７４において破線の矢印で示すように、救済措置として特別モード（Ａ２時短遊技状態）に移行するようにしている。ただし、これに限られず、現在の演出モードが特別モード（Ａ２時短遊技状態）において、第１特別図柄の当り判定処理の結果が大当り（選択図柄コマンド「ｚ０」、「ｚ１」）である場合、チャンスモード（Ａ３時短遊技状態）や通常モード（通常遊技状態）に移行するようにしてもよい。

【３２５６】

また、第１特別図柄の当り判定処理の結果が大当り（選択図柄コマンド「ｚ０」、「ｚ１」）であった場合、現在の演出モードが超特別モードの場合には大当り遊技状態の終了後に特別モード（Ａ２時短遊技状態）に移行し、現在の演出モード超特別モードの場合に

は大当り遊技状態の終了後にチャンスモード（Ａ３時短遊技状態）や通常モード（通常遊技状態）に移行するようにしてもよい。

【３２５７】

さらに、現在の演出モードが特別モード（Ａ２時短遊技状態）において、第１特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」）且つＶ入賞した場合、大当り遊技状態の終了後、超特別モード（Ａ１時短遊技状態）に移行することは必須ではなく、他の演出モードに移行するようにしてもよい。

【３２５８】

なお、特別モード（Ａ２時短遊技状態）は時短回数が例えば２６回にセットされる演出モード（遊技状態）であるから、保留分も含めて第２特別図柄ゲームを最大で例えば３０回実行することが可能である。よって、特別モード（Ａ２時短遊技状態）では、第２特別図柄ゲームが実行された場合の役物開放当り確率（例えば、３４．５分の１）に鑑みると、特別モード（Ａ２時短遊技状態）が終了するまでに大当りまたは役物開放当りに当選する可能性がある。

【３２５９】

また、特別モード（Ａ２時短遊技状態）では、遊技者が正規な態様である右打ちで遊技を実行する限り（意図せずに第１始動口２１２０に遊技球が入賞してしまった場合を除く）、大当り遊技状態に制御された場合、大当り遊技状態の終了後に超特別モード（Ａ１時短遊技状態）に制御される確率は概ね１０％である。また、大当り遊技状態の終了後に特別モード（Ａ２時短遊技状態）に制御される確率は概ね５６％である。また、大当り遊技状態の終了後にチャンスモード（Ａ３時短遊技状態）に制御される確率は概ね３４％である。

【３２６０】

このように、特別モード（Ａ２時短遊技状態）は、超特別モード（Ａ１時短遊技状態）ほどではないものの、遊技者にとっての有利度合いが相対的に（チャンスモード（Ａ３時短遊技状態）よりも）高い演出モード（遊技状態）であるといえる。

【３２６１】

［７－７－４．現在の演出モードがチャンスモードの場合の遊技の流れ］

本実施例では、現在の演出モードがチャンスモードの場合、現在の演出モードが特別モードである場合と比べて時短回数が異なるだけであり、その他の遊技の流れは特別モードと同様であるが、一応、現在の演出モードがチャンスモードにおける遊技の流れを、以下に説明する。

【３２６２】

現在の演出モードがチャンスモード（Ａ３時短遊技状態）において、遊技者が正規な態様である右打ちで遊技を行うと、発射された遊技球は、主として右側領域２１０７を流下する。右側領域２１０７を流下する遊技球は、通過ゲート２１２６を通過可能であり、通過ゲート２１２６を遊技球が通過すると、メインＣＰＵ２２０１は、普通図柄ゲームを実行する。この普通図柄ゲームにおいて、メインＣＰＵ２２０１は、普通図柄の当り判定処理を実行する。チャンスモード（Ａ３時短遊技状態）において普通図柄ゲームが実行されると、例えば、概ね１．１分の１の確率で普通図柄当りに当選する。

【３２６３】

普通図柄当りを示す表示態様が普通図柄表示部２１６１に導出され、第２始動口２１４０（図８７参照）に遊技球が入賞して第２特別図柄の始動条件が成立すると、メインＣＰＵ２２０１は、第２特別図柄ゲームを実行する。

【３２６４】

この第２特別図柄ゲームにおいて、メインＣＰＵ２２０１は、第２特別図柄の当り判定処理（図２６８のＳ２０２３を参照）を実行する。

【３２６５】

第２特別図柄の当り判定処理が実行された場合、超特別モード（Ａ１時短遊技状態）や特別モード（Ａ２時短遊技状態）と同様に、例えば、大当り確率は概ね１００．０５分の

１であり、役物開放当り確率は３４．５分の１である。
【３２６６】
（第２特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合）
第２特別図柄の当り判定処理の結果が１０Ｒ大当り（選択図柄コマンド「ｚ４」）である場合、メインＣＰＵ２２０１は、大当り種類決定処理（Ｓ２０９５Ａ）を実行し、第２特別図柄の可変表示を開始する。そして、１０Ｒ大当りを示す表示態様が第２特別図柄表示部２１６４に導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、１０Ｒ大当り遊技状態に制御する。
【３２６７】
一方、サブＣＰＵ２３０１は、１０Ｒ大当りを示す表示態様が第２特別図柄表示部２１６４に導出されると、大当りに当選したことを示す演出画像を表示するとともに右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、チャンスモードを終了して第１大当りモードに制御する。
【３２６８】
当選した大当りが選択図柄コマンド「ｚ４」の１０Ｒ大当りである場合、第１大当りモード（１０Ｒ大当り遊技状態）が終了すると、メインＣＰＵ２２０１は、時短回数が最大２９６回の超特別モード（Ａ１時短遊技状態）に制御する。
【３２６９】
また、第２特別図柄の当り判定処理の結果が３Ｒ大当り（選択図柄コマンド「ｚ５」）である場合、メインＣＰＵ２２０１は、大当り種類決定処理（Ｓ２０９５Ａ）を実行し、第２特別図柄の可変表示を開始する。そして、３Ｒ大当りを示す表示態様が第２特別図柄表示部２１６４に導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、３Ｒ大当り遊技状態に制御する。
【３２７０】
一方、サブＣＰＵ２３０１は、３Ｒ大当りを示す表示態様が第２特別図柄表示部２１６４に導出されると、大当りに当選したことを示す演出画像を表示するとともに右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、チャンスモードを終了して第２大当りモードに制御する。
【３２７１】
当選した大当りが選択図柄コマンド「ｚ５」の３Ｒ大当りである場合、第２大当りモード（３Ｒ大当り遊技状態）が終了すると、メインＣＰＵ２２０１は、時短回数が最大２６回の特別モード（Ａ２時短遊技状態）に制御する。
【３２７２】
（第２特別図柄の当り判定処理の結果が１０Ｒ対応役物開放当りである場合）
第２特別図柄の当り判定処理の結果が１０Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ６」）である場合、メインＣＰＵ２２０１は、大当り種類決定処理（Ｓ２０９５Ａ）を実行せず、第２特別図柄の可変表示を開始する。
【３２７３】
第２特別図柄の可変表示が実行され、１０Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ６」）を示す表示態様が第２特別図柄表示部２１６４に導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ３時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御した状態で、Ｖ入賞装置開放制御処理を実行すなわち役物開放当り遊技状態に制御する。一方、サブＣＰＵ２３０１は、１０Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ６」）を示す表示態様が第２特別図柄表示部２１６４に導出されると、役物開放当りに当選したことを示す演出画像を表示するとともに、右打ちを指示する演出画像を表示する。
【３２７４】
そして、役物開放当り遊技状態においてＶ入賞すると、メインＣＰＵ２２０１は、大当り種類決定処理（Ｓ２０９５Ａ）を実行する。この場合、遊技状態は、メインＣＰＵ２２０１により通常遊技状態に制御されているため、メインＣＰＵ２２０１は、大当り種類決定テーブル（図２６４参照）の通常遊技状態の欄を参照し、大当り種類を決定する。具体

的には、ラウンド数を「１０」に決定するとともに、大当り遊技状態終了後にセットされるＡ時短フラグをＡ２時短フラグに決定する。さらに、Ａ時短終了条件として、特別図柄可変表示回数を２６回、役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」、「ｚ６」、「ｚ７」）の導出回数をそれぞれ１回に決定する。その後、メインＣＰＵ２２０１は、１０Ｒ大当り遊技状態に制御する。一方、サブＣＰＵ２３０１は、役物開放当り遊技状態においてＶ入賞すると、大当り遊技状態に制御されることを示す演出画像を表示するとともに右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、チャンスモードを終了して第１大当りモードに制御する。

【３２７５】

なお、１０Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ６」）に当選し且つＶ入賞したことに基づく第１大当りモード（１０Ｒ大当り遊技状態）が終了すると、メインＣＰＵ２２０１は、時短回数が最大２６回の特別モード（Ａ２時短遊技状態）に制御する。

【３２７６】

一方、第２特別図柄の当り判定処理の結果が１０Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ６」）であるにもかかわらずＶ入賞しなかった場合、メインＣＰＵ２２０１は、通常モードに制御する。

【３２７７】

（第２特別図柄の当り判定処理の結果が３Ｒ対応役物開放当りである場合）

第２特別図柄の当り判定処理の結果が３Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ７」）である場合、メインＣＰＵ２２０１は、大当り種類決定処理（Ｓ２０９５Ａ）を実行せず、第２特別図柄の可変表示を開始する。

【３２７８】

第２特別図柄の可変表示が実行され、３Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ７」）を示す表示態様が第２特別図柄表示部２１６４に導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ３時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御した状態で、Ｖ入賞装置開放制御処理を実行すなわち役物開放当り遊技状態に制御する。一方、サブＣＰＵ２３０１は、３Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ７」）を示す表示態様が第２特別図柄表示部２１６４に導出されると、役物開放当りに当選したことを示す演出画像を表示するとともに、右打ちを指示する演出画像を表示する。

【３２７９】

そして、役物開放当り遊技状態においてＶ入賞すると、メインＣＰＵ２２０１は、大当り種類決定処理（Ｓ２０９５Ａ）を実行する。この場合、遊技状態は、メインＣＰＵ２２０１により通常遊技状態に制御されているため、メインＣＰＵ２２０１は、大当り種類決定テーブル（図２６４参照）の通常遊技状態の欄を参照し、大当り種類を決定する。具体的には、ラウンド数を「３」に決定するとともに、大当り遊技状態終了後にセットされるＡ時短フラグをＡ２時短フラグに決定する。さらに、Ａ時短終了条件として、特別図柄可変表示回数を２６回、役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」、「ｚ６」、「ｚ７」）の導出回数をそれぞれ１回に決定する。その後、メインＣＰＵ２２０１は、３Ｒ大当り遊技状態に制御する。一方、サブＣＰＵ２３０１は、役物開放当り遊技状態においてＶ入賞すると、大当り遊技状態に制御されることを示す演出画像を表示するとともに右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、チャンスモードを終了して第２大当りモードに制御する。

【３２８０】

なお、３Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ７」）に当選し且つＶ入賞したことに基づく第２大当りモード（３Ｒ大当り遊技状態）が終了すると、時短回数が最大２６回の特別モード（Ａ２時短遊技状態）に移行する。

【３２８１】

一方、第２特別図柄の当り判定処理の結果が３Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ７」）であるにもかかわらずＶ入賞しなかった場合、メインＣＰＵ２２０１は、通常モードに制御する。

【３２８２】
（時短回数の特別図柄が実行された場合）
現在の演出モードがチャンスモード（Ａ３時短遊技状態）において、大当り遊技状態に制御されることなく特別図柄の可変表示回数が時短回数（例えば、４回）に到達した場合、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ３時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。一方、サブＣＰＵ２３０１は、大当り遊技状態に制御されることなく特別図柄の可変表示回数が時短回数に到達した場合、チャンスモードを終了し、通常モードに制御する。
【３２８３】
（その他）
現在の演出モードがチャンスモード（Ａ３時短遊技状態）において、遊技者が正規な態様ではない左打ちで遊技を行ったり、左打ちしていないにもかかわらず意図せずに左側領域２１０６を遊技球が流下してしまった場合等に、第１特別図柄の可変表示が実行されてしまう場合がある。この場合、仮に第１特別図柄の当り判定処理の結果が大当り（選択図柄コマンド「ｚ０」）である場合には、大当り遊技状態の終了後、チャンスモード（Ａ３時短遊技状態）には移行せず、図２７５において破線の矢印で示すように、救済措置として特別モード（Ａ２時短遊技状態）に移行するようにしている。一方、第１特別図柄の当り判定処理の結果が大当り（選択図柄コマンド「ｚ１」）である場合には、大当り遊技状態の終了後、図２７５において破線の矢印で示すように、チャンスモード（Ａ３時短遊技状態）に移行するようにしている。ただし、これに限られず、現在の演出モードがチャンスモード（Ａ３時短遊技状態）において、第１特別図柄の当り判定処理の結果が選択図柄コマンド「ｚ０」および「ｚ１」のいずれの大当りであっても、特別モード（Ａ２時短遊技状態）に移行するようにしてもよいし、またはチャンスモード（Ａ３時短遊技状態）に移行するようにしてもよい。さらには、第１特別図柄の当り判定処理の結果が選択図柄コマンド「ｚ０」または／および「ｚ１」の大当りである場合、大当り遊技状態の終了後、超特別モード（Ａ１時短遊技状態）に移行するようにしてもよい。
【３２８４】
さらに、現在の演出モードがチャンスモード（Ａ３時短遊技状態）において、第１特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」）且つＶ入賞した場合、大当り遊技状態の終了後、超特別モード（Ａ１時短遊技状態）に移行することは必須ではなく、他の演出モードに移行するようにしてもよい。
【３２８５】
なお、チャンスモード（Ａ３時短遊技状態）は時短回数が例えば４回にセットされる演出モード（遊技状態）であるから、保留分も含めて第２特別図柄ゲームを最高８回しか実行することができない。また、上述したように第２特別図柄ゲームが実行された場合の役物開放当り確率は例えば３４．５分の１である。チャンスモード（Ａ３時短遊技状態）が終了するまでに大当りまたは役物開放当りに当選する確率は、超特別モード（Ａ１時短遊技状態）および特別モード（Ａ２時短遊技状態）のいずれよりも低い。
【３２８６】
ただし、チャンスモード（Ａ３時短遊技状態）では、一旦大当り遊技状態に制御されると、遊技者が正規な態様である右打ちで遊技を実行する限り、特別モード（Ａ２時短遊技状態）において大当り遊技状態に制御された場合と同様に、大当り遊技状態の終了後に超特別モード（Ａ１時短遊技状態）に制御される確率は概ね１０％である。また、大当り遊技状態の終了後に特別モード（Ａ２時短遊技状態）に制御される確率は概ね５６％である。また、大当り遊技状態の終了後にチャンスモード（Ａ３時短遊技状態）に制御される確率は概ね３４％である。
【３２８７】
このように、チャンスモード（Ａ３時短遊技状態）は、一旦大当り遊技状態に制御されると、超特別モード（Ａ１時短遊技状態）または特別モード（Ａ２時短遊技状態）に制御される可能性はあるものの、チャンスモード（Ａ３時短遊技状態）中に大当り遊技状態に制御される確率（期待値）は相対的に低い。よって、チャンスモード（Ａ３時短遊技状態

）は、超特別モード（Ａ１時短遊技状態）、特別モード（Ａ２時短遊技状態）およびチャンスモード（Ａ３時短遊技状態）のうち、遊技者にとっての有利度合いが最も低い演出モード（遊技状態）であるといえる。

【３２８８】

［７－７－５．現在の演出モードが至福タイムモードの場合の遊技の流れ］

現在の演出モードが至福タイムモード（Ｂ時短遊技状態）において、遊技者が正規な態様である右打ちで遊技を行うと、発射された遊技球は、主として右側領域２１０７を流下する。右側領域２１０７を流下する遊技球は、通過ゲート２１２６を通過可能であり、通過ゲート２１２６を遊技球が通過すると、メインＣＰＵ２２０１は、普通図柄ゲームを実行する。この普通図柄ゲームにおいて、メインＣＰＵ２２０１は、普通図柄の当り判定処理を実行する。至福タイムモード（Ｂ時短遊技状態）において普通図柄ゲームが実行されると、例えば、概ね１．１分の１の確率で普通図柄当りに当選する。また、Ｂ時短遊技状態では、通常遊技状態と比べて普通図柄の可変表示時間が短い。そのため、Ｂ時短遊技状態では、普通図柄当りを示す表示態様が普通図柄表示部２１６１に導出される頻度は、通常遊技状態と比べて大きい。

【３２８９】

普通図柄当りを示す表示態様が普通図柄表示部２１６１に導出され、第２始動口２１４０（図８７参照）に遊技球が入賞して第２特別図柄の始動条件が成立すると、メインＣＰＵ２２０１は、第２特別図柄ゲームを実行する。

【３２９０】

この第２特別図柄ゲームにおいて、メインＣＰＵ２２０１は、第２特別図柄の当り判定処理（図２６８のＳ２０２３を参照）を実行する。

【３２９１】

第２特別図柄の当り判定処理が実行された場合、超特別モード（Ａ１時短遊技状態）、特別モード（Ａ２時短遊技状態）およびチャンスモード（Ａ３時短遊技状態）と同様に、例えば、大当り確率は概ね１００．０５分の１であり、役物開放当り確率は３４．５分の１である。

【３２９２】

（第２特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合）

第２特別図柄の当り判定処理の結果が１０Ｒ大当り（選択図柄コマンド「ｚ４」）である場合、メインＣＰＵ２２０１は、大当り種類決定処理（Ｓ２０９５Ａ）を実行し、第２特別図柄の可変表示を開始する。そして、１０Ｒ大当りを示す表示態様が第２特別図柄表示部２１６４に導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、１０Ｒ大当り遊技状態に制御する。

【３２９３】

一方、サブＣＰＵ２３０１は、１０Ｒ大当りを示す表示態様が第２特別図柄表示部２１６４に導出されると、大当りに当選したことを示す演出画像を表示するとともに右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、至福タイムモードを終了して第１大当りモードに制御する。

【３２９４】

当選した大当りが選択図柄コマンド「ｚ４」の１０Ｒ大当りである場合、第１大当りモード（１０Ｒ大当り遊技状態）が終了すると、メインＣＰＵ２２０１は、時短回数が最大２６回の特別モード（Ａ２時短遊技状態）に制御する。このように、至福タイムモード（Ｂ時短遊技状態）では、選択図柄コマンド「ｚ４」の１０Ｒ大当りに当選したとしても、Ａ時短遊技状態と異なり、超特別モード（Ａ１時短遊技状態）には制御されない。

【３２９５】

また、第２特別図柄の当り判定処理の結果が３Ｒ大当り（選択図柄コマンド「ｚ５」）である場合、メインＣＰＵ２２０１は、大当り種類決定処理（Ｓ２０９５Ａ）を実行し、第２特別図柄の可変表示を開始する。そして、３Ｒ大当りを示す表示態様が第２特別図柄表示部２１６４に導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、３Ｒ大当り遊技状態に制御す

る。
【３２９６】
一方、サブＣＰＵ２３０１は、３Ｒ大当りを示す表示態様が第２特別図柄表示部２１６４に導出されると、大当りに当選したことを示す演出画像を表示するとともに右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、至福タイムモードを終了して第２大当りモードに制御する。
【３２９７】
当選した大当りが選択図柄コマンド「ｚ５」の３Ｒ大当りである場合、第２大当りモード（３Ｒ大当り遊技状態）が終了すると、メインＣＰＵ２２０１は、時短回数が最大２９６回の特別モード（Ａ２時短遊技状態）に制御する。ただし、これに限られず、当選した大当りが選択図柄コマンド「ｚ５」の３Ｒ大当りである場合、第２大当りモード（３Ｒ大当り遊技状態）が終了すると、メインＣＰＵ２２０１は、時短回数が最大４回のチャンスモード（Ａ３時短遊技状態）に制御するようにしてもよい。
【３２９８】
（第２特別図柄の当り判定処理の結果が１０Ｒ対応役物開放当りである場合）
第２特別図柄の当り判定処理の結果が１０Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ６」）である場合、メインＣＰＵ２２０１は、大当り種類決定処理（Ｓ２０９５Ａ）を実行せず、第２特別図柄の可変表示を開始する。
【３２９９】
第２特別図柄の可変表示が実行され、１０Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ６」）を示す表示態様が第２特別図柄表示部２１６４に導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、Ｂ時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御した状態で、Ｖ入賞装置開放制御処理を実行すなわち役物開放当り遊技状態に制御する。一方、サブＣＰＵ２３０１は、１０Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ６」）を示す表示態様が第２特別図柄表示部２１６４に導出されると、役物開放当りに当選したことを示す演出画像を表示するとともに、右打ちを指示する演出画像を表示する。
【３３００】
そして、役物開放当り遊技状態においてＶ入賞すると、メインＣＰＵ２２０１は、大当り種類決定処理（Ｓ２０９５Ａ）を実行する。この場合、遊技状態は、メインＣＰＵ２２０１により通常遊技状態に制御されているため、メインＣＰＵ２２０１は、大当り種類決定テーブル（図２６４参照）の通常遊技状態の欄を参照し、大当り種類を決定する。具体的には、ラウンド数を「１０」に決定するとともに、大当り遊技状態終了後にセットされるＡ時短フラグをＡ２時短フラグに決定する。さらに、Ａ時短終了条件として、特別図柄可変表示回数を２６回、役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」、「ｚ６」、「ｚ７」）の導出回数をそれぞれ１回に決定する。その後、メインＣＰＵ２２０１は、１０Ｒ大当り遊技状態に制御する。一方、サブＣＰＵ２３０１は、役物開放当り遊技状態においてＶ入賞すると、大当り遊技状態に制御されることを示す演出画像を表示するとともに右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、至福タイムモードを終了して第１大当りモードに制御する。
【３３０１】
なお、１０Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ６」）に当選し且つＶ入賞したことに基づく第１大当りモード（１０Ｒ大当り遊技状態）が終了すると、メインＣＰＵ２２０１は、時短回数が最大２６回の特別モード（Ａ２時短遊技状態）に制御する。
【３３０２】
一方、第２特別図柄の当り判定処理の結果が１０Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ６」）であるにもかかわらずＶ入賞しなかった場合、メインＣＰＵ２２０１は、通常モードに制御する。
【３３０３】
（第２特別図柄の当り判定処理の結果が３Ｒ対応役物開放当りである場合）
第２特別図柄の当り判定処理の結果が３Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ７

」）である場合、メインＣＰＵ２２０１は、大当り種類決定処理（Ｓ２０９５Ａ）を実行せず、第２特別図柄の可変表示を開始する。

【３３０４】

第２特別図柄の可変表示が実行され、３Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ７」）を示す表示態様が第２特別図柄表示部２１６４に導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、Ｂ時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御した状態で、Ｖ入賞装置開放制御処理を実行すなわち役物開放当り遊技状態に制御する。一方、サブＣＰＵ２３０１は、３Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ７」）を示す表示態様が第２特別図柄表示部２１６４に導出されると、役物開放当りに当選したことを示す演出画像を表示するとともに、右打ちを指示する演出画像を表示する。

【３３０５】

そして、役物開放当り遊技状態においてＶ入賞すると、メインＣＰＵ２２０１は、大当り種類決定処理（Ｓ２０９５Ａ）を実行する。この場合、遊技状態は、メインＣＰＵ２２０１により通常遊技状態に制御されているため、メインＣＰＵ２２０１は、大当り種類決定テーブル（図２６４参照）の通常遊技状態の欄を参照し、大当り種類を決定する。具体的には、ラウンド数を「３」に決定するとともに、大当り遊技状態終了後にセットされるＡ時短フラグをＡ２時短フラグに決定する。さらに、Ａ時短終了条件として、特別図柄可変表示回数を２６回、役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」、「ｚ６」、「ｚ７」）の導出回数をそれぞれ１回に決定する。その後、メインＣＰＵ２２０１は、３Ｒ大当り遊技状態に制御する。一方、サブＣＰＵ２３０１は、役物開放当り遊技状態においてＶ入賞すると、大当り遊技状態に制御されることを示す演出画像を表示するとともに右打ちを指示する演出画像を表示し、さらに、至福タイムモードを終了して第２大当りモードに制御する。

【３３０６】

なお、３Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ７」）に当選し且つＶ入賞したことに基づく第２大当りモード（３Ｒ大当り遊技状態）が終了すると、時短回数が最大２６回の特別モード（Ａ２時短遊技状態）に移行する。

【３３０７】

このように、本実施例では、現在の演出モードが至福タイムモード（Ｂ時短遊技状態）である場合、現在の演出モードが特別モード（Ａ２時短遊技状態）である場合と比べて、大当り遊技状態終了後に移行する演出モードが異なりうる。とくに、現在の演出モードが特別モード（Ａ２時短遊技状態）である場合、選択図柄コマンド「ｚ４」の大当りに当選すると、大当り遊技状態の終了後は超特別モードに移行する。これに対し、現在の演出モードが至福タイムモード（Ｂ時短遊技状態）である場合、いずれの大当り（選択図柄コマンド「ｚ０」、「ｚ１」、「ｚ４」、「ｚ５」）にしたとしても、さらにはいずれの役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」、「ｚ６」、「ｚ７」）に当選し且つＶ入賞したとしても、大当り遊技状態の終了後に超特別モード（Ａ１時短遊技状態）に制御されないようになっている。ただし、これに限られず、現在の演出モードが至福タイムモード（Ｂ時短遊技状態）である場合、大当り遊技状態終了後に移行する演出モードの振り分けを、現在の演出モードが特別モード（Ａ２時短遊技状態）である場合と同様にしてもよい。この場合、現在の演出モードが至福タイムモード（Ｂ時短遊技状態）である場合、特定の大当り（例えば、選択図柄コマンド「ｚ４」）に当選した場合には、大当り遊技状態の終了後に超特別モード（Ａ１時短遊技状態）に制御されることとなる。

【３３０８】

一方、第２特別図柄の当り判定処理の結果が３Ｒ対応役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ７」）であるにもかかわらずＶ入賞しなかった場合、メインＣＰＵ２２０１は、通常モードに制御する。

【３３０９】

（特別図柄の可変表示回数が時短回数に到達した場合）

現在の演出モードが至福タイムモード（Ｂ時短遊技状態）において、大当り遊技状態に

制御されることなく特別図柄の可変表示回数が時短回数（例えば、２９６回）に到達した場合、メインＣＰＵ２２０１は、Ｂ時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。一方、サブＣＰＵ２３０１は、大当り遊技状態に制御されることなく特別図柄の可変表示回数が時短回数に到達した場合、至福タイムモードを終了し、通常モードに制御する。

【３３１０】

（その他）

現在の演出モードが至福タイムモード（Ｂ時短遊技状態）において、遊技者が正規な態様ではない左打ちで遊技を行っり、左打ちしていないにもかかわらず意図せずに左側領域２１０６を遊技球が流下してしまった場合等に、第１特別図柄の可変表示が実行されてしまう場合がある。この場合、仮に第１特別図柄の当り判定処理の結果が大当り（選択図柄コマンド「ｚ０」）である場合には、大当り遊技状態の終了後、チャンスモード（Ａ３時短遊技状態）には移行せず、図２７５において破線の矢印で示すように、救済措置として特別モード（Ａ２時短遊技状態）に移行するようにしている。一方、第１特別図柄の当り判定処理の結果が大当り（選択図柄コマンド「ｚ１」）である場合には、大当り遊技状態の終了後、図２７５において破線の矢印で示すように、チャンスモード（Ａ３時短遊技状態）に移行するようにしている。ただし、これに限られず、現在の演出モードが至福タイムモード（Ｂ時短遊技状態）において、第１特別図柄の当り判定処理の結果が選択図柄コマンド「ｚ０」および「ｚ１」のいずれの大当りであっても、特別モード（Ａ２時短遊技状態）に移行するようにしてもよいし、チャンスモード（Ａ３時短遊技状態）に移行するようにしてもよい。さらには、第１特別図柄の当り判定処理の結果が選択図柄コマンド「ｚ０」または／および「ｚ１」の大当りである場合、大当り遊技状態の終了後、超特別モード（Ａ１時短遊技状態）に移行するようにしてもよい。

【３３１１】

さらに、現在の演出モードが至福タイムモード（Ｂ時短遊技状態）において、第１特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」）且つＶ入賞した場合、大当り遊技状態の終了後、超特別モード（Ａ１時短遊技状態）に移行することは必須ではなく、他の演出モードに移行するようにしてもよい。

【３３１２】

このように、第７のパチンコ遊技機では、特別図柄の当り判定処理（図２６８のＳ２０２３参照）の結果が大当り（選択図柄コマンド「ｚ０」、「ｚ１」、「ｚ４」、「ｚ５」）である場合と、特別図柄の当り判定処理（図２６８のＳ２０２３参照）の結果が役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２」、「ｚ６」、「ｚ７）である場合とで、異なるタイミングで大当り種類決定処理（図２６８のＳ２０２５、図２７１のＳ２０９５Ａ）が実行される。ただし、これに限られず、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合は特別図柄の可変表示の開始時の遊技状態に応じて大当り種類を決定し、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りである場合はＶ入賞したときの遊技状態に応じて大当り種類を決定するようにすれば、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合と、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りである場合とで、同じタイミングで大当り種類決定処理を実行するようにしてもよい。

【３３１３】

［７－８．変形例］

次に、第７のパチンコ遊技機の変形例として、第１変形例および第２変形例について、以下に説明する。以下、第７のパチンコ遊技機の第１変形例にかかるパチンコ遊技機を、単に「第１変形例にかかるパチンコ遊技機」と称し、第７のパチンコ遊技機の第２変形例にかかるパチンコ遊技機を、単に「第２変形例にかかるパチンコ遊技機」と称する。

【３３１４】

以下、第１変形例にかかるパチンコ遊技機および第２変形例にかかるパチンコ遊技機を説明するにあたり、第７のパチンコ遊技機と共通する点については極力説明を省略するものとする。したがって、この第１変形例にかかるパチンコ遊技機および第２変形例にかかるパチンコ遊技機の説明において言及していない点については、第７のパチンコ遊技機と

同様である。

【３３１５】

また、以下の第１変形例にかかるパチンコ遊技機および第２変形例にかかるパチンコ遊技機の説明では、第７のパチンコ遊技機と同様の機能を有する構成及び処理については、第７のパチンコ遊技機と同じ符号およびステップ番号を用いて説明する。ただし、第７のパチンコ遊技機と異なる点、すなわち第７のパチンコ遊技機の説明において新たに説明する構成及び処理については、新たな符号及びステップ番号を付すものとする。

【３３１６】

なお、第１変形例にかかるパチンコ遊技機および第２変形例にかかるパチンコ遊技機は、設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。

【３３１７】

［７－８－１．第１変形例］

先ず、第１変形例にかかるパチンコ遊技機について説明する。第１変形例にかかるパチンコ遊技機は、第７のパチンコ遊技機と同様、１種２種混合機と称されるパチンコ遊技機であって、第１特別図柄の始動条件よりも第２特別図柄の始動条件が優先して成立する優先変動機である。

【３３１８】

［７－８－１－１．基本仕様］

次に、図２７６および図２７７を参照して、第１変形例にかかるパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。

【３３１９】

詳細は後述するが、第１変形例にかかるパチンコ遊技機において、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ時短遊技状態として、Ａ４時短遊技状態またはＡ５時短遊技状態に制御可能となっている。

【３３２０】

また、第１変形例にかかるパチンコ遊技機は、時短リミット機能を搭載している。時短リミット機能とは、例えば、大当り遊技状態の終了後のＡ時短遊技状態において、通常遊技状態に移行する前に再び大当り遊技状態に制御される回数（すなわち連荘回数）に上限を設けて、あらかじめ定められた規定回数を超えて大当り遊技状態が連荘で制御されないようにする機能である。

【３３２１】

この第１変形例にかかるパチンコ遊技機において、メインＣＰＵ２２０１は、通常遊技状態またはＢ時短遊技状態において大当り遊技状態が発生した場合、例えば「５回」をリミット数にセットし、Ａ時短遊技状態において大当り遊技状態が発生した場合、リミット数１から１を減算する。そして、大当り遊技状態の終了時、減算後のリミット数が０より大きければ、大当り遊技状態終了後にＡ時短遊技状態に制御可能であり、減算後のリミット数が０であれば、大当り遊技状態終了後、Ａ時短遊技状態に制御することなく通常遊技状態に制御する。また、大当り遊技状態の終了後のＡ時短遊技状態において、大当り遊技状態に制御されることなくＡ時短遊技状態が終了すると（通常遊技状態に移行すると）、メインＣＰＵ２２０１は、リミット数をリセットする。

【３３２２】

［７－８－１－１－１．特別図柄判定テーブル］

図２７６は、第１変形例にかかるパチンコ遊技機が備える主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。

【３３２３】

図２７６に示される特別図柄判定テーブルによれば、第１特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、例えば、第１特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであっても、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１０」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１１」を選択する。

【３３２４】
　また、第１特別図柄の当り判定処理の結果として役物開放当り判定値データが得られた場合、例えば、第１特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであっても、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１１」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１２」を選択する。
【３３２５】
　また、第１特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、例えば、第１特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであっても、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１２」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１３」を選択する。
【３３２６】
　また、第２特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、例えば、第２特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであっても、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１３」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１４」を選択する。
【３３２７】
　また、第２特別図柄の当り判定処理の結果として役物開放当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２２０１は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第２特別図柄の図柄乱数値が０～１９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１４」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１５」を選択する。また、第２特別図柄の図柄乱数値が２０～９９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１６」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１５」を選択する。
【３３２８】
　また、第２特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、例えば、第２特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであっても、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１６」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１６」を選択する。
【３３２９】
［７－８－１－１－２．大当り種類決定テーブル］
　図２７７は、第１変形例にかかるパチンコ遊技機が備える主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２に記憶されている大当り種類決定テーブルの一例である。大当り種類決定テーブルは、所定のタイミングにおける遊技状態（通常遊技状態、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態）と、特別図柄の図柄乱数値に対応して決定される選択図柄コマンドとに応じて、大当りの種類を決定する際に参照される。
【３３３０】
　本実施例において、上記の「所定のタイミングにおける遊技状態」は、第７のパチンコ遊技機と同様である。すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果が大当り（選択図柄コマンド「ｚ１０」、「ｚ１３」）である場合、特別図柄の当り判定処理の実行時すなわち特別図柄の可変表示の開始時における遊技状態が「所定のタイミングにおける遊技状態」に相当する。また、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ１１」、「ｚ１４」、「ｚ１５」）である場合、特別図柄の当り判定処理の結果として役物開放当りであることが導出された後のＶ入賞時における遊技状態が「所定のタイミングにおける遊技状態」に相当する。特別図柄の当り判定処理の結果として役物開放当りであることが導出されたにもかかわらずＶ入賞しなかった場合、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技状態に制御せず、大当り種類も決定しない。
【３３３１】
　大当り種類決定テーブル（図２７７参照）を参照して決定される大当り種類は、例えば、大当り遊技状態において実行されるラウンド遊技のラウンド数、および、大当り遊技状態終了後の遊技状態（すなわち、大当り遊技状態終了時にセットされるＡ時短フラグの種

類）である。本実施例において、Ａ時短フラグの種類は、Ａ４時短フラグおよびＡ５時短フラグの２種類であるが、これらについては後述する。

【３３３２】

例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が大当り（例えば、選択図柄コマンド「ｚ１０」）であって、特別図柄の可変表示の開始時の遊技状態が通常遊技状態である場合、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド数を「３」に決定し、大当り遊技状態終了時にセットされるＡ時短フラグをＡ４時短フラグに決定する。

【３３３３】

また、例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り（例えば、選択図柄コマンド「ｚ１４」）であって、Ｖ入賞時における遊技状態がＡ時短遊技状態である場合、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド数を「１０」に決定し、大当り遊技状態終了時にセットされるＡ時短フラグをＡ５時短フラグに決定する。

【３３３４】

さらに、例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り（例えば、選択図柄コマンド「ｚ１５」）であって、Ｖ入賞時における遊技状態がＡ時短遊技状態である場合、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド数を「１０」に決定し、大当り遊技状態終了時にセットされるＡ時短フラグをＡ５時短フラグに決定する。

【３３３５】

［７－８－１－１－３．Ａ時短終了条件決定テーブル］

図２７８は、第１変形例にかかるパチンコ遊技機が備える主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２に記憶されているＡ時短終了条件決定テーブルの一例である。Ａ時短終了条件決定テーブルは、大当り種類決定テーブル（図２７７参照）を参照して大当り種類が決定された後、大当り種類（すなわち、大当り遊技状態終了後にセットされるＡ時短フラグの種類）に応じて、Ａ時短終了条件を決定する際に参照される。

【３３３６】

図２７８に示されるように、本実施例では、Ａ時短終了条件として、時短回数と、役物開放当り導出回数とが決定される。Ａ時短終了条件として決定された時短回数と役物開放当り導出回数とのうち、いずれか一方の条件が満たされると、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。また、役物開放当り導出回数は、役物開放当りの種類（選択図柄コマンド「ｚ１１」、「ｚ１４」、「ｚ１５」）のそれぞれについて決定されるが、選択図柄コマンド「ｚ１１」、「ｚ１４」および「ｚ１５」の全部がＡ時短終了条件として決定された場合、選択図柄コマンド「ｚ１１」、「ｚ１４」および「ｚ１５」のうちいずれか一つの役物開放当りが導出された時点で、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。なお、メインＣＰＵ２２０１は、条件装置が作動した場合にもＡ時短遊技状態を終了する。

【３３３７】

本実施例において、Ａ時短終了条件として決定される時短回数は、大当り遊技状態終了後にセットされるＡ時短フラグの種類に応じて異なっている。なお、本実施例において、Ａ時短遊技条件として決定される時短回数は、特別図柄の可変表示回数（第１特別図柄の可変表示回数と第２特別図柄の可変表示回数との和）が相当する。ただし、これに限られず、特別図柄の可変表示回数をＡ時短終了条件として決定することに加えてまたは代えて、第１特別図柄の可変表示回数および第２特別図柄の可変表示回数のそれぞれをＡ時短終了条件として決定し、いずれかの条件を満たした場合にＡ時短遊技状態を終了するようにしてもよい。

【３３３８】

また、Ａ時短終了条件として決定される役物開放当り導出回数は、特別図柄表示部（第１特別図柄表示部２１６３、第２特別図柄表示部２１６４）に、役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ１１」、「ｚ１４」、「ｚ１６」）の確定表示回数が相当する。

【３３３９】

本実施例において、大当り遊技状態終了後にセットされるＡ時短フラグがＡ４時短フラ

グに決定された場合、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ時短終了条件として、時短回数を例えば９９回に決定する一方、役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ１１」、「ｚ１４」、「ｚ１５」）の導出回数については決定しない。すなわちこの場合、役物開放当り導出回数はＡ時短終了条件に含まれない。大当り遊技状態終了後にセットされるＡ時短フラグがＡ４時短フラグに決定された場合、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技状態の終了時にＡ４時短フラグをオンにセットし、大当り遊技状態が終了した次ゲームから、特別図柄の可変表示を最大で例えば９９回実行することが可能なＡ４時短遊技状態に制御する。第２特別図柄の始動情報を最大で４個まで保留できることに鑑みると、Ａ４時短フラグがオンにセットされた場合、メインＣＰＵ２２０１は、第２特別図柄の可変表示を最大で１０３回まで実行できることとなる。そして、Ａ４時短遊技状態において特別図柄の可変表示が９９回実行されると、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ４時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。

【３３４０】

また、大当り遊技状態終了後にセットされるＡ時短フラグがＡ５時短フラグに決定された場合、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ時短終了条件として、時短回数を例えば９９回に決定するとともに、役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ１１」、「ｚ１４」、「ｚ１５」）の導出回数を例えば１回に決定する。大当り遊技状態終了後にセットされるＡ時短フラグがＡ５時短フラグに決定された場合、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技状態の終了時にＡ５時短フラグをオンにセットし、大当り遊技状態が終了した次ゲームから、特別図柄の可変表示を最大で例えば９９回実行することが可能なＡ５時短遊技状態に制御する。第２特別図柄の始動情報を最大で４個まで保留できることに鑑みると、Ａ５時短フラグがオンにセットされた場合、メインＣＰＵ２２０１は、第２特別図柄の可変表示を最大で１０３回まで実行できることとなる。そして、Ａ５時短遊技状態において特別図柄の可変表示が９９回実行されると、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ５時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。ただし、Ａ５時短遊技状態において、特別図柄の可変表示が９９回実行されるまでの間に役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ１１」、「ｚ１４」および「ｚ１５」のうちいずれか）が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部２１６３、第２特別図柄表示部２１６４）に確定表示された場合、メインＣＰＵ２２０１は、ただち（少なくとも、役物開放当り遊技状態の実行によりＶ入賞口２１５５への遊技球の通過が可能となる前に）に、Ａ５時短遊技状態を終了し、通常遊技状態に制御する。

【３３４１】

なお、時短性能は、Ａ４時短遊技状態とＡ５時短遊技状態とで同じであってもよいし、Ａ４時短遊技状態とＡ５時短遊技状態とで互いに異ならせてもよい。なお、時短性能とは、上述したとおり、入賞口（例えば、本実施例では第２始動口２１４０（図８７参照））への遊技球の入賞の容易さを変更する性能であって、「普通図柄当り」の当選確率、普通図柄の可変表示時間、または／および普通電動役物２１４６（図８７参照）の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間等）等をいう。

【３３４２】

［７－８－１－２．時短リミット機能］

次に、時短リミット機能の作動態様にかかわる処理について、図２７９を参照して説明する。図２７９は、特別図柄の当り判定処理の結果に応じてメインＣＰＵ２２０１により制御される遊技状態の遷移の一例を示すタイムチャートであって、（Ａ）時短リミット機能が作動する場合の例を示すタイムチャート、（Ｂ）リミット数がリセットされる場合の例を示すタイムチャート、（Ｃ）リミット数のリセットチャンスを逸する場合の例を示すタイムチャートである。

【３３４３】

なお、図２７９では、便宜上、遊技状態として、通常遊技状態、Ａ４時短遊技状態、Ａ５時短遊技状態および大当り遊技状態のみを図示しているが、メインＣＰＵ２２０１によって制御される遊技状態はこれらの遊技状態に限定されるものではない。

【３３４４】

また、図２７９において、便宜上、大当り（選択図柄コマンド「ｚ１０」）の当選を単に「ｚ１０」と図示し、大当り（選択図柄コマンド「ｚ１３」）の当選を単に「ｚ１３」と図示し、役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ１４」）の当選且つＶ入賞を単に「ｚ１４」と図示し、役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ１５」）の当選且つＶ入賞を単に「ｚ１５」と図示している。

【３３４５】

また、図２７９（Ｂ）において、便宜上、役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ１４」）の確定表示を「ｚ１４導出」と図示し、Ｖ入賞口２１５５への遊技球の通過を単に「Ｖ入賞」と図示している。

【３３４６】

また、時短リミット機能の作動を単に「リミット作動」と図示し、リミット数のリセットを「リミットリセット」と図示している。

【３３４７】

また、１回目の大当り遊技状態を単に「１回目」と図示し、大当り遊技状態の終了後に通常遊技状態に移行する前に発生した２回目の大当り遊技状態を単に「２回目」と図示し、大当り遊技状態の終了後に通常遊技状態に移行する前に発生した３回目の大当り遊技状態を単に「３回目」と図示し、大当り遊技状態の終了後に通常遊技状態に移行する前に発生した４回目の大当り遊技状態を単に「４回目」と図示し、大当り遊技状態の終了後に通常遊技状態に移行する前に発生した５回目の大当り遊技状態を単に「５回目」と図示している。

【３３４８】

（時短リミット機能が作動する場合の例）

図２７９（Ａ）に示されるように、通常遊技状態において例えば大当り（選択図柄コマンド「ｚ１０」）が第１特別図柄表示部２１６３に導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、１回目の大当り遊技状態に制御する。通常遊技状態において大当り（選択図柄コマンド「ｚ１０」）が第１特別図柄表示部２１６３に導出された場合、上述したように、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド数を例えば「３」に決定し、大当り遊技状態終了後にセットされるＡ時短フラグを例えばＡ４時短フラグに決定し、Ａ時短終了条件として時短回数を例えば９９回に決定する（役物開放当りの導出回数は決定しない）。よって、１回目の大当り遊技状態の終了後、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ４時短遊技状態に制御する。

【３３４９】

１回目の大当り遊技状態が終了した後のＡ４時短遊技状態において例えば役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ１４」）が導出され且つＶ入賞すると、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞したときの遊技状態に応じて大当り種類を決定し、２回目の大当り遊技状態に制御する。Ａ４時短遊技状態において役物開放当りが導出された場合、遊技状態はＡ４時短遊技状態に維持されたままであるため、大当り種類決定テーブル（図２７７参照）に示されるように、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド数を例えば「１０」に決定し、大当り遊技状態終了後にセットされるＡ時短フラグを例えばＡ４時短フラグに決定し、Ａ時短終了条件として時短回数を例えば９９回に決定する（役物開放当りの導出回数は決定しない）。そして、２回目の大当り遊技状態が終了すると、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ４時短フラグをセットし、Ａ４時短遊技状態に制御する。

【３３５０】

２回目の大当り遊技状態が終了した後のＡ４時短遊技状態において例えば大当り（選択図柄コマンド「ｚ１３」）が導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、第２特別図柄の可変表示の開始時の遊技状態に応じて大当り種類を決定し、３回目の大当り遊技状態に制御する。この場合、大当り種類決定テーブル（図２７７参照）に示されるように、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド数を例えば「１０」に決定し、大当り遊技状態終了後にセットされるＡ時短フラグを例えばＡ４時短フラグに決定し、Ａ時短終了条件として時短回数を例えば９９回に決定する（役物開放当りの導出回数は決定しない）。そして、３回目の大当り遊技状態が終了すると、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ４時短フラグをセットし、Ａ４

時短遊技状態に制御する。
【３３５１】
３回目の大当り遊技状態が終了した後のＡ４時短遊技状態において例えば役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ１４」）が導出され且つＶ入賞すると、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞したときの遊技状態に応じて大当り種類を決定し、４回目の大当り遊技状態に制御する。Ａ４時短遊技状態において役物開放当りが導出された場合、遊技状態はＡ４時短遊技状態に維持されたままであるため、大当り種類決定テーブル（図２７７参照）に示されるように、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド数を例えば「１０」に決定し、大当り遊技状態終了後にセットされるＡ時短フラグを例えばＡ４時短フラグに決定し、Ａ時短終了条件として時短回数を例えば９９回に決定する（役物開放当りの導出回数は決定しない）。そして、４回目の大当り遊技状態が終了すると、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ４時短フラグをセットし、Ａ４時短遊技状態に制御する。
【３３５２】
４回目の大当り遊技状態が終了した後のＡ４時短遊技状態において例えば役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ１４」）が導出され且つＶ入賞すると、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞したときの遊技状態に応じて大当り種類を決定し、５回目の大当り遊技状態に制御する。Ａ４時短遊技状態において役物開放当りが導出された場合、遊技状態はＡ４時短遊技状態に維持されたままであるため、大当り種類決定テーブル（図２７７参照）に示されるように、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド数を例えば「１０」に決定し、大当り遊技状態終了後にセットされるＡ時短フラグを例えばＡ４時短フラグに決定し、Ａ時短終了条件として時短回数を例えば９９回に決定する（役物開放当りの導出回数は決定しない）。ただし、この場合、大当り遊技状態の終了後、通常遊技状態に移行する前に大当り遊技状態が連続して５回発生したため、メインＣＰＵ２２０１は、時短リミットを作動させる。時短リミットが作動すると、大当り遊技状態終了後に例えばＡ４時短フラグをセットする旨が決定されていたとしても、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ４時短遊技状態に制御せず、通常遊技状態に制御する。
【３３５３】
このようにして、あらかじめ定められた規定回数（例えば５回）を超えて大当り遊技状態が連荘で制御されないようにしている。
【３３５４】
（リミット数がリセットされる場合の例）
図２７９（Ｂ）に示されるように、２回目の大当り遊技状態が終了するまでは、図２７９（Ａ）と同様であるため、説明を省略する。
【３３５５】
２回目の大当り遊技状態が終了した後のＡ４時短遊技状態において例えば役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ１５」）が導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞したときの遊技状態に応じて大当り種類を決定し、３回目の大当り遊技状態に制御する。Ａ４時短遊技状態において役物開放当りが導出された場合、遊技状態はＡ４時短遊技状態に維持されたままであるため、大当り種類決定テーブル（図２７７参照）に示されるように、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド数を例えば「１０」に決定し、大当り遊技状態終了後にセットされるＡ時短フラグを例えばＡ５時短フラグに決定し、Ａ時短終了条件として、時短回数を例えば９９回に決定するとともに、役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ１１」、「ｚ１４」、「ｚ１５」）それぞれの導出回数を１回に決定する。そして、３回目の大当り遊技状態が終了すると、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ５時短フラグをセットし、Ａ５時短遊技状態に制御する。
【３３５６】
３回目の大当り遊技状態が終了した後のＡ５時短遊技状態において例えば役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ１４」）が導出されると、メインＣＰＵ２２０１は、ただちにＡ５時短遊技状態を終了して通常遊技状態に制御し、これに基づいてリミット数をリセットする。すなわち、大当り遊技状態の連荘回数が３連荘まで継続していたが、リミット数が

リセットされることにより、大当り遊技状態の連荘回数が０回にリセットされる。そしてその後、Ｖ入賞すると、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞したときの遊技状態（ここでは通常遊技状態）に応じて大当り種類を決定し、１回目の大当り遊技状態に制御する。役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ１４」）が導出された後、通常遊技状態においてＶ入賞した場合、大当り種類決定テーブル（図２７７参照）に示されるように、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド数を例えば「１０」に決定し、大当り遊技状態終了後にセットされるＡ時短フラグを例えばＡ４時短フラグに決定し、Ａ時短終了条件として時短回数を例えば９９回に決定する（役物開放当りの導出回数は決定しない）。そして、１回目の大当り遊技状態が終了すると、メインＣＰＵ２２０１は、Ａ４時短フラグをセットし、Ａ４時短遊技状態に制御する。

【３３５７】

このように、時短リミット機能を備えた遊技機において、リミット数をリセット可能とすることにより、大当り遊技状態が徒に連荘することを抑制しつつ、大当り遊技状態の連荘回数に上限が設けられることによって生じうる興趣の低下を抑制することが可能となる。

【３３５８】

（リミット数のリセットチャンスを逸する場合の例）

ところで、第１変形例にかかるパチンコ遊技機では、リミット数をリセットするチャンスがあったにもかかわらず、リミット数のリセットチャンスを逸してしまう場合がある。以下に、図２７９（Ｃ）を参照して、リミット数のリセットチャンスを逸する場合の例について説明する。

【３３５９】

図２７９（Ｃ）に示されるように、３回目の大当り遊技状態が終了するまでは、図２７９（Ｂ）と同様であるため、説明を省略する。

【３３６０】

図２７９（Ｂ）では、３回目の大当り遊技状態が終了した後のＡ５時短遊技状態において、例えば役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ１４」）が導出されている。ただし、図２７９（Ｃ）に示されるように、３回目の大当り遊技状態が終了した後のＡ５時短遊技状態において、役物開放当りではなく大当り（例えば、選択図柄コマンド「ｚ１３」）が導出されてしまうと、メインＣＰＵ２２０１は、第２特別図柄の可変表示の開始時の遊技状態（ここではＡ５時短遊技状態）に応じて大当り種類を決定し、リミット数をリセットすることなく、４回目の大当り遊技状態に制御する。この場合、リミット数をリセットするチャンスがせっかくあったにもかかわらず、リミット数のリセットチャンスを逸してしまう。

【３３６１】

このように、時短リミット機能を備えた遊技機において、リミット数をリセットするチャンスがありながらもそのチャンスを逸しうることにより、遊技者に緊張感を持たせることができ、興趣の低下を抑制することが可能となる。しかも、リミット数のリセットチャンスを逸しうることにより、大当り遊技状態が徒に連荘することをさらに抑制することも可能となる。

【３３６２】

［７－８－２．第２変形例］

次に、第２変形例にかかるパチンコ遊技機について説明する。第２変形例にかかるパチンコ遊技機は、第７のパチンコ遊技機と同様、１種２種混合機と称されるパチンコ遊技機である。ただし、第２変形例にかかるパチンコ遊技機は、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示可能である点において第７のパチンコ遊技機と異なる。第１特別図柄と第２特別図柄とを並行して可変表示させるメインＣＰＵ２２０１による制御は、第１特別図柄と第２特別図柄とを並行して可変表示させる第２のパチンコ遊技機のメインＣＰＵ１２０１による制御と同様である。

【３３６３】

［７－８－２－１．遊技盤ユニット］

図２８０は、第２変形例にかかるパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット２０１０の外観を示す正面図の一例である。この第２変形例にかかるパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット２０１０は、以下の点において、図８７に図示される第３のパチンコ遊技機（すなわち第７のパチンコ遊技機）が備える遊技盤ユニット２０１０と大きく異なる。
・特別電動役物２１３３を備えておらず、大当り当選した場合は役物開放当り当選且つＶ入賞した場合と同様にＶアタッカー２１５２が作動する点。
・普通電動役物ユニット２１４５が、第３のパチンコ遊技機における特別電動役物ユニット２１３０とほぼ同じ位置に配置されている点。
・普通電動役物ユニット２１４５の下流側に、小当り用電動役物ユニット２１９０が配置されている点。
・第２始動口２１４０の他に、第２始動口２１４０Ａを備える点。

【３３６４】

小当り用電動役物ユニット２１９０は、遊技球が入賞（通過）することによって所定数の遊技球が賞球として払い出される小当り入賞口２１９１と、この小当り入賞口２１９１への遊技球の入賞（通過）を検出する小当り入賞カウントスイッチ（図示せず）と、小当り用シャッタ２１９３およびこの小当り用シャッタ２１９３を作動させることが可能な小当り用ソレノイド（図示せず）を有する小当り用電動役物（参照符号なし）とを一体化したユニット体である。

【３３６５】

小当り用電動役物ユニット２１９０は普通電動役物ユニット２１４５の下流側に配置されており、右打ちされた遊技球が小当り入賞口２１９１に入賞可能となっている。小当り入賞口２１９１は、例えば、小当り用シャッタ２１９３が前後方向に作動することによって、入賞の容易さが変更可能に構成されている。なお、小当り入賞口２１９１への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は、例えば５個であるが、これに限られない。

【３３６６】

ところで、この第２変形例にかかるパチンコ遊技機では、第２特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りであることにもとづいて、Ｖ入賞装置２１５０の内部への入賞が可能となる。ここで、役物開放当りは小当りと称される場合がある。ただし、この第２変形例にかかるパチンコ遊技機の説明においては、役物開放当りに、Ｖ入賞装置２１５０の内部への入賞契機となるＶ入賞付役物開放当りと、Ｖ入賞装置２１５０の内部への入賞契機とならないＶ入賞無役物開放当りとが含まれる。Ｖ入賞付役物開放当りに当選した場合、Ｖアタッカー２１５２が作動し、Ｖ入賞すると大当り遊技状態に制御される。一方、Ｖ入賞無役物開放当りに当選した場合、小当り用電動役物（すなわち小当り用シャッタ２１９３）が作動するものの、小当り入賞口２１９１に遊技球が入賞したとしても大当り遊技状態に制御されない。すなわち、Ｖ入賞付役物開放当りは大当り遊技状態の発生契機となりうるが、Ｖ入賞無役物開放当りは大当り遊技状態の発生契機となりえない。以下、第２変形例にかかるパチンコ遊技機についての説明において、Ｖ入賞付役物開放当りを「役物開放当り」と称し、Ｖ入賞無役物開放当りを「小当り」と称する。

【３３６７】

また、第２始動口２１４０Ａは、第２始動口２１４０とは別に、右打された遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように、右側領域２１０７において、小当り用電動役物ユニット２１９０の下流側に配置されている。第２始動口２１４０Ａは、右側領域２１０７において、Ｖ入賞装置２１５０の内部、第２始動口２１４０および小当り入賞口２１９１のいずれにも入賞しなかった遊技球が入賞可能となるように、Ｖ入賞装置２１５０、普通電動役物２１４６および小当り用電動役物ユニット２１９０のいずれよりも下流側に配置されている。

【３３６８】

第２始動口２１４０Ａに遊技球が入賞すると、第２始動口２１４０に遊技球が入賞したときと同様に、第２特別図柄の当り判定処理の契機となる。ただし、第２始動口２１４０Ａは、普通電動役物２１４６が作動することによって入賞が容易となる第２始動口２１４

０とは異なり、遊技球の入賞率が可変するものでない。また、第２始動口２１４０に遊技球が入賞すると例えば１個の賞球が払い出されるのに対し、第２始動口２１４０Ａに遊技球が入賞すると例えば３個の賞球が払い出される。

【３３６９】

本実施例では、Ｖ入賞装置２１５０および第２始動口２１４０のいずれにも入賞しなかった遊技球のうち、例えば、概ね５分の１～１０分の１の遊技球が第２始動口２１４０Ａに入賞可能となっているが、これは一例であり、これに限られない。ただし、左打ちされた遊技球が第１始動口２１２０に入賞する割合と比べて同じかそれよりも入賞しやすい方が好ましい。

【３３７０】

なお、本実施例では、特別電動役物２１３３を備えておらず、大当り当選した場合、役物開放当り当選且つＶ入賞した場合と同様に、Ｖアタッカー２１５２を作動させてラウンド遊技が実行されるが、これに限られない。例えば、特別電動役物２１３３を備え、メインＣＰＵ２２０１は、大当り当選した場合は特電用シャッタ２１３４を作動させて大入賞口２１３１が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技を実行し、役物開放当り当選且つＶ入賞した場合はＶアタッカー２１５２を作動させてＶ入賞装置２１５０が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技を実行するようにしてもよい。

【３３７１】

［７－８－２－２．電気的構成］

第２変形例にかかるパチンコ遊技機が備える制御回路は、基本的には、図８８に示される第３のパチンコ遊技機（第７のパチンコ遊技機）の制御回路と同様であるため、あらためて図示しない。ただし、第２変形例にかかるパチンコ遊技機が備える制御回路は、小当り入賞口２１９１への遊技球の入賞を検出するスイッチ、小当り用シャッタ２１９３を作動させることが可能な小当り用ソレノイド、および、第２始動口２１４０Ａへの遊技球の入賞を検出するスイッチが主制御回路２２００に接続されており、これらのスイッチが検出されると、検出信号がＩ／Ｏポート２２０５を介して主制御回路２２００に出力される点において、図８８に示される制御回路と異なる。また、第２変形例にかかるパチンコ遊技機が備える制御回路は、特電用ソレノイド２１３５、および、大入賞口カウントスイッチ２１３２を備えていない（主制御回路２２００に接続されていない）が、この点も、図８８に示される制御回路と異なる。

【３３７２】

［７－８－２－３．基本仕様］

次に、図２８１～図２８６を参照して、第７のパチンコ遊技機と異なる基本仕様について説明する。

【３３７３】

第２変形例にかかるパチンコ遊技機において、メインＣＰＵ２２０１は、非時短遊技状態または時短遊技状態に制御可能となっている。

【３３７４】

メインＣＰＵ２２０１は、非時短遊技状態に制御する場合、変動パターン選択状態１または変動パターン選択状態２に制御する。変動パターン選択状態１における正規な遊技態様は左打ちであり、変動パターン選択状態２における正規な遊技態様は右打ちである。そのため、変動パターン選択状態１では第１特別図柄ゲームが主として実行され、変動パターン選択状態２では第２特別図柄ゲームが主として実行される。

【３３７５】

また、変動パターン選択状態１と変動パターン選択状態２とは、特別図柄の可変表示を実行する際に参照される変動パターンテーブルが異なっており、変動パターン選択状態２の方が、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が変動パターン選択状態１と比べて大きい。変動パターン選択状態１および変動パターン選択状態２のそれぞれにおいて参照される特別図柄の変動パターンテーブルについては後述する。

【３３７６】
なお、メインＣＰＵ２２０１は、非時短遊技状態において、変動パターン選択状態１または変動パターン選択状態２に制御することは必須でなく、変動パターン選択状態１および変動パターン選択状態２とは異なるさらに別の変動パターン選択状態に制御可能であってもよい。
【３３７７】
メインＣＰＵ２２０１は、時短遊技状態に制御する場合、変動パターン選択状態３に制御する。変動パターン選択状態３における正規な遊技態様は右打ちである。よって、変動パターン選択状態３では第２特別図柄ゲームが主として実行される。
【３３７８】
変動パターン選択状態３は、特別図柄の可変表示を実行する際に参照される変動パターンテーブルが、変動パターン選択状態１において参照される変動パターンテーブルおよび変動パターン選択状態２において参照される変動パターンテーブルのいずれとも異なっている。変動パターン選択状態３では特別図柄の可変表示時間が短縮され、変動パターン選択状態３における単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値は、変動パターン選択状態１における単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値と比べて大きい。また、変動パターン選択状態３における単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値は、変動パターン選択状態２における単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値と比べて同じかそれよりも大きい。変動パターン選択状態３において参照される特別図柄の変動パターンテーブルについては後述する。
【３３７９】
なお、メインＣＰＵ２２０１は、時短遊技状態において、変動パターン選択状態３に制御することは必須でなく、変動パターン選択状態３とは異なるさらに別の変動パターン選択状態に制御可能であってもよい。また、変動パターン選択状態３において参照される特別図柄の変動パターンテーブルは、変動パターン選択状態１および変動パターン選択状態２のいずれとも異なることは必須ではなく、例えば変動パターン選択状態において参照される特別図柄の変動パターンテーブルと同じであってもよい。
【３３８０】
［７－８－２－３－１．特別図柄の当り判定テーブル］
図２８１は、第２変形例にかかるパチンコ遊技機が備える主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルの一例である。大当り確率、小当り確率および役物開放当り確率等の各種確率は、特別図柄の当り判定テーブル（図２８１参照）に示されるとおりである。
【３３８１】
図２８１に示される特別図柄の当り判定テーブルによれば、第１特別図柄の当り判定処理が実行されると、概ね１０分の１の確率で小当りに当選する。ただし、第１始動口２１２０は左打ちすることによって遊技球の入賞が可能となるのに対し、小当り用電動役物ユニット２１９０は右側領域２１０７に配置されている。また、小当りであることを示す表示態様が導出されると、メインＣＰＵ２２０１はただちに小当り用シャッタ２１９３を作動させるため、第１特別図柄の当り判定処理の結果が小当りであったとしても、小当り入賞口２１９１に遊技球を入賞させることは困難である。
【３３８２】
［７－８－２－３－２．特別図柄判定テーブル］
図２８２は、第２変形例にかかるパチンコ遊技機が備える主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。
【３３８３】
第１特別図柄の当り判定処理または第２特別図柄の当り判定処理が実行された場合、図２８２に示されるように、判定値データと、始動口（第１始動口２１２０、第２始動口２１４０、２１４０Ａ）への遊技球の入賞時に取得された特別図柄の図柄乱数値とにもとづいて、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドが決定される。

【３３８４】
［７－８－２－３－３．変動パターン選択状態移行条件決定テーブル］
図２８３は、第２変形例にかかるパチンコ遊技機が備える主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２に記憶されている変動パターン選択状態移行条件決定テーブルの一例である。
【３３８５】
第２変形例にかかるパチンコ遊技機では、現在の遊技状態（大当り（選択図柄コマンド「ｚ２０」、「ｚ２３」、「ｚ２４」）または役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ５」）に当選したときに遊技状態）に応じて、大当り遊技状態の終了後、変動パターン選択状態２または変動パターン選択状態３に制御される。なお、役物開放当りに当選した場合、役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ５」）に当選し且つＶ入賞したときの遊技状態を、現在の遊技状態としてもよい。
【３３８６】
図２８３の変動パターン選択状態移行条件決定テーブルにおいて、最上段に記載されている変動パターン選択状態が現在の遊技状態である。また、上から２段目に記載されている変動パターン選択状態が、大当り遊技状態終了後に制御される変動パターン選択状態である。そして、選択図柄コマンドに応じて規定されている数が、大当り遊技状態終了後に制御される変動パターン選択状態（変動パターン選択状態２または変動パターン選択状態３）から変動パターン選択状態１に制御されるまでの特別図柄の可変表示回数である。
【３３８７】
例えば、現在の遊技状態が変動パターン選択状態１において、役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２５」）に当選し且つＶ入賞した場合、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技状態の終了後、変動パターン選択状態２に制御し、特別図柄の可変表示が１００回実行されると、変動パターン選択状態１に制御する。
【３３８８】
また、例えば、現在の遊技状態が変動パターン選択状態２において、大当り（選択図柄コマンド「ｚ２４」）に当選した場合、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技状態の終了後、変動パターン選択状態２に制御し、特別図柄の可変表示が２０回実行されると、変動パターン選択状態１に制御する。
【３３８９】
さらに、現在の遊技状態が変動パターン選択状態３において、大当り（選択図柄コマンド「ｚ２４」）に当選した場合、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技状態の終了後、変動パターン選択状態３に制御し、特別図柄の可変表示が１００回実行されると、変動パターン選択状態１に制御する。
【３３９０】
このように、大当り遊技状態終了後の変動パターン選択状態、および、大当り遊技状態終了後の変動パターン選択状態（変動パターン選択状態２、変動パターン選択状態３）から変動パターン選択状態１に移行させるための条件である特別図柄の可変表示回数は、現在の遊技状態と選択図柄コマンドとにもとづいてメインＣＰＵ２２０１により決定される。特別図柄の当り判定処理の結果が小当り（選択図柄コマンド「ｚ２１」）またはハズレ（選択図柄コマンド「ｚ２２」、「ｚ２６」）である場合には決定されない。
【３３９１】
［７－８－２－３－４．特別図柄の変動パターンテーブル］
図２８４～図２８６は、第２変形例にかかるパチンコ遊技機が備える主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２に記憶されている変動パターンテーブルの一例である。詳述すると、図２８４は、変動パターン選択状態１において、特別図柄の可変表示を実行する際に参照される特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。図２８５は、変動パターン選択状態２において、特別図柄の可変表示を実行する際に参照される特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。図２８６は、変動パターン選択状態３において、特別図柄の可変表示を実行する際に参照される特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【３３９２】
変動パターン選択状態１は上述したとおり左打ちが正規な遊技態様であるため、変動パターン選択状態１では、通常、第１特別図柄ゲームが実行される。仮に、正規でない遊技態様として右打ちされ、第２始動口２１４０，２１４０Ａに遊技球が入賞したとしても、図２８４に示されるように、遊技球が第１始動口２１２０に入賞した場合と比べて長時間（例えば、概ね６０００００ｍｓ）にわたって第２特別図柄の可変表示が実行される。
【３３９３】
また、変動パターン選択状態２は上述したとおり右打ちが正規な遊技態様であるため、変動パターン選択状態２では、通常、第２特別図柄ゲームが実行される。図２８５に示されるように、変動パターン選択状態２では、単位時間あたりの特別図柄の可変表示の実行回数の期待値が変動パターン選択状態１よりも大きい。すなわち、特別図柄の可変表示時間の平均時間が、変動パターン選択状態１よりも変動パターン選択状態２の方が短い。そのため、変動パターン選択状態２では、変動パターン選択状態１と比べて特別図柄ゲームが促進され、大当り遊技状態に制御されるまでの時間が相対的に短い。さらに、第１特別図柄ゲームが実行された場合、大当り遊技状態の発生契機となりうる役物開放当りに当選することはないが、第２特別図柄ゲームが実行された場合、大当り遊技状態の発生契機となりうつ役物開放当りに当選しうる。よって、変動パターン選択状態２は、変動パターン選択状態１と比べて遊技者に有利な変動パターン選択状態であるといえる。
【３３９４】
また、変動パターン選択状態３は上述したとおり右打ちが正規な遊技態様であるため、変動パターン選択状態３では、通常、第２特別図柄が実行される。図２８６に示されるように、変動パターン選択状態３では、単位時間あたりの特別図柄の可変表示の実行回数の期待値が変動パターン選択状態２より大きい。すなわち、特別図柄の可変表示時間の平均時間が、変動パターン選択状態１および変動パターン選択状態２のいずれよりも変動パターン選択状態３の方が短い。そのため、変動パターン選択状態３では、変動パターン選択状態１および変動パターン選択状態２と比べて特別図柄ゲームが促進され、大当り遊技状態に制御されるまでの時間が最も短い。
【３３９５】
さらに、変動パターン選択状態１および変動パターン選択状態２では時短制御が実行されないが、変動パターン選択状態３では時短制御が実行される。時短制御が実行されると、普通電動役物開放処理の実行頻度すなわち第２始動口２１４０への遊技球の入賞頻度が高められる。このように、変動パターン選択状態１、変動パターン選択状態２および変動パターン選択状態３のうち、変動パターン選択状態３が遊技者にとっての有利度合いが最も高く、変動パターン選択状態１が遊技者にとっての有利度合いが最も低いといえる。
【３３９６】
なお、第２変形例にかかるパチンコ遊技機では、特別図柄の可変表示を実行する際に、変動パターン選択状態２と変動パターン選択状態３とで異なる変動パターンテーブルが参照されるが、上述したとおり、変動パターン選択状態２と変動パターン選択状態３とで同じ変動パターンテーブルを参照するようにしてもよい。例えば、変動パターン選択状態２および変動パターン選択状態３のいずれにおいても、図２８５の変動パターンテーブルを参照してもよいし、図２８６の変動パターンテーブルを参照してもよい。
【３３９７】
［７－８－２－４．演出モード］
次に、例えば液晶表示器で構成される表示装置２００７にて行われる演出モードについて、簡単に説明する。
【３３９８】
この第２変形例にかかるパチンコ遊技機において、サブＣＰＵ２３０１は、メインＣＰＵ２２０１からコマンド送信された現在の遊技状態情報に基づいて、状態１演出モード、状態２演出モード、状態３演出モードおよび大当りモードのうちいずれかに制御可能に構成されている。

【３３９９】
状態１演出モードは、メインＣＰＵ２２０１により変動パターン選択状態１に制御されている場合、サブＣＰＵ２３０１により制御される演出モードである。
【３４００】
状態２演出モードは、メインＣＰＵ２２０１により変動パターン選択状態２に制御されている場合、サブＣＰＵ２３０１により制御される演出モードであって、状態１演出モードよりも、遊技者にとって有利な演出モードである。
【３４０１】
状態３演出モードは、メインＣＰＵ２２０１により変動パターン選択状態３に制御されている場合、サブＣＰＵ２３０１により制御される演出モードであって、状態１演出モードおよび状態２演出モードのいずれよりも、遊技者にとって有利な演出モードである。
【３４０２】
大当りモードは、メインＣＰＵ２２０１により大当り遊技状態に制御されている場合、サブＣＰＵ２３０１により制御される演出モードである。
【３４０３】
［７－８－２－５．変動パターン選択状態の遷移］
次に、変動パターン選択状態の遷移について、図２８７を参照して説明する。図２８７は、第２変形例にかかるパチンコ遊技機における変動パターン選択状態遷移の一例を示す図である。なお、図２８７において複数の大当り遊技状態が図示されているが、これは説明の便宜上のためである。
【３４０４】
（現在の変動パターン選択状態が変動パターン選択状態１である場合）
図２８７に示されるように、変動パターン選択状態１において大当り（選択図柄コマンド「ｚ２０」）に当選すると、メインＣＰＵ２２０１は、変動パターン選択状態１を終了し、大当り遊技状態に制御する。この大当り遊技状態が終了すると、メインＣＰＵ２２０１は、変動パターン選択状態２に制御する。
【３４０５】
なお、変動パターン選択状態１では第１特別図柄ゲームが主として実行されるため通常は発生しないが、例外的に大当り（選択図柄コマンド「ｚ２３」、「ｚ２４」）に当選した場合または役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２５」）に当選且つＶ入賞した場合も、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技状態の終了後、変動パターン選択状態２に制御する。すなわち、変動パターン選択状態１において大当り遊技状態が発生した場合、この第２変形例にかかるパチンコ遊技機では、大当り遊技状態の終了後、必ず、変動パターン選択状態２に移行する。
【３４０６】
変動パターン選択状態１から大当り遊技状態を経て移行した変動パターン選択状態２において、特別図柄の可変表示が規定回数実行されると、メインＣＰＵ２２０１は、変動パターン選択状態２を終了し、変動パターン選択状態１に制御する。
【３４０７】
なお、図２８７では、変動パターン選択状態１から大当り遊技状態を経て移行した変動パターン選択状態２において特別図柄の可変表示が規定回数実行された場合の移行先および規定回数を、変動パターン選択状態２の下方から出ている矢印において図示している。
【３４０８】
上記の規定回数は、図２８７および変動パターン選択状態移行条件決定テーブル（図２８３参照）に示されるように、変動パターン選択状態１において大当り（選択図柄コマンド「ｚ２０」）に当選して変動パターン選択状態２に移行した場合は１０回である。なお、例外的に、変動パターン選択状態１において大当り（選択図柄コマンド「ｚ２３」、「ｚ２４」）に当選して変動パターン選択状態２に移行した場合は２０回、変動パターン選択状態１において役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２５」）に当選且つＶ入賞したことによって変動パターン選択状態２に移行した場合は１００回である。

【３４０９】
（現在の変動パターン選択状態が変動パターン選択状態２である場合）
図２８７に示されるように、変動パターン選択状態２において大当り（選択図柄コマンド「ｚ２３」、「ｚ２４」）に当選すると、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技状態の終了後、再び、変動パターン選択状態２に制御する。
【３４１０】
また、変動パターン選択状態２において役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２５」）に当選し且つＶ入賞すると、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技状態の終了後、変動パターン選択状態３に制御する。
【３４１１】
このように、変動パターン選択状態２では、大当り遊技状態が発生した場合、大当り遊技状態の終了後、一定の割合（本実施例では概ね３分の１）で変動パターン選択状態３に制御され、その他は変動パターン選択状態２に制御されることとなる。
【３４１２】
なお、変動パターン選択状態２では第２特別図柄ゲームが主として実行されるため通常は発生しないが、例外的に大当り（選択図柄コマンド「ｚ２０」）に当選した場合、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技状態の終了後、変動パターン選択状態２に制御する。
【３４１３】
変動パターン選択状態２から大当り遊技状態を経て移行した変動パターン選択状態３において、特別図柄の可変表示が規定回数実行されると、メインＣＰＵ２２０１は、変動パターン選択状態３を終了し、変動パターン選択状態１に制御する。なお、この場合の規定回数および移行先は、図２８７および変動パターン選択状態移行条件決定テーブル（図２８３参照）に示されるように、例えば１００回である。
【３４１４】
変動パターン選択状態２から大当り遊技状態を経て再び制御される変動パターン選択状態２において、特別図柄の可変表示が規定回数実行されると、メインＣＰＵ２２０１は、変動パターン選択状態２を終了し、変動パターン選択状態１に制御する。なお、この場合の規定回数および移行先は、変動パターン選択状態２の下方から出ている矢印において図示されているとおりである。
【３４１５】
すなわち、上記の規定回数は、変動パターン選択状態２において大当り（選択図柄コマンド「ｚ２３」、「ｚ２４」）に当選して再び変動パターン選択状態２に制御された場合は２０回である。なお、例外的に、変動パターン選択状態２において大当り（選択図柄コマンド「ｚ２０」）に当選して再び変動パターン選択状態２に制御された場合は１０回である。
【３４１６】
（現在の変動パターン選択状態が変動パターン選択状態３である場合）
図２８７に示されるように、変動パターン選択状態３において、大当り（選択図柄コマンド「ｚ２４」）に当選した場合、および、役物開放当り（選択図柄コマンド「ｚ２５」）に当選し且つＶ入賞した場合、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技状態の終了後、再び、変動パターン選択状態３に制御する。
【３４１７】
一方、変動パターン選択状態３において大当り（選択図柄コマンド「ｚ２３」）に当選した場合、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技状態の終了後、変動パターン選択状態２に制御する。
【３４１８】
変動パターン選択状態３から大当り遊技状態を経て再び変動パターン選択状態３に制御された場合、特別図柄の可変表示が規定回数実行されると、メインＣＰＵ２２０１は、変動パターン選択状態３を終了し、変動パターン選択状態１に制御する。なお、この場合の規定回数および移行先は、図２８７および変動パターン選択状態移行条件決定テーブル（

図２８３参照）に示されるように、例えば１００回である。
【３４１９】
このように、変動パターン選択状態３は、特別図柄の可変表示が１００回実行されるまで変動パターン選択状態１に移行せず、しかも、第２特別図柄ゲームが実行される限り大当り（選択図柄コマンド「ｚ２３」）に当選するまで変動パターン選択状態３が継続するといった、遊技者にとって興趣が高められる状態であるといえる。
【３４２０】
なお、変動パターン選択状態３では第２特別図柄ゲームが主として実行されるため通常は発生しないが、例外的に大当り（選択図柄コマンド「ｚ２０」）に当選した場合、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技状態の終了後、変動パターン選択状態２に制御する。
【３４２１】
変動パターン選択状態３において大当り（選択図柄コマンド「ｚ２０」、「ｚ３」）に当選したことによって大当り遊技状態の終了後に変動パターン選択状態２に移行した場合、特別図柄の可変表示が規定回数実行されると、メインＣＰＵ２２０１は、変動パターン選択状態２を終了し、変動パターン選択状態１に制御する。なお、この場合の規定回数および移行先は、変動パターン選択状態２の上方から出ている矢印において図示されている。すなわち、図２８７および変動パターン選択状態移行条件決定テーブル（図２８３参照）に示されるように、この場合の変動パターン選択状態２において特別図柄の可変表示が２０回実行されると、メインＣＰＵ２２０１は、変動パターン選択状態２を終了し、変動パターン選択状態１に制御する。
【３４２２】
このように、第２変形例にかかるパチンコ遊技機によれば、遊技者にとっての有利度合いが異なる複数の変動パターン選択状態を設けることによって、これまでにない新たなゲーム性を提供することが可能となる。しかも、選択図柄コマンドと現在の変動パターン選択状態とにもとづいて、移行先の変動パターン選択状態のみならず、移行先の変動パターン選択状態の滞在期間も決定されるといった、これまでにない新たなゲーム性を提供することが可能となる。
【３４２３】
［８．第８のパチンコ遊技機］
次に、第８のパチンコ遊技機の一例について、以下に説明する。この第８のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機と同様、第１特別図柄と第２特別図柄とのうちいずれか一方のみが可変表示されるパチンコ遊技機であって、第１特別図柄の始動条件よりも第２特別図柄の始動条件が優先して成立する優先変動機であるものとする。ただし、第８のパチンコ遊技機において説明する発明は、第１のパチンコ遊技機においてのみ適用できるのではなく、第１～第７のパチンコ遊技機のいずれにも適用することが可能である。また、特別図柄の数は２つ（第１特別図柄、第２特別図柄）に限られず、特別図柄の数は１つであってもよい。
【３４２４】
以下、第８のパチンコ遊技機を説明するにあたり、外観構成や電気的構成等、機能、形状および配置位置等が第１のパチンコ遊技機と共通する点については極力説明を省略し、第１のパチンコ遊技機と異なる点を主に説明するものとする。
【３４２５】
また、第８のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第１のパチンコ遊技機の説明で用いた図面を参照して説明する場合、第１のパチンコ遊技機と同じ符号およびステップ番号を用いて説明する。
【３４２６】
なお、以下では、第８のパチンコ遊技機として、第１実施例のパチンコ遊技機および第２実施例のパチンコ遊技機について説明する。
【３４２７】
［８－１．第１実施例のパチンコ遊技機］

先ず、第１実施例のパチンコ遊技機について、以下に説明する。

【３４２８】

［８－１－１．基本仕様］

図２８８～図３０９を参照して、第１実施例のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。

【３４２９】

第１実施例のパチンコ遊技機において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の可変表示が行われる遊技を進行させるにあたり、確変制御および時短制御のいずれも実行されない通常遊技状態、確変制御および時短制御の両方が実行される高確時短遊技状態、並びに、確変制御は実行されないものの時短制御が実行される低確時短遊技状態（以下、単に「時短遊技状態」と称する）のうちいずれかの遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。また、時短制御は実行されないものの確変制御が実行される高確非時短遊技状態において遊技を進行させることを可能としてもよい。ただし、メインＣＰＵ２０１の制御によって進行される遊技状態はこれに限られない。なお、高確時短遊技状態において実行される時短遊技状態はＡ時短遊技状態であるが、この第１実施例のパチンコ遊技機および後述の第２実施例のパチンコ遊技機の説明における「Ａ時短遊技状態」は、低確時短遊技状態において実行されるＡ時短遊技状態を意味する。

【３４３０】

また、時短遊技状態には、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態およびＣ時短遊技状態が含まれている。以下において、単に「時短遊技状態」と称する場合は、括弧書きの記載がある場合を除き、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態およびＣ時短遊技状態の総称を意味するものとする。

【３４３１】

Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態およびＣ時短遊技状態は、第１のパチンコ遊技機において説明したとおりである。なお、パチンコ遊技機として、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態およびＣ時短遊技状態の全部を搭載することは必須ではなく、これらの時短遊技状態のうちの一部の時短遊技状態のみを搭載したものとしてもよい。例えば、時短遊技状態として、Ａ時短遊技状態およびＣ時短遊技状態を搭載し、Ｂ時短遊技状態を搭載していなくてもよい。

【３４３２】

この第１実施例のパチンコ遊技機では、第１のパチンコ遊技機とは異なり、Ｃ時短遊技状態に、Ｃ１時短遊技状態、Ｃ２時短遊技状態、Ｃ３時短遊技状態およびＣ４時短遊技状態が含まれている。以下において、単に「Ｃ時短遊技状態」と称する場合は、括弧書きの記載がある場合を除き、Ｃ１時短遊技状態、Ｃ２時短遊技状態、Ｃ３時短遊技状態およびＣ４時短遊技状態の総称（後述の第２実施例では、Ｃ３時短遊技状態、Ｃ４時短遊技状態およびＣ５時短遊技状態の総称）を意味するものとする。

【３４３３】

なお、Ｃ時短遊技状態に、Ｃ１時短遊技状態、Ｃ２時短遊技状態、Ｃ３時短遊技状態およびＣ４時短遊技状態の全部が含まれることは必須ではなく、これらのＣ時短遊技状態のうちの一部のみが含まれるようにしてもよい。

【３４３４】

Ｃ１時短遊技状態、Ｃ２時短遊技状態およびＣ３時短遊技状態は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当り（Ｃ１時短当り、Ｃ２時短当り、Ｃ３時短当り）であって、これらの時短当りに対応する表示態様が特別図柄表示部１６３，１６４に導出された場合、現在の遊技状態から時短遊技状態に切り替えて制御される時短遊技状態である。時短遊技状態において時短当りに対応する表示態様が特別図柄表示部１６３，１６４に導出された場合であっても、現在の時短遊技状態を終了し、新たなＣ時短遊技状態に切り替えて制御される。

【３４３５】

Ｃ４時短遊技状態は、通常遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果がＣ４時短

当りであって、Ｃ４時短当りに対応する表示態様が特別図柄表示部１６３，１６４に導出された場合、通常遊技状態からＣ４時短遊技状態に切り替えて制御される時短遊技状態である。ただし、現在の遊技状態が時短遊技状態である場合には、特別図柄の当り判定処理の結果がＣ４時短当りであって、Ｃ４時短当りに対応する表示態様が特別図柄表示部１６３，１６４に導出されたとしてもこれを無視し、Ｃ４時短遊技状態に切り替えられず、現在の通常遊技状態が継続される。なお、上記では、特別図柄の当り判定処理の結果がＣ４時短当りであると判定した結果、この結果を無視するようにしているが、これに限られず、特別図柄の当り判定処理の結果がＣ４時短当りであるか否かの判定自体を行わないようにしてもよい。

【３４３６】

すなわち、Ｃ１時短遊技状態、Ｃ２時短遊技状態およびＣ３時短遊技状態は、他の時短遊技状態に制御されていたとしても、制御中の時短遊技状態から切り替えて新たに制御可能なＣ時短遊技状態であるのに対し、Ｃ４時短遊技状態は、時短遊技状態に制御されているときは作動しないＣ時短遊技状態である。

【３４３７】

なお、第１実施例のパチンコ遊技機において、電サポ制御が実行されない通常遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされ、電サポ制御が実行される高確時短遊技状態および低確時短遊技状態では、全てのＣ時短遊技状態を含めて、右打ちが正規な遊技態様とされる。ただし、各遊技状態において左打ちおよび右打ちのいずれを正規な遊技態様とするかは、例えばゲーム性等に応じて適宜任意に設計することが可能である。なお、本実施例では搭載されていないが、電サポ制御が実行されない高確非時短遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされる。

【３４３８】

［８－１－１－１．特別図柄の当り判定テーブル］

第１実施例のパチンコ遊技機において、メインＣＰＵ２０１は、例えば、第１のパチンコ遊技機において説明した図１０に示される特別図柄の当り判定テーブルに基づいて、特別図柄の当り判定処理を行う。図１０に示される特別図柄の当り判定テーブルは設定１の場合の例であるが、第１実施例のパチンコ遊技機は、例えば設定１～６といった複数の設定値のうちいずれかに設定することが可能な設定機能付きパチンコ遊技機であってもよいし、これに限定されず、設定機能を有しないパチンコ遊技機であってもよい。

【３４３９】

なお、時短当り確率は、大当り確率とは異なり全設定値で共通の確率となっており、確変フラグが「１」（オン）である場合と「０」（オフ）である場合とでも同じである。例えば、設定値によらず、確変フラグが「１」である場合および「０」である場合のいずれにおいても、第１特別図柄の当り判定処理が実行された場合の時短当り確率は１６０分の１、第２特別図柄の当り判定処理が実行された場合の時短当り確率は２４０分の１となっている。時短当り確率は、第１特別図柄の当り判定処理が実行された場合と第２特別図柄の当り判定処理が実行された場合とで異ならせてもよいが、同じとしてもよい。

【３４４０】

ただし、時短当り確率を設定値に応じて異ならせてもよいし、時短当り確率が全設定値で共通の確率である場合には、セットされる時短回数や時短性能を設定値に応じて異ならせてもよい。時短性能とは、上述したとおり、入賞口（例えば、本実施例では第２始動口１４０（図４参照））への遊技球の入賞の容易さを変更する性能であって、「普通図柄当り」の当選確率、普通図柄の可変表示時間、または／および普通電動役物１４６の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間等）等をいう。

【３４４１】

なお、第１実施例のパチンコ遊技機では、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれていないが、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りを含むようにしてもよい。小当りを当り判定の対象に含む場合、小当り確率を、全設定値で共通の確率とするとよい。また、小当りを当り判定の対象に含む場合、第１特別図柄と第２特別図柄とのうち一方の特

別図柄（例えば第２特別図柄）の当り判定処理が行われた場合に小当りに当選しうるようにしてもよい。この場合、他方の特別図柄（例えば第１特別図柄）の当り判定処理では、小当り当選したか否かの判定自体を行わない態様の他、小当り確率を０として小当り当選したか否かの判定を行う態様であってもよい。

【３４４２】

上記の時短当り確率および小当りを当り判定の対象に含む場合の小当り確率は、上述したとおり全設定値で共通の確率としてもよいが、これに限られず、設定値に応じて異なる確率としてもよい。

【３４４３】

また、本実施例では、全ての設定値においてそれぞれ大当り確率が異なっているが、これに限定されず、例えば、設定１と設定２とで共通の大当り確率、設定３と設定４とで共通の大当り確率、設定５と設定６とで共通の大当り確率といったように、複数の設定値で大当り確率を同じにしてもよいし、全設定値において大当り確率を同じにしてもよい。

【３４４４】

［８－１－１－２．特別図柄判定テーブル］

図２８８は、第１実施例のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。

【３４４５】

図２８８に示される特別図柄判定テーブルによれば、第１特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２０１は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第１特別図柄の図柄乱数値が例えば０～４のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ０」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１」を選択する。また、第１特別図柄の図柄乱数値が例えば５～９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１」を選択する。また、第１特別図柄の図柄乱数値が例えば１０～４９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ２」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２」を選択する。また、第１特別図柄の図柄乱数値が例えば５０～９９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ３」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ３」を選択する。

【３４４６】

また、第１特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第１特別図柄の図柄乱数値が例えば０～３９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ４」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ４」を選択する。また、第１特別図柄の図柄乱数値が例えば４０～８９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ５」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ４」を選択する。さらに、第１特別図柄の図柄乱数値が例えば９０～９９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ６」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ４」を選択する。

【３４４７】

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

【３４４８】

第２特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第２特別図柄の図柄乱数値が例えば０～４のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ８」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ６」を選択する。また、第２特別図柄の図柄乱数値が例えば５～９のいずれかである場合、メインＣＰ

Ｕ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ９」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ６」を選択する。また、第２特別図柄の図柄乱数値が例えば１０～４９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１０」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ７」を選択する。また、第２特別図柄の図柄乱数値が例えば５０～９９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１１」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ８」を選択する。

【３４４９】

また、第２特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第２特別図柄の図柄乱数値が例えば０～３９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１２」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ９」を選択する。また、第２特別図柄の図柄乱数値が例えば４０～６９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１３」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ９」を選択する。また、第２特別図柄の図柄乱数値が例えば７０～９９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１４」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ９」を選択する。

【３４５０】

また、第２特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、第２特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであっても、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１５」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１０」を選択する。

【３４５１】

なお、本実施例では、特別図柄の当り判定テーブル（図１０参照）を参照して、抽出された特別図柄当り判定用乱数値に基づいて判定値データを決定し、その後、特別図柄判定テーブル（図２８８参照）を参照して、特別図柄の図柄乱数値に基づいて選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを決定するようにしているが、これに限られない。例えば、抽出された特別図柄当り判定用乱数値に基づいて、判定値データ、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドをあわせて決定するようにしてもよい。

【３４５２】

また、判定値データのうち一部の判定値データ（例えば、大当り判定値データ）については、特別図柄の当り判定テーブル（図１０参照）を参照して、抽出された特別図柄当り判定用乱数値に基づいて判定値データを決定し、その後、特別図柄判定テーブル（図２８８参照）を参照して、特別図柄の図柄乱数値に基づいて選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを決定する一方、残りの判定値データ（例えば、時短当り判定値データ）については、抽出された特別図柄当り判定用乱数値に基づいて、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドをあわせて決定するようにしてもよい。後者（残りの判定値データ）についての具体的な例としては、例えば、第１特別図柄当り判定用乱数値が例えば０～１９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ０」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１」を選択する。また、第１特別図柄当り判定用乱数値が例えば２０～３９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１」を選択する。第１特別図柄当り判定用乱数値の値が他の場合も同様に選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドが選択されるため、ここでは説明を省略する。

【３４５３】

なお、第１のパチンコ遊技機において説明したように、メインＣＰＵ２０１は、例えば図１２（Ａ）の特別図柄の当り判定テーブルと同様に、第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４（図５参照）に、特別図柄の当り判定処理の結果（すなわち選択図柄コマンド）に対応する停止態様を導出する。

【３４５４】

［８－１－１－３．当り種類決定テーブル］

図２８９～図２９５は、第１実施例のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りまたは大当りである場合、時短当りを示す表示態様または大当りを示す表示態様が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に導出されたときの遊技状態に応じて、メインＣＰＵ２０１が当り種類を決定する際に参照する当り種類決定テーブルが異なる。

【３４５５】

図２８９～図２９５において、ラウンド数の欄に示される数字は、大当り遊技状態において実行されるラウンド遊技の実行数である。また、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合にはラウンド遊技が実行されないため、選択図柄コマンド「ｚ０」～「ｚ３」および「ｚ８」～「ｚ１１」の欄に「－」が示されている。

【３４５６】

また、各フラグ（確変フラグ、時短フラグ、Ａ時短フラグ、Ｂ時短フラグ、Ｃ１時短フラグ、Ｃ２時短フラグ、Ｃ３時短フラグ、Ｃ４時短フラグ）の欄に示される数字「１」は、フラグがオンにセットされることを示している。

【３４５７】

なお、時短フラグは、現在の遊技状態が時短遊技状態であるか否かを管理するフラグである。また、Ａ時短フラグ、Ｂ時短フラグ、Ｃ１時短フラグ、Ｃ２時短フラグ、Ｃ３時短フラグおよびＣ４時短フラグは、時短遊技状態の種類を管理するフラグである。

【３４５８】

時短回数の欄に示される数字は、セットされる時短回数を示している。例えば、「３００」は時短回数が３００回にセットされることを示している。

【３４５９】

なお、時短回数は、複数ある時短終了条件のうちの一つである。時短回数以外の時短終了条件には、例えば、大当り遊技状態に制御されることが含まれる。また、本実施例における時短回数は、第１特別図柄の可変表示回数と第２特別図柄の可変表示回数との合算回数であるが、第１特別図柄の可変表示回数や第２特別図柄の可変表示回数を、時短終了条件に含めてもよい。

【３４６０】

特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合（すなわち、選択図柄コマンドが「ｚ０」～「ｚ３」および「ｚ８」～「ｚ１１」のうちいずれかである場合）、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短制御態様決定処理（図３８のＳ２０７参照）において、Ｃ時短遊技状態の態様（例えば、時短当りの種類や普通電動役物１４６の開放パターン等）を決定し、決定されたＣ時短遊技状態の態様に応じて、Ｃ時短遊技状態の制御にかかわる各種データ（時短フラグや時短回数等）を後述の時短態様設定処理（後述の図３１１のＳ５１４参照）または時短態様再設定処理（後述の図３１１のＳ５１３）においてセットする。なお、第１のパチンコ遊技機では、普通電動役物１４６の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間）設定処理を、普通図柄の可変表示開始処理（図４３のＳ２９３）で行うと説明したが、時短態様設定処理（後述の図３１１のＳ５１４参照）や時短態様再設定処理（後述の図３１１のＳ５１３）において行うようにしてもよい。

【３４６１】

このように、本実施例では、時短遊技状態の制御にかかわる各種データをセットするタイミングは、特別図柄遊技終了処理の実行時（図３０のＳ１３０参照）すなわち時短当りを示す表示態様が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に導出された時であるが、これに限られず、時短当りを示す表示態様が特別図柄表示部１６３，１６４に導出された次の特別図柄の可変表示が開始される時（すなわち特別図柄可変表示開始処理の実行時（図２７のＳ８３参照））であってもよい。

【３４６２】

［８－１－１－３－１．通常遊技状態における当り種類決定テーブル］

図２８９は、通常遊技状態における当り種類決定テーブル、すなわち、通常遊技状態に

おいて、時短当りを示す表示態様または大当りを示す表示態様が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に導出された場合の当り種類決定テーブルの一例である。

【３４６３】

図２８９に示されるように、通常遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンドが「ｚ０」～「ｚ３」および「ｚ８」～「ｚ１１」のうちのいずれかに対応する表示態様が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に導出されると、メインＣＰＵ２０１は、時短フラグを「１」にセットするとともに、後述の時短態様設定処理（後述の図３１１のＳ５１４参照）において、時短遊技状態の制御にかかわる各種データをセットする。時短態様設定処理（後述の図３１１のＳ５１４参照）においてセットされるＣ時短遊技状態の制御にかかわる各種データは、例えば、選択図柄コマンドに応じた種類の時短フラグや時短回数等である。

【３４６４】

例えば、選択図柄コマンド「ｚ０」に対応する表示態様が第１特別図柄表示部１６３に導出されると、メインＣＰＵ２０１は、時短フラグおよびＣ１時短フラグを「１」にセットし、時短回数として３００回をセットする。また、例えば、選択図柄コマンド「ｚ１１」に対応する表示態様が第２特別図柄表示部１６４に導出されると、メインＣＰＵ２０１は、時短フラグおよびＣ４時短フラグを「１」にセットし、時短回数として５０回をセットする。

【３４６５】

図２８９に示されるように、特定遊技状態の当り判定処理の結果が時短当りである場合、選択図柄コマンドが「ｚ０」～「ｚ３」および「ｚ８」～「ｚ１１」のうちのいずれかに対応する表示態様が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に導出されるかによって、複数ある時短終了条件のうちの一つである時短回数が異なっている。後述の図２９０～図２９５、図３１４～図３１９においても同様である。

【３４６６】

また、選択図柄コマンドが「ｚ４」～「ｚ６」および「ｚ１２」～「ｚ１４」のうちのいずれかであって、大当りを示す表示態様が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に導出されると、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技制御の開始設定処理（図３０のＳ１２３参照）において（すなわち大当り遊技状態の開始時に）、各種フラグ（確変フラグ、時短フラグ、Ａ時短フラグ、Ｂ時短フラグ、Ｃ１時短フラグ、Ｃ２時短フラグ、Ｃ３時短フラグ、Ｃ４時短フラグ）を初期化（クリア）し、選択図柄コマンドに応じてラウンド数をセットする。また、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了設定処理（図４２のＳ２８２参照）において（すなわち大当り遊技状態の終了時に）、確変フラグ、時短フラグおよびＡ時短フラグのうち選択図柄コマンドに対応するフラグを「１」にセットし、選択図柄コマンドに対応する時短回数をセットする。

【３４６７】

例えば、選択図柄コマンド「ｚ４」に対応する表示態様が第１特別図柄表示部１６３に導出されると、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態の開始時に、大当り遊技状態において実行されるラウンド数として「３」をセットし、大当り遊技状態の終了時に、時短フラグおよびＡ時短フラグを「１」にセットし（確変フラグは「１」にセットしない）、時短回数を「３０」にセットする。

【３４６８】

また、例えば、選択図柄コマンド「ｚ１４」に対応する表示態様が第２特別図柄表示部１６４に導出されると、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態の開始時に、大当り遊技状態において実行されるラウンド数として「１０」をセットし、大当り遊技状態の終了時に、確変フラグ、時短フラグおよびＡ時短フラグを「１」にセットし、次回の大当り遊技状態に制御されるまでＡ時短遊技状態の継続を可能とする回数として時短回数を例えば「１００００」にセットする。

【３４６９】

図２８９の通常遊技状態における当り種類決定テーブルはあくまでも一例であり、当り種類が図２８９に示されるものに限られず、図２８９に示される当り種類とは異なる当り種類を有していてもよいし、図２８９に示される当り種類の一部または全部を有さなくてもよい。

【３４７０】

なお、通常遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メインＣＰＵ２０１は、時短フラグおよびＢ時短フラグを「１」にセットし、Ｂ時短遊技状態に対応する時短回数（例えば、３００回）をセットする。

【３４７１】

［８－１－１－３－２．Ａ時短遊技状態における当り種類決定テーブル］

図２９０は、Ａ時短遊技状態における当り種類決定テーブル、すなわち、Ａ時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様または大当りを示す表示態様が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に導出された場合の当り種類決定テーブルの一例である。

【３４７２】

以下に、図２９０に示されるＡ時短遊技状態における当り種類決定テーブルについて説明するが、図２８９に示される通常遊技状態における当り種類決定テーブルと共通する点については説明を省略するものとする。

【３４７３】

Ａ時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンド「ｚ０」～「ｚ２」および「ｚ８」～「ｚ１０」のうちのいずれかに対応する表示態様が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に導出されると、メインＣＰＵ２０１は、後述の時短態様再設定処理（後述の図３１１のＳ５１３参照）において、時短遊技状態の制御にかかわる各種データをセットする。

【３４７４】

図２９０に示されるように、具体的には、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよび選択図柄コマンドに対応するＣ時短フラグを「１」にセットし、選択図柄コマンドに対応する時短回数をセットする。

【３４７５】

すなわち、Ａ時短遊技状態において、時短当りのうち特定の時短当り（本実施例では、例えば、Ｃ１時短当り、Ｃ２時短当り、Ｃ３時短当り）を示す表示態様が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に導出された場合、メインＣＰＵ２０１は、制御中のＡ時短遊技状態を終了し、特別図柄表示部１６３，１６４に導出された選択図柄コマンド（すなわち時短当りの種類）に対応する新たなＣ時短遊技状態を開始する。

【３４７６】

例えば、Ａ時短遊技状態において、選択図柄コマンド「ｚ１０」に対応する表示態様が第２特別図柄表示部１６４に導出されると、メインＣＰＵ２０１は、Ａ時短フラグおよびＣ３時短フラグを「１」にセットし、時短回数を「５０」にセットする。

【３４７７】

一方、Ａ時短遊技状態において、選択図柄コマンド「ｚ３」または「ｚ１１」に対応する表示態様が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に導出されたとしても、メインＣＰＵ２０１は、これを無視するためＣ４時短遊技状態に制御せず、現在のＡ時短遊技状態を継続することが可能である。

【３４７８】

なお、本実施例では、Ａ時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合、時短当りの種別として選択図柄コマンド「ｚ３」または「ｚ１１」に決定されたとしてもこれを無視するようにしたが、これに限られず、Ａ時短遊技状態ではそもそも選択図柄コマンド「ｚ３」または「ｚ１１」が決定されないようにしてもよい。

【３４７９】

また、図２９０のＡ時短遊技状態における当り種類決定テーブルはあくまでも一例であり、当り種類が図２９０に示されるものに限られず、図２９０に示される当り種類とは異なる当り種類を有していてもよいし、図２９０に示される当り種類の一部または全部を有さなくてもよい。

【３４８０】

なお、本実施例において、Ａ時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達することはない。ただし、これに限られず、Ａ時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達する仕様としてもよい。

【３４８１】

［８－１－１－３－３．Ｂ時短遊技状態における当り種類決定テーブル］

図２９１は、Ｂ時短遊技状態における当り種類決定テーブル、すなわち、Ｂ時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様または大当りを示す表示態様が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に導出された場合の当り種類決定テーブルの一例である。

【３４８２】

以下に、図２９１に示されるＢ時短遊技状態における当り種類決定テーブルについて説明するが、図２８９に示される通常遊技状態における当り種類決定テーブルと共通する点については説明を省略するものとする。

【３４８３】

Ｂ時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンド「ｚ０」～「ｚ２」および「ｚ８」～「ｚ１０」のうちのいずれかに対応する表示態様が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に導出されると、メインＣＰＵ２０１は、後述の時短態様再設定処理（後述の図３１１のＳ５１３参照）において、時短遊技状態の制御にかかわる各種データをセットする。

【３４８４】

図２９１に示されるように、具体的には、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよび選択図柄コマンドに対応するＣ時短フラグを「１」にセットし、選択図柄コマンドに対応する時短回数をセットする。

【３４８５】

すなわち、Ｂ時短遊技状態において、時短当りのうち特定の時短当り（本実施例では、例えば、Ｃ１時短当り、Ｃ２時短当り、Ｃ３時短当り）を示す表示態様が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に導出された場合、メインＣＰＵ２０１は、現在のＢ時短遊技状態を終了し、特別図柄表示部１６３，１６４に導出された選択図柄コマンド（すなわち時短当りの種類）に対応する新たなＣ時短遊技状態を開始する。

【３４８６】

例えば、Ｂ時短遊技状態において、選択図柄コマンド「ｚ９」に対応する表示態様が第２特別図柄表示部１６４に導出されると、メインＣＰＵ２０１は、時短フラグおよびＣ２時短フラグを「１」にセットし、時短回数を「３００」にセットする。

【３４８７】

ところで、上述したとおり、通常遊技状態やＡ時短遊技状態では、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りであったとしても、Ｃ２時短当り（選択図柄コマンド「ｚ２」）である場合には、図２８９、図２９０に示されるように、セットされる時短回数は「５」にすぎない。しかし、時短遊技状態のなかで遊技者にとって相対的に遊技者に有利なＢ時短遊技状態では、特別図柄の当り判定処理の結果がＣ２時短当りである場合、図２９１に示されるように、セットされる時短回数が「３００」である。これは、せっかく天井到達したことによってＢ時短遊技状態に制御されたにもかかわらず、Ｃ２時短当りに当選したときに時短回数として「５」がセットされてしまうと、興趣の低下が甚だしい。そこで、本実施例では、Ｂ時短遊技状態においてＣ２時短当りに当選した場合は、天井到達したときやＣ１時短当りに当選したときと同様、「３００」を時短回数としてセットすることによ

り、興趣の低下を抑制しうるようにしている。
【３４８８】
　また、特別図柄の当り判定処理の結果がＣ３時短当り（選択図柄コマンド「ｚ２」）である場合、図２９１に示されるように、セットされる時短回数が「２００」である。この場合も、せっかく天井到達してＢ時短遊技状態に制御されたにもかかわらず、Ｃ３時短当りに当選すると、Ｂ時短遊技状態の残時短回数によっては興趣が低下しかねない。そこで、本実施例では、Ｂ時短遊技状態においてＣ３時短当りに当選した場合は、Ｃ２時短当りに当選した場合よりも少ないものの、「２００」を時短回数としてセットすることにより、興趣の低下を抑制しうるようにしている。
【３４８９】
　ただし、Ｂ時短遊技状態においてＣ２時短当りまたはＣ３時短当りに当選した場合にセットされる時短回数を、他の時短遊技状態（Ｃ１時短遊技状態を除く）においてＣ２時短当りまたはＣ３時短当りに当選した場合にセットされる時短回数よりも多くすることは必須でない。例えば、いずれの時短遊技状態においてＣ２時短当りまたはＣ３時短当りに当選したとしても、セットされる時短回数を同じまたは略同じにしてもよい。
【３４９０】
　一方、Ｂ時短遊技状態において、選択図柄コマンド「ｚ３」または「ｚ１１」に対応する表示態様が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に導出されたとしても、メインＣＰＵ２０１は、これを無視するためＣ４時短遊技状態に制御せず、現在のＢ時短遊技状態を継続することが可能である。
【３４９１】
　なお、本実施例では、Ｂ時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合、時短当りの種別として選択図柄コマンド「ｚ３」または「ｚ１１」に決定されたとしてもこれを無視するようにしたが、これに限られず、Ｂ時短遊技状態ではそもそも選択図柄コマンド「ｚ３」または「ｚ１１」が決定されないようにしてもよい。
【３４９２】
　また、図２９１のＢ時短遊技状態における当り種類決定テーブルはあくまでも一例であり、当り種類が図２９１に示されるものに限られず、図２９１に示される当り種類とは異なる当り種類を有していてもよいし、図２９１に示される当り種類の一部または全部を有さなくてもよい。
【３４９３】
　なお、本実施例において、Ｂ時短遊技状態の開始条件として設定される天井値の数は１つであるため、Ｂ時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達することはない。ただし、これに限られず、天井値の数を複数設けて、Ｂ時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達する仕様としてもよい。
【３４９４】
［８－１－１－３－４．Ｃ１時短遊技状態における当り種類決定テーブル］
　図２９２は、Ｃ１時短遊技状態における当り種類決定テーブル、すなわち、Ｃ１時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様または大当りを示す表示態様が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に導出された場合の当り種類決定テーブルの一例である。
【３４９５】
　以下に、図２９２に示されるＣ１時短遊技状態における当り種類決定テーブルについて説明するが、図２８９に示される通常遊技状態における当り種類決定テーブルと共通する点については説明を省略するものとする。
【３４９６】
　Ｃ１時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンド「ｚ０」または「ｚ８」に対応する表示態様が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に導出されると、メインＣＰＵ２０１は、後述の時短態様再設定処理（後述の図３１１のＳ５１３参照）において、時短遊技状態の制御にかかわる各種

データをセットする。
【３４９７】
図２９２に示されるように、具体的には、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびＣ１時短フラグを「１」にセットし、時短回数を「３００」にセットする。すなわち、制御中のＣ１時短遊技状態が終了し、新たなＣ１時短遊技状態が開始することとなる。
【３４９８】
また、Ｃ１時短遊技状態において、選択図柄コマンド「ｚ１」、「ｚ２」、「ｚ９」および「ｚ１０」のうちのいずれかに対応する表示態様が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に導出されると、メインＣＰＵ２０１は、後述の時短態様再設定処理（後述の図３１１のＳ５１３参照）において、時短遊技状態の制御にかかわる各種データをセットする。具体的には、時短フラグおよび選択図柄コマンドに対応するＣ時短フラグを「１」にセットし、選択図柄コマンドに対応する時短回数をセットする。
【３４９９】
例えば、Ｃ１時短遊技状態において、選択図柄コマンド「ｚ１０」に対応する表示態様が第２特別図柄表示部１６４に導出されると、メインＣＰＵ２０１は、時短フラグおよびＣ３時短フラグを「１」にセットし、時短回数を「５０」にセットする。
【３５００】
このように、Ｃ１時短遊技状態において、時短当りのうち特定の時短当り（Ｃ１時短当り、Ｃ２時短当り、Ｃ３時短当り）を示す表示態様が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に導出された場合、導出された時短当りがＣ１時短当りである場合も含めて、メインＣＰＵ２０１は、制御中のＣ１時短遊技状態を終了し、特別図柄表示部１６３，１６４に導出された選択図柄コマンド（すなわち時短当りの種類）に対応する新たなＣ時短遊技状態を開始する。
【３５０１】
ところで、上述したとおり、通常遊技状態やＡ時短遊技状態では、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りであったとしても、Ｃ２時短当り（選択図柄コマンド「ｚ２」）である場合には、図２８９、図２９０に示されるように、セットされる時短回数は「５」にすぎない。しかし、Ｃ時短遊技状態のなかで遊技者にとって相対的に遊技者に有利なＣ１時短遊技状態では、特別図柄の当り判定処理の結果がＣ２時短当りである場合、図２９２に示されるように、セットされる時短回数が「２００」である。これは、せっかくＣ１時短遊技状態に制御されたにもかかわらず、Ｃ２時短当りに当選したときに時短回数として「５」がセットされてしまうと、興趣の低下が甚だしい。そこで、本実施例では、Ｃ１時短遊技状態においてＣ２時短当りに当選した場合は、Ｃ１時短当りに当選したときよりも少ないものの、Ｃ１時短当りに当選したときに次いで多い「２００」を時短回数としてセットすることにより、興趣の低下を抑制しうるようにしている。
【３５０２】
また、特別図柄の当り判定処理の結果がＣ３時短当り（選択図柄コマンド「ｚ２」）である場合、図２９２に示されるように、セットされる時短回数が「１００」である。この場合も、せっかくＣ１時短遊技状態に制御されたにもかかわらず、Ｃ３時短当りに当選すると、Ｃ１時短遊技状態の残時短回数によっては興趣が低下しかねない。そこで、本実施例では、Ｃ１時短遊技状態においてＣ３時短当りに当選した場合は、Ｃ２時短当りに当選した場合よりも少ないものの、「１００」を時短回数としてセットすることにより、興趣の低下を抑制しうるようにしている。
【３５０３】
一方、Ｃ１時短遊技状態において、選択図柄コマンド「ｚ３」または「ｚ１１」に対応する表示態様が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に導出されたとしても、メインＣＰＵ２０１は、これを無視するためＣ４時短遊技状態に制御せず、現在のＢ時短遊技状態を継続することが可能である。
【３５０４】

なお、本実施例では、Ｃ１時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合、時短当りの種別として選択図柄コマンド「ｚ３」または「ｚ１１」に決定されたとしてもこれを無視するようにしたが、これに限られず、Ｃ１時短遊技状態ではそもそも選択図柄コマンド「ｚ３」または「ｚ１１」が決定されないようにしてもよい。

【３５０５】

また、図２９２のＣ１時短遊技状態における当り種類決定テーブルはあくまでも一例であり、当り種類が図２９２に示されるものに限られず、図２９２に示される当り種類とは異なる当り種類を有していてもよいし、図２９２に示される当り種類の一部または全部を有さなくてもよい。

【３５０６】

なお、Ｃ１時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メインＣＰＵ２０１は、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびＢ時短フラグを「１」にセットし、Ｂ時短遊技状態に対応する時短回数（例えば、３００回）をセットする。この場合、制御中のＣ１時短遊技状態を終了してＢ時短遊技状態が実行されるようにしてもよいし、制御中のＣ１時短遊技状態の終了後にＢ時短遊技状態が実行されるようにしてもよい。

【３５０７】

［８－１－１－３－５．Ｃ２時短遊技状態における当り種類決定テーブル］

図２９３は、Ｃ２時短遊技状態における当り種類決定テーブル、すなわち、Ｃ２時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様または大当りを示す表示態様が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に導出された場合の当り種類決定テーブルの一例である。

【３５０８】

以下に、図２９３に示されるＣ２時短遊技状態における当り種類決定テーブルについて説明するが、図２８９に示される通常遊技状態における当り種類決定テーブルと共通する点については説明を省略するものとする。

【３５０９】

Ｃ２時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンド「ｚ１」または「ｚ９」に対応する表示態様が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に導出されると、メインＣＰＵ２０１は、後述の時短態様再設定処理（後述の図３１１のＳ５１３参照）において、時短遊技状態の制御にかかわる各種データをセットする。

【３５１０】

図２９３に示されるように、具体的には、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびＣ２時短フラグを「１」にセットし、時短回数を「５」にセットする。すなわち、制御中のＣ１時短遊技状態が終了し、新たなＣ２時短遊技状態が開始することとなる。

【３５１１】

また、Ｃ２時短遊技状態において、選択図柄コマンド「ｚ０」、「ｚ２」、「ｚ８」および「ｚ１０」のうちのいずれかに対応する表示態様が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に導出されると、メインＣＰＵ２０１は、後述の時短態様再設定処理（後述の図３１１のＳ５１３参照）において、時短遊技状態の制御にかかわる各種データをセットする。具体的には、時短フラグおよび選択図柄コマンドに対応するＣ時短フラグを「１」にセットし、選択図柄コマンドに対応する時短回数をセットする。

【３５１２】

例えば、Ｃ２時短遊技状態において、選択図柄コマンド「ｚ１０」に対応する表示態様が第２特別図柄表示部１６４に導出されると、メインＣＰＵ２０１は、時短フラグおよびＣ３時短フラグを「１」にセットし、時短回数を「５０」にセットする。

【３５１３】

このように、Ｃ２時短遊技状態において、時短当りのうち特定の時短当り（Ｃ１時短当

り、Ｃ２時短当り、Ｃ３時短当り）を示す表示態様が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に導出された場合、導出された時短当りがＣ２時短当りである場合も含めて、メインＣＰＵ２０１は、制御中のＣ２時短遊技状態を終了し、特別図柄表示部１６３，１６４に導出された選択図柄コマンド（すなわち時短当りの種類）に対応する新たなＣ時短遊技状態を開始する。

【３５１４】

一方、Ｃ２時短遊技状態において、選択図柄コマンド「ｚ３」または「ｚ１１」に対応する表示態様が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に導出されたとしても、メインＣＰＵ２０１は、これを無視するためＣ４時短遊技状態を実行せず、制御中のＣ２時短遊技状態を継続することが可能である。

【３５１５】

なお、本実施例では、Ｃ２時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合、時短当りの種別として選択図柄コマンド「ｚ３」または「ｚ１１」に決定されうるようにしたが、これに限られず、Ｃ２時短遊技状態ではそもそも選択図柄コマンド「ｚ３」または「ｚ１１」が決定されないようにしてもよい。

【３５１６】

また、図２９３のＣ２時短遊技状態における当り種類決定テーブルはあくまでも一例であり、当り種類が図２９３に示されるものに限られず、図２９３に示される当り種類とは異なる当り種類を有していてもよいし、図２９３に示される当り種類の一部または全部を有さなくてもよい。

【３５１７】

なお、Ｃ２時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メインＣＰＵ２０１は、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびＢ時短フラグを「１」にセットし、Ｂ時短遊技状態に対応する時短回数（例えば、３００回）をセットする。この場合、制御中のＣ２時短遊技状態を終了してＢ時短遊技状態が実行されるようにしてもよいし、実行中のＣ２時短遊技状態の終了後にＢ時短遊技状態が実行されるようにしてもよい。

【３５１８】

［８－１－１－３－６．Ｃ３時短遊技状態における当り種類決定テーブル］

図２９４は、Ｃ３時短遊技状態における当り種類決定テーブル、すなわち、Ｃ３時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様または大当りを示す表示態様が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に導出された場合の当り種類決定テーブルの一例である。

【３５１９】

以下に、図２９４に示されるＣ３時短遊技状態における当り種類決定テーブルについて説明するが、図２８９に示される通常遊技状態における当り種類決定テーブルと共通する点については説明を省略するものとする。

【３５２０】

なお、図２９４に示されるＣ３時短遊技状態における当り種類決定テーブルは、本実施例では、図２９０に示されるＡ時短遊技状態における当り種類決定テーブルと同様のテーブルとなっているため、これらについては共通の当り種類決定テーブルを用いてもよい。ただし、各遊技状態毎に当り種類決定テーブルを設ける方がゲーム性の幅を広げることができる余地があるため好ましい。

【３５２１】

Ｃ３時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンド「ｚ２」または「ｚ１０」に対応する表示態様が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に導出されると、メインＣＰＵ２０１は、後述の時短態様再設定処理（後述の図３１１のＳ５１３参照）において、時短遊技状態の制御にかかわる各種データをセットする。

【３５２２】

図２９４に示されるように、具体的には、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびＣ３時短フラグを「１」にセットし、時短回数を「５０」にセットする。すなわち、実行中のＣ３時短遊技状態が終了し、新たなＣ３時短遊技状態が開始することとなる。

【３５２３】

また、Ｃ３時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンド「ｚ０」、「ｚ１」、「ｚ８」および「ｚ９」のうちのいずれかに対応する表示態様が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に導出されると、メインＣＰＵ２０１は、後述の時短態様再設定処理（後述の図３１１のＳ５１３参照）において、時短遊技状態の制御にかかわる各種データをセットする。具体的には、時短フラグおよび選択図柄コマンドに対応するＣ時短フラグを「１」にセットし、選択図柄コマンドに対応する時短回数をセットする。

【３５２４】

例えば、Ｃ３時短遊技状態において、選択図柄コマンド「ｚ８」に対応する表示態様が第２特別図柄表示部１６４に導出されると、メインＣＰＵ２０１は、時短フラグおよびＣ１時短フラグを「１」にセットし、時短回数を「３００」にセットする。

【３５２５】

このように、Ｃ３時短遊技状態において、時短当りのうち特定の時短当り（Ｃ１時短当り、Ｃ２時短当り、Ｃ３時短当り）を示す表示態様が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に導出された場合、Ｃ３時短当りである場合も含めて、メインＣＰＵ２０１は、制御中のＣ３時短遊技状態を終了し、特別図柄表示部１６３，１６４に導出された選択図柄コマンド（すなわち時短当りの種類）に対応する新たなＣ時短遊技状態を開始する。

【３５２６】

一方、Ｃ３時短遊技状態において、選択図柄コマンド「ｚ３」または「ｚ１１」に対応する表示態様が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に導出されたとしても、メインＣＰＵ２０１は、これを無視するためＣ４時短遊技状態を実行せず、制御中のＣ３時短遊技状態を継続することが可能である。

【３５２７】

なお、本実施例では、Ｃ３時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合、時短当りの種別として選択図柄コマンド「ｚ３」または「ｚ１１」に決定されうるようにしたが、これに限られず、Ｃ３時短遊技状態ではそもそも選択図柄コマンド「ｚ３」または「ｚ１１」が決定されないようにしてもよい。

【３５２８】

また、図２９４のＣ３時短遊技状態における当り種類決定テーブルはあくまでも一例であり、当り種類が図２９４に示されるものに限られず、図２９４に示される当り種類とは異なる当り種類を有していてもよいし、図２９４に示される当り種類の一部または全部を有さなくてもよい。

【３５２９】

なお、Ｃ３時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メインＣＰＵ２０１は、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびＢ時短フラグを「１」にセットし、Ｂ時短遊技状態に対応する時短回数（例えば、３００回）をセットする。この場合、制御中のＣ３時短遊技状態を終了してＢ時短遊技状態が実行されるようにしてもよいし、制御中のＣ３時短遊技状態の終了後にＢ時短遊技状態が実行されるようにしてもよい。

【３５３０】

［８－１－１－３－７．Ｃ４時短遊技状態における当り種類決定テーブル］

図２９５は、Ｃ４時短遊技状態における当り種類決定テーブル、すなわち、Ｃ４時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様または大当りを示す表示態様が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に導出された場合の当り種類決定テーブルの一例である。

【３５３１】
以下に、図２９５に示されるＣ４時短遊技状態における当り種類決定テーブルについて説明するが、図２８９に示される通常遊技状態における当り種類決定テーブルと共通する点については説明を省略するものとする。
【３５３２】
なお、図２９５に示されるＣ４時短遊技状態における当り種類決定テーブルは、本実施例では、図２９０に示されるＡ時短遊技状態における当り種類決定テーブルや、図２９４に示されるＣ３時短遊技状態における当り種類決定テーブルと同様のテーブルとなっているため、これらについては共通の当り種類決定テーブルを用いてもよい。ただし、各遊技状態毎に当り種類決定テーブルを設ける方がゲーム性の幅を広げることができる余地があるため好ましい。
【３５３３】
Ｃ４時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンド「ｚ０」～「ｚ２」および「ｚ８」～「ｚ１０」のうちのいずれかに対応する表示態様が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に導出されると、メインＣＰＵ２０１は、後述の時短態様再設定処理（後述の図３１１のＳ５１３参照）において、時短遊技状態の制御にかかわる各種データをセットする。
【３５３４】
図２９５に示されるように、具体的には、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよび選択図柄コマンドに対応するＣ時短フラグを「１」にセットし、選択図柄コマンドに対応する時短回数をセットする。
【３５３５】
例えば、Ｃ４時短遊技状態において、選択図柄コマンド「ｚ１０」に対応する表示態様が第２特別図柄表示部１６４に導出されると、メインＣＰＵ２０１は、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびＣ３時短フラグを「１」にセットし、時短回数を「５０」にセットする。
【３５３６】
このように、Ｃ４時短遊技状態において、時短当りのうち特定の時短当り（Ｃ１時短当り、Ｃ２時短当り、Ｃ３時短当り）を示す表示態様が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に導出された場合、メインＣＰＵ２０１は、制御中のＣ４時短遊技状態を終了し、特別図柄表示部１６３，１６４に導出された選択図柄コマンド（すなわち時短当りの種類）に対応する新たなＣ時短遊技状態を開始する。
【３５３７】
一方、Ｃ４時短遊技状態において、選択図柄コマンド「ｚ３」または「ｚ１１」に対応する表示態様が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に導出されたとしても、メインＣＰＵ２０１は、これを無視するため新たなＣ４時短遊技状態を実行せず、制御中のＣ４時短遊技状態を継続することが可能である。
【３５３８】
なお、本実施例では、Ｃ４時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合、時短当りの種別として選択図柄コマンド「ｚ３」または「ｚ１１」に決定されうるようにしたが、これに限られず、Ｃ４時短遊技状態ではそもそも選択図柄コマンド「ｚ３」または「ｚ１１」が決定されないようにしてもよい。
【３５３９】
また、図２９５のＣ４時短遊技状態における当り種類決定テーブルはあくまでも一例であり、当り種類が図２９５に示されるものに限られず、図２９５に示される当り種類とは異なる当り種類を有していてもよいし、図２９５に示される当り種類の一部または全部を有さなくてもよい。
【３５４０】
なお、Ｃ４時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メインＣＰＵ２０１は、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびＢ時短フラグを「１」に

セットし、Ｂ時短遊技状態に対応する時短回数（例えば、３００回）をセットする。この場合、制御中のＣ４時短遊技状態を終了してＢ時短遊技状態が実行されるようにしてもよいし、制御中のＣ４時短遊技状態の終了後にＢ時短遊技状態が実行されるようにしてもよい。

【３５４１】

［８－１－１－３－８．当り種類決定テーブルの拡張例］

本実施例では、いずれの時短遊技状態に制御されている場合であっても、時短当りのうち特定の時短当り（本実施例では、例えば、Ｃ１時短当り、Ｃ２時短当り、Ｃ３時短当り）を示す表示態様が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に導出されると、制御中の時短遊技状態を終了し、特別図柄表示部１６３，１６４に導出された選択図柄コマンド（すなわち時短当りの種類）に対応する新たなＣ時短遊技状態が開始されるが、これに限られない。

【３５４２】

例えば、Ｃ時短遊技状態において特定の時短当りを示す表示態様が導出された場合は、制御中のＣ時短遊技状態を終了して、導出された選択図柄コマンドに対応する新たなＣ時短遊技状態が開始されるようにし、Ａ時短遊技状態またはＢ時短遊技状態において特定の時短当りを示す表示態様が導出された場合は、制御中のＡ時短遊技状態またはＢ時短遊技状態を継続し、導出された選択図柄コマンドに対応する新たなＣ時短遊技状態が開始されないようにしてもよい。

【３５４３】

また、例えば、Ａ時短遊技状態またはＣ時短遊技状態において特定の時短当りを示す表示態様が導出された場合は、制御中のＡ時短遊技状態またはＣ時短遊技状態を終了して、導出された選択図柄コマンドに対応する新たなＣ時短遊技状態が開始されるようにし、Ｂ時短遊技状態において特定の時短当りを示す表示態様が導出された場合は、制御中のＢ時短遊技状態を継続し、導出された選択図柄コマンドに対応する新たなＣ時短遊技状態が開始されないようにしてもよい。

【３５４４】

また、例えば、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態またはＣ時短遊技状態において、制御中の時短遊技状態から切り替えて実行可能なＣ時短当りを示す表示態様が導出された場合、導出されたＣ時短当りが特定のＣ時短当り（例えば、Ｃ１時短当り）であるときは、制御中のＡ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態またはＣ時短遊技状態を終了して、導出された特定のＣ時短当りに対応する特定のＣ時短遊技状態が新たに開始されるようにし、導出されたＣ時短当りが非特定のＣ時短当り（例えば、Ｃ２時短当り、Ｃ３時短当り）であるときは、制御中のＡ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態またはＣ時短遊技状態を継続し、導出された非特定のＣ時短当りに対応するＣ時短遊技状態が新たに開始されないようにしてもよい。

【３５４５】

また、例えば、Ｃ時短遊技状態のうち最も遊技者に有利なＣ時短遊技状態（例えば、Ｃ１時短遊技状態）以外のＣ時短遊技状態（すなわち、Ｃ２時短遊技状態、Ｃ３時短遊技状態）において特定の時短当りを示す表示態様が導出された場合は、導出された選択図柄コマンドに対応する新たなＣ時短遊技状態が開始されるようにし、Ｃ時短遊技状態のうち最も遊技者に有利なＣ時短遊技状態（例えば、Ｃ１時短遊技状態）において特定の時短当りを示す表示態様が導出された場合は、制御中のＣ時短遊技状態（例えば、Ｃ１時短遊技状態）を継続し、導出された選択図柄コマンドに対応する新たなＣ時短遊技状態が開始されないようにしてもよい。

【３５４６】

また、例えば、Ｃ時短遊技状態のうち最も遊技者に不利なＣ時短遊技状態（例えば、Ｃ２時短遊技状態）において特定の時短当りを示す表示態様が導出された場合は、導出された選択図柄コマンドに対応する新たなＣ時短遊技状態が開始されるようにし、Ｃ時短遊技状態のうち最も遊技者に不利なＣ時短遊技状態以外のＣ時短遊技状態（例えば、Ｃ１時短遊技状態、Ｃ３時短遊技状態）において特定の時短当りを示す表示態様が導出された場合

は、制御中のＣ時短遊技状態（例えば、Ｃ１時短遊技状態）を継続し、導出された選択図柄コマンドに対応する新たなＣ時短遊技状態が開始されないようにしてもよい。

【３５４７】

また、例えば、Ｃ時短遊技状態において特定の時短当りを示す表示態様が導出された場合、制御中のＣ時短遊技状態よりも、導出された選択図柄コマンドに対応する新たなＣ時短遊技状態の方が遊技者に有利であるかまたは同等である場合には新たなＣ時短遊技状態が開始されるようにし、導出された選択図柄コマンドに対応する新たなＣ時短遊技状態の方が遊技者に不利である場合には制御中のＣ時短遊技状態が継続されるようにしてもよい。例えば、Ｃ３時短遊技状態において、Ｃ１時短当りを示す表示態様が導出された場合はＣ３時短遊技状態を終了してＣ１時短遊技状態を新たに開始し、Ｃ２時短当りを示す表示態様が導出された場合はＣ２時短遊技状態を新たに開始せずに制御中のＣ３時短遊技状態を継続するような態様が相当する。ただし、Ｃ３時短遊技状態において、Ｃ２時短当りを示す表示態様が導出された場合、Ｃ３時短遊技状態の残時短回数に応じて、Ｃ３時短遊技状態を継続したり、Ｃ３時短遊技状態を終了してＣ２時短遊技状態を新たに開始したりはしない。あくまでも、Ｃ３時短遊技状態においてＣ２時短当りを示す表示態様が導出された場合は残時短回数にかかわらずＣ３時短遊技状態を継続するといった一貫性が必要である。

【３５４８】

［８－１－１－４．特別図柄の変動パターンテーブル］

次に、メインＣＰＵ２０１が特別図柄の変動パターンを決定するに際して参照する変動パターンテーブルの一例について、図２９６～図３０６を参照して説明する。本実施例において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態および後述する選択条件に応じて参照する変動パターンテーブルを選択し、選択された変動パターンテーブルを用いて特別図柄の変動パターンを決定する。図２９６～図３０６に示される「備考」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものである。また、図２９６～図３０６に示される特別図柄の変動パターンテーブルは、いずれも、第８のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。なお、本願発明の「変動パターン」は、以下において説明する「変動パターンテーブル」と解してもよいし、例えば変動パターンテーブルの中から選択されたいずれか一の「変動パターン」と解してもよい。

【３５４９】

［８－１－１－４－１．通常遊技状態またはＡ時短遊技状態における変動パターンテーブル］

図２９６は、通常遊技状態またはＡ時短遊技状態において参照される変動パターンテーブルＡの一例である。なお、本実施例では、通常遊技状態とＡ時短遊技状態とで参照される変動パターンテーブルを同じとしているが、これに限られず、通常遊技状態とＡ時短遊技状態とで異なる変動パターンテーブルとしてもよい。

【３５５０】

変動パターンテーブルＡは、単位時間あたりの第１特別図柄の可変表示回数の期待値が、単位時間あたりの第２特別図柄の可変表示回数の期待値よりも高い変動パターンテーブルである。よって、変動パターンテーブルＡが選択されている場合、右打ちよりも左打ちを行った方が遊技の進行速度が速くなる。

【３５５１】

なお、本実施例では、通常遊技状態における変動パターンテーブルと、Ａ時短遊技状態における変動パターンテーブルとを共通にしているが、これらを別のテーブルとしてもよい。この場合、通常遊技状態において参照されるテーブルでは、単位時間あたりの第１特別図柄の可変表示回数の期待値を、単位時間あたりの第２特別図柄の可変表示回数の期待値よりも高い変動パターンテーブルとし、Ａ時短遊技状態において参照されるテーブルでは、単位時間あたりの第２特別図柄の可変表示回数の期待値を、単位時間あたりの第１特別図柄の可変表示回数の期待値よりも高い変動パターンテーブルとすることが好ましい。

【３５５２】

［８－１－１－４－２．Ｂ時短遊技状態における変動パターンテーブル］
図２９７～図２９９は、Ｂ時短遊技状態において参照される変動パターンテーブルＢ－１～変動パターンテーブルＢ－３の一例である。
【３５５３】
変動パターンテーブルＢ－１～変動パターンテーブルＢ－３は、単位時間あたりの第２特別図柄の可変表示回数の期待値が、単位時間あたりの第１特別図柄の可変表示回数の期待値よりも高い変動パターンテーブルである。よって、変動パターンテーブルＢ－１～変動パターンテーブルＢ－３が選択されている場合、左打ちよりも右打ちを行った方が遊技の進行速度が速くなる。
【３５５４】
本実施例において、通常遊技において天井カウンタの値が天井値に到達すると、メインＣＰＵ２０１は、図２９７に示される変動パターンテーブルＢ－１を選択し、その後の遊技状態（すなわちＢ時短遊技状態）において、この変動パターンテーブルＢ－１の中から選択されたいずれかの変動パターンで特別図柄の変動表示を行うことが可能である。
【３５５５】
メインＣＰＵ２０１は、Ｂ時短遊技状態に移行したときを起点として特別図柄の可変表示回数を計数し、この計数値（以下「Ｂ時短遊技状態における特別図柄ゲーム数」と称する）が１～１５０の間は、変動パターンテーブルＢ－１が選択された状態を維持する。
【３５５６】
ただし、Ｂ時短遊技状態における特別図柄ゲーム数が例えば１５０を超えると、メインＣＰＵ２０１は、変動パターンテーブルＢ－１から、図２９８に示される変動パターンテーブルＢ－２に切り替えて、この変動パターンテーブルＢ－２の中から選択されたいずれかの変動パターンで特別図柄の変動表示を行うことが可能となる。
【３５５７】
ここで、変動パターンテーブルＢ－１と変動パターンテーブルＢ－２とを比較すると（特に、第２特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合を参照）、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が、変動パターンテーブルＢ－１よりも変動パターンテーブルＢ－２の方が大きい。すなわち、変動パターンテーブルＢ－１が選択されている場合よりも、変動パターンテーブルＢ－２が選択されている場合の方が、特別図柄ゲームの進行速度が速い。
【３５５８】
ところで、Ｂ時短遊技状態において長期間にわたって大当り遊技状態に制御されない状態が続くと、興趣が低下してしまう可能性がある。そこで、Ｂ時短遊技状態における特別図柄ゲーム数が規定回数（例えば１５０回）を超えると、遊技の進行速度を速めて、大当りが導出されるまでの時間を短縮することで、興趣の低下を抑制することを可能にしたものである。
【３５５９】
また、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達すると、図２９９に示される変動パターンテーブルＢ－３を選択し、この変動パターンテーブルＢ－３の中から選択されたいずれかの変動パターンで特別図柄の変動表示を行うことが可能である。
【３５６０】
変動パターンテーブルＢ－３は、Ｂ時短遊技状態において選択されうる変動パターンテーブルＢ－１～変動パターンテーブルＢ－３のなかで、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が最も大きい。このように、通常遊技状態からＢ時短遊技状態に移行した場合よりも、Ｃ時短遊技状態からＢ時短遊技状態に移行した場合の方が遊技の進行速度を速めることにより、Ｃ時短当りに対する遊技者の興趣を高めることが可能となる。
【３５６１】
なお、本実施例では、Ｃ時短遊技状態において天井カウンタ値が天井値に到達した場合、変動パターンテーブルＢ－３を選択するようにしたが、これに代えて、変動パターンテ

ーブルＢ－２を選択するようにしてもよい。この場合、変動パターンテーブルＢ－３を設ける必要がなく、変動パターンテーブルＢ－１および変動パターンテーブルＢ－２の２テーブルを設けるだけでよいため、メインＲＯＭ２０２（図６参照）に記憶されるデータ容量が徒に大きくなることを抑制することが可能となる。

【３５６２】

また、本実施例では、Ａ時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達することはないが、Ａ時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達する場合が生じうる仕様のパチンコ遊技機であれば、Ａ時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達した場合に変動パターンテーブルＢ－３（または変動パターンテーブルＢ－２）を選択し、この変動パターンテーブルＢ－３（または変動パターンテーブルＢ－２）の中から選択されたいずれかの変動パターンで特別図柄の変動表示を行うようにしてもよい。

【３５６３】

また、本実施例において、Ｃ時短遊技状態からＢ時短遊技状態に移行した場合に選択される変動パターンテーブルは、Ｂ時短遊技状態において選択されうる変動パターンテーブルのなかで遊技の進行速度が最も速いが、これに限られず、Ｂ時短遊技状態における特別図柄ゲーム数が規定数（例えば１５０）を超えたときに選択される変動パターンテーブルを、遊技の進行速度が最も速い変動パターンテーブルとしてもよい。

【３５６４】

さらに、本実施例では、Ｂ時短遊技状態における特別図柄ゲーム数が規定数（例えば１５０）を超えたときに選択される変動パターンテーブルを、遊技の進行速度が最も速い変動パターンテーブルとしているが、これに限られず、Ｂ時短遊技状態における特別図柄ゲーム数が規定数を超えると、遊技の進行速度が相対的に遅い変動パターンテーブルが選択されるようにしてもよい。この場合、Ｂ時短遊技状態の終了が近くなったときに遊技の進行を遅くすることで、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【３５６５】

［８－１－１－４－３．Ｃ２時短遊技状態、Ｃ３時短遊技状態における変動パターンテーブル］

図３００および図３０１は、Ｃ２時短遊技状態またはＣ３時短遊技状態において参照される変動パターンテーブルＣ－１および変動パターンテーブルＣ－２の一例である。

【３５６６】

変動パターンテーブルＣ－１および変動パターンテーブルＣ－２は、単位時間あたりの第２特別図柄の可変表示回数の期待値が、単位時間あたりの第１特別図柄の可変表示回数の期待値よりも高い変動パターンテーブルである。よって、変動パターンテーブルＣ－１または変動パターンテーブルＣ－２が選択されている場合、左打ちよりも右打ちを行った方が遊技の進行速度が速くなる。

【３５６７】

本実施例では、通常遊技において、特別図柄の当り判定処理の結果としてＣ２時短当りまたはＣ３時短当りを示す表示態様が第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４に導出されると、メインＣＰＵ２０１は、その後の遊技状態（すなわちＣ２時短遊技状態またはＣ３時短遊技状態）において、図３００に示される変動パターンテーブルＣ－１を選択し、この変動パターンテーブルＣ－１の中から選択されたいずれかの変動パターンで特別図柄の変動表示を行うことが可能である。

【３５６８】

一方、いずれかの時短遊技状態において、特別図柄の当り判定処理の結果として、Ｃ２時短当りまたはＣ３時短当りを示す表示態様が第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４に導出されると、メインＣＰＵ２０１は、図２９６に示される変動パターンテーブルＣ－２を選択し、この変動パターンテーブルＣ－２の中から選択されたいずれかの変動パターンで特別図柄の変動表示を行うことが可能である。

【３５６９】

ここで、変動パターンテーブルＣ－１と変動パターンテーブルＣ－２とを比較すると（

特に、第２特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合を参照）、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が、変動パターンテーブルＣ－１よりも変動パターンテーブルＣ－２の方が大きい。すなわち、変動パターンテーブルＣ－１が選択されている場合よりも、変動パターンテーブルＣ－２が選択されている場合の方が、特別図柄ゲームの進行速度が速い。

【３５７０】

このように、いずれかの時短遊技状態において当選した場合に現在の時短遊技状態を終了して新たな時短遊技状態に移行させることが可能なＣ２時短当りまたはＣ３時短当りに当選した場合、通常遊技状態からＣ２時短遊技状態またはＣ３時短遊技状態に移行した場合よりも、いずれかの時短遊技状態からＣ２時短遊技状態またはＣ時短遊技状態に移行した場合の方が遊技の進行速度を速めることにより、遊技状態に対する遊技者の興趣を高めることが可能となる。

【３５７１】

なお、上述したとおり、Ｃ４時短当りは、いずれかの時短遊技状態において当選したとしても無視されて新たな時短遊技状態に移行しない。そして、通常遊技状態においてＣ４時短当りに当選し、Ｃ４時短遊技状態に移行した場合、メインＣＰＵ２０１は、変動パターンテーブルＣ－１を選択し、この変動パターンテーブルＣ－２の中から選択されたいずれかの変動パターンで特別図柄の変動表示を行うことが可能となるようにしている。ただし、Ｃ４時短遊技状態において選択される変動パターンテーブルはこれに限られない。

【３５７２】

［８－１－１－４－４．Ｃ１時短遊技状態における変動パターンテーブル］

図３０２および図３０３は、Ｃ１時短遊技状態において参照される変動パターンテーブルＣ－３およびＣ－４の一例である。

【３５７３】

変動パターンテーブルＣ－３および変動パターンテーブルＣ－４は、単位時間あたりの第２特別図柄の可変表示回数の期待値が、単位時間あたりの第１特別図柄の可変表示回数の期待値よりも高い変動パターンテーブルである。よって、変動パターンテーブルＣ－３または変動パターンテーブルＣ－４が選択されている場合、左打ちよりも右打ちを行った方が遊技の進行速度が速くなる。

【３５７４】

本実施例では、遊技状態にかかわらず、特別図柄の当り判定処理の結果としてＣ１時短当りを示す表示態様が第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４に導出されると、メインＣＰＵ２０１は、その後の遊技状態（すなわちＣ１時短遊技状態）において、図３０２に示される変動パターンテーブルＣ－３を選択し、この変動パターンテーブルＣ－３の中から選択されたいずれかの変動パターンで特別図柄の変動表示を行うことが可能である。

【３５７５】

メインＣＰＵ２０１は、Ｃ１時短遊技状態に移行したときを起点として特別図柄の可変表示回数を計数し、この計数値（以下「Ｃ１時短遊技状態における特別図柄ゲーム数」と称する）が１～１５０の間は、変動パターンテーブルＣ－１が選択された状態を維持する。

【３５７６】

ただし、Ｃ１時短遊技状態における特別図柄ゲーム数が例えば１５０を超えると、メインＣＰＵ２０１は、変動パターンテーブルＣ－１から、図３０３に示される変動パターンテーブルＣ－４に切り替えて、この変動パターンテーブルＣ－４の中から選択されたいずれかの変動パターンで特別図柄の変動表示を行うことが可能となる。

【３５７７】

ここで、変動パターンテーブルＣ－３と変動パターンテーブルＣ－４とを比較すると（特に、第２特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合を参照）、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が、変動パターンテーブルＣ－３よりも変動パターンテーブルＣ－４の方が大きい。すなわち、変動パターンテーブルＣ－３が選択されている場合

よりも、変動パターンテーブルＣ－４が選択されている場合の方が、特別図柄ゲームの進行速度が速い。

【３５７８】

ところで、Ｃ１時短遊技状態において長期間にわたって大当り遊技状態に制御されない状態が続くと、興趣が低下してしまう可能性がある。そこで、Ｃ１時短遊技状態における特別図柄ゲーム数が規定回数（例えば１５０回）を超えると、遊技の進行速度を速めて、大当りが導出されるまでの時間を短縮することで、興趣の低下を抑制することを可能にしたものである。

【３５７９】

なお、本実施例では、Ｃ１時短遊技状態における特別図柄ゲーム数が規定数（例えば１５０）を超えたときに選択される変動パターンテーブルを、規定数を超える前と比べて遊技の進行速度が速い変動パターンテーブルとしているが、これに限られず、Ｃ１時短遊技状態における特別図柄ゲーム数が規定数を超えると、遊技の進行速度が相対的に遅い変動パターンテーブルが選択されるようにしてもよい。この場合、Ｃ１時短遊技状態の終了が近くなったときに遊技の進行を遅くすることで、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【３５８０】

また、本実施例では、Ｃ１時短遊技状態では変動パターンテーブルＣ－３またはＣ－４を参照して特別図柄の変動パターンを決定しているが、これに限られず、例えば、Ｂ時短遊技状態において参照される変動パターンテーブルＢ－１または変動パターンテーブルＢ－２を参照して特別図柄の変動パターンを決定するようにしてもよい。

【３５８１】

［８－１－１－４－５．高確時短遊技状態における変動パターンテーブル］

図３０４および図３０５は、高確時短遊技状態において参照される変動パターンテーブルＤ－１および変動パターンテーブルＤ－２の一例である。すなわち、確変大当り（選択図柄コマンド「ｚ５」、「ｚ６」、「１３」または「１４」のうちいずれか）に対応する表示態様が第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４に導出された場合、大当り遊技状態が終了した後の遊技状態では、変動パターンテーブルＤ－１または変動パターンテーブルＤ－２が選択される。

【３５８２】

変動パターンテーブルＤ－１は、単位時間あたりの第１特別図柄の可変表示回数の期待値が、単位時間あたりの第２特別図柄の可変表示回数の期待値よりも大きい変動パターンテーブルである。よって、変動パターンテーブルＤ－１が選択されている場合、右打ちよりも左打ちを行った方が遊技の進行速度が速くなる。ただし、高確時短遊技状態では電サポ制御が実行されるため、右打ちが正規な遊技態様である。

【３５８３】

変動パターンテーブルＤ－２は、単位時間あたりの第２特別図柄の可変表示回数の期待値が、単位時間あたりの第１特別図柄の可変表示回数の期待値よりも大きい変動パターンテーブルである。よって、変動パターンテーブルＤ－１または変動パターンテーブルＤ－２が選択されている場合、左打ちよりも右打ちを行った方が遊技の進行速度が速くなる。

【３５８４】

また、変動パターンテーブルＤ－２における単位時間あたりの第２特別図柄の可変表示回数の期待値は、変動パターンテーブルＤ－１における単位時間あたりの第２特別図柄の可変表示回数の期待値よりも大きい。

【３５８５】

本実施例では、変動パターンテーブルＡが選択されているときに特別図柄の当り判定処理の結果として、大当りを示す表示態様が第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４に導出され、この大当りが導出されたことに基づいて行われた大当り遊技状態が終了すると、メインＣＰＵ２０１は、図３０４に示される変動パターンテーブルＤ－１を選択し、この変動パターンテーブルＤ－１の中から選択されたいずれかの変動パターンで特別図柄の変動表示を行うことが可能である。

【３５８６】
変動パターンテーブルＡは、上述したとおり、通常遊技状態またはＡ時短遊技状態において選択可能な変動パターンテーブルである。よって、通常遊技状態またはＡ時短遊技状態において大当りを示す表示態様が導出され、この大当りに基づく大当り遊技状態が終了した後に高確時短遊技状態に制御された場合、メインＣＰＵ２０１は、変動パターンテーブルＡを選択する。
【３５８７】
一方、変動パターンテーブルＢ－１～Ｂ－３、変動パターンテーブルＣ－１～Ｃ－４、変動パターンテーブルＤ－１および変動パターンテーブルＤ－２のうちいずれかが選択されているときに特別図柄の当り判定処理の結果として、大当りを示す表示態様が第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４に導出され、この大当りが導出されたことに基づいて行われた大当り遊技状態が終了すると、メインＣＰＵ２０１は、図３０５に示される変動パターンテーブルＤ－２を選択し、この変動パターンテーブルＤ－２の中から選択されたいずれかの変動パターンで特別図柄の変動表示を行うことが可能である。
【３５８８】
すなわち、変動パターンテーブルＤ－１は、通常遊技状態またはＡ時短遊技状態において主として行われる第１特別図柄遊技の結果として大当りを示す表示態様が導出された場合に、この大当りに基づく大当り遊技状態の終了後の高確時短遊技状態において選択可能なテーブルである。
【３５８９】
一方、変動パターンテーブルＤ－２は、Ｂ時短遊技状態、Ｃ時短遊技状態または高確時短遊技状態において主として行われる第２特別図柄の結果として大当りを示す表示態様が導出された場合に、この大当りに基づく大当り遊技状態の終了後の高確時短遊技状態において選択可能なテーブルである。
【３５９０】
ここで、変動パターンテーブルＤ－１と変動パターンテーブルＤ－２とを比較すると（特に、第２特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合を参照）、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が、変動パターンテーブルＤ－１よりも変動パターンテーブルＤ－２の方が大きい。すなわち、変動パターンテーブルＤ－１が選択されている場合よりも、変動パターンテーブルＤ－２が選択されている場合の方が、特別図柄ゲームの進行速度が速い。
【３５９１】
なお、高確時短遊技状態において、メインＣＰＵ２０１は、例えば特別図柄の実行回数等に応じて、変動パターンテーブルＤ－１と変動パターンテーブルＤ－２との間で、選択される変動パターンテーブルを切り替えるようにしてもよい。
【３５９２】
例えば、メインＣＰＵ２０１は、高確時短遊技状態において、特別図柄遊技が所定回数（例えば、４０回）実行されるまでは、遊技の進行が相対的に速くなるように変動パターンテーブルＤ－２を選択し、特別図柄遊技が上記の所定回数を超えると、遊技の進行が相対的い遅くなるように変動パターンテーブルＤ－１を選択するようにしてもよいし、特別図柄が所定回数実行されるまでは変動パターンテーブルＤ－２を選択し、特別図柄遊技が所定回数を超えると変動パターンテーブルＤ－１を選択するようにしてもよい。
【３５９３】
具体的な例としては、例えば、特別図柄遊技が規定回数（例えば、７０回）実行されると高確時短遊技状態が終了し、通常遊技状態または時短遊技状態に制御されるパチンコ遊技機の場合、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技が上記の規定回数よりも小さい所定回数（例えば、４０回）実行されるまでは変動パターンテーブルＤ－２を選択し、特別図柄遊技が上記の所定回数を超えると、変動パターンテーブルＤ－１を選択するようにすると好ましい。高確時短遊技状態において特別図柄が上記の所定回数実行されるまでは、遊技の進行を相対的に速くすることで大当り当選するまでの時間を短縮することが可能となる

一方、上記の所定回数実行された後は、遊技の進行を相対的に遅くすることで高確時短遊技状態の終了を遅延させることが可能となり、興趣の低下を抑制することが可能となるからである。

【３５９４】

また、次回大当り当選するまで高確時短遊技状態を継続することが可能なパチンコ遊技機の場合、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄が特定回数（例えば、５０回）実行されるまでは変動パターンテーブルＤ－１を選択し、特別図柄が上記の特定回数を超えると、変動パターンテーブルＤ－２を選択するようにすると好ましい。このようにすることで、大当り遊技状態の終了後、特別図柄が特定回数実行されるまでは次回大当りに当選するまでの時間を相対的に長くすることで短時間あたりの出玉を抑制して徒に射幸性が高まることを抑制することができる一方、特別図柄の実行回数が特定回数を超えると次回大当りに当選するまでの時間を相対的に短くすることで高確時短遊技状態における興趣の低下を抑制することが可能となる。

【３５９５】

このように、本実施例では、非確変大当り（選択図柄コマンド「ｚ４」または「１２」）に対応する表示態様が第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４に導出された場合と、確変大当り（選択図柄コマンド「ｚ５」、「ｚ６」、「１３」または「１４」のうちいずれか）に対応する表示態様が第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４に導出された場合とで、選択される変動パターンテーブルが異ならせている。このようにすることで、興趣をより一層高めることが可能となる。

【３５９６】

なお、本実施例では、変動パターンテーブルＡが選択されているときに大当りが導出されたことに基づいて行われた大当り遊技状態が終了した場合に変動パターンテーブルＤ－１が選択される。また、変動パターンテーブルＢ－１～Ｂ－３、変動パターンテーブルＣ－１～Ｃ－４、変動パターンテーブルＤ－１および変動パターンテーブルＤ－２のうちいずれかが選択されているときに大当りが導出されたことに基づいて行われた大当り遊技状態が終了した場合に変動パターンテーブルＤ－２が選択される。ただし、これに限られない。例えば、変動パターンテーブルＡ、変動パターンテーブルＢ－１～Ｂ－３および変動パターンテーブルＣ－１～Ｃ－４のうちいずれかが選択されているときに大当りが導出されたことに基づいて行われた大当り遊技状態が終了した場合に変動パターンテーブルＤ－１が選択され、変動パターンテーブルＤ－１または変動パターンテーブルＤ－２が選択されているときに大当りが導出されたことに基づいて行われた大当り遊技状態が終了した場合に変動パターンテーブルＤ－２が選択されるようにしてもよい。

【３５９７】

［８－１－１－４－６．特別図柄の変動パターンテーブルのまとめ］

本実施例において、メインＣＰＵ２０１は、上述の選択条件に応じて変動パターンテーブルを選択するが、上述の選択条件をまとめた表を図３０６に示す。図３０６は、遊技状態および選択条件に応じて選択される変動パターンテーブルを示す表である。

【３５９８】

本実施例では、変動パターンテーブルＡと変動パターンテーブルＢ－１～Ｂ－３とを比較すると、変動パターンテーブルＢ－１～Ｂ－３における単位時間あたりの第２特別図柄の可変表示の実行回数の期待値は、変動パターンテーブルＡにおける単位時間あたりの第１特別図柄の可変表示の実行回数の期待値よりも大きい。

【３５９９】

また、変動パターンテーブルＢ－１～Ｂ－３と変動パターンテーブルＣ－１～Ｃ－４とを比較すると、変動パターンテーブルＢ－１～Ｂ－３における単位時間あたりの第２特別図柄の可変表示の実行回数の期待値は、変動パターンテーブルＣ－１～Ｃ－４における単位時間あたりの第２特別図柄の可変表示の実行回数の期待値よりも大きい。

【３６００】

また、変動パターンテーブルＡと変動パターンテーブルＣ－１～Ｃ－４とを比較すると

、変動パターンテーブルＣ－１～Ｃ－４における単位時間あたりの第２特別図柄の可変表示の実行回数の期待値は、変動パターンテーブルＡにおける単位時間あたりの第１特別図柄の可変表示の実行回数の期待値よりも大きい。

【３６０１】

すなわち、通常遊技状態、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態およびＣ時短遊技状態のうち、遊技の進行速度が最も速いのはＢ時短遊技状態であり、次にＣ時短遊技状態である。そして、遊技の進行速度が最も遅いのは通常遊技状態またはＡ時短遊技状態である。

【３６０２】

ところで、Ａ時短遊技状態は、Ａ時短遊技状態が終了すると通常遊技状態に移行するため、より長くＡ時短遊技状態に制御される方が、遊技者の興趣の低下を抑制することが可能となる。そこで、本実施例では、Ａ時短遊技状態における遊技の進行速度が、Ｂ時短遊技状態やＣ時短遊技状態と比べて相対的に遅くなるようにしている。

【３６０３】

一方、Ｂ時短遊技状態やＣ時短遊技状態（特にＢ時短遊技状態）では、Ｂ時短遊技状態またはＣ時短遊技状態に制御されている間に大当りに当選することを期待することが多い。そのため、Ｂ時短遊技状態やＣ時短遊技状態では、通常遊技状態やＡ時短遊技状態である場合と比べて、単位時間あたりの特別図柄の可変表示の実行回数の期待値を高めて遊技の進行速度を速くすることで、興趣が向上するようにしている。

【３６０４】

なお、本実施例では、通常遊技状態、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態およびＣ時短遊技状態において、単位時間あたりの特別図柄の可変表示の実行回数の期待値の大小関係は、「通常遊技状態＝Ａ時短遊技状態＜Ｃ時短遊技状態＝Ｂ時短遊技状態」となっている。時短遊技状態だけに着目すると、単位時間あたりの特別図柄の可変表示の実行回数の期待値は「Ａ時短遊技状態＜Ｃ時短遊技状態＝Ｂ時短遊技状態」となっている。ただし、これに限られず、通常遊技状態における単位時間あたりの特別図柄の可変表示の実行回数の期待値が最も小さいことを前提として、単位時間あたりの特別図柄の可変表示の実行回数の期待値を、「Ａ時短遊技状態＜Ｃ時短遊技状態＜Ｂ時短遊技状態」としてもよいし、「Ａ時短遊技状態＝Ｃ時短遊技状態＜Ｂ時短遊技状態」としてもよいし、「Ａ時短遊技状態＝Ｃ時短遊技状態＝Ｂ時短遊技状態」としてもよい。

【３６０５】

また、本実施例では、Ｃ時短遊技状態の種類に応じて、単位時間あたりの特別図柄の可変表示の実行回数の期待値が異なるようにしているが、これに限られず、Ｃ時短遊技状態の種類にかかわらず、いずれのＣ時短遊技状態であったとしても単位時間あたりの特別図柄の可変表示の実行回数の期待値が同じまたは略同じとなるようにしてもよい。

【３６０６】

また、Ｃ時短遊技状態のうち最も遊技者に不利なＣ時短遊技状態（例えば、Ｃ２時短遊技状態）では、他のＣ時短遊技状態（例えば、Ｃ１時短遊技状態、Ｃ３時短遊技状態、Ｃ４時短遊技状態）である場合と比べて、単位時間あたりの特別図柄の可変表示の実行回数の期待値が小さくなるようにすることで、遊技の進行速度が相対的に遅くなるようにしてもよい。さらには、例えば、Ｃ時短遊技状態のうち最も遊技者に有利なＣ時短遊技状態（例えば、Ｃ１時短遊技状態）では単位時間あたりの特別図柄の可変表示の実行回数の期待値が最も大きくなるようにするとともに、Ｃ時短遊技状態のうち最も遊技者に不利なＣ時短遊技状態（例えば、Ｃ２時短遊技状態）では単位時間あたりの特別図柄の可変表示の実行回数の期待値が最も小さくなるようにし、残りのＣ時短遊技状態（例えば、Ｃ３時短遊技状態、Ｃ４時短遊技状態）では、単位時間あたりの特別図柄の可変表示の実行回数の期待値がＣ１時短遊技状態よりも小さく且つＣ２時短遊技状態よりも大きくなるようにしてもよい。

【３６０７】

また、Ｃ時短遊技状態の種類に応じて単位時間あたりの特別図柄の可変表示の実行回数の期待値を異ならせる場合、単位時間あたりの特別図柄の可変表示の実行回数の期待値を

、例えば、「Ｃ２時短遊技状態＜Ａ時短遊技状態＜Ｃ３時短遊技状態＜Ｂ時短遊技状態＝Ｃ１時短遊技状態」としてもよいし、「Ａ時短遊技状態＜Ｃ２時短遊技状態＝Ｃ３時短遊技状態＜Ｂ時短遊技状態＝Ｃ１時短遊技状態」としてもよいし、「Ａ時短遊技状態＜Ｃ２時短遊技状態＜Ｃ３時短遊技状態＜Ｃ１時短遊技状態＜Ｂ時短遊技状態」としてもよい。なお、上述した単位時間あたりの特別図柄の可変表示の実行回数の期待値の大小関係はあくまでも一例であって、これに限られないことは言うまでもない。

【３６０８】

［８－１－１－４－７．特別図柄の変動パターンテーブルの拡張例１］

本実施例では、通常遊技において天井カウンタの値が天井値に到達すると、メインＣＰＵ２０１は、その後の遊技状態において、図２９７に示される変動パターンテーブルＢ－１を選択する旨を上述した。また、遊技状態にかかわらず、特別図柄の当り判定処理の結果としてＣ１時短当りを示す表示態様が第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４に導出されると、メインＣＰＵ２０１は、その後の遊技状態において、図３０２に示される変動パターンテーブルＣ－３を選択する旨を上述した。

【３６０９】

ところが、例えば通常遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達した場合、同じ特別図柄の可変表示（すなわち同じ割込処理内）において、時短当り（例えば、Ｃ３時短当り）に当選する場合がある。この場合、メインＣＰＵ２０１は、プログラムの処理順に応じて、移行先の時短遊技状態を決定することが可能である。

【３６１０】

例えば、Ｃ３時短当りの表示態様を導出（確定表示）する処理が天井カウンタ更新処理よりも先に行われる場合、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ３時短当りの表示態様を導出（確定表示）する処理が行われた結果として一旦はＣ３時短遊技状態に移行させる処理を行うが、その後、天井カウンタ更新処理の結果としてＢ時短遊技状態に移行させる処理を行うことができる。すなわち、結果的には、Ｃ３時短遊技状態において天井到達した場合と同様である。よって、この場合、メインＣＰＵ２０１は、Ｂ時短遊技状態において選択される変動パターンテーブル（例えば、変動パターンテーブルＢ－１）を選択することとなる。

【３６１１】

一方、例えばＣ３時短当りの表示態様を導出（確定表示）する処理が天井カウンタ更新処理よりも後に行われる場合、メインＣＰＵ２０１は、天井カウンタ更新処理の結果として一旦はＢ時短遊技状態に移行させる処理が行うが、その後、Ｃ３時短当りの表示態様を導出（確定表示）する処理が行われた結果としてＣ３時短遊技状態に移行させる処理を行うことができる。すなわち、結果的には、Ｂ時短遊技状態においてＣ３時短当りが導出された場合と同様である。よって、この場合、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ３時短遊技状態において選択される変動パターンテーブル（例えば、変動パターンテーブルＣ－１）を選択することとなる。

【３６１２】

なお、上記では、通常遊技状態における同じ特別図柄の可変表示（すなわち同じ割込処理内）において天井到達と時短当り（例えば、Ｃ３時短当り）の当選とが発生した場合について説明したが、時短遊技状態における同じ特別図柄の可変表示において天井到達と時短当り（例えば、Ｃ３時短当り）の当選とが発生した場合も同様である。

【３６１３】

また、上記では、同じ特別図柄の可変表示（すなわち同じ割込処理内）において天井到達と時短当り（例えば、Ｃ３時短当り）の当選とが発生した場合、プログラムの処理順に応じて移行先の時短遊技状態が決定されることに代えて、プログラムの処理順に関係なく、移行先の時短遊技状態を、特定の時短遊技状態（例えば遊技者に有利なＢ時短遊技状態）に決定するようにしてもよい。特定の時短遊技状態がＢ時短遊技状態である場合、メインＣＰＵ２０１は、Ｂ時短遊技状態において選択される変動パターンテーブル（例えば、変動パターンテーブルＢ－１）を選択することとなる。一方、特定の時短遊技状態がＣ時短遊技状態である場合、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ３時短遊技状態において選択される変

動パターンテーブル（例えば、変動パターンテーブルＣ－１）を選択することとなる。
【３６１４】
［８－１－１－４－８．特別図柄の変動パターンテーブルの拡張例２］
　また、本実施例では、Ｃ１時短遊技状態では変動パターンテーブルＣ－３またはＣ－４が選択され、Ｃ２時短遊技状態およびＣ３時短遊技状態では変動パターンテーブルＣ－１またはＣ－２が選択され、Ｃ４時短遊技状態では変動パターンテーブルＣ－１が選択される旨を上述したが、これに限られない。
【３６１５】
　例えば、Ｃ時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達する場合、メインＣＰＵ２０１は、天井到達前の特別図柄遊技において、特定の変動パターンテーブル（例えば、変動パターンテーブルＣ－４）を選択するようにしてもよい。このようにすることで、特別図柄の変動パターンが変化したことによってＢ時短遊技状態に移行する期待感を遊技者に与えることが可能となり、興趣を高めることが可能となる。
【３６１６】
　なお、メインＣＰＵ２０１は、上記の特定の変動パターンテーブル（例えば、変動パターンテーブルＣ－４）を、天井到達前の最後の特別図柄遊技において選択するようにしてもよいし、天井到達前の所定期間（例えば特別図柄の可変表示が１０回行われる期間）において選択するようにしてもよい。
【３６１７】
［８－１－１－５．普通図柄の当り判定テーブル］
　図３０７は、第１実施例のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている普通図柄の当り判定テーブルの一例である。
【３６１８】
　図３０７に示されるように、本実施例では、通常遊技状態において、メインＣＰＵ２０１は、抽出された普通図柄当り判定用乱数値が０～７９のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、通常遊技状態において、メインＣＰＵ２０１は、抽出された普通図柄当り判定用乱数値が８０～９９のいずれかである場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。
【３６１９】
　また、高確時短遊技状態、Ａ時短遊技状態およびＢ時短遊技状態において、メインＣＰＵ２０１は、抽出された普通図柄当り判定用乱数値が０～９８のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、Ａ時短遊技状態において、メインＣＰＵ２０１は、抽出された普通図柄当り判定用乱数値が９９である場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。
【３６２０】
　Ｃ時短遊技状態では、Ｃ時短遊技状態の種類に応じて、判定値データが「普通図柄当り判定値データ」に決定される確率が異なっている。
【３６２１】
　具体的には、例えばＣ時短遊技状態のうち遊技者に最も有利なＣ１時短遊技状態では、判定値データが「普通図柄当り判定値データ」に決定される確率が、他のＣ時短遊技状態（例えば、Ｃ２時短遊技状態、Ｃ３時短遊技状態、Ｃ４時短遊技状態）よりも高い。
【３６２２】
　本実施例では、例えばＣ時短遊技状態のうち遊技者に最も有利なＣ１時短遊技状態において「普通図柄当り判定値データ」に決定される確率を、Ｂ時短遊技状態において「普通図柄当り判定値データ」に決定される確率と同じ（略同じを含む）としているが、このようにすることは必須ではなく、あくまでも一例にすぎない。
【３６２３】
　また、例えばＣ時短遊技状態のうち遊技者に最も不利なＣ２時短遊技状態において「普

通図柄当り判定値データ」に決定される確率を、Ｃ時短遊技状態のなかで最も低くなるようにしてもよい。

【３６２４】

また、本実施例では、Ｃ時短遊技状態の種類に応じて判定値データが「普通図柄当り判定値データ」に決定される確率が異なっているが、これに限られず、Ｃ時短遊技状態の種類にかかわらず判定値データが「普通図柄当り判定値データ」に決定される確率を同じまたは略同じとなるようにしてもよい。

【３６２５】

［８－１－１－６．普通図柄判定テーブル］

図３０８は、第１実施例のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている普通図柄判定テーブルの一例である。

【３６２６】

図３０８に示されるように、通常遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、普通図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであったとしても、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「ｆｚ０」を選択する。

【３６２７】

また、高確時短遊技状態およびＡ時短遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、例えば、普通図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであったとしても、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「ｆｚ１」を選択する。

【３６２８】

また、Ｂ時短遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、例えば、普通図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであったとしても、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「ｆｚ２」を選択する。

【３６２９】

Ｃ時短遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、Ｃ時短遊技状態の種類に応じて、選択される普通図柄当り時選択図柄コマンドが異なっている。

【３６３０】

具体的には、例えばＣ時短遊技状態のうち遊技者に最も有利なＣ１時短遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、例えば、普通図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであったとしても、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「ｆｚ２」を選択する。

【３６３１】

本実施例では、例えばＣ時短遊技状態のうち遊技者に最も有利なＣ１時短遊技状態において普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、Ｂ時短遊技状態において普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合と同じ普通図柄の当り時選択図柄コマンドが選択されるようにしているが、このようにすることは必須ではなく、あくまでも一例にすぎない。

【３６３２】

また、例えばＣ時短遊技状態のうち遊技者に最も不利なＣ２時短遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、例えば、普通図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであったとしても、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「ｆｚ４」を選択する。

【３６３３】

また、Ｃ３時短遊技状態またはＣ４時短遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、例えば、普通図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであったとしても、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄当り時選択図柄コマン

ドとして「ｆｚ３」を選択する。
【３６３４】
なお、本実施例において、メインＣＰＵ２０１は、先ず、普通図柄の当り判定テーブル（図３０７参照）を参照して、抽出された普通図柄当り判定用乱数値に基づいて判定値データを決定し、その後、普通図柄判定テーブル（図３０８参照）を参照して、普通図柄の図柄乱数値に基づいて普通図柄当り時選択図柄コマンドを決定するようにしているが、これに限られない。例えば、抽出された普通図柄当り判定用乱数値と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の当落、および普通図柄当り時選択図柄コマンドをあわせて決定するようにしてもよい。
【３６３５】
［８－１－１－７．普通図柄当り種類決定テーブル］
図３０９は、第１実施例のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。
【３６３６】
図３０９に示されるように、普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」であった場合、普通図柄当り種類は次のとおり決定される。例えば、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ０」の場合、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物１４６（図４参照）の作動態様である開放パターンを、例えば、１回目の開放時間１０００ｍｓｅｃ、ウェイト時間なし、２回目の開放なし、に決定する。すなわち、普通電動役物１４６が１回だけ１０００ｍｓｅｃ開放される開放パターンに決定される。普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ０」である場合の普通電動役物１４６の開放パターンは、普通図柄当り種類のなかで遊技者に最も不利な開放パターンである。
【３６３７】
また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ１」の場合、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物１４６（図４参照）の作動態様である開放パターンを、例えば、１回目の開放時間３０００ｍｓｅｃ、ウェイト時間２００ｍｓｅｃ、２回目の開放時間３０００ｍｓｅｃ、に決定する。普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ１」である場合の普通電動役物１４６の開放パターンは、普通図柄当り種類のなかで遊技者に最も有利な開放パターンである。
【３６３８】
また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ２」の場合、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物１４６（図４参照）の作動態様である開放パターンを、１回目の開放時間２５００ｍｓｅｃ、ウェイト時間２００ｍｓｅｃ、２回目の開放時間２５００ｍｓｅｃ、に決定する。普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ２」である場合の普通電動役物１４６の開放パターンは、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ１」である場合の普通電動役物１４６の開放パターンに次いで遊技者に有利な開放パターンである。
【３６３９】
また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ３」の場合、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物１４６（図４参照）の作動態様である開放パターンを、１回目の開放時間１０００ｍｓｅｃ、ウェイト時間３００ｍｓｅｃ、２回目の開放時間２５００ｍｓｅｃ、に決定する。普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ３」である場合の普通電動役物１４６の開放パターンは、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ２」である場合の普通電動役物１４６の開放パターンに次いで遊技者に有利な開放パターンである。
【３６４０】
また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ４」の場合、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物１４６（図４参照）の作動態様である開放パターンを、例えば、１回目の開放時間１０００ｍｓｅｃ、ウェイト時間なし、２回目の開放なし、に決定する。普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ４」である場合の普通電動役物１４６の開放パターンは、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ０」である場合の普通電動役物１４６の開放パターンよりも遊技者に有利であるものの、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ３

」である場合の普通電動役物１４６の開放パターンよりも遊技者に不利な開放パターンである。

【３６４１】

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

【３６４２】

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

【３６４３】

また、本実施例では、Ａ時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合、普通電動役物１４６（図４参照）の開放パターンは、通常遊技状態、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態およびＣ時短遊技状態における普通電動役物１４６の開放パターンのなかで最も有利度合いが有利な態様であるが、これは必須ではなく、あくまでも一例にすぎない。

【３６４４】

また、本実施例では、Ｂ時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合の普通電動役物１４６（図４参照）の開放パターンと、Ｃ１時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合の普通電動役物１４６の開放パターンとで、有利度合いが同じ（略同じを含む）であるが、これに限られない。例えば、Ｂ時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合の普通電動役物１４６の開放パターンを、Ｃ１時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合の普通電動役物１４６の開放パターンよりも有利としてもよいし、またはその逆であってもよい。

【３６４５】

また、本実施例では、Ｃ時短遊技状態のなかで遊技者に最も有利なＣ１時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合の普通電動役物１４６（図４参照）の開放パターンを、最も有利度合いが有利な態様とし、Ｃ時短遊技状態のなかで遊技者に最も不利なＣ２時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合の普通電動役物１４６（図４参照）の開放パターンを、最も有利度合いが不利な態様としているが、これに限られない。例えば、Ｃ時短遊技状態のなかで遊技者に最も有利なＣ１時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合の普通電動役物１４６（図４参照）の開放パターンを、最も有利度合いが不利な態様とし、Ｃ時短遊技状態のなかで遊技者に最も不利なＣ２時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合の普通電動役物１４６（図４参照）の開放パターンを、最も有利度合いが有利な態様としてもよい。

【３６４６】

また、本実施例では、Ｃ時短遊技状態の種類に応じて、普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合の普通電動役物１４６（図４参照）の開放パターン（すなわち時短性能）が異なっているが、これに限られず、Ｃ時短遊技状態の種類にかかわらず時短性能を同じまたは略同じとなるようにしてもよい。

【３６４７】

また、例えばＣ時短遊技状態の種類にかかわらず時短性能を同じまたは略同じとした場合、Ｃ時短遊技状態における時短性能を、Ｂ時短遊技状態における時短性能と同じとしてもよいし、異ならせてもよい。

【３６４８】

なお、普通図柄の変動パターンテーブルは、例えば図１９に示される普通図柄の変動パターンテーブルと同じとしてもよいし、Ｃ時短遊技状態の種類に応じて普通図柄の変動パ

ターンが異なるようにしてもよい。
【３６４９】
［８－１－２．主制御処理］
第１実施例のパチンコ遊技機において、主制御回路２００のメインＣＰＵ２０１により実行される各種処理（各種モジュール）は、第１のパチンコ遊技機において図２０～図５２を参照して説明した各種処理と大部分において共通する。以下では、第１のパチンコ遊技機において実行される処理と異なる処理である時短カウンタ更新処理（図３４参照）および時短設定処理（図３９参照）について、それぞれ、図３１０および図３１１を参照して説明する。図３１０は、第１のパチンコ遊技機において説明したカウンタ更新処理（図３３参照）中のＳ１５１でメインＣＰＵ２０１により実行される時短カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。図３１１は、第１のパチンコ遊技機において説明した時短移行処理（図３８参照）中のＳ２０８でメインＣＰＵ２０１により実行される時短設定処理の一例を示すフローチャートである。
【３６５０】
［８－１－２－１．時短カウンタ更新処理］
図３１０に示される時短カウンタ更新処理は、図３４に示される時短カウンタ更新処理のうち、Ｓ１６１およびＳ１６２の処理のみを行う。
【３６５１】
具体的には、メインＣＰＵ２０１は、先ず、時短フラグオン且つ時短カウンタが０より大きいか否かを判定する（Ｓ１６１）。この処理では、時短フラグオンと、時短カウンタが０より大きいこととの両方を満たした場合にＹＥＳ判定され、いずれか一方でも満たしていなければＮＯ判定される。
【３６５２】
Ｓ１６１において、時短フラグオン且つ時短カウンタが０より大きいと判定されなかった場合（Ｓ１６１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、時短カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理（図３３）に戻す。
【３６５３】
一方、Ｓ１６１において時短フラグオン且つ時短カウンタが０より大きいと判定された場合（Ｓ１６１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、時短カウンタから１を減算する処理を行う（Ｓ１６２）。メインＣＰＵ２０１は、時短カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理（図３３）に戻す。
【３６５４】
［８－１－２－２．時短設定処理］
図３１１に示されるように、メインＣＰＵ２０１は、先ず、時短フラグがオンであるか否かを判定する（Ｓ５１１）。
【３６５５】
Ｓ５１１において、時短フラグがオンであると判定された場合（Ｓ５１１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ５１２に移す。
【３６５６】
一方、Ｓ５１１において、時短フラグがオンでないと判定された場合（Ｓ５１１がＮＯ判定の場合）、すなわち時短フラグがオフである場合、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ５１４に移す。
【３６５７】
Ｓ５１２において、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ４時短当りであるか否かを判定する。
【３６５８】
Ｓ５１２において、Ｃ４時短当りでないと判定された場合（Ｓ５１２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ５１３に移す。
【３６５９】
Ｓ５１３において、メインＣＰＵ２０１は、時短態様再設定処理を行う。時短態様再設定処理は、現在の時短態様を新たに開始される時短態様に再設定する処理である。本実施

例では、上述したとおり、この時短態様再設定処理（Ｓ５１３）において、各種フラグを初期化した上で、Ｃ時短遊技状態の制御にかかわる各種データとして、時短フラグおよび選択図柄コマンドに対応するＣ時短フラグ（Ｃ１時短フラグ、Ｃ２時短フラグ、Ｃ３時短フラグ）を「１」にセットし、選択図柄コマンドに対応する時短回数をセットする処理等が行われる。また、これらの処理に加えて、上述したとおり、普通電動役物１４６の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間）設定処理を行うようにしてもよい。Ｓ５１３の時短態様再設定処理を行った後、メインＣＰＵ２０１は、時短設定処理を終了し、処理を、時短移行処理（図３８参照）に戻す。

【３６６０】

なお、本実施例では、時短態様再設定処理（Ｓ５１３）において、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよび選択図柄コマンドに対応するＣ時短フラグを「１」にセットしているが、これに限られず、時短フラグについては初期化せずに、Ａ時短フラグ、Ｂ時短フラグ、Ｃ１時短フラグ、Ｃ２時短フラグ、Ｃ３時短フラグおよびＣ４時短フラグを初期化した上で、選択図柄コマンドに対応するＣ時短フラグを「１」にセットしてもよい。また、時短フラグ、Ａ時短フラグおよびＢ時短フラグについては初期化せずに、Ｃ１時短フラグ、Ｃ２時短フラグ、Ｃ３時短フラグおよびＣ４時短フラグを初期化した上で、選択図柄コマンドに対応するＣ時短フラグを「１」にセットしてもよい。

【３６６１】

一方、Ｓ５１２において、Ｃ４時短当りであると判定された場合（Ｓ５１２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、時短設定処理を終了し、処理を、時短移行処理（図３８参照）に戻す。このように、時短遊技状態において選択図柄コマンド「ｚ３」または「ｚ１１」に対応する表示態様が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に導出されたとしても、メインＣＰＵ２０１は、これを無視し、時短態様再設定処理（Ｓ５１３）を行うことなく時短設定処理を終了することとなる。

【３６６２】

また、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５１４において、時短態様設定処理を行う。時短態様設定処理は、何も設定されていない領域に、新たに開始される時短態様を設定する処理である。本実施例では、上述したとおり、この時短態様設定処理（Ｓ５１４）において、Ｃ時短遊技状態の制御にかかわる各種データとして、例えば、選択図柄コマンドに対応するＣ時短フラグ（Ｃ１時短フラグ、Ｃ２時短フラグ、Ｃ３時短フラグ）を「１」にセットする処理、選択図柄コマンドに対応する時短回数をセットする処理等が行われる。また、これらの処理に加えて、上述したとおり、普通電動役物１４６の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間）設定処理を行うようにしてもよい。Ｓ５１４の時短態様設定処理を行った後、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ５１５に移す。

【３６６３】

Ｓ５１５において、メインＣＰＵ２０１は、時短フラグオンすなわち時短フラグを「１」にセットする処理を行う。Ｓ５１５の処理を行った後、メインＣＰＵ２０１は、時短設定処理を終了し、処理を、時短移行処理（図３８参照）に戻す。

【３６６４】

［８－１－３．遊技の流れ］

次に、第１実施例のパチンコ遊技機における遊技の流れを、図３１２を参照して説明する。図３１２は、遊技の流れを示すタイムチャートの一例である。

【３６６５】

なお、図３１２において、享受できる遊技状態は、遊技者が享受できる態様で制御されている現在の遊技状態である。この享受できる遊技状態の欄に示される「大当り」は大当り遊技状態、「Ａ時短」はＡ時短遊技状態、「Ｂ時短」はＢ時短遊技状態、「Ｃ１時短」はＣ１時短遊技状態、「Ｃ２時短」はＣ２時短遊技状態、「Ｃ３時短」はＣ３時短遊技状態、「Ｃ４時短」はＣ４時短遊技状態、「通常」は通常遊技状態であることを意味する。

【３６６６】

また、図３１２において、「Ｃ４当り」、「Ｃ１当り」および「Ｃ３当り」は、それぞ

れ、Ｃ４時短当りに当選したこと、Ｃ１時短当りに当選したことおよびＣ３時短当りに当選したことを示している。

【３６６７】

また、図３１２において、表示演出は、例えば液晶表示器で構成される表示装置７に表示される表示演出である。この表示演出の欄に示される各ステージ演出は、例えば、背景画像として表示される外観上の状態を示している。具体的には、ステージ演出である「通常ステージ」は遊技者が享受できる態様で制御されている遊技状態が通常遊技状態であることを示す背景画像、同じく「Ａステージ」は遊技者が享受できる態様で制御されている遊技状態がＡ時短遊技状態であることを示す背景画像、同じく「Ｂステージ」は遊技者が享受できる態様で制御されている遊技状態がＢ時短遊技状態であることを示す背景画像、同じく「Ｃ１ステージ」～「Ｃ４ステージ」は遊技者が享受できる態様で制御されている遊技状態がそれぞれＣ１時短遊技状態～Ｃ４時短遊技状態であることを示す背景画像、同じく「大当りステージ」は遊技者が享受できる態様で制御されている遊技状態が大当り遊技状態であることを示す背景画像である。

【３６６８】

また、図３１２に示される「残回数」は、残時短回数であり、特別図柄の可変表示が１回行われると、１減算表示される。

【３６６９】

また、図３１２において、内部状態は、例えばメインＣＰＵ２０１により制御される時短フラグおよび各種時短フラグの状態を示している。各フラグが「１」にセットされるとＯＮとなり、初期化（クリア）されるとＯＦＦとなる。

【３６７０】

また、図３１２において、通常遊技状態または時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合については説明するが、高確時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合については説明しない。これは、この第１実施例のパチンコ遊技機において、高確時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合、メインＣＰＵ２０１は、時短当りの種類がいずれであったとしてもこれを無視し、Ｃ時短遊技状態が行われない（すなわち作動しない）ようにしているためである。

【３６７１】

［８－１－３－１．（ａ）通常遊技状態においてＣ４時短当りに当選した場合］

先ず、通常遊技状態において例えばＣ４時短当りに当選した場合（すなわち、特別図柄表示部１６３，１６４にＣ４時短当り（選択図柄コマンド「ｚ３」または「ｚ１１」）を示す表示態様が導出された場合（図３１２の（ａ）参照））の内部状態、表示演出、享受できる遊技状態（遊技者が享受できる態様で制御される遊技状態）の一例について説明する。

【３６７２】

メインＣＰＵ２０１は、時短フラグおよびＣ４時短フラグを「１」にセットし、これらのフラグがＯＦＦからＯＮになる。これにより、内部的には、時短フラグおよびＣ４時短フラグが成立している状態となる。また、時短回数として例えば「５０」をセットする。

【３６７３】

サブＣＰＵ３０１は、Ｃ４時短当りに当選したこと（すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りであって、選択図柄コマンドが「ｚ３」または「ｚ１１」であること）またはＣ４時短当りに当選した可能性があることを示すＣ４時短移行示唆演出を表示装置７の表示領域にて行う。このＣ４時短移行示唆演出は、例えば、Ｃ４時短当りを示す表示態様が導出される可能性のある特別図柄の可変表示が開始されてからＣ４時短当りを示す表示態様が導出されるまでの間に行うとよい。

【３６７４】

なお、「選択図柄コマンドが「ｚ３」または「ｚ１１」であること」を示すＣ４時短移行示唆演出は、Ｃ４時短当りの確定演出を意味し、「Ｃ４時短当りに当選した可能性があ

ることを示すＣ４時短移行示唆演出」とは、Ｃ４時短当りに当選した場合だけでなく、Ｃ４時短当りに当選していないもののＣ４時短当りに当選したことを期待させる所謂ガセ演出を含む。後述のＣ１時短移行示唆演出、Ｃ２時短移行示唆演出、Ｃ３時短移行示唆演出およびＣ５時短移行示唆演出についても同様である。

【３６７５】

また、サブＣＰＵ３０１は、表示装置７の表示領域に表示される例えば背景画像を、通常ステージからＣ４ステージに移行させる。

【３６７６】

また、サブＣＰＵ３０１は、表示装置７の所定の表示領域に、Ｃ４時短遊技状態の残時短回数として例えば「５０」を表示する。

【３６７７】

遊技者が享受できる態様で制御される遊技状態は、通常遊技状態からＣ４時短遊技状態に移行する。

【３６７８】

なお、外観上は、Ｃ４時短移行示唆演出が行われたり、演出背景画像が通常ステージからＣ４ステージに移行するだけでなく、例えば、音声演出からも、通常遊技状態からＣ４時短遊技状態に移行したことを把握できる。また、普通電動役物１４６（図４参照）の開放パターンからも、通常遊技状態からＣ３時短遊技状態またはＣ４時短遊技状態に移行したことを把握することが可能となる（図３０８及び図３０９参照）。なお、Ｃ３時短遊技状態とＣ４時短遊技状態とで普通電動役物の開放パターンを異ならせることによって、普通電動役物１４６の開放パターンからＣ４時短遊技状態であることを把握できるようにしてもよい。

【３６７９】

なお、通常遊技状態において、Ｃ１時短当り、Ｃ２時短当りまたはＣ３時短当りに当選した場合や、天井到達した場合にも、通常遊技状態においてＣ４時短当りに当選した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。

【３６８０】

［８－１－３－２．（ｂ）Ｃ４時短遊技状態においてＣ１時短当りに当選した場合］

次に、Ｃ４時短遊技状態において例えばＣ１時短当りに当選した場合（すなわち、特別図柄表示部１６３，１６４にＣ１時短当り（選択図柄コマンド「ｚ０」または「ｚ８」）を示す表示態様が導出された場合（図３１２の（ｂ）参照））の内部状態、表示演出、享受できる遊技状態の一例について説明する。

【３６８１】

メインＣＰＵ２０１は、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびＣ１時短フラグを「１」にセットする。これにより、内部的には、時短フラグおよびＣ１時短フラグが成立している状態となる。また、時短回数として例えば「３００」をセットする。

【３６８２】

サブＣＰＵ３０１は、Ｃ１時短当りに当選したこと（すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りであって、選択図柄コマンドが「ｚ０」または「ｚ８」であること）またはＣ１時短当りに当選した可能性があることを示すＣ１時短移行示唆演出を表示装置７の表示領域にて行う。このＣ１時短移行示唆演出は、例えば、Ｃ１時短当りを示す表示態様が導出される可能性のある特別図柄の可変表示が開始されてからＣ１時短当りを示す表示態様が導出されるまでの間に行うとよい。

【３６８３】

また、サブＣＰＵ３０１は、表示装置７の表示領域に表示される例えば背景画像を、Ｃ４ステージからＣ１ステージに移行させる。

【３６８４】

また、サブＣＰＵ３０１は、表示装置７の所定の表示領域に表示される残時短回数の更新を行う。この場合、サブＣＰＵ３０１は、残時短回数が増加することを示す例えば上乗せ演出を行うようにしてもよい。

【３６８５】
遊技者が享受できる態様で制御される遊技状態は、Ｃ４時短遊技状態からＣ１時短遊技状態に移行する。
【３６８６】
また、外観上は、Ｃ１時短当り確定演出が行われたり、背景画像がＣ４ステージからＣ１ステージに移行するだけでなく、例えば、音声演出からも、Ｃ４時短遊技状態からＣ１時短遊技状態に移行したことを把握できる。また、普通電動役物１４６（図４参照）の開放パターンからも、Ｃ４時短遊技状態からＣ１時短遊技状態に移行したことを把握することができる（図３０８及び図３０９参照）。
【３６８７】
なお、Ｃ４時短遊技状態において、Ｃ２時短当りまたはＣ３時短当りに当選した場合や、天井到達した場合にも、Ｃ４時短遊技状態においてＣ１時短当りに当選した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。ただし、Ｃ４時短遊技状態においてＣ４時短当りに当選した場合はＣ４時短当りが無視されるため、もともと制御されているＣ４時短遊技状態をそのまま継続し、残時短回数も更新せずに継続して表示するようにするとよい。
【３６８８】
また、Ｃ４時短遊技状態において、Ｃ２時短当りに当選した場合、Ｃ４時短遊技状態における残時短回数によっては残時短回数が減少する場合が生じうる。この場合、サブＣＰＵ３０１は、残時短回数が減少したことを示す演出を行うようにしてもよいが、残時短回数を非表示としたり、実際の残時短回数とは別の表示を行うことで、残時短回数が減少したことによる興趣の低下を抑制するようにしてもよい。
【３６８９】
また、Ｃ４時短遊技状態において、遊技者にとって不利な時短当り（例えば、Ｃ２時短当り）に当選した場合は、これを無視し、Ｃ４時短遊技状態を継続するようにしてもよい。
【３６９０】
［８－１－３－３．（ｃ）Ｃ１時短遊技状態においてＣ４時短当りに当選した場合］
次に、Ｃ１時短遊技状態においてＣ４時短当りに当選した場合（すなわち、特別図柄表示部１６３，１６４にＣ４時短当り（選択図柄コマンド「ｚ３」または「ｚ１１」）を示す表示態様が導出された場合（図３１２の（ｃ）参照））の内部状態、表示演出、享受できる遊技状態の一例について説明する。
【３６９１】
上述したとおり、Ｃ１時短遊技状態においてＣ４時短当りに当選したとしても無視される。すなわち、メインＣＰＵ２０１は、各時短フラグの状態を変更せずにそれまでの状態を維持し、時短回数もセットしない。また、サブＣＰＵ３０１は、Ｃ４時短移行示唆演出やＣ４時短当りに当選したことの確定演出を行わないだけでなく、表示装置７の表示領域に表示される背景画像等の演出内容を変更せずにそれまでの状態を維持する。
【３６９２】
遊技者が享受できる態様で制御される遊技状態は、Ｃ１時短遊技状態が維持される。また、外観上も、Ｃ１時短遊技状態であることを把握可能である。すなわち、例えば背景画像がＣ１ステージに維持されるだけでなく、音声演出もＣ１時短遊技状態であることを示す音声演出に維持され、さらには、普通電動役物１４６（図４参照）の開放パターンも、Ｃ１時短遊技状態における開放パターンに維持される。
【３６９３】
ところで、Ｃ１時短遊技状態においてＣ４時短当りに当選した場合、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ４時短当り（選択図柄コマンド「ｚ３」または「ｚ１１」）を示す表示態様を、対応する特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４）に導出する。
【３６９４】
一方、サブＣＰＵ３０１は、Ｃ１時短遊技状態においてＣ４時短当りに当選したとしても、表示装置７の表示領域にて行われる装飾図柄の可変表示演出やキャラクタ演出を、特

別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合と同様の演出を行うことが好ましい。このようにすることで、Ｃ４時短当りに当選したにもかかわらずこれが無視されたことを遊技者に察知される可能性が低くなり、興趣の低下を抑制することが可能となる。また、サブＣＰＵ３０１は、特別図柄の当り判定処理の結果が有利者に有利な結果（例えば、大当りやＣ１時短当り等）であることを期待させる期待演出を行った後、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレであった場合に表示されるハズレ停止画像を表示するようにしてもよい。

【３６９５】

なお、本実施例では、Ｃ１時短遊技状態においてＣ４時短当りに当選した場合、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ４時短当り（選択図柄コマンド「ｚ３」または「ｚ１１」）を示す表示態様を、対応する特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４）に導出しているが、これに代えて、Ｃ４時短当りであったとしてもハズレであることを示す表示態様を導出するようにしてもよい。

【３６９６】

また、他の時短遊技状態（すなわち、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、Ｃ２時短遊技状態、Ｃ３時短遊技状態、Ｃ４時短遊技状態）においてＣ４時短当りに当選した場合にも、Ｃ１時短遊技状態においてＣ４時短当りに当選した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。

【３６９７】

［８－１－３－４．（ｄ）Ｃ１時短遊技状態において天井到達した場合］

次に、Ｃ１時短遊技状態において天井到達した場合の一例について説明する。

【３６９８】

メインＣＰＵ２０１は、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびＢ時短フラグを「１」にセットする。これにより、内部的には、時短フラグおよびＢ時短フラグが成立している状態となる。また、時短回数として例えば「３００」をセットする。

【３６９９】

サブＣＰＵ３０１は、天井に到達したことを示す天井到達演出を表示装置７の表示領域にて行う。この天井到達演出は、例えば、天井到達した際の特別図柄の可変表示の開始時や停止時等、天井到達した際の特別図柄の可変表示が開始されてから停止されるまでの間のみならず、次の特別図柄の可変表示が開始されるまでの間も含めて、いずれのタイミングで行ってもよい。また、サブＣＰＵ３０１は、天井到達が近いことを示す前兆演出等、遊技者にとって有利な状態となることを示唆する演出を、天井到達するよりも前に行ってもよい。

【３７００】

また、サブＣＰＵ３０１は、表示装置７の表示領域に表示される例えば背景画像を、Ｃ１ステージからＢステージに移行させる。

【３７０１】

また、サブＣＰＵ３０１は、表示装置７の所定の表示領域に表示される残時短回数の更新を行う。この場合、サブＣＰＵ３０１は、残時短回数が増加することを示す上乗せ演出を行うようにしてもよい。

【３７０２】

遊技者が享受できる態様で制御される遊技状態は、Ｃ１時短遊技状態からＢ時短遊技状態に移行する。

【３７０３】

また、外観上は、天井到達演出が行われたり、背景画像がＣ１ステージからＢステージに移行するだけでなく、例えば、音声演出からも、Ｃ１時短遊技状態からＢ時短遊技状態に移行したことを把握できる。

【３７０４】

また、本実施例では、Ｃ１時短遊技状態とＢ時短遊技状態とで普通電動役物１４６（図４参照）の開放パターンが同じであるが（図３０８及び図３０９参照）、Ｃ１時短遊技状

態とＢ時短遊技状態とで普通電動役物１４６（図４参照）の開放パターンを異ならせて、普通電動役物１４６（図４参照）の開放パターンからも、Ｃ１時短遊技状態からＢ時短遊技状態に移行したことを把握することができるようにしてもよい。

【３７０５】

なお、Ｃ２時短遊技状態において天井到達した場合、Ｃ３時短遊技状態において天井到達した場合、および、Ｃ４時短遊技状態において天井到達した場合にも、Ｃ１時短遊技状態において天井到達した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。

【３７０６】

［８－１－３－５．（ｅ）Ｂ時短遊技状態においてＣ２時短当りに当選した場合］

次に、Ｂ１時短遊技状態においてＣ２時短当りに当選した場合（すなわち、特別図柄表示部１６３，１６４にＣ１時短当り（選択図柄コマンド「ｚ１」または「ｚ９」）を示す表示態様が導出された場合（図３１２の（ｅ）参照））の内部状態、表示演出、享受できる遊技状態の一例について説明する。

【３７０７】

メインＣＰＵ２０１は、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびＣ２時短フラグを「１」にセットする。これにより、内部的には、時短フラグおよびＣ２時短フラグが成立している状態となる。また、時短回数として例えば「５」をセットする。

【３７０８】

サブＣＰＵ３０１は、Ｃ２時短当りに当選したこと（すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りであって、選択図柄コマンドが「ｚ１」または「ｚ９」であること）またはＣ２時短当りに当選した可能性があることを示すＣ２時短移行示唆演出を表示装置７の表示領域にて行う。このＣ２時短移行示唆演出は、例えば、Ｃ２時短当りを示す表示態様が導出される可能性のある特別図柄の可変表示が開始されてからＣ２時短当りを示す表示態様が導出されるまでの間に行うとよい。

【３７０９】

サブＣＰＵ３０１は、表示装置７の表示領域に表示される例えば背景画像を、ＢステージからＣ２ステージに移行させる。

【３７１０】

また、サブＣＰＵ３０１は、表示装置７の所定の表示領域に表示される残時短回数の更新を行う。この場合、サブＣＰＵ３０１は、残時短回数が減少したことを示す演出を行うようにしてもよい。また、残時短回数を非表示としたり、実際の残時短回数とは別の表示を行うことで、残時短回数が減少したことによる興趣の低下を抑制するようにしてもよい。

【３７１１】

遊技者が享受できる態様で制御される遊技状態は、Ｂ時短遊技状態からＣ２時短遊技状態に移行する。

【３７１２】

また、外観上は、Ｃ２時短当り確定演出が行われたり、背景画像がＢステージからＣ２ステージに移行するだけでなく、例えば、音声演出からも、Ｂ時短遊技状態からＣ２時短遊技状態に移行したことを把握できる。また、普通電動役物１４６（図４参照）の開放パターンからも、Ｂ時短遊技状態からＣ２時短遊技状態に移行したことを把握することができる（図３０８及び図３０９参照）。

【３７１３】

なお、Ｂ時短遊技状態においてＣ２時短当りに当選した場合、残時短回数が減少するため、遊技者にとって有利な時短遊技状態から不利な時短遊技状態に移行することとなる。したがって、Ｂ時短遊技状態においてＣ２時短当りに当選したとしても、これを無視し、Ｂ時短遊技状態が継続されるようにしてもよい。

【３７１４】

Ｂ時短遊技状態においてＣ３時短当りに当選した場合も残時短回数が減少する場合があるため、Ｂ時短遊技状態においてＣ３時短当りに当選したとしても、これを無視し、Ｂ時短遊技状態が継続されるようにしてもよい。

【３７１５】
　また、Ｂ時短遊技状態におい例えばＣ２時短当りやＣ３時短当りに当選した場合、例えば、メインＣＰＵ２０１による制御はＢ時短遊技状態からＣ２時短当りやＣ３時短当りに変更されるものの、サブＣＰＵ３０１による制御はＢ時短遊技状態の状態を継続するようにしてもよい。例えば、メインＣＰＵ２０１は、参照する当り種類決定テーブル、参照する特別図柄の変動パターンテーブル、普通図柄の当り判定テーブルおよび普通図柄判定テーブルの全部またはこれらの一部を変更する一方、サブＣＰＵ３０１は、表示装置７の表示領域に表示される背景画像や、音声演出等を変更せずに継続するようにしてもよい。このようにすることで、内部的にはＢ時短遊技状態からＣ２時短遊技状態またはＣ３時短遊技状態に変更されるものの、遊技者にはＢ時短遊技状態が継続しているように見せることが可能となる、Ｂ時短遊技状態からＣ２時短遊技状態またはＣ３時短遊技状態に移行したことによる興趣の低下を抑制することが可能となる。
【３７１６】
　Ｂ時短遊技状態においてＣ１時短当りに当選した場合、残時短回数が増加する可能性が高い。そのため、Ｂ時短遊技状態においてＣ１時短当りに当選した場合は、Ｂ時短遊技状態からＣ１時短遊技状態に移行するようにしてもよい。すなわちこの場合、Ｂ時短遊技状態であるから時点設定処理（図３１１参照）のＳ５１１がＹＥＳ判定され、Ｃ１時短当りに当選した場合、時短態様再設定処理（Ｓ５１３）が行われることとなる。そして、この時短態様再設定処理において、例えば各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびＣ１時短フラグを「１」にセットし、Ｃ１の時短回数として例えば「３００」がセットされることとなる。
【３７１７】
　また、Ｂ時短遊技状態において時短当りに当選した場合、当選した時短当りの種類にかかわらず一律にこれを無視し、Ｂ時短遊技状態が継続されるようにしてもよい。
【３７１８】
［８－１－３－６．（ｆ）Ｃ２時短遊技状態において大当りに当選した場合］
　次に、Ｃ２時短遊技状態において例えば大当りに当選した場合（すなわち、特別図柄表示部１６３，１６４に大当り（選択図柄コマンド「ｚ４」～「ｚ６」および「ｚ１２」～「ｚ１４」のうちのいずれか）を示す表示態様が導出された場合（図３１２の（ｆ）参照））の内部状態、表示演出、享受できる遊技状態の一例について説明する。
【３７１９】
　メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態の開始時に、各種フラグを初期化した上で、大当りフラグ（不図示）を「１」にセットし、当り種類決定テーブル（図２８９～図２９５参照）を参照して選択図柄コマンドに応じて決定されたラウンド数をセットする。これにより、内部的には、確変遊技状態でも時短遊技状態でもなく、大当り遊技状態となる。
【３７２０】
　サブＣＰＵ３０１は、大当りに当選したこと（すなわち、特別図柄表示部１６３，１６４に大当り（選択図柄コマンド「ｚ４」～「ｚ６」および「ｚ１２」～「ｚ１４」のうちのいずれかであること）を示す大当り当選演出を表示装置７の表示領域にて行う。
【３７２１】
　また、サブＣＰＵ３０１は、表示装置７の表示領域に表示される例えば背景画像を、Ｃ２ステージから大当りステージに移行させる。
【３７２２】
　また、サブＣＰＵ３０１は、表示装置７の所定の表示領域に表示される残時短回数を例えば非表示とする。この場合、サブＣＰＵ３０１は、残時短回数を非表示とすることに代えて、大当り遊技状態中は大当り当選したときのＣ２時短遊技状態の残時短回数を表示したままとし、大当り遊技状態の終了後、表示装置７の所定の表示領域に表示される残時短回数の更新を行うようにしてもよい。例えば、大当り遊技状態の終了後、Ａ時短遊技状態に移行する場合はＡ時短遊技状態の残時短回数を表示し、確変遊技状態や通常遊技状態に移行する場合は残時短回数を例えば非表示としてもよい。

【３７２３】
遊技者が享受できる態様で制御される遊技状態は、Ｃ２時短遊技状態から大当り遊技状態に移行する。
【３７２４】
また、外観上は、大当り確定演出が行われたり、背景画像がＣ２ステージから大当りステージに移行するだけでなく、例えば、音声演出からも、Ｃ２時短遊技状態から大当り遊技状態に移行したことを把握できる。また、大当り遊技状態では、大入賞口１３１（図４参照）が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技も実行されることからも、Ｃ２時短遊技状態から大当り遊技状態に移行したことを把握することができる。
【３７２５】
なお、Ｃ２時短遊技状態において大当り当選した場合のみならず、通常遊技状態、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、Ｃ１時短遊技状態、Ｃ３時短遊技状態またはＣ４時短遊技状態において大当り当選した場合にも、Ｃ２時短遊技状態において大当りに当選した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。
【３７２６】
［８－１－３－７．（ｇ）大当り遊技状態が終了した場合］
次に、大当り遊技状態が終了した場合の内部状態、表示演出、享受できる遊技状態の一例について説明する。
【３７２７】
メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態の終了時、大当りフラグをクリアし、当り種類決定テーブル（図２８９～図２９５参照）を参照して選択図柄コマンドに応じて決定された大当りの種類に応じて、確変フラグ、時短フラグ、Ａ時短フラグを「１」にセットするとともに、Ａ時短遊技状態に制御する場合には時短回数もセットする。図３１２の（ｇ）では、大当り遊技状態の終了後、Ａ時短遊技状態に制御される場合（すなわち、時短フラグ「１」、Ａ時短フラグ「１」にセットされる場合）について図示している。
【３７２８】
サブＣＰＵ３０１は、大当り遊技状態の終了時、大当り遊技状態が終了したことを示す大当り終了演出を表示装置７の表示領域にて行う。
【３７２９】
また、サブＣＰＵ３０１は、表示装置７の表示領域に表示される例えば背景画像を、大当りステージからＡステージに移行させる。
【３７３０】
また、サブＣＰＵ３０１は、表示装置７の所定の表示領域に表示される残時短回数として、メインＣＰＵ２０１によりセットされた時短回数すなわちＡ時短遊技状態の時短回数を表示する。
【３７３１】
遊技者が享受できる態様で制御される遊技状態は、大当り遊技状態からＡ時短遊技状態に移行する。
【３７３２】
また、外観上は、大当り終了演出が行われたり、背景画像が大当りステージからＡステージに移行するだけでなく、例えば、音声演出からも、大当り遊技状態が終了し、Ａ時短遊技状態に移行したことを把握できる。また、ラウンド遊技が実行されなくなるとともに、普通電動役物１４６（図４参照）の開放パターンからも、大当り遊技状態からＣ３時短遊技状態に移行したことを把握することができる（図３０８及び図３０９参照）。
【３７３３】
［８－１－３－８．（ｈ）Ａ時短遊技状態においてＣ３時短当りに当選した場合］
次に、Ａ時短遊技状態において例えばＣ３時短当りに当選した場合（すなわち、特別図柄表示部１６３，１６４にＣ３時短当り（選択図柄コマンド「ｚ２」または「ｚ１０」）を示す表示態様が導出された場合（図３１２の（ｈ）参照））の内部状態、表示演出、享

受できる遊技状態の一例について説明する。
【３７３４】
メインＣＰＵ２０１は、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびＣ３時短フラグを「１」にセットする。これにより、内部的には、時短フラグおよびＣ３時短フラグが成立している状態となる。また、時短回数として例えば「５０」をセットする。
【３７３５】
サブＣＰＵ３０１は、Ｃ３時短当りに当選したこと（すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りであって、選択図柄コマンドが「ｚ２」または「ｚ１０」であること）またはＣ３時短当りに当選した可能性があることを示すＣ３時短移行示唆演出を表示装置７の表示領域にて行う。このＣ３時短移行示唆演出は、例えば、Ｃ３時短当りを示す表示態様が導出される可能性のある特別図柄の可変表示が開始されてからＣ３時短当りを示す表示態様が導出されるまでの間に行うとよい。
【３７３６】
また、サブＣＰＵ３０１は、表示装置７の表示領域に表示される例えば背景画像を、Ａステージからステージに移行させる。
【３７３７】
また、サブＣＰＵ３０１は、表示装置７の所定の表示領域に表示される残時短回数の更新を行う。この場合、サブＣＰＵ３０１は、残時短回数が増加する場合には上乗せ演出を行い、残時短回数が減少する場合には減少することを示す演出を行うようにしてもよい。ただし、残時短回数が減少すると興趣が低下するおそれがあるため、残時短回数を非表示としたり、実際の残時短回数とは別の表示を行うことで、残時短回数が減少したことによる興趣の低下を抑制するようにしてもよい。
【３７３８】
遊技者が享受できる態様で制御される遊技状態は、Ａ時短遊技状態からＣ３時短遊技状態に移行する。
【３７３９】
また、外観上は、Ｃ３時短当り確定演出が行われたり、背景画像がＡステージからＣ３ステージに移行するだけでなく、例えば、音声演出からも、Ａ時短遊技状態からＣ３時短遊技状態に移行したことを把握できる。また、普通電動役物１４６（図４参照）の開放パターンからも、Ａ時短遊技状態からＣ３時短遊技状態に移行したことを把握することができる（図３０８及び図３０９参照）。
【３７４０】
なお、Ａ時短遊技状態においてＣ３時短当りに当選した場合のみならず、Ａ時短遊技状態においてＣ１時短当りまたはＣ２時短当りに当選した場合も、Ａ時短遊技状態においてＣ３時短当りに当選した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。
【３７４１】
また、Ｂ時短遊技状態においてＣ３時短当りに当選した場合、Ｃ１時短遊技状態においてＣ３時短当りに当選した場合、Ｃ２時短遊技状態においてＣ３時短当りに当選した場合、Ｃ４時短遊技状態においてＣ３時短当りに当選した場合にも、Ａ時短遊技状態においてＣ３時短当りに当選した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。
【３７４２】
［８－１－３－９．現在の遊技状態と同じ種類の時短当りに当選した場合］
また、図３１２では図示していないが、Ｃ１時短遊技状態においてＣ１時短当りに当選した場合、Ｃ２時短遊技状態においてＣ２時短当りに当選した場合、Ｃ３時短遊技状態においてＣ３時短当りに当選した場合、メインＣＰＵ２０１およびサブＣＰＵ３０１は、以下の処理を行う。
【３７４３】
メインＣＰＵ２０１は、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよび特別図柄表示部１６３，１６４に導出された時短当りに対応する種類の時短フラグを「１」にセットする。例えば、Ｃ１時短遊技状態においてＣ１時短当りに当選した場合、各種フラグを初期

化した上で、時短フラグおよびＣ１時短フラグを「１」にセットする。また、メインＣＰＵ２０１は、時短回数として例えば「３００」をセットし、Ｃ１時短遊技状態の残時短回数の管理を開始する。すなわち、例えば制御中のＣ１時短遊技状態の時短回数が消化されたことによって残時短回数が３００回未満になっていたとしても、時短回数が「３００」に再セットされることとなる。

【３７４４】

サブＣＰＵ３０１は、特別図柄表示部１６３，１６４に導出された時短当りに対応する種類の時短当りに対応する時短移行示唆演出を表示装置７の表示領域にて行う。なお、サブＣＰＵ３０１は、時短移行示唆演出に代えてまたは加えて、残時短回数が増加することを示す上乗せ演出を行うようにしてもよい。

【３７４５】

また、サブＣＰＵ３０１は、表示装置７の表示領域に表示される例えば背景画像を、特別図柄表示部１６３，１６４に導出された時短当りに対応する種類のステージに維持する。

【３７４６】

遊技者が享受できる態様で制御される遊技状態は、特別図柄表示部１６３，１６４に導出された時短当りに対応する種類の時短遊技状態に制御すなわち従前の時短遊技状態が維持される。

【３７４７】

また、外観上は、例えば、背景画像がＣ１ステージに維持されるだけでなく、例えば、音声演出からも、Ｃ１時短遊技状態が維持されていることを把握できる。また、普通電動役物１４６（図４参照）の開放パターンも変化しないため、Ｃ１時短遊技状態が維持されている可能性があることを把握することができる（図３０８及び図３０９参照）。

【３７４８】

[８－１－４．第１実施例のパチンコ遊技機の拡張例]

第１実施例のパチンコ遊技機では、高確遊技状態（例えば、高確時短遊技状態であるが、高確非時短遊技状態を搭載するパチンコ遊技機では高確非時短遊技状態を含む）における特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合、メインＣＰＵ２０１は、時短当りの種類がいずれであったとしてもこれを無視するようにしているが、これに限られず、高確遊技状態では、そもそも特別図柄の当り判定処理の結果に時短当りが含まれないようにしてもよい。例えば、特別図柄の当り判定テーブル（図１０）の確変フラグ「１」の欄に示される「時短当り判定値データ」を「ハズレ判定値データ」にすると、高確遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りとなることがない。

【３７４９】

第１実施例のパチンコ遊技機では、Ａ時短遊技状態において、Ｃ１時短当り、Ｃ２時短当りまたはＣ３時短当りに当選した場合、Ａ時短遊技状態を終了し、当選に対応するＣ時短遊技状態に移行するようにしたが、これに限られず、Ａ時短遊技状態からＣ時短遊技状態には移行しないようにしてもよい。この場合、Ａ時短遊技状態から全てのＣ時短遊技状態に移行しないようにしてもよいし、Ａ時短遊技状態から特定のＣ時短遊技状態（例えば、遊技者に有利なＣ１時短遊技状態）には移行するものの非特定のＣ時短遊技状態（例えば、Ｃ２時短遊技状態、Ｃ３時短遊技状態）には移行しないようにしてもよい。

【３７５０】

また、第１実施例のパチンコ遊技機では、Ｂ時短遊技状態において、Ｃ１時短当り、Ｃ２時短当りまたはＣ３時短当りに当選した場合、Ｂ時短遊技状態を終了し、当選に対応するＣ時短遊技状態に移行するようにしたが、これに限られず、Ｂ時短遊技状態からＣ時短遊技状態には移行しないようにしてもよい。この場合、Ｂ時短遊技状態から全てのＣ時短遊技状態に移行しないようにしてもよいし、Ｂ時短遊技状態から特定のＣ時短遊技状態（例えば、時短回数の点において遊技者に有利なＣ１時短遊技状態）には移行するものの非特定のＣ時短遊技状態（例えば、Ｃ２時短遊技状態、Ｃ３時短遊技状態）には移行しないようにしてもよい。

【３７５１】

さらに、第１実施例のパチンコ遊技機では、Ｃ１時短遊技状態において、Ｃ１時短当り、Ｃ２時短当りまたはＣ３時短当りに当選した場合、現在のＣ１時短遊技状態を終了し、当選に対応するＣ時短遊技状態に移行するようにしたが、これに限られず、Ｃ１時短遊技状態において時短当りに当選したとしても、当選に対応するＣ時短遊技状態には移行しないようにしてもよい。この場合、Ｃ１時短遊技状態から全てのＣ時短遊技状態に移行しないようにしてもよいし、特定の時短当り（例えば、Ｃ１時短当り）に当選した場合には制御中のＣ時短遊技状態を終了して新たにＣ１時短遊技状態が開始されるものの非特定の時短当り（例えば、Ｃ２時短当り、Ｃ３時短当り）に当選した場合には制御中のＣ時短遊技状態を継続するようにしてもよい。

【３７５２】

また、第１実施例のパチンコ遊技機では、Ｃ１時短遊技状態とＣ２時短遊技状態とＣ３時短遊技状態とＣ４時短遊技状態とで互いに異なるステージ演出が表示されるため、いずれのＣ時短遊技状態であるかを外観で把握可能であるが、これに限られない。例えば、Ｃ１時短遊技状態とＣ２時短遊技状態とＣ３時短遊技状態とＣ４時短遊技状態とで共通するステージ演出が表示されるようにしてもよい。また、Ｃ１時短遊技状態とＣ２時短遊技状態とＣ３時短遊技状態とＣ４時短遊技状態とで異なるステージであるものの、その差異が微差であるために外観上はいずれのＣ時短遊技状態であるかを把握できないまたは把握困難なステージ演出が表示されるようにしてもよい。

【３７５３】

Ｃ１時短遊技状態とＣ２時短遊技状態とＣ３時短遊技状態とＣ４時短遊技状態とで、共通のステージや外観上把握できないまたは把握困難なステージ演出が表示される場合、所定のタイミング（例えば、遊技者に最も有利なＣ１時短遊技状態以外のＣ時短遊技状態の時短回数が消化されるタイミング）において、Ｃ時短遊技状態が継続するか終了するかを煽る演出を行うようにすると、興趣を高めることが可能となる。この場合、例えば遊技者に最も有利なＣ１時短遊技状態であることが確定した場合には、遊技者の興趣を盛り上げる演出を行うようにすると好ましい。

【３７５４】

また、相対的に遊技者に不利なＣ時短遊技状態（例えば、Ｃ２時短遊技状態）において表示されるステージと、相対的に遊技者に不利でないＣ時短遊技状態（例えば、Ｃ１時短遊技状態、Ｃ３時短遊技状態、Ｃ４時短遊技状態）において表示されるステージとを異ならせるとともに、相対的に遊技者に不利でないＣ時短遊技状態においてはいずれのＣ時短遊技状態であるかを外観で把握できないまたは把握困難なステージ演出が表示されるようにしてもよい。相対的に遊技者に不利でないＣ時短遊技状態であることを示すステージでは、所定のタイミング（例えば、Ｃ３時短遊技状態の時短回数が消化されるタイミング）において、Ｃ時短遊技状態が継続するか終了するかを煽る演出を行うようにすると、興趣を高めることが可能となる。そして、所定のタイミングを超えてＣ時短遊技状態が継続し、例えば遊技者に最も有利なＣ時短遊技状態であることが確定した場合には、遊技者の興趣を盛り上げる演出を行うようにすると好ましい。

【３７５５】

また、相対的に遊技者に有利なＣ時短遊技状態（例えば、Ｃ１時短遊技状態）において表示されるステージと、相対的に遊技者に有利でないＣ時短遊技状態（例えば、Ｃ２時短遊技状態、Ｃ３時短遊技状態、Ｃ４時短遊技状態）において表示されるステージとを異ならせるとともに、相対的に遊技者に有利でないＣ時短遊技状態においてはいずれのＣ時短遊技状態であるかを外観で把握できないまたは把握困難なステージ演出が表示されるようにしてもよい。

【３７５６】

さらには、遊技者にとって相対的に有利または最も有利なＣ時短遊技状態（例えば、Ｃ１時短遊技状態）であるか、遊技者にとって相対的に不利または最も不利なＣ時短遊技状態（例えば、Ｃ２時短遊技状態）であるかを、外観で把握できないまたは把握困難なステージ演出が表示されるようにしてもよい。この場合、例えば、遊技者にとって相対的に不

利または最も不利なＣ２時短遊技状態であることを示すステージ演出を表示することで一旦は遊技者を落胆させた後、所定のタイミング（例えば、Ｃ２時短遊技状態の時短回数が消化されるタイミング）で、遊技者にとって相対的有利または最も有利なＣ１時短遊技状態であることを示すステージ演出を表示することで、遊技者の興趣を盛り上げるようにしてもよい。

【３７５７】

［８－２．第２実施例のパチンコ遊技機］

次に、第２実施例のパチンコ遊技機について、以下に説明する。この第２実施例のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第１実施例のパチンコ遊技機と共通する点については極力説明を省略し、第１実施例のパチンコ遊技機と異なる点を主に説明するものとする。特に、第２実施例のパチンコ遊技機が第１実施例のパチンコ遊技機と異なるのは、後述するＣ５時短遊技状態を搭載している点であるため、Ｃ５時短遊技状態にかかわる点について主に言及し、その他の時短遊技状態については第１実施例のパチンコ遊技機と同様であるため、極力説明を省略するものとする。

【３７５８】

なお、第２実施例のパチンコ遊技機では、第１実施例のパチンコ遊技機と同様、電サポ制御が実行されない通常遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされ、高確時短遊技状態および低確時短遊技状態では、全てのＣ時短遊技状態を含めて、右打ちが正規な遊技態様とされる。ただし、第１実施例のパチンコ遊技機と同様、ただし、各遊技状態において左打ちおよび右打ちのいずれを正規な遊技態様とするかは、例えばゲーム性等に応じて適宜任意に設計することが可能である。また、第２実施例のパチンコ遊技機と同様、本実施例では搭載されていないが、電サポ制御が実行されない高確非時短遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされる。

【３７５９】

［８－２－１．基本仕様］

図３１３～図３１９を参照して、第２実施例のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。

【３７６０】

第２実施例のパチンコ遊技機において、メインＣＰＵ２０１は、第１実施例のパチンコ遊技機と同様に、通常遊技状態、高確時短遊技状態および低確時短遊技状態のうちいずれかの遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。ただし、メインＣＰＵ２０１の制御によって進行される遊技状態はこれに限られない。

【３７６１】

また、第１実施例のパチンコ遊技機と同様に、低確時短遊技状態には、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態およびＣ時短遊技状態が含まれている。

【３７６２】

この第２実施例のパチンコ遊技機では、第１実施例のパチンコ遊技機とは異なり、Ｃ時短遊技状態に、Ｃ３時短遊技状態、Ｃ４時短遊技状態およびＣ５時短遊技状態が含まれている。Ｃ３時短遊技状態およびＣ４時短遊技状態は、第１実施例のパチンコ遊技機において説明したＣ３時短遊技状態およびＣ４時短遊技状態と同様である。

【３７６３】

Ｃ５時短遊技状態は、通常遊技状態における当り判定処理の結果がＣ５時短当りである場合、Ｃ５時短遊技状態に制御される時短遊技状態である。また、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態またはＣ時短遊技状態における当り判定処理の結果がＣ５時短当りである場合、制御されている現在の時短遊技状態を継続しつつ、内部的に重ねてＣ５時短を作動させることが可能である。この場合、外観で把握できる時短遊技状態すなわち遊技者が享受できる態様で制御されている時短遊技状態は、実際に制御されている時短遊技状態だけであり、内部的に重ねて作動しているＣ５時短については、内部的に重ねて作動していることを外観で把握することはできないかまたは困難である。

【３７６４】

なお、以下において、遊技者が享受できる態様で制御されている時短遊技状態については、例えばＣ５時短遊技状態のように「時短遊技状態」の文言を付して記載し、内部的に重ねて作動しているだけで遊技者が享受できるＣ５時短遊技状態でない場合には、単に「Ｃ５時短」と称する。したがって、以下において、例えば「Ａ時短遊技状態において」や「Ｂ時短遊技状態において」のように「時短遊技状態において」と記載されている場合、「遊技者が享受できる態様で制御されている時短遊技状態において」の意味である。

【３７６５】

なお、Ｃ時短遊技状態に、Ｃ３時短遊技状態、Ｃ４時短遊技状態およびＣ５時短遊技状態の全部が含まれることは必須ではなく、これらのＣ時短遊技状態のうちの一部のみが含まれるようにしてもよいし、他のＣ時短遊技状態が含まれるようにしてもよい。例えば、Ｃ３時短遊技状態、Ｃ４時短遊技状態およびＣ５時短遊技状態のうちのいずれか一つまたは複数（全部を含む）のＣ時短遊技状態に加えて、第１実施例のパチンコ遊技機において説明したＣ１時短遊技状態または／およびＣ２時短遊技状態がＣ時短遊技状態に含まれていてもよい。

［８－２－１－１．特別図柄の当り判定テーブル］

第２実施例のパチンコ遊技機において、メインＣＰＵ２０１は、第１実施例のパチンコ遊技機と同様に、例えば、第１のパチンコ遊技機において説明した図１０に示される特別図柄の当り判定テーブルに基づいて、特別図柄の当り判定処理を行う。

【３７６６】

［８－２－１－２．特別図柄判定テーブル］

図３１３は、第２実施例のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。

【３７６７】

図３１３に示される特別図柄判定テーブルによれば、第１特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２０１は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第１特別図柄の図柄乱数値が例えば０～５９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ２０」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２１」を選択する。また、第１特別図柄の図柄乱数値が例えば６０～７９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ２１」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２２」を選択する。また、第１特別図柄の図柄乱数値が例えば８０～９９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ２２」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２３」を選択する。

【３７６８】

また、第１特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第１特別図柄の図柄乱数値が例えば０～３９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ２３」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２４」を選択する。また、第１特別図柄の図柄乱数値が例えば４０～８９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ２４」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２４」を選択する。さらに、第１特別図柄の図柄乱数値が例えば９０～９９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ２５」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２４」を選択する。

【３７６９】

また、第１特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、第１特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであっても、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ２６」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２５」を選択する。

【３７７０】

第２特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、例え

ば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第２特別図柄の図柄乱数値が例えば０～５９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ２７」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２６」を選択する。また、第２特別図柄の図柄乱数値が例えば６０～７９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ２８」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２７」を選択する。また、第２特別図柄の図柄乱数値が例えば８０～９９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ２９」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２８」を選択する。

【３７７１】

また、第２特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第２特別図柄の図柄乱数値が例えば０～３９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ３０」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２９」を選択する。また、第２特別図柄の図柄乱数値が例えば４０～６９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ３１」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２９」を選択する。また、第２特別図柄の図柄乱数値が例えば７０～９９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ３２」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２９」を選択する。

【３７７２】

また、第２特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、第２特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであっても、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ３３」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ３０」を選択する。

【３７７３】

［８－２－１－３．当り種類決定テーブル］

図３１４～図３１９は、第２実施例のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。

【３７７４】

［８－２－１－３－１．通常遊技状態における当り種類決定テーブル］

図３１４は、通常遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。

【３７７５】

図３１４に示されるように、通常遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンドが「ｚ２０」～「ｚ２２」および「ｚ２７」～「ｚ２９」のうちのいずれかに対応する表示態様が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に導出されると、メインＣＰＵ２０１は、時短フラグを「１」にセットするとともに、後述の時短態様設定処理（後述の図３２７のＳ５６８参照）において、時短遊技状態の制御にかかわる各種データをセットする。時短態様設定処理（後述の図３２７のＳ５６８参照）においてセットされるＣ時短遊技状態の制御にかかわる各種データは、例えば、選択図柄コマンドに応じた種類の時短フラグや時短回数等である。

【３７７６】

例えば、選択図柄コマンド「ｚ２０」に対応する表示態様が第１特別図柄表示部１６３に導出されると、メインＣＰＵ２０１は、時短フラグおよびＣ３時短フラグを「１」にセットし、時短回数として「５０」をセットする。また、例えば、選択図柄コマンド「ｚ２８」に対応する表示態様が第２特別図柄表示部１６４に導出されると、メインＣＰＵ２０１は、時短フラグおよびＣ４時短フラグを「１」にセットし、時短回数として「５０」をセットする。

【３７７７】

また、選択図柄コマンドが「ｚ２３」～「ｚ２５」および「ｚ３０」～「ｚ３２」のうちのいずれかであって、大当りを示す表示態様が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に導出されると、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技

制御の開始設定処理（図３０のＳ１２３参照）において（すなわち大当り遊技状態の開始時に）、各種フラグを初期化した上で、大当りフラグ（不図示）を「１」にセットし、選択図柄コマンドに応じてラウンド数をセットする。また、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了設定処理（図４２のＳ２８２参照）において（すなわち大当り遊技状態の終了時に）、選択図柄コマンドに応じて決定された大当りの種類に応じて、確変フラグ、時短フラグ、Ａ時短フラグを「１」にセットするとともに、Ａ時短遊技状態に制御する場合には時短回数もセットする。

【３７７８】

例えば、選択図柄コマンド「ｚ２３」に対応する表示態様が第１特別図柄表示部１６３に導出されると、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態の開始時に、各種フラグを初期化した上で、大当りフラグ（不図示）を「１」にセットし、大当り遊技状態において実行されるラウンド数として「３」をセットする。また、大当り遊技状態の終了時に、時短フラグおよびＡ時短フラグを「１」にセットし（確変フラグは「１」にセットしない）、時短回数を「３０」にセットする。

【３７７９】

また、例えば、選択図柄コマンド「ｚ３２」に対応する表示態様が第２特別図柄表示部１６４に導出されると、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態の開始時に、各種フラグを初期化した上で、大当りフラグ（不図示）を「１」にセットし、大当り遊技状態において実行されるラウンド数として「１０」をセットする。また、大当り遊技状態の終了時に、確変フラグ、時短フラグおよびＡ時短フラグを「１」にセットし、次回の大当り遊技状態に制御されるまでＡ時短遊技状態の継続を可能とする回数として時短回数を例えば「１００００」にセットする。

【３７８０】

図３１４の通常遊技状態における当り種類決定テーブルはあくまでも一例であり、当り種類が図３１４に示されるものに限られず、図３１４に示される当り種類とは異なる当り種類を有していてもよいし、図３１４に示される当り種類の一部または全部を有さなくてもよい。

【３７８１】

［８－２－１－３－２．Ａ時短遊技状態における当り種類決定テーブル］

図３１５は、Ａ時短遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。

【３７８２】

Ａ時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンドが「ｚ２０」または「ｚ２７」に対応する表示態様（Ｃ３時短当りを示す表示態様）が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に導出されると、メインＣＰＵ２０１は、後述の時短態様再設定処理（後述の図３２７のＳ５６７参照）において、時短遊技状態の制御にかかわる各種データをセットする。

【３７８３】

図３１５に示されるように、具体的には、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよび選択図柄コマンドに対応するＣ時短フラグを「１」にセットし、選択図柄コマンドに対応する時短回数をセットする。

【３７８４】

すなわち、Ａ時短遊技状態において、例えばＣ３時短当りを示す表示態様が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に導出された場合、メインＣＰＵ２０１は、現在のＡ時短遊技状態を終了し、新たにＣ３時短遊技状態を開始する。例えば、Ａ時短遊技状態において、選択図柄コマンド「ｚ２７」に対応する表示態様が第２特別図柄表示部１６４に導出されると、メインＣＰＵ２０１は、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびＣ３時短フラグを「１」にセットし、時短回数を「５０」にセットする。

【３７８５】

また、Ａ時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンドが

「ｚ２１」または「ｚ２８」に対応する表示態様（Ｃ４時短当りを示す表示態様）が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に導出された場合、メインＣＰＵ２０１は、これを無視するため新たなＣ４時短遊技状態を実行せず、制御中のＡ時短遊技状態を継続することが可能である。

【３７８６】

また、Ａ時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンドが「ｚ２２」または「ｚ２９」に対応する表示態様（Ｃ５時短当りを示す表示態様）が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に導出された場合、メインＣＰＵ２０１は、制御中のＡ時短遊技状態の残時短回数がある限りＡ時短遊技状態を継続し、Ｃ５時短を内部的に重ねて作動させる。この場合、Ａ時短遊技状態が継続する限り、遊技者が享受できるのはＡ時短遊技状態である。例えば、Ａ時短遊技状態において、選択図柄コマンド「ｚ２９」に対応する表示態様が第２特別図柄表示部１６４に導出されると、メインＣＰＵ２０１は、各種フラグを初期化せずに、重複フラグおよびＣ５時短フラグを「１」にセットする。これにより、内部的には、時短フラグ、Ａ時短フラグ、重複フラグおよびＣ５時短フラグが成立している状態となる。また、内部的に重ねて作動するＣ５時短の時短回数として例えば「５０」をセットする。なお、Ａ時短遊技状態の残時短回数は継続管理される。

【３７８７】

なお、「重複フラグ」は、時短（本実施例ではＣ５時短）が内部的に重ねて作動していることを示すフラグである。例えば、いずれか一の時短遊技状態においてＣ５時短当りに当選し、一の時短遊技状態の残回数が０より大きい場合、Ｃ５時短が内部的に重ねて作動するため、メインＣＰＵ２０１は重複フラグを「１」にセットする。一方、通常遊技状態においてＣ５時短当りに当選した場合や、いずれか一の時短遊技状態においてＣ５時短当りに当選し、一の時短遊技状態の残回数が０である場合、Ｃ５時短当りに基づいて、遊技者が享受できる態様でＣ５時短遊技状態に制御されるため、この場合、メインＣＰＵ２０１は重複フラグを「１」にセットしない。また、いずれか一の時短遊技状態においてすでにＣ５時短が内部的に重ねて作動している状態でＣ５時短当りに当選した場合、メインＣＰＵ２０１は、重複フラグの状態「１」を継続する。そして、いずれか一の時短遊技状態において２つのＣ５時短が内部的に重ねて作動している状態で一の時短遊技状態が終了し、内部的に重ねて作動していた２つのＣ５時短のうち一のＣ５時短について、遊技者が享受できる態様での制御が開始された場合、他のＣ５時短が内部的に重ねて作動する限り、メインＣＰＵ２０１は重複フラグの状態「１」を継続する。このように、Ｃ５時短が一つでも内部的に重ねて作動すると重複フラグが「１」にセットされ、内部的に重ねて作動するＣ５時短がなくなるまで重複フラグの状態は「１」が継続し、内部的に重ねて作動するＣ５時短がなくなると重複フラグが初期化すなわちクリアされる。なお、内部的に重ねて作動するＣ５時短の数は、後述のＣ５時短カウンタにより管理される。すなわち、Ｃ５時短カウンタの値が０より大きい場合、重複フラグの状態は「１」となる。

【３７８８】

以下において、遊技者が享受できる態様で制御されている時短遊技状態の時短回数を「時短回数」または「残時短回数」と称するのに対し、遊技者が享受できる態様で制御されていないものの内部的に重ねて作動しているＣ５時短の時短回数を「重複時短回数」と称する。

【３７８９】

また、図３１５のＡ時短遊技状態における当り種類決定テーブルはあくまでも一例であり、当り種類が図３１５に示されるものに限られず、図３１５に示される当り種類とは異なる当り種類を有していてもよいし、図３１５に示される当り種類の一部または全部を有さなくてもよい。

【３７９０】

［８－２－１－３－３．Ｂ時短遊技状態における当り種類決定テーブル］

図３１６は、Ｂ時短遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。

【３７９１】
Ｂ時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンドが「ｚ２０」または「ｚ２７」に対応する表示態様（Ｃ３時短当りを示す表示態様）が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に導出されると、メインＣＰＵ２０１は、後述の時短態様再設定処理（後述の図３２７のＳ５６７参照）において、時短遊技状態の制御にかかわる各種データをセットする。
【３７９２】
図３１６に示されるように、具体的には、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよび選択図柄コマンドに対応するＣ時短フラグを「１」にセットし、選択図柄コマンドに対応する時短回数をセットする。
【３７９３】
すなわち、Ｂ時短遊技状態において、例えばＣ３時短当りを示す表示態様が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に導出された場合、メインＣＰＵ２０１は、制御中のＢ時短遊技状態を終了し、新たにＣ３時短遊技状態を開始する。例えば、Ｂ時短遊技状態において、選択図柄コマンド「ｚ２７」に対応する表示態様が第２特別図柄表示部１６４に導出されると、メインＣＰＵ２０１は、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびＣ３時短フラグを「１」にセットし、時短回数を「３００」にセットする。
【３７９４】
ところで、上述したとおり、通常遊技状態やＡ時短遊技状態では、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りであったとしても、Ｃ３時短当り（選択図柄コマンド「ｚ２０」、「ｚ２７」）である場合には、図３１４、図３１５に示されるように、セットされる時短回数は「５０」である。しかし、時短遊技状態のなかで遊技者にとって相対的に遊技者に有利なＢ時短遊技状態では、特別図柄の当り判定処理の結果がＣ３時短当りである場合、図３１６に示されるように、セットされる時短回数が「３００」である。これは、せっかく天井到達したことによってＢ時短遊技状態に制御されたにもかかわらず、Ｃ３時短当りに当選したときに時短回数として「５０」がセットされてしまうと、興趣が低下するおそれがある。そこで、本実施例では、Ｂ時短遊技状態においてＣ３時短当りに当選した場合は、天井到達したときと同様、「３００」を時短回数としてセットすることにより、興趣の低下を抑制しうるようにしている。
【３７９５】
また、特別図柄の当り判定処理の結果がＣ５時短当り（選択図柄コマンド「ｚ２２」、「ｚ２９」）である場合、図３１６に示されるように、セットされる時短回数が「１００」である。この場合、Ｂ時短遊技状態においてＣ５時短当りに当選したとしても、セットされる時短回数が少ないと、Ｃ５時短当りに当選したことの享受を受けることができる機会が少なくなってしまうおそれがある。そこで、本実施例では、Ｂ時短遊技状態においてＣ５時短当りに当選した場合は、Ｃ３時短当りに当選した場合よりも少ないものの、「１００」を時短回数としてセットすることにより、Ｃ５時短当りに当選したことの享受を受けうる機械を増やし、興趣の低下を抑制しうるようにしている。
【３７９６】
ただし、Ｂ時短遊技状態においてＣ３時短当りまたはＣ５時短当りに当選した場合にセットされる時短回数を、他の時短遊技状態（Ｃ１時短遊技状態を除く）においてＣ３時短当りまたはＣ５時短当りに当選した場合にセットされる時短回数よりも多くすることは必須でない。例えば、いずれの時短遊技状態においてＣ３時短当りまたはＣ５時短当りに当選したとしても、セットされる時短回数を同じまたは略同じにしてもよい。
【３７９７】
また、Ｂ時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンドが「ｚ２１」または「ｚ２８」に対応する表示態様（Ｃ４時短当りを示す表示態様）が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に導出された場合、メインＣＰＵ２０１は、これを無視するため新たなＣ４時短遊技状態を実行せず、制御

中のＢ時短遊技状態を継続することが可能である。

【３７９８】

また、Ｂ時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンドが「ｚ２２」または「ｚ２９」に対応する表示態様（Ｃ５時短当りを示す表示態様）が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に導出された場合、メインＣＰＵ２０１は、制御中のＢ時短遊技状態の残時短回数がある限りＢ時短遊技状態を継続し、Ｃ５時短を内部的に重ねて作動させる。この場合、Ｂ時短遊技状態が継続する限り、遊技者が享受できるのはＢ時短遊技状態である。例えばＢＡ時短遊技状態において、選択図柄コマンド「ｚ２９」に対応する表示態様が第２特別図柄表示部１６４に導出されると、メインＣＰＵ２０１は、各種フラグを初期化せずに、重複フラグおよびＣ５時短フラグを「１」にセットする。これにより、内部的には、時短フラグ、Ｂ時短フラグ、重複フラグおよびＣ５時短フラグが成立している状態となる。また、内部的に重ねて作動するＣ５時短の重複時短回数として例えば「５０」をセットする。なお、Ｂ時短遊技状態の残時短回数は継続管理される。

【３７９９】

また、図３１６のＢ時短遊技状態における当り種類決定テーブルはあくまでも一例であり、当り種類が図３１６に示されるものに限られず、図３１６に示される当り種類とは異なる当り種類を有していてもよいし、図３１６に示される当り種類の一部または全部を有さなくてもよい。

【３８００】

［８－２－１－３－４．Ｃ３時短遊技状態における当り種類決定テーブル］

図３１７は、Ｃ３時短遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。

【３８０１】

なお、図３１７に示されるＣ３時短遊技状態における当り種類決定テーブルは、本実施例では、図３１５に示されるＡ時短遊技状態における当り種類決定テーブルと同様のテーブルとなっているため、これらについては共通の当り種類決定テーブルを用いてもよい。ただし、各遊技状態毎に当り種類決定テーブルを設ける方がゲーム性の幅を広げることができる余地があるため好ましい。

【３８０２】

Ｃ３時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンドが「ｚ２０」または「ｚ２７」に対応する表示態様（Ｃ３時短当りを示す表示態様）が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に導出されると、メインＣＰＵ２０１は、後述の時短態様再設定処理（後述の図３２７のＳ５６７参照）において、時短遊技状態の制御にかかわる各種データをセットする。

【３８０３】

図３１７に示されるように、具体的には、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびＣ３時短フラグを「１」にセットし、選択図柄コマンドに対応する時短回数をセットする。すなわち、制御中のＣ３時短遊技状態が終了し、新たなＣ３時短遊技状態が開始することとなる。

【３８０４】

また、Ｃ３時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンドが「ｚ２１」または「ｚ２８」に対応する表示態様（Ｃ４時短当りを示す表示態様）が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に導出された場合、メインＣＰＵ２０１は、これを無視するため新たなＣ４時短遊技状態を実行せず、制御中のＣ３時短遊技状態を継続することが可能である。

【３８０５】

また、Ｃ３時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンドが「ｚ２２」または「ｚ２９」に対応する表示態様（Ｃ５時短当りを示す表示態様）が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に導出された場合、メインＣＰＵ２０１は、制御中のＣ３時短遊技状態の残時短回数がある限りＣ３時短

遊技状態を継続し、Ｃ５時短を内部的に重ねて作動させる。この場合、Ｃ３時短遊技状態が継続する限り、遊技者が享受できるのはＣ３時短遊技状態である。例えば、Ｃ３時短遊技状態において、選択図柄コマンド「ｚ２９」に対応する表示態様が第２特別図柄表示部１６４に導出されると、メインＣＰＵ２０１は、各種フラグを初期化せずに、重複フラグおよびＣ５時短フラグを「１」にセットする。これにより、内部的には、時短フラグ、Ｃ３時短フラグ、重複フラグおよびＣ５時短フラグが成立している状態となる。また、内部的に重ねて作動するＣ５時短の重複時短回数として例えば「５０」をセットする。なお、Ｃ３時短遊技状態の残時短回数は継続管理される。

【３８０６】

なお、Ｃ３時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メインＣＰＵ２０１は、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびＢ時短フラグを「１」にセットし、Ｂ時短遊技状態に対応する時短回数（例えば、３００回）をセットする。この場合、現在のＣ３時短遊技状態を終了してＢ時短遊技状態が実行されるようにしてもよいし、制御中のＣ３時短遊技状態の終了後にＢ時短遊技状態が実行されるようにしてもよい。

【３８０７】

また、Ｃ３時短遊技状態の制御中にＣ５時短が内部的に重ねて作動しており（遊技者が享受できるのはＣ３時短遊技状態）、天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メインＣＰＵ２０１は、重複フラグおよびＣ５時短フラグを除く各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびＢ時短フラグを「１」にセットし、Ｂ時短遊技状態に対応する時短回数（例えば、３００回）をセットする。すなわち、遊技者が享受できる時短遊技状態がＢ時短遊技状態となり、内部的に重ねて作動しているＣ５時短の作動は継続し、Ｃ５時短の重複時短回数も継続して管理される。この場合、内部的には、時短フラグ、Ｂ時短フラグ、重複フラグおよびＣ５時短フラグが成立している状態となる。

【３８０８】

ただし、Ｃ３時短遊技状態の制御中にＣ５時短が内部的に重ねて作動しており、天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メインＣＰＵ２０１は、内部的に重ねて作動しているＣ５時短の作動を継続することに代えて、Ｃ５時短の作動を終了するようにしてもよい。この場合、Ｃ５時短の重複時短回数はクリアされる。

【３８０９】

また、図３１７のＣ３時短遊技状態における当り種類決定テーブルはあくまでも一例であり、当り種類が図３１７に示されるものに限られず、図３１７に示される当り種類とは異なる当り種類を有していてもよいし、図３１７に示される当り種類の一部または全部を有さなくてもよい。

【３８１０】

［８－２－１－３－５．Ｃ４時短遊技状態における当り種類決定テーブル］

図３１８は、Ｃ４時短遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。

【３８１１】

なお、図３１８に示されるＣ４時短遊技状態における当り種類決定テーブルは、本実施例では、図３１５に示されるＡ時短遊技状態における当り種類決定テーブルや、図３１７に示されるＣ３時短遊技状態における当り種類決定テーブルと同様のテーブルとなっているため、これらについては共通の当り種類決定テーブルを用いてもよい。ただし、各遊技状態毎に当り種類決定テーブルを設ける方がゲーム性の幅を広げることができる余地があるため好ましい。

【３８１２】

Ｃ４時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンドが「ｚ２０」または「ｚ２７」に対応する表示態様（Ｃ３時短当りを示す表示態様）が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に導出されると、メインＣＰＵ２０１は、後述の時短態様再設定処理（後述の図３２７のＳ５６７参照）において、時短遊技状態の制御にかかわる各種データをセットする。

【３８１３】

図３１８に示されるように、具体的には、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびＣ３時短フラグを「１」にセットし、時短回数を「５０」にセットする。すなわち、制御中のＣ４時短遊技状態が終了し、新たなＣ３時短遊技状態が開始することとなる。

【３８１４】

また、Ｃ４時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンドが「ｚ２１」または「ｚ２８」に対応する表示態様（Ｃ４時短当りを示す表示態様）が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に導出された場合、メインＣＰＵ２０１は、これを無視するため新たなＣ４時短遊技状態を実行せず、制御中のＣ４時短遊技状態を継続することが可能である。

【３８１５】

また、Ｃ４時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンドが「ｚ２２」または「ｚ２９」に対応する表示態様（Ｃ５時短当りを示す表示態様）が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に導出された場合、メインＣＰＵ２０１は、制御中のＣ４時短遊技状態の残時短回数がある限りＣ４時短遊技状態を継続し、Ｃ５時短を内部的に重ねて作動させる。この場合、遊技者が享受できるのは、Ｃ４時短遊技状態が継続する限りＣ４時短遊技状態である。例えば、Ｃ４時短遊技状態において、選択図柄コマンド「ｚ２９」に対応する表示態様が第２特別図柄表示部１６４に導出されると、メインＣＰＵ２０１は、各種フラグを初期化せずに、重複フラグおよびＣ５時短フラグを「１」にセットする。これにより、内部的には、時短フラグ、Ｃ４時短フラグ、重複フラグおよびＣ５時短フラグが成立している状態となる。また、内部的に重ねて作動するＣ５時短の重複時短回数として例えば「５０」をセットする。なお、Ｃ４時短遊技状態の残時短回数は継続管理される。

【３８１６】

なお、Ｃ４時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メインＣＰＵ２０１は、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびＢ時短フラグを「１」にセットし、Ｂ時短遊技状態に対応する時短回数（例えば、３００回）をセットする。この場合、制御中のＣ４時短遊技状態を終了してＢ時短遊技状態が実行されるようにしてもよいし、制御中のＣ４時短遊技状態の終了後にＢ時短遊技状態が実行されるようにしてもよい。

【３８１７】

また、Ｃ４時短遊技状態の制御中にＣ５時短が内部的に重ねて作動しており（遊技者が享受できるのはＣ４時短遊技状態）、天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メインＣＰＵ２０１は、重複フラグおよびＣ４時短フラグを除く各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびＢ時短フラグを「１」にセットし、Ｂ時短遊技状態に対応する時短回数（例えば、３００回）をセットする。すなわち、遊技者が享受できる時短遊技状態がＢ時短遊技状態となり、内部的に重ねて作動しているＣ５時短の作動は継続し、Ｃ５時短の重複時短回数も継続して管理される。この場合、内部的には、時短フラグ、Ｂ時短フラグ、重複フラグおよびＣ５時短フラグが成立している状態となる。

【３８１８】

ただし、Ｃ４時短遊技状態の制御中にＣ５時短が内部的に重ねて作動しており、天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メインＣＰＵ２０１は、内部的に重ねて作動しているＣ５時短の作動を継続することに代えて、Ｃ５時短の作動を終了するようにしてもよい。この場合、Ｃ５時短の重複時短回数はクリアされる。

【３８１９】

また、図３１８のＣ４時短遊技状態における当り種類決定テーブルはあくまでも一例であり、当り種類が図３１８に示されるものに限られず、図３１８に示される当り種類とは異なる当り種類を有していてもよいし、図３１８に示される当り種類の一部または全部を有さなくてもよい。

【３８２０】

［８－２－１－３－６．Ｃ５時短遊技状態における当り種類決定テーブル］

図３１９は、Ｃ５時短遊技状態における当り種類決定テーブルの一例である。
【３８２１】
なお、図３１９に示されるＣ５時短遊技状態における当り種類決定テーブルは、本実施例では、図３１５に示されるＡ時短遊技状態における当り種類決定テーブル等と同様のテーブルとなっているため、これらについては共通の当り種類決定テーブルを用いてもよい。ただし、各遊技状態毎に当り種類決定テーブルを設ける方がゲーム性の幅を広げることができる余地があるため好ましい。
【３８２２】
Ｃ５時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンドが「ｚ２０」または「ｚ２７」に対応する表示態様（Ｃ３時短当りを示す表示態様）が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に導出されると、メインＣＰＵ２０１は、後述の時短態様再設定処理（後述の図３２７のＳ５６７参照）において、時短遊技状態の制御にかかわる各種データをセットする。
【３８２３】
図３１９に示されるように、具体的には、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびＣ３時短フラグを「１」にセットし、選択図柄コマンドに対応する時短回数をセットする。すなわち、Ｃ５時短遊技状態の制御が終了し、新たなＣ３時短遊技状態が開始することとなる。
【３８２４】
また、Ｃ５時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンドが「ｚ２１」または「ｚ２８」に対応する表示態様（Ｃ４時短当りを示す表示態様）が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に導出された場合、メインＣＰＵ２０１は、これを無視するため新たなＣ４時短遊技状態を実行せず、制御中のＣ５時短遊技状態を継続することが可能である。
【３８２５】
また、Ｃ５時短遊技状態において、時短当りを示す表示態様として、選択図柄コマンドが「ｚ２２」または「ｚ２９」に対応する表示態様（Ｃ５時短当りを示す表示態様）が特別図柄表示部（第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に導出された場合、メインＣＰＵ２０１は、制御中のＣ５時短遊技状態の残時短回数がある限りＣ５時短遊技状態を継続し、さらにＣ５時短を内部的に重ねて作動させる。この場合、遊技者が享受できるのはもともと作動していたＣ５時短遊技状態である。例えば、Ｃ５時短遊技状態において、選択図柄コマンド「ｚ２９」に対応する表示態様が第２特別図柄表示部１６４に導出されると、メインＣＰＵ２０１は、各種フラグを初期化せずに、重複フラグおよびＣ５時短フラグを「１」にセットする。これにより、内部的には、時短フラグ、重複フラグおよびＣ５時短フラグが成立している状態となる。また、内部的に重ねて作動するＣ５時短の重複時短回数として例えば「５０」をセットする。なお、もともと作動していたＣ５時短遊技状態の残時短回数は継続管理される。
【３８２６】
なお、Ｃ５時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メインＣＰＵ２０１は、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびＢ時短フラグを「１」にセットし、Ｂ時短遊技状態に対応する時短回数（例えば、３００回）をセットする。この場合、内部的には、時短フラグおよびＢ時短フラグが成立している状態となる。また、この場合、制御中のＣ５時短遊技状態を終了してＢ時短遊技状態が実行されるようにしてもよいし、制御中のＣ５時短遊技状態の終了後にＢ時短遊技状態が実行されるようにしてもよい。
【３８２７】
また、Ｃ５時短遊技状態の制御中にＣ５時短が内部的に重ねて作動しており（遊技者が享受できるのはもともと作動しているＣ５時短遊技状態）、天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メインＣＰＵ２０１は、重複フラグおよびＣ５時短フラグを除く各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびＢ時短フラグを「１」にセットし、Ｂ時短遊技状

態に対応する時短回数（例えば、３００回）をセットする。すなわち、遊技者が享受できる時短遊技状態がＢ時短遊技状態となり、内部的に重ねて作動しているＣ５時短の作動は継続し、Ｃ５時短の重複時短回数も継続して管理される。この場合、内部的には、時短フラグ、Ｂ時短フラグ、重複フラグおよびＣ５時短フラグが成立している状態となる。

【３８２８】

また、図３１９のＣ５時短遊技状態における当り種類決定テーブルはあくまでも一例であり、当り種類が図３１９に示されるものに限られず、図３１９に示される当り種類とは異なる当り種類を有していてもよいし、図３１９に示される当り種類の一部または全部を有さなくてもよい。

【３８２９】

［８－２－１－４．特別図柄の変動パターンテーブル］

特別図柄の変動パターンテーブルについては第１実施例のパチンコ遊技機と同様であるため、説明を省略する。

【３８３０】

［８－２－１－５．普通図柄の当り判定テーブル］

図３２０は、第２実施例のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている普通図柄の当り判定テーブルの一例である。

【３８３１】

遊技状態と普通図柄当り判定用乱数値とにもとづいて決定される当落判定値データは図３２０に示されるとおりであるため、ここでは説明を省略する。

【３８３２】

［８－２－１－６．普通図柄判定テーブル］

図３２１は、第２実施例のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている普通図柄判定テーブルの一例である。

【３８３３】

図３２０を参照して決定された判定値データが普通図柄当り判定値データであった場合に、遊技状態と普通図柄の図柄乱数値とにもとづいて決定される普通図柄当り時選択図柄コマンドは図３２１に示されるとおりであるため、ここでは説明を省略する。

【３８３４】

［８－２－１－７．普通図柄当り種類決定テーブル］

図３２２は、第２実施例のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。

【３８３５】

図３２１を参照して決定された普通図柄当り時選択図柄コマンドにもとづいて決定される普通電動役物の開放パターンは図３２２に示されるとおりであるため、ここでは説明を省略する。

【３８３６】

［８－２－２．主制御処理］

第２実施例のパチンコ遊技機において、主制御回路２００のメインＣＰＵ２０１により実行される各種処理（各種モジュール）は、第１のパチンコ遊技機において図２０～図５２を参照して説明した各種処理と大部分において共通する。以下では、第１のパチンコ遊技機において実行される処理と異なる処理を主に説明し、第１のパチンコ遊技機において実行される処理と同様の処理については極力説明を省略するものとする。

【３８３７】

［８－２－２－１．時短カウンタ更新処理］

図３２３は、第１のパチンコ遊技機において説明したカウンタ更新処理（図３３参照）中のＳ１５１でメインＣＰＵ２０１により実行される時短カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。第１実施例のパチンコ遊技機では、第１のパチンコ遊技機において説明した図３４に示される時短カウンタ更新処理に代えて、図３２３に示される時短カウンタ処理が実行される。

【３８３８】
なお、第２実施例のパチンコ遊技機において、時短カウンタは遊技者が享受できる態様で制御されている時短遊技状態の残時短回数に相当し、重複時短カウンタは遊技者が享受できる態様で制御されていないものの内部的に重ねて作動している時短（本実施例ではＣ５時短）の重複時短回数が相当する。
【３８３９】
メインＣＰＵ２０１は、先ず、時短フラグオン且つ時短カウンタが０より大きいか否かを判定する（Ｓ５２１）。この処理では、時短フラグオンと、時短カウンタが０より大きいこととの両方を満たした場合にＹＥＳ判定され、いずれか一方でも満たしていなければＮＯ判定される。
【３８４０】
Ｓ５２１において、時短フラグオンと、時短カウンタが０より大きいこととの両方を満たしていないと判定された場合（Ｓ５２１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、時短カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理（図３３）に戻す。
【３８４１】
一方、Ｓ５２１において時短フラグオン且つ時短カウンタが０より大きいと判定された場合（Ｓ５２１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、時短カウンタから１を減算する処理を行う（Ｓ５２２）。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５２２の処理を実行した後、処理を、Ｓ５２３に移す。
【３８４２】
Ｓ５２３において、メインＣＰＵ２０１は、重複時短カウンタ更新処理を行う。この重複時短カウンタ更新処理は、遊技者が享受できる態様で制御されていないものの内部的に重ねて作動しているＣ５時短の重複時短カウンタから１減算する処理であるが、詳細については後述する。メインＣＰＵ２０１は、重複時短カウンタ更新処理を行った後、時短カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理（図３３）に戻す。
【３８４３】
［８－２－２－２．重複時短カウンタ更新処理］
図３２４は、メインＣＰＵ２０１による重複時短カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。重複時短カウンタ更新処理は、上述した時短カウンタ更新処理（図３２３参照）の実行中にサブルーチンとして呼び出される。
【３８４４】
この重複時短カウンタ更新処理では、内部的に作動しているＣ５時短の重複時短回数（すなわち重複時短カウンタの値）から１減算する処理が行われる。
【３８４５】
メインＣＰＵ２０１は、先ず、Ｃ５時短カウンタを変数Ｘに代入する処理を行う（Ｓ５３１）。Ｃ５時短カウンタは、遊技者が享受できる態様で制御されていないものの内部的に重ねて作動しているＣ５時短の数を示す。Ｓ５３１の処理を行った後、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ５３２に移す。
【３８４６】
Ｓ５３２において、メインＣＰＵ２０１は、変数Ｘが０より大きいか否かを判定する。すなわち、この処理では、遊技者が享受できる態様で制御されていないものの内部的にＣ５時短遊技状態が作動しているものが１つ以上あるか否かが判定される。
【３８４７】
Ｓ５３２において、変数Ｘが０より大きくない場合（Ｓ５３２がＮＯ判定の場合）、すなわち変数Ｘが０である場合、メインＣＰＵ２０１は、重複時短カウンタ更新処理を終了し、処理を、時短カウンタ更新処理（図３２３参照）に戻す。なお、Ｃ５時短が内部的に重ねて作動していない場合若しくは重複時短回数の減算が終了した状態である場合、Ｓ５３２はＮＯ判定される。
【３８４８】
一方、Ｓ５３２において、変数Ｘが０より大きい場合（Ｓ５３２がＹＥＳ判定の場合）

、すなわち遊技者が享受できる態様で制御されていないものの内部的にＣ５時短が重ねて作動している場合、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ５３３に移す。

【３８４９】

Ｓ５３３において、メインＣＰＵ２０１は、重複時短カウンタ（Ｘ）から１を減算する処理を行う。例えば、遊技者が享受できる態様で制御されていないものの内部的に重ねて作動しているＣ５時短の数が２個である場合、２つ目のＣ５時短（すなわち、２番目にＣ５時短当りに当選して内部的に重ねて作動することとなったＣ５時短）の時短回数（すなわち重複時短回数）が重複時短カウンタ（Ｘ）に相当する。また、遊技者が享受できる態様で制御されていないものの内部的に重ねて作動しているＣ５時短の数が１個である場合、１つ目のＣ５時短（すなわち、１番目にＣ５時短当りに当選して内部的に重ねて作動することとなったＣ５時短）の重複時短回数が重複時短カウンタ（Ｘ）に相当する。すなわち、内部的に重ねて作動しているＣ５時短の時短回数についても、特別図柄が可変表示されるたびに減算される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５３３の処理を行った後、処理を、Ｓ５３４に移す。

【３８５０】

Ｓ５３４において、メインＣＰＵ２０１は、変数Ｘから１減算する処理を行う。Ｓ５３４の処理を行った後、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ５３２に戻し、変数Ｘが０であると判定されるまで（Ｓ５３２においてＮＯ判定されるまで）、Ｓ５３２～Ｓ５３４の処理を繰り返し行う。これにより、遊技者が享受できる態様で制御されていないものの内部的に重ねて作動しているＣ５時短の全部についての重複時短回数を１減算することが可能となる。

【３８５１】

［８－２－２－３．カウンタ判定処理］

図３２５は、第１のパチンコ遊技機において説明した時短管理処理（図３２参照）中のＳ１４２でメインＣＰＵ２０１により実行される時短カウンタ判定処理の一例を示すフローチャートである。第１実施例のパチンコ遊技機では、第１のパチンコ遊技機において説明した図３６に示されるカウンタ判定処理に代えて、図３２５に示されるカウンタ判定処理が実行される。

【３８５２】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、時短移行判定処理を行う（Ｓ５４１）。この時短移行判定処理（Ｓ５４１）は、第１のパチンコ遊技機において図３７を参照して説明した時短移行判定処理と同様であるため、説明を省略する。メインＣＰＵ２０１は、時短移行判定処理を行った後、処理を、Ｓ５４２に移す。

【３８５３】

Ｓ５４２において、メインＣＰＵ２０１は、時短移行処理を行う。この時短移行処理（Ｓ５４２）については後述する。メインＣＰＵ２０１は、時短移行処理（Ｓ５４２）を行った後、処理を、Ｓ５４３に移す。

【３８５４】

Ｓ５４３において、メインＣＰＵ２０１は、重複時短カウンタシフト処理を行う。この重複時短カウンタシフト処理（Ｓ５４３）については後述する。メインＣＰＵ２０１は、重複時短カウンタシフト処理（Ｓ５４３）を行った後、処理を、Ｓ５４４に移す。

【３８５５】

Ｓ５４４において、メインＣＰＵ２０１は、時短カウンタが１より小さいか否かを判定する。

【３８５６】

Ｓ５４４において、時短カウンタが１より小さくないと判定された場合（Ｓ５４４がＮＯ判定）、すなわち時短カウンタが１以上である場合、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ５４８に移す。なお、時短カウンタの値が残時短回数であるため、遊技者が享受できる態様で制御されている時短遊技状態の残時短回数が０より大きい場合、Ｓ５４４においてＮＯ判定される。

【３８５７】
一方、Ｓ５４４において、時短カウンタが１より小さいと判定された場合（Ｓ５４４がＮＯ判定）、すなわち時短カウンタが０である場合、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ５４５に移す。なお、遊技者が享受できる態様で制御されている時短遊技状態の残時短回数が０である場合、Ｓ５４４においてＹＥＳ判定される。
【３８５８】
Ｓ５４５において、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ５時短カウンタが０であるか否かを判定する。すなわち、この処理では、遊技者が享受できる態様で制御されていないものの内部的に重ねて作動しているＣ５時短の数が０であるか否かが判定される。
【３８５９】
Ｓ５４５において、Ｃ５時短カウンタが０でないと判定された場合（Ｓ５４５がＮＯ判定）、すなわち内部的に重ねて作動しているＣ５時短がある場合、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ５４７に移す。
【３８６０】
一方、Ｓ５４５において、Ｃ５時短カウンタが０であると判定された場合（Ｓ５４５がＹＥＳ判定）、すなわち内部的に重ねて作動しているＣ５時短がない場合、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ５４６に移す。
【３８６１】
Ｓ５４６において、メインＣＰＵ２０１は、時短フラグオフすなわち時短フラグをオフ（クリア）する処理を行う。すなわち、遊技者が享受できる態様で制御されている時短遊技状態の残時短回数がなくなり、且つＣ５時短が内部的に重ねて作動していなければ、時短遊技状態が終了する。この処理を行った後、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ５４８に移す。
【３８６２】
また、Ｓ５４７において、メインＣＰＵ２０１は、重複時短設定処理を行う。この重複時短設定処理については後述する。重複時短設定処理を行った後、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ５４８に移す。
【３８６３】
Ｓ５４８において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインＣＰＵ２０１は、時短移行コマンドの送信予約処理（Ｓ５４９）を行う。なお、この処理で送信予約された時短移行コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、Ｓ５４９の処理後、メインＣＰＵ２０１は、カウンタ判定処理を終了し、処理を、時短管理処理（図３２参照）に戻す。
【３８６４】
［８－２－２－４．時短移行処理］
図３２６は、カウンタ判定処理（図３２５参照）中のＳ５４２でメインＣＰＵ２０１により実行される時短移行処理の一例を示すフローチャートである。本実施例では、第１のパチンコ遊技機において説明した図３８に示される時短移行処理に代えて、図３２６に示される時短移行処理が実行される。
【３８６５】
なお、図３２６の時短移行処理において実行されるＳ５５１、Ｓ５５２、Ｓ５５３、Ｓ５５６およびＳ５５７の各処理は、それぞれ、図３８の時短移行処理において実行されるＳ２０２、Ｓ２０３、Ｓ２０５、Ｓ２０６およびＳ２０７の各処理と同様であるため、説明を省略する。
【３８６６】
メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５５３の処理を行った後、処理を、Ｓ５５４に移す。
【３８６７】
Ｓ５５４において、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ５時短当りであるか否かを判定する。
【３８６８】

Ｓ５５４において、Ｃ５時短当りであると判定された場合（Ｓ５５４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ５５５に移す。

【３８６９】

一方、Ｓ５５４において、Ｃ５時短当りでないと判定された場合（Ｓ５５４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ５５８に移す。

【３８７０】

Ｓ５５５において、メインＣＰＵ２０１は、同時当りフラグオンであるか否かを判定する。同時当りフラグは、天井カウンタの値が天井値に到達するのと同じタイミングでＣ５時短当りに当選した場合に「１」にセットされるフラグである。この処理を行った後、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ５５８に移す。

【３８７１】

Ｓ５５８において、メインＣＰＵ２０１は、時短設定処理を行う。この時短設定処理は、第１のパチンコ遊技機において図３９を参照して説明した時短設定処理と異なるため、この時短設定処理の詳細については、図３２７を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、時短設定処理（Ｓ５５８）の処理を実行した後、時短移行処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理（図３２５参照）に戻す。

【３８７２】

［８－２－２－５．時短設定処理］

図３２７は、時短移行処理（図３２６参照）中のＳ５５８でメインＣＰＵ２０１により実行される時短設定処理の一例を示すフローチャートである。本実施例では、第１のパチンコ遊技機において説明した図３９に示される時短設定処理に代えて、図３２７に示される時短設定処理が実行される。

【３８７３】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、時短フラグがオンであるか否かを判定する（Ｓ５６１）。

【３８７４】

Ｓ５６１において、時短フラグがオンであると判定された場合（Ｓ５６１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ５６２に移す。

【３８７５】

Ｓ５６２において、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ４時短当りであるか否かを判定する。第８のパチンコ遊技機の第１実施例において上述したとおり、Ｃ４時短当りに対応するＣ４時短遊技状態は、時短遊技状態に制御されているときは作動しないＣ時短遊技状態である。

【３８７６】

Ｓ５６２において、Ｃ４時短当りであると判定された場合（Ｓ５６２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、時短設定処理を終了し、処理を、時短移行処理（図３２６参照）に戻す。

【３８７７】

一方、Ｓ５６２において、Ｃ４時短当りでないと判定された場合（Ｓ５６２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ５６３に移す。

【３８７８】

Ｓ５６３において、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ５時短当りであるか否かを判定する。Ｃ５時短当りは、上述したとおり、遊技者が享受できる態様でいずれかの時短遊技状態に制御されている場合に、内部的に重ねて作動させることが可能なＣ時短当りである。言い換えれば、Ｃ５時短当りは、遊技者が享受できる態様で制御されている現在の時短遊技状態の残時短回数がある場合、現在の時短遊技状態からＣ５時短遊技状態に切り替えて制御することができない時短当りであるといえる。

【３８７９】

Ｓ５６３において、Ｃ５時短当りであると判定された場合（Ｓ５６３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ５６４に移す。なお、このＳ５６３においてＹＥＳ判定された場合、当選したＣ５時短当りは、時短遊技状態中のＣ５時短当りであるため、内部的に重ねて作動することとなる。

【３８８０】
一方、Ｓ５６３において、Ｃ５時短当りでないと判定された場合（Ｓ５６３がＮＯ判定の場合）、すなわち、現在の時短遊技状態を終了して新たな時短遊技状態に切り替えて開始させることが可能な時短当り（本実施例ではＣ３時短当りに対応する）である場合、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ５６７に移す。
【３８８１】
Ｓ５６４において、メインＣＰＵ２０１は、重複時短カウンタ設定処理を行う。この重複時短カウンタ設定処理では、各種フラグを初期化せずに、重複フラグおよびＣ５時短フラグを「１」にセットされるとともに、内部的に作動することとなるＣ５時短当りについての重複時短回数をセットする。この重複時短カウンタ設定処理（Ｓ５６４）の具体的な処理については、後述の図３２８を参照して説明する。メインＣＰＵ２０１は、重複時短カウンタ設定処理（Ｓ５６４）を行った後、処理を、Ｓ５６５に移す。
【３８８２】
Ｓ５６５において、メインＣＰＵ２０１は、同時当りフラグがオフであるか否かを判定する。この処理では、Ｃ５時短当りの当選と同じタイミングで天井カウンタの値が天井値に到達していないか否かが判定される。
【３８８３】
Ｓ５６５において、同時当りフラグがオフであると判定された場合（Ｓ５６５がＹＥＳ判定の場合）、すなわち、Ｃ５時短当りの当選と同じタイミングで天井カウンタの値が天井値に到達していない場合、メインＣＰＵ２０１は、時短設定処理を終了し、処理を、時短移行処理（図３２６参照）に戻す。
【３８８４】
一方、Ｓ５６５において、同時当りフラグがオフでないと判定された場合（Ｓ５６５がＮＯ判定の場合）、すなわち、Ｃ５時短当りの当選と同じタイミングで天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ５６６に移す。
【３８８５】
Ｓ５６６において、メインＣＰＵ２０１は、同時当りフラグをオフにセットする。この処理を行うと、メインＣＰＵ２０１は、処理を、時短態様再設定処理（Ｓ５６７）に移す。
【３８８６】
Ｓ５６７において、メインＣＰＵ２０１は、時短態様再設定処理を行う。この時短態様再設定処理では、例えば、重複フラグおよびＣ５時短フラグを除く各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびＢ時短フラグを「１」にセットし、Ｂ時短遊技状態に対応する時短回数として例えば「３００」をセットする。このようにして、現在の時短遊技状態が終了し、例えば新たなＢ時短遊技状態の制御が開始されることとなる。メインＣＰＵ２０１は、時短態様再設定処理（Ｓ５６７）を行った後、時短設定処理を終了し、処理を、時短移行処理（図３２６参照）に戻す。
【３８８７】
Ｓ５６１に戻って、時短フラグがオンでないと判定された場合（Ｓ５６１がＮＯ判定の場合）、すなわち時短フラグがオフである場合、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ５６８に移す。
【３８８８】
Ｓ５６８において、メインＣＰＵ２０１は、時短態様設定処理を行う。この時短態様設定処理では、上述したとおり、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよび選択図柄コマンドに対応するＣ時短フラグ（Ｃ３時短フラグ、Ｃ４時短フラグ、Ｃ５時短フラグ）を「１」にセットし、選択図柄コマンドに対応する時短回数をセットする処理等が行われる。メインＣＰＵ２０１は、時短態様設定処理（Ｓ５６８）を行った後、処理を、Ｓ５６９に移す。
【３８８９】
Ｓ５６９において、メインＣＰＵ２０１は、時短フラグオンすなわち時短フラグを「１」にセットする処理を行う。Ｓ５６９の処理を行った後、メインＣＰＵ２０１は、処理を

、Ｓ５７０に移す。
【３８９０】
　Ｓ５７０において、メインＣＰＵ２０１は、同時当りフラグがオンであるか否かを判定する。この処理では、Ｃ５時短当りの当選と同じタイミングで天井カウンタの値が天井値に到達したかか否かが判定される。
【３８９１】
　Ｓ５７０において、同時当りフラグがオンでないと判定された場合（Ｓ５７０がＮＯ判定の場合）、すなわち同時当りフラグがオフである場合、メインＣＰＵ２０１は、時短設定処理を終了し、処理を、時短移行処理（図３２６参照）に戻す。
【３８９２】
　一方、Ｓ５７０において、同時当りフラグがオンであると判定された場合（Ｓ５７０がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ５７１に移す。
【３８９３】
　Ｓ５７１において、メインＣＰＵ２０１は、重複時短カウンタ設定処理を行う。この重複時短カウンタ設定処理（Ｓ５７１）は、Ｓ５６４の重複時短カウンタ設定処理と同じ処理であり、後述の図３２８を参照して説明する。メインＣＰＵ２０１は、重複時短カウンタ設定処理（Ｓ５７１）を行った後、処理を、Ｓ５７２に移す。
【３８９４】
　Ｓ５７２において、メインＣＰＵ２０１は、同時当りフラグをオフにセットする。この処理を行うと、メインＣＰＵ２０１は、時短設定処理を終了し、処理を、時短移行処理（図３２６参照）に戻す。
【３８９５】
　なお、本実施例では、天井カウンタの値が天井値に到達するのと同じタイミングでＣ５時短当りに当選した場合、遊技者が享受できる態様でのＢ時短遊技状態の制御を開始するとともに、Ｃ５時短を内部的に重ねて作動させるようにしているが、これに限られない。例えば、遊技者が享受できる態様でのＢ時短遊技状態の制御を開始し、Ｃ５時短を内部的に重ねて作動させないようにしてもよい。また、遊技者が享受できる態様でＣ５時短遊技状態の制御を開始し、Ｂ時短遊技状態については遊技者が享受できる態様で制御しないようにしてもよい。この場合、Ｃ５時短遊技状態においてＢ時短を内部的に重ねて作動させて、Ｃ５時短遊技状態の終了後、遊技者が享受できる態様でＢ時短遊技状態の制御を開始するようにしてもよいし、Ｃ５時短遊技状態においてＢ時短を内部的に重ねて作動させず、Ｃ５時短遊技状態が終了したとしても、遊技者が享受できる態様でＢ時短遊技状態の制御を開始しないようにしてもよい。
【３８９６】
［８－２－２－６．重複時短カウンタ設定処理］
　図３２８は、メインＣＰＵ２０１による重複時短カウンタ設定処理の一例を示すフローチャートである。重複時短カウンタ設定処理は、上述の時短移行処理（図３２６参照）または上述の時短設定処理（図３２７参照）の実行中にサブルーチンとして呼び出される処理である（図３２６のＳ５５５および図３２７のＳ５６４を参照）。この処理では、内部的に重ねて作動させることが可能な時短（本実施例ではＣ５時短当り）に当選した場合に、内部的に重ねて作動する時短（本実施例ではＣ５時短）の重複時短回数がセットされる。なお、この重複時短カウンタ設定処理では、各種フラグを初期化せずに、重複フラグおよびＣ５時短フラグを「１」にセットする処理も行われるが、これらの処理についての図示は省略している。
【３８９７】
　メインＣＰＵ２０１は、先ず、Ｃ５時短当りであるか否かを判定する（Ｓ５８１）。
【３８９８】
　Ｓ５８１において、Ｃ５時短当りでないと判定された場合（Ｓ５８１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、重複時短カウンタ設定処理を終了し、処理を、サブルーチンとして呼び出された元の処理（時短移行処理（図３２６参照）または時短設定処理（図３

２７参照）に戻す。
【３８９９】
　Ｓ５８２において、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ５時短カウンタが２より小さいか否かを判定する。すなわち、本実施例では、内部的に重ねて作動させることが可能なＣ５時短の数を２つまでとしている。ただし、内部的に重ねて作動させることが可能なＣ５時短の数は２つまでに限られない。
【３９００】
　Ｓ５８２において、Ｃ５時短カウンタが２より小さくないと判定された場合（Ｓ５８２がＮＯ判定の場合）、すなわちＣ５時短カウンタが２の場合、メインＣＰＵ２０１は、重複時短カウンタ設定処理を終了し、処理を、サブルーチンとして呼び出された元の処理（時短移行処理（図３２６参照）または時短設定処理（図３２７参照）に戻す。
【３９０１】
　Ｓ５８２において、Ｃ５時短カウンタが２より小さいと判定された場合（Ｓ５８２がＹＥＳ判定の場合）、すなわち内部的に重ねて作動しているＣ５時短の数が上限（例えば２つ）に満たない場合、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ５８３に移す。
【３９０２】
　Ｓ５８３において、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ５時短カウンタに１加算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５８３の処理を行った後、処理を、Ｓ５８４に移す。
【３９０３】
　Ｓ５８４において、メインＣＰＵ２０１は、重複時短カウンタ（Ｃ５時短カウンタ）に、当選したＣ５時短当りの時短回数をセットする。すなわち、今回の特別図柄の当り判定処理の結果がＣ５時短当りである場合、このＣ５時短当りに対応する時短回数として例えば「５０」がセットされる（図３１５～図３１９参照）。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５８４の処理を行った後、重複時短カウンタ設定処理を終了し、処理を、サブルーチンとして呼び出された元の処理（時短移行処理（図３２６参照）または時短設定処理（図３２７参照）に戻す。
【３９０４】
［８－２－２－７．重複時短カウンタシフト処理］
　図３２９は、メインＣＰＵ２０１による重複時短カウンタシフト処理の一例を示すフローチャートである。重複時短カウンタシフト処理は、上述したカウンタ判定処理（図３２５参照）の実行中にサブルーチンとして呼び出される処理である。この処理は、内部的に重ねて作動している複数のＣ５時短のうち、例えば１つ目のＣ５時短遊技状態の重複時短カウンタが０になった場合、例えば２つ目のＣ５時短遊技状態の重複時短カウンタの値（すなわち重複時短回数）を、例えば１つ目のＣ５時短遊技状態の重複時短カウンタの格納領域にシフトする処理である。なお、本実施例では、シフト処理を、構造体として配列を用いて行っているが、これに限られず、各領域を設定してそれぞれシフトする処理を行ってもよい。
【３９０５】
　メインＣＰＵ２０１は、先ず、Ｃ５時短カウンタを変数Ｘに代入する処理を行う（Ｓ５９１）。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５８１の処理を行った後、処理を、Ｓ５９２に移す。
【３９０６】
　Ｓ５９２において、メインＣＰＵ２０１は、変数Ｘが０より大きいか否かを判定する。すなわち、この処理では、Ｃ５時短が内部的に重ねて作動しているか否かが判定される。
【３９０７】
　Ｓ５９２において、変数Ｘが０より大きくないと判定された場合（Ｓ５９２がＮＯ判定の場合）、すなわち変数Ｘが０である場合、メインＣＰＵ２０１は、重複時短カウンタシフト処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理（図３２５参照）に戻す。なお、Ｃ５時短が内部的に重ねて作動していない場合、Ｓ５９２においてＮＯ判定される。
【３９０８】
　Ｓ５９２において、変数Ｘが０より大きいと判定された場合（Ｓ５９２がＹＥＳ判定の

場合）、すなわち変数Ｘが１以上である場合、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ５９３に移す。本実施例では、内部的に重ねて作動させることが可能なＣ５時短の上限が２つであるため、変数Ｘが１または２である場合、Ｓ５９２がＹＥＳ判定される。

【３９０９】

Ｓ５９３において、メインＣＰＵ２０１は、重複時短カウンタ（Ｘ）が０であるか否かを判定する。すなわち、この処理では、内部的に重ねて作動しているＸ個目のＣ５時短の重複時短回数が０であるか否かが判定される。

【３９１０】

Ｓ５９３において、重複時短カウンタ（Ｘ）が０でないと判定された場合（Ｓ５９３がＮＯ判定）、すなわち内部的に重ねて作動しているＣ５時短の重複時短回数が０でないと判定された場合、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ５９８に移す。

【３９１１】

一方、Ｓ５９３において、重複時短カウンタ（Ｘ）が０であると判定された場合（Ｓ５９３がＹＥＳ判定）、すなわち内部的に重ねて作動しているＣ５時短の重複時短回数が０になったと判定された場合、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ５９４に移す。

【３９１２】

Ｓ５９４において、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ５時短カウンタから変数Ｘを減算した値を、変数Ｗに代入する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５９４の処理を行った後、処理を、Ｓ５９５に移す。なお、図３２９に示されるように、Ｓ５９６～Ｓ６１２はループされるが、１回目のループおよび２回目のループでは、変数Ｗに「０」が代入されることとなる。

【３９１３】

Ｓ５９５において、メインＣＰＵ２０１は、変数Ｘを変数Ｙに代入する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５９５の処理を行った後、処理を、Ｓ５９６に移す。

【３９１４】

Ｓ５９６において、メインＣＰＵ２０１は、変数Ｗが０より大きいか否かを判定する。

【３９１５】

Ｓ５９６において、変数Ｗが０より大きくないと判定された場合（Ｓ５９６がＮＯ判定の場合）、すなわち変数Ｗが０の場合、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ５９７に移す。

【３９１６】

Ｓ５９７において、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ５時短カウンタから１減算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５９７の処理を行った後、処理を、Ｓ５９８に移す。

【３９１７】

Ｓ５９８において、メインＣＰＵ２０１は、変数Ｘの現在の値から１減算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５９８の処理を行った後、処理を、Ｓ５９２に戻し、変数Ｘが０よりも大きくないすなわち重複分の残時短回数を確認し終えるまで（Ｓ５９２においてＮＯ判定されるまで）、Ｓ５９２以降の処理を繰り返し行う。

【３９１８】

Ｓ５９２がＮＯ判定されると、メインＣＰＵ２０１は、上述したとおり、重複時短カウンタシフト処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理（図３２５参照）に戻す。

【３９１９】

Ｓ５９６に戻って、変数Ｗが０より大きいと判定された場合（Ｓ５９６がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ５９９に移す。内部的に重ねて作動しているＣ５時短が複数あって、１つ目のＣ時短遊技状態の重複時短カウンタが０になった場合、Ｓ５９６がＹＥＳ判定される。

【３９２０】

Ｓ５９９において、メインＣＰＵ２０１は、（Ｙ＋１）番目の重複時短カウンタを、０になっている現在のＹ番目の重複時短カウンタにシフトさせる処理を行う。例えば、内部的に重ねて作動している複数のＣ５時短のうち、２つ目のＣ５時短の重複時短カウンタの値を、０になっている１つ目のＣ５時短の重複時短カウンタの値にシフトする。メインＣ

ＰＵ２０１は、Ｓ５９９の処理を行った後、処理を、Ｓ６００に移す。
【３９２１】
Ｓ６００において、メインＣＰＵ２０１は、変数Ｙに１加算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６００の処理を行った後、処理を、Ｓ６０１に移す。
【３９２２】
Ｓ６０１において、メインＣＰＵ２０１は、重複時短カウンタ（Ｙ）に０をセットする。すなわちこの処理は、Ｃ５時短の重複時短カウンタの値がシフトされたことによって、最後（例えば２つ目）のＣ５時短の重複時短カウンタを０にセットする処理である。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６０１の処理を行った後、処理を、Ｓ６０２に移す。
【３９２３】
Ｓ６０２において、メインＣＰＵ２０１は、変数Ｗから１減算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６０２の処理を行った後、処理を、Ｓ５９６に戻す。本実施例では内部的に重ねて作動させることが可能なＣ５時短の数は２つだけであるが、この数がより多い場合であっても、変数Ｗが０よりも大きくないすなわち０であると判定されるまで（Ｓ５９６においてＹＥＳ判定されるまで）、Ｓ５９６～Ｓ６０２の処理を繰り返し行うことにより、遊技者が享受できる態様で制御されていないものの内部的に重ねて作動しているＣ５時短の全部についての重複時短回数をシフトすることが可能となる。
【３９２４】
［８－２－２－８．重複時短設定処理］
図３３０は、メインＣＰＵ２０１による重複時短設定処理の一例を示すフローチャートである。重複時短設定処理は、上述したカウンタ判定処理（図３２５参照）の実行中にサブルーチンとして呼び出される。この処理は、遊技者が享受できる態様で制御されていた時短遊技状態が終了し、内部的に重ねて作動している時短（本実施例ではＣ５時短）を、遊技者が享受できる態様での制御を開始する場合に行われる処理である。
【３９２５】
メインＣＰＵ２０１は、先ず、変数Ｘに１を代入する処理を行う（Ｓ６１１）。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６１１の処理を行った後、処理を、Ｓ６１２に移す。
【３９２６】
Ｓ６１２において、メインＣＰＵ２０１は、重複時短カウンタ（Ｘ）の値を、時短カウンタに代入する。すなわちこの処理では、内部的に重ねて作動していたＸ番目（すなわち１番目）のＣ５時短の重複時短回数を、遊技者が享受できる態様での制御が開始されるＣ５時短遊技状態の残時短回数にセットする処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６１２の処理を行った後、処理を、Ｓ６１３に移す。
【３９２７】
Ｓ６１３において、メインＣＰＵ２０１は、変数ＸがＣ５時短カウンタよりも小さいか否かを判定する。
【３９２８】
Ｓ６１３において、変数ＸがＣ５時短カウンタよりも小さいと判定された場合（Ｓ６１３がＹＥＳ判定の場合）、すなわち本実施例では内部的に重ねて作動させることが可能なＣ５時短の上限が２つであるため、Ｃ５時短カウンタが２の場合（すなわち、内部的に重ねて作動しているＣ５時短がまだある場合）、その分のシフト処理を行うため、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ６１４に移す。
【３９２９】
Ｓ６１４において、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ５時短カウンタから変数Ｘを減算した値を、変数Ｗに代入する処理を行う。この変数Ｗの値によって、Ｓ６１５～Ｓ６１９のループ回数が決まる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６１４の処理を行った後、処理を、Ｓ６１５に移す。なお、本実施例では、内部的に重ねて作動させることが可能なＣ５時短の上限が２つであるため、Ｓ６１５～Ｓ６１９のループ回数は多くても１回である。
【３９３０】
Ｓ６１５において、メインＣＰＵ２０１は、変数Ｗが０より大きいか否かを判定する。

【３９３１】
　Ｓ６１５において、変数Ｗが０より大きいと判定された場合（Ｓ６１５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ６１６に移す。
【３９３２】
　一方、Ｓ６１５において、変数Ｗが０より大きくないと判定された場合（Ｓ６１５がＮＯ判定の場合）、すなわち変数Ｗが０の場合、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ６２１に移す。
【３９３３】
　Ｓ６１６において、メインＣＰＵ２０１は、重複時短カウンタ（Ｘ＋１）を、重複時短カウンタ（Ｘ）にシフトさせる処理を行う。この処理では、内部的に重ねて作動している複数のＣ５時短のうち、例えば２つ目のＣ５時短の重複時短カウンタの値を、例えば１つ目のＣ５時短の重複時短カウンタの値にシフトする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６１６の処理を行った後、処理を、Ｓ６１７に移す。
【３９３４】
　Ｓ６１７において、メインＣＰＵ２０１は、変数Ｘに１加算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６１７の処理を行った後、処理を、Ｓ６１８に移す。
【３９３５】
　Ｓ６１８において、メインＣＰＵ２０１は、重複時短カウンタ（Ｘ）に０をセットする処理を行う。すなわちこの処理は、Ｃ５時短遊技状態の重複時短カウンタの値がシフトされたことによって、最後（例えば２つ目）のＣ５時短の重複時短カウンタを０にセットする処理である。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６１８の処理を行った後、処理を、Ｓ６１９に移す。
【３９３６】
　Ｓ６１９において、メインＣＰＵ２０１は、変数Ｗから１減算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６１９の処理を行った後、処理を、Ｓ６１５に戻す。本実施例では内部的に重ねて作動させることが可能なＣ５時短の数は２つだけであるが、この数がより多い場合であっても、変数Ｗが０よりも大きくないすなわち０であると判定されるまで（Ｓ６１５においてＹＥＳ判定されるまで）、Ｓ６１５～Ｓ６１９の処理を繰り返し行うことにより、遊技者が享受できる態様で制御されていないものの内部的に重ねて作動しているＣ５時短の全部についての重複時短回数をシフトすることが可能となる。
【３９３７】
　Ｓ６１３に戻って、変数ＸがＣ５時短カウンタよりも小さくないと判定された場合（Ｓ６１３がＮＯ判定の場合）、すなわち変数ＸとＣ５時短カウンタとが同じ値である場合（本実施例では、内部的に重ねて作動させることが可能なＣ５時短の上限が２つであるため、Ｃ５時短カウンタが１の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理を、Ｓ６２０に移す。
【３９３８】
　Ｓ６２０において、メインＣＰＵ２０１は、重複時短カウンタ（Ｘ）に０をセットする。すなわちこの処理は、内部的に重ねて作動しているＣ５時短がなくなったことによって、内部的に重ねて作動することが可能なＣ５時短の重複時短カウンタを０にセットする処理である。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６２０の処理を行った後、処理を、Ｓ６２１に移す。
【３９３９】
　Ｓ６２１において、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ５時短カウンタから１減算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６２１の処理を行った後、重複時短設定処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理（図３２５参照）に戻す。
【３９４０】
　以上、内部的に重ねて作動することが可能な時短（本実施例ではＣ５時短）を搭載した場合のメインＣＰＵ２０１により実行される処理について、図３２３～図３３０を参照して説明した。上述したメインＣＰＵ２０１による各種処理を行うことにより、内部的に重ねて作動することが可能な時短（本実施例ではＣ５時短）を搭載することができ、ゲーム性の幅を広げることが可能となる。すなわち、時短カウンタ（すなわち制御中の時短遊技

状態の残時短回数）、重複時短カウンタ（すなわち遊技者が享受できる態様では制御されていないものの内部的に重ねて作動している時短の重複時短回数）、および、遊技者が享受できる態様で制御されていないものの内部的に重ねて作動しているＣ５時短の数を好適に管理することが可能となり、より興趣を高めるパチンコ遊技機を提供することが可能となる。

【３９４１】

［８－２－３．遊技の流れ］

次に、第２実施例のパチンコ遊技機における遊技の流れを、図３３１を参照して説明する。図３３１は、遊技の流れを示すタイムチャートの一例である。

【３９４２】

なお、図３３１において、享受できる遊技状態は、遊技者が享受できる態様で制御されている現在の遊技状態である。この享受できる遊技状態の欄に示される「大当り」は大当り遊技状態、「Ａ時短」はＡ時短遊技状態、「Ｂ時短」はＢ時短遊技状態、「Ｃ３時短」はＣ３時短遊技状態、「Ｃ４時短」はＣ４時短遊技状態、「Ｃ５時短」はＣ５時短遊技状態、「通常」は通常遊技状態であることを意味する。

【３９４３】

また、図３３１において、「Ｃ３当り」および「Ｃ５当り」は、それぞれ、Ｃ４時短当りに当選したことおよびＣ５時短当りに当選したことを示している。また、「Ｃ３終了」および「Ａ終了」は、それぞれ、Ｃ３時短遊技状態の終了およびＡ時短遊技状態の終了を示している。さらに、「Ｃ５開始」は、内部的に重ねて作動しているものの遊技者が享受できる態様で制御されていなかったＣ５時短が、遊技者が享受できる態様でのＣ５時短遊技状態の制御が開始されることを示している。

【３９４４】

また、図３３１において、表示演出は、例えば液晶表示器で構成される表示装置７に表示される表示演出である。この表示演出の欄に示される各ステージ演出は、図３１２を参照して説明した第１実施例のパチンコ遊技機と同様、例えば、背景画像として表示される外観上の状態を示している。

【３９４５】

また、図３３１に示される「残回数」は、図３１２を参照して説明した第１実施例のパチンコ遊技機と同様、残時短回数であり、特別図柄の可変表示が１回行われると、１減算表示される。

【３９４６】

また、図３３１において、内部状態は、図３１２を参照して説明した第１実施例のパチンコ遊技機と同様、例えばメインＣＰＵ２０１により制御される時短フラグおよび各種時短フラグの状態を示している。

【３９４７】

また、図３３１において、通常遊技状態または時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果がＣ５時短当りである場合については説明するが、高確遊技状態（例えば、高確時短遊技状態であるが、高確非時短遊技状態を搭載するパチンコ遊技機では高確非時短遊技状態を含む）における特別図柄の当り判定処理の結果がＣ５時短当りである場合については説明しない。これは、この第２実施例のパチンコ遊技機において、高確遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果がＣ５時短当りである場合、メインＣＰＵ２０１は、これを無視し、Ｃ５時短遊技状態が行われない（すなわち作動しない）ようにしているためである。

【３９４８】

ところで、第２実施例のパチンコ遊技機では、時短遊技状態においてＣ５時短当りに当選した場合、Ｃ５時短を例えば２つまで内部的に重ねて作動させることができるため、説明の便宜上、図３３１において、「Ｃ５－１時短フラグ」および「Ｃ５－２時短フラグ」を用いて説明する。なお、上述したとおり、複数のＣ５時短遊技状態のそれぞれに対応する複数のフラグを用いて管理する必要はない。ただし、「Ｃ５－１時短フラグ」および「

Ｃ５－２時短フラグ」のいずれもが「１」にセットされており且ついずれもが内部的に重ねて作動している場合、上述の重複時短カウンタシフト処理（図３２９参照）において説明したとおり、メインＣＰＵ２０１は、いずれのＣ５時短フラグに対応するＣ５時短遊技状態を先に遊技者が享受できる態様で制御を開始すべきかを管理することができる。

【３９４９】

［８－２－３－１．（ａ）通常遊技状態においてＣ３時短当りに当選した場合］

先ず、通常遊技状態において例えばＣ３時短当りに当選した場合（すなわち、特別図柄表示部１６３，１６４にＣ３時短当り（選択図柄コマンド「ｚ２０」または「ｚ２７」）を示す表示態様が導出された場合（図３３１の（ａ）参照））の内部状態、表示演出、享受できる遊技状態の一例について説明する。

【３９５０】

メインＣＰＵ２０１は、時短フラグおよびＣ３時短フラグを「１」にセットし、これらのフラグがＯＦＦからＯＮになる。これにより、内部的には、時短フラグおよびＣ３時短フラグが成立している状態となる。また、メインＣＰＵ２０１は、時短回数として例えば「５０」をセットし、Ｃ３時短遊技状態の残時短回数の管理を開始する。

【３９５１】

サブＣＰＵ３０１は、Ｃ３時短当りに当選したこと（すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りであって、選択図柄コマンドが「ｚ２０」または「ｚ２７」であること）またはＣ３時短当りに当選した可能性があることを示すＣ３時短移行示唆演出を表示装置７の表示領域にて行う。このＣ３時短移行示唆演出は、例えば、Ｃ３時短当りを示す表示態様が導出される可能性のある特別図柄の可変表示が開始されてからＣ３時短当りを示す表示態様が導出されるまでの間に行うとよい。

【３９５２】

また、サブＣＰＵ３０１は、表示装置７の表示領域に表示される例えば背景画像を、通常ステージからＣ３ステージに移行させる。

【３９５３】

また、サブＣＰＵ３０１は、表示装置７の所定の表示領域に、Ｃ３時短遊技状態の残時短回数として例えば「５０」を表示する。

【３９５４】

遊技者が享受できる態様で制御される遊技状態は、通常遊技状態からＣ３時短遊技状態に移行する。

【３９５５】

また、外観上は、Ｃ３時短当り確定演出が行われたり、演出背景画像が通常ステージからＣ３ステージに移行するだけでなく、例えば、音声演出からも、通常遊技状態からＣ３時短遊技状態に移行したことを把握できる。また、普通電動役物１４６（図４参照）の開放パターンからも、通常遊技状態からＣ３時短遊技状態、Ｃ４時短遊技状態またはＣ５時短遊技状態であることを把握することができる（図３２１及び図３２２参照）。なお、Ｃ３時短遊技状態とＣ４時短遊技状態とＣ５時短遊技状態とで普通電動役物の開放パターンを異ならせることによって、普通電動役物１４６の開放パターンからＣ３時短遊技状態であることを把握できるようにしてもよい。

【３９５６】

なお、通常遊技状態において、Ｃ４時短当りまたはＣ５時短当りに当選した場合や、天井到達した場合にも、通常遊技状態においてＣ３時短当りに当選した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。

【３９５７】

［８－２－３－２．（ｂ）Ｃ３時短遊技状態においてＣ３時短当りに当選した場合］

次に、Ｃ３時短遊技状態において例えばＣ３時短当りに当選した場合（すなわち、特別図柄表示部１６３，１６４にＣ３時短当り（選択図柄コマンド「ｚ２０」または「ｚ２７」）を示す表示態様が導出された場合（図３３１の（ｂ）参照））の内部状態、表示演出、外観上の状態の一例について説明する。

【３９５８】
メインＣＰＵ２０１は、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびＣ３時短フラグを「１」にセットする。これにより、内部的には、時短フラグおよびＣ３時短フラグが成立している状態となる。また、メインＣＰＵ２０１は、時短回数として例えば「５０」をセットし、Ｃ３時短遊技状態の残時短回数の管理を開始する。すなわち、例えば制御中のＣ３時短遊技状態の時短回数が消化されたことによって残時短回数が５０回未満になっていたとしても、時短回数が「５０」に再セットされることとなる。
【３９５９】
サブＣＰＵ３０１は、Ｃ３時短移行示唆演出を表示装置７の表示領域にて行う。なお、サブＣＰＵ３０１は、Ｃ３時短移行示唆演出に代えてまたは加えて、残時短回数が増加することを示す上乗せ演出を行うようにしてもよい。
【３９６０】
また、サブＣＰＵ３０１は、表示装置７の表示領域に表示される例えば背景画像を、Ｃ３ステージに維持する。
【３９６１】
遊技者が享受できる態様で制御される遊技状態は、Ｃ３時短遊技状態が維持される。
【３９６２】
また、外観上は、例えば、背景画像がＣ３ステージに維持されるだけでなく、例えば、音声演出からも、Ｃ３時短遊技状態が維持されていることを把握できる。また、普通電動役物１４６（図４参照）の開放パターンからも、Ｃ３時短遊技状態に維持されている可能性があることを把握することができる（図３２１及び図３２２参照）。
【３９６３】
なお、第２実施例のパチンコ遊技機において、第１実施例のパチンコ遊技機において説明したＣ１時短遊技状態やＣ２時短遊技状態を搭載する場合、Ｃ１時短遊技状態においてＣ１時短当りに当選した場合や、Ｃ２時短遊技状態においてＣ２時短当りに当選した場合も、Ｃ３時短遊技状態においてＣ３時短当りに当選した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。
【３９６４】
［８－２－３－３．（ｃ）Ｃ３時短遊技状態においてＣ５時短当りに当選した場合］
次に、Ｃ３時短遊技状態においてＣ５時短当りに当選した場合（すなわち、特別図柄表示部１６３，１６４にＣ５時短当り（選択図柄コマンド「ｚ２２」または「ｚ２９」）を示す表示態様が導出された場合（図３３１の（ｃ）参照））の内部状態、表示演出、享受できる遊技状態の一例について説明する。
【３９６５】
メインＣＰＵ２０１は、各種フラグを初期化せずに、重複フラグおよびＣ５時短フラグを「１」にセットする。これにより、内部的には、時短フラグ、Ｃ３時短フラグ、重複フラグおよびＣ５時短フラグが成立している状態となる。図３３１では、説明の便宜上、Ｃ５時短フラグであるＣ５－１時短フラグとＣ５－２時短フラグとのうちＣ５－１時短フラグが成立している。
【３９６６】
また、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ３時短遊技状態の残時短回数の管理を継続しつつ、内部的に重ねて作動するＣ５時短の重複時短回数として例えば「５０」をセットし、Ｃ５時短の重複時短回数の管理を開始する。これにより、特別図柄の可変表示が実行されると、Ｃ３時短遊技状態の残時短回数およびＣ５時短の重複時短回数の両方が１減算されることとなる。
【３９６７】
なお、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物１４６（図４参照）については、Ｃ３時短遊技状態に対応する開放パターン（すなわち、図３２２に示される普通図柄当り時選択図柄コマンド「ｆｚ２」に対応する開放パターン）で作動させる。
【３９６８】

サブＣＰＵ３０１は、Ｃ５時短当りに当選したこと（すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りであって、選択図柄コマンドが「ｚ２２」または「ｚ２９」であること）またはＣ５時短当りに当選した可能性があることを示すＣ５時短移行示唆演出を、表示装置７の表示領域にて行うことが可能である。

【３９６９】

上記のＣ５時短移行示唆演出を行うか否かについて、例えば、第１始動口１２０または第２始動口１４０に遊技球が入賞したことに基づいて抽出される演出選択用乱数値等に基づいて決定してもよい。すなわち、第１始動口１２０または第２始動口１４０に遊技球が入賞すると、第１のパチンコ遊技機において説明したとおり、メインＣＰＵ２０１は、演出選択用乱数値を含む各種乱数を抽出する。そして、抽出した演出選択用乱数値が特定の乱数値である場合、Ｃ５時短移行示唆演出の実行を指示するコマンドをメインＣＰＵ２０１からサブＣＰＵ３０１に送信し、これを受けたサブＣＰＵ３０１がＣ５時短移行示唆演出を行うようにしてもよい。ただし、これに限られず、Ｃ５時短移行示唆演出を行うか否かを、サブＣＰＵ３０１が所定の演出用乱数を用いて決定するようにしてもよい。

【３９７０】

また、Ｃ５時短移行示唆演出を、例えば、Ｃ５時短当りに当選し（すなわち、特別図柄表示部１６３，１６４にＣ５時短当り（選択図柄コマンド「ｚ２２」または「ｚ２９」）を示す表示態様が導出され）且つ所定の条件を満たした場合に行うようにしてもよい。「所定の条件を満たした場合」とは、例えば、Ｃ３時短遊技状態の残時短回数よりも、Ｃ５時短当りにもとづいてセットされる重複時短回数の方が大きいと、サブＣＰＵ３０１が判断した場合である。すなわち、内部的に重ねて作動しているＣ５時短について、Ｃ３時短遊技状態の終了後、遊技者が享受できる態様で制御される可能性がある場合にはＣ５時短移行示唆演出を行い、遊技者が享受できる態様で制御される可能性がない場合にはＣ５時短移行示唆演出を行わないようにすることが好ましい。ただし、Ｃ３時短遊技状態の残時短回数よりも、Ｃ５時短当りにもとづいてセットされる重複時短回数の方が大きかったとしても、遊技者が享受できる態様でＣ５時短遊技状態に必ず制御されるとは限られない。例えば、Ｃ３時短遊技状態の終了前に大当り遊技状態に制御される場合等、重複時短回数以外のＣ５時短の作動が終了する条件が成立した場合には、Ｃ３時短遊技状態の残時短回数よりもＣ５時短当りにもとづいてセットされる重複時短回数の方が大きかったとしても、遊技者が享受できる態様でＣ５時短遊技状態に制御されない。

【３９７１】

Ｃ５時短移行示唆演出を行う場合、かかるＣ５時短移行示唆演出を、Ｃ５時短当りを示す表示態様が特別図柄表示部１６３，１６４に導出されたときに行うことに限定されず、遊技者が享受できる態様でのＣ５時短遊技状態の制御が開始されるまでの間であればよい。

【３９７２】

なお、Ｃ３時短遊技状態においてＣ５時短当りに当選したとしてもＣ５時短移行示唆演出を行わない場合、サブＣＰＵ３０１は、表示装置７の表示領域にて行われる装飾図柄の可変表示演出やキャラクタ演出を、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合と同様の演出を行うことが好ましい。このようにすることで、Ｃ５時短当りに当選したことを遊技者が察知し難くなり、徒に興趣は低下してしまうことを抑制することが可能となる。

【３９７３】

なお、「特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合と同様の演出」とは、遊技者からみて特別図柄の当り判定処理の結果がハズレであると認識しうる演出であればよく、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレであるときときに行われる演出と共通する演出に限定されない。

【３９７４】

また、サブＣＰＵ３０１は、表示装置７の表示領域に表示される例えば背景画像を、Ｃ３ステージに維持し、Ｃ５時短遊技状態に制御されていることを示すＣ５ステージを表示しない。さらに、サブＣＰＵ３０１は、Ｃ３時短遊技状態に応じて音声演出を行い、Ｃ５時短遊技状態に応じた音声演出を行わない。

【３９７５】
このようにすることで、内部的にはＣ５時短フラグ（図３３１に示されるＣ５－１時短フラグ）が「１」にセットされていたとしても、遊技者が享受できる遊技状態はＣ３時短遊技状態であり、表示装置７の表示領域に表示される表示演出、音声演出、普通電動役物１４６（図４参照）の開放パターンからは、Ｃ５時短遊技状態が内部的に重なって作動していることを把握することができないかまたは把握することが困難となっている。
【３９７６】
ところで、遊技者が享受できる遊技状態がＣ５時短遊技状態以外の時短遊技状態において、Ｃ５時短が内部的に重ねて作動しており、遊技者が享受できる時短遊技状態が終了したときに内部的に重ねて作動しているＣ５時短の重複時短回数が残っている場合、メインＣＰＵ２０１およびサブＣＰＵ３０１は、以下の制御を行う。
【３９７７】
すなわち、メインＣＰＵ２０１は、遊技者が享受できる時短遊技状態が終了すると、重複フラグを含む各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびＣ５－１時短フラグを「１」にセットし、普通電動役物１４６（図４参照）を、例えば図３２２に示される普通図柄当り時選択図柄コマンド「ｆｚ２」に対応する開放パターン（Ｃ５時短遊技状態に対応する開放パターン）で作動させる。本実施例では、図３２２に示されるように、Ｃ５時短遊技状態に対応する普通電動役物１４６の開放パターンが、Ｂ時短遊技状態、Ｃ３時短遊技状態およびＣ４時短遊技状態における開放パターンと同じであるが、これらの開放パターンと異ならせることによって、普通電動役物１４６の開放パターンからＣ５時短遊技状態に制御されていることを把握することが容易または可能となるようにしてもよい。
【３９７８】
また、サブＣＰＵ３０１は、表示装置７の表示領域に、遊技者が享受できる遊技状態としてＣ５時短遊技状態が開始されることを示すＣ５時短開始演出を表示するとともに、残時短回数の更新を行う。残時短回数の更新では、Ｃ５時短遊技状態の残時短回数が表示される。
【３９７９】
なお、残時短回数の更新は、制御中の時短遊技状態（図３３１ではＣ３時短遊技状態）が終了したときに行うことに限定されず、例えば、制御中の時短遊技状態の残時短回数が残っている状態において、かかる残時短回数に、遊技者が享受できる時短遊技状態が終了した時点でのＣ５時短の重複時短回数を加算するような上乗せ演出を行うようにしてもよい。
【３９８０】
また、遊技者が享受できる遊技状態がＣ５時短遊技状態以外の時短遊技状態（例えば、Ｃ３時短遊技状態）において、Ｃ５時短遊技状態が内部的に重なって作動しており、遊技者が享受できる態様で制御されている時短遊技状態の残時短回数が０になるよりも前に、Ｃ５時短の重複時短回数が０になった場合、メインＣＰＵ２０１は、別のＣ５時短遊技状態が内部的に重なって作動していなければ、重複フラグおよびＣ５時短フラグをクリアする。したがって、遊技者が享受できる時短遊技状態において別のＣ５時短が内部的に重なって作動していない限り、遊技者が享受できる時短遊技状態が終了すると、メインＣＰＵ２０１は、各種フラグを初期化し、通常遊技状態に制御する。また、サブＣＰＵ３０１は、遊技者が享受できる時短遊技状態に対応する種類のステージから通常ステージに移行する。
【３９８１】
また、遊技者が享受できる遊技状態が他の時短遊技状態（すなわち、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、Ｃ４時短遊技状態、Ｃ５時短遊技状態）においてＣ５時短当りに当選した場合にも、Ｃ３時短遊技状態においてＣ５時短当りに当選した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。さらには、第１実施例のパチンコ遊技機において説明したＣ１時短遊技状態やＣ２時短遊技状態を搭載する場合には、Ｃ１時短遊技状態やＣ２時短遊技状態においてＣ５時短当りに当選した場合にも、Ｃ３時短遊技状態においてＣ５時短当りに

当選した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。
【３９８２】
［８－２－３－４．（ｄ）Ｃ３時短遊技状態においてＣ５時短が内部的に重ねて作動している状態でさらにＣ５時短当りに当選した場合］
次に、Ｃ３時短遊技状態においてＣ５時短が内部的に重ねて作動している状態でさらにＣ５時短当りに当選した場合（すなわち、特別図柄表示部１６３，１６４にＣ５時短当り（選択図柄コマンド「ｚ２２」または「ｚ２９」）を示す表示態様が導出された場合（図３３１の（ｄ）参照））の内部状態、表示演出、享受できる遊技状態の一例について説明する。
【３９８３】
メインＣＰＵ２０１は、各種フラグを初期化せずに、Ｃ５時短フラグを「１」にセットする。図３３１では、説明の便宜上、Ｃ５時短フラグであるＣ５－１時短フラグとＣ５－２時短フラグとのうちＣ５－１時短フラグがすでに「１」にセットされているため、Ｃ５－２時短フラグを「１」にセットしている。これにより、内部的には、時短フラグ、Ｃ３時短フラグ、重複フラグ、Ｃ５－１時短フラグおよびＣ５－２時短フラグが成立している状態となる。この場合、Ｃ５－２時短フラグよりもＣ５－１時短フラグが先に「１」にセットされているため、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ５－２時短フラグに対応するＣ５時短（以下、説明の便宜上「第２のＣ５時短」と称する）よりも、Ｃ５－１時短フラグに対応するＣ５時短（以下、説明の便宜上「第１のＣ５時短」と称する）を先に、遊技者が享受できる態様で制御を開始すべきＣ５時短として管理する。
【３９８４】
また、メインＣＰＵ２０１は、遊技者が享受できるＣ３時短遊技状態の残時短回数および第１のＣ５時短の重複時短回数の管理を継続しつつ、第２のＣ５時短の重複時短回数として例えば「５０」をセットし、第２のＣ５時短の重複時短回数の管理を開始する。これにより、特別図柄の可変表示が実行されると、Ｃ３時短遊技状態の残時短回数、第１のＣ５時短の重複時短回数および第２のＣ５時短の重複時短回数がいずれも１減算されることとなる。
【３９８５】
なお、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物１４６（図４参照）については、Ｃ３時短遊技状態に対応する開放パターン（すなわち、図３２２に示される普通図柄当り時選択図柄コマンド「ｆｚ２」に対応する開放パターン）で作動させる。
【３９８６】
サブＣＰＵ３０１は、Ｃ５時短移行示唆演出を表示装置７の表示領域にて行ってもよいが、本実施例では、Ｃ３時短遊技状態においてＣ５時短当りに当選したときと同様に、Ｃ５時短当りに当選したことまたは当選した可能性があることを示唆可能なＣ５時短移行示唆演出を行わず、表示装置７の表示領域にて行われる装飾図柄の可変表示演出やキャラクタ演出を、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合と同様の演出を行うようにしている。
【３９８７】
また、サブＣＰＵ３０１は、表示装置７の表示領域に表示される例えば背景画像を、Ｃ３時短遊技状態においてＣ５時短当りに当選したときと同様にＣ３ステージに維持し、Ｃ５時短遊技状態に制御されていることを示すＣ５ステージを表示しない。さらに、サブＣＰＵ３０１は、Ｃ３時短遊技状態に応じて音声演出を行い、Ｃ５時短遊技状態に応じた音声演出を行わない。
【３９８８】
このようにすることで、内部的にはＣ５時短フラグ（図３３１に示されるＣ５－１時短フラグおよびＣ５－２時短フラグの両方）が「１」にセットされていたとしても、遊技者が享受できる遊技状態はＣ３時短遊技状態であり、表示装置７の表示領域に表示される表示演出、音声演出、普通電動役物１４６（図４参照）の開放パターンからは、Ｃ５時短遊技状態が内部的に重なって作動していることを把握することができないかまたは把握する

ことが困難となっている。
【３９８９】
ところで、遊技者が享受できる遊技状態がＣ５時短遊技状態以外の時短遊技状態において、第１のＣ５時短および第２のＣ５時短のいずれもが内部的に重なって作動しており、遊技者が享受できる時短遊技状態が終了したときに、第１のＣ５時短の重複時短回数および第２のＣ５時短の重複時短回数のいずれもが残っている場合、メインＣＰＵ２０１およびサブＣＰＵ３０１は、以下の制御を行う。
【３９９０】
すなわち、メインＣＰＵ２０１は、遊技者が享受できる時短遊技状態が終了すると、重複フラグおよびＣ５－２時短フラグを除く各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびＣ５－１時短フラグを「１」にセットし、普通電動役物１４６（図４参照）を、例えば図３２２に示される普通図柄当り時選択図柄コマンド「ｆｚ２」に対応する開放パターン（Ｃ５時短遊技状態に対応する開放パターン）で作動させる。本実施例では、上述したとおり、Ｃ５時短遊技状態に対応する普通電動役物１４６の開放パターンが、Ｂ時短遊技状態、Ｃ３時短遊技状態およびＣ４時短遊技状態における開放パターンと同じであるが（図３２２参照）、これらの開放パターンと異ならせることによって、普通電動役物１４６の開放パターンからＣ５時短遊技状態に制御されていることを把握することが容易または可能となるようにしてもよい。
【３９９１】
また、サブＣＰＵ３０１は、表示装置７の表示領域に、Ｃ５時短遊技状態が開始されることを示すＣ５時短開始演出を表示するとともに、残時短回数の更新を行う。残時短回数の更新では、Ｃ５時短遊技状態の残時短回数が表示される。
【３９９２】
なお、残時短回数の更新は、制御中の時短遊技状態（図３３１ではＣ３時短遊技状態）が終了したときに行うことに限定されず、例えば、制御中の時短遊技状態の残時短回数が残っている状態において、かかる残時短回数に、制御中の時短遊技状態が終了した時点での第１のＣ５時短の重複時短回数（すなわち、第１のＣ５時短の重複時短回数と制御中の時短遊技状態の残時短回数との差）を加算するような上乗せ演出を行うようにしてもよい。
【３９９３】
また、遊技者が享受できる遊技状態が第１のＣ５時短遊技状態以外の時短遊技状態において、第２のＣ５時短が内部的に重なって作動しており、第１のＣ５時短の重複時短回数が０になるよりも前に、第２のＣ５時短の重複時短回数が０になった場合、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ５－２時短フラグをクリアする。したがって、遊技者が享受できる態様で制御されている第１のＣ５時短遊技状態において第２のＣ５時短が内部的に重なって作動していない限り、第１のＣ５時短遊技状態が終了すると、メインＣＰＵ２０１は、各種フラグを初期化し、通常遊技状態に制御することとなる。また、サブＣＰＵ３０１は、制御中の時短遊技状態に対応する種類のステージ演出から通常ステージに移行する。
【３９９４】
また、遊技者が享受できる遊技状態が他の時短遊技状態（すなわち、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、Ｃ４時短遊技状態）においてＣ５時短が内部的に重ねて作動している状態でさらにＣ５時短当りに当選した場合にも、遊技者が享受できる遊技状態がＣ３時短遊技状態においてＣ５時短が内部的に重ねて作動している状態でさらにＣ５時短当りに当選した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。また、本実施例では、内部的に重ねて作動できるＣ５時短の上限を２個までとしているが、さらに多くのＣ５時短を内部的に重ねて作動させる場合には、遊技者が享受できる遊技状態がＣ５時短遊技状態であって、Ｃ５時短が内部的に重ねて作動している状態でさらにＣ５時短当りに当選した場合にも、遊技者が享受できる遊技状態がＣ３時短遊技状態であって、Ｃ５時短が内部的に重ねて作動している状態でさらにＣ５時短当りに当選した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。また、第１実施例のパチンコ遊技機において説明したＣ１時短遊技状態やＣ２時短遊技状態を搭載する場合には、Ｃ１時短遊技状態やＣ２時短遊技状態においてＣ５時短

が内部的に重ねて作動している状態でさらにＣ５時短当りに当選した場合にも、Ｃ３時短遊技状態においてＣ５時短が内部的に重ねて作動している状態でさらにＣ５時短当りに当選した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。

【３９９５】

［８－２－３－５．（ｅ）Ｃ３時短遊技状態において第１のＣ５時短および第２のＣ５時短が内部的に重ねて作動している状態で第１のＣ５時短が終了した場合］

次に、Ｃ３時短遊技状態において第１のＣ５時短および第２のＣ５時短が内部的に重ねて作動している状態で第１のＣ５時短が終了した場合（図３３１の（ｅ）参照）の内部状態、表示演出、享受できる遊技状態の一例について説明する。

【３９９６】

メインＣＰＵ２０１は、各種フラグを初期化せずに、Ｃ５－１時短フラグをクリアする。これにより、内部的には、時短フラグ、Ｃ３時短フラグ、重複フラグおよびＣ５－２時短フラグが成立している状態となる。また、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ３時短遊技状態の残時短回数および第２のＣ５時短の重複時短回数の管理を継続する。すなわち、特別図柄の可変表示が実行されると、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ３時短遊技状態の残時短回数および第２のＣ５時短の重複時短回数を１減算する。

【３９９７】

また、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物１４６（図４参照）については、Ｃ３時短遊技状態に対応する開放パターン（すなわち、図３２２に示される普通図柄当り時選択図柄コマンド「ｆｚ２」に対応する開放パターン）を維持する。

【３９９８】

サブＣＰＵ３０１は、内部的に重ねて作動していた第１のＣ５時短が終了したことを示す演出を表示装置７の表示領域にて行ってもよいが、本実施例では、かかる演出を行わず、装飾図柄の可変表示演出やキャラクタ演出を、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合と同様の演出を行うようにしている。

【３９９９】

また、サブＣＰＵ３０１は、表示装置７の表示領域に表示される例えば背景画像についてもＣ３ステージを継続し、音声演出についてもＣ３時短遊技状態に応じた音声演出を継続する。

【４０００】

また、サブＣＰＵ３０１は、表示装置７の表示領域に表示される残時短回数として、遊技者が享受できるＣ３時短遊技状態の残時短回数の表示を継続する。

【４００１】

このようにすることで、遊技者が享受できる態様としてＣ３時短遊技状態に制御されているだけとなり、内部的に重ねて作動していた第１のＣ５時短が終了したことや、内部的作動していた第２のＣ５時短が継続して作動することについて把握することができないかまたは把握することが困難となっている。

【４００２】

なお、他の時短遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、Ｃ４時短遊技状態）において第１のＣ５時短および第２のＣ５時短が内部的に重ねて作動している状態で第１のＣ５時短が終了した場合にも、Ｃ３時短遊技状態において第１のＣ５時短よび第２のＣ５時短が内部的に重ねて作動している状態で第１のＣ５時短が終了した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。また、本実施例では、内部的に重ねて作動できるＣ５時短の上限を２個までとしているが、さらに多くのＣ５時短を内部的に重ねて作動させる場合には、Ｃ５時短遊技状態において第１のＣ５時短および第２のＣ５時短を含む複数のＣ５時短が内部的に重ねて作動している状態で第１のＣ５時短が終了した場合にも、Ｃ３時短遊技状態において第１のＣ５時短および第２のＣ５時短が内部的に重ねて作動している状態で第１のＣ５時短が終了した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。また、第１実施例のパチンコ遊技機において説明したＣ１時短遊技状態やＣ２時短遊技状態を搭載する場合には、Ｃ１時短遊技状態やＣ２時短遊技状態において第１のＣ５時短遊技状

態および第２のＣ５時短が内部的に重ねて作動している状態で第１のＣ５時短が終了した場合にも、Ｃ３時短遊技状態において第１のＣ５時短および第２のＣ５時短が内部的に重ねて作動している状態で第１のＣ５時短が終了した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。

【４００３】

［８－２－３－６．（ｆ）Ｃ３時短遊技状態においてＣ５時短が内部的に重ねて作動している状態でＣ３時短遊技状態が終了した場合］

次に、Ｃ３時短遊技状態においてＣ５時短が内部的に重ねて作動している状態でＣ３時短遊技状態が終了した場合（図３３１の（ｆ）参照）の内部状態、表示演出、享受できる遊技状態の一例について説明する。

【４００４】

図３３１に示されるように、メインＣＰＵ２０１は、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびＣ５－２時短フラグを「１」にセットし、Ｃ５－２時短の重複時短回数を残時短回数にセットする。これにより、内部的には、時短フラグおよびＣ５－２時短フラグが成立している状態となり、遊技者が享受できる遊技状態はＣ５時短遊技状態となる。

【４００５】

また、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物１４６（図４参照）を、Ｃ５時短遊技状態に対応する開放パターン（すなわち、図３２２に示される普通図柄当り時選択図柄コマンド「ｆｚ２」に対応する開放パターン）で作動させる。本実施例では、図３２２に示されるように、Ｃ３時短遊技状態に対応する普通電動役物１４６の開放パターンとＣ５時短遊技状態における開放パターンと同じであるため、Ｃ３時短遊技状態が終了したとしても普通電動役物１４６の開放パターンは変化しないが、これらの開放パターンと異ならせることによって、Ｃ３時短遊技状態からＣ５時短遊技状態に変化したことを、普通電動役物１４６の開放パターンから把握することが容易または可能となるようにしてもよい。

【４００６】

サブＣＰＵ３０１は、表示装置７の表示領域に表示されている残時短回数の表示を、Ｃ３時短遊技状態に対応する残時短回数の表示から、内部的に重ねて作動していた第２のＣ５時短の重複時短回数（すなわち、遊技者が享受できる態様での制御が開始されるＣ５時短遊技状態の残時短回数）の表示に更新する。

【４００７】

ところで、例えばＣ３時短遊技状態において第２のＣ５時短が内部的に重ねて作動している状態でＣ３時短遊技状態が終了した場合、第２のＣ５時短はあくまでも内部的に重ねて作動していたため、遊技者が第２のＣ５時短の重複時短回数を把握することは不可能であるかまたは困難である。そのため、例えばＣ３時短遊技状態が終了すると、サブＣＰＵ３０１は、残時短回数に対して遊技者を期待させることが可能な残時短期待演出を行うようにすることが好ましい。

【４００８】

残時短期待演出は、例えば、表示装置７の表示領域に表示される残時短回数をカウントアップさせる演出や、遊技者が所定の操作を行うことによって残時短回数が表示される演出等が相当する。

【４００９】

また、サブＣＰＵ３０１は、Ｃ３時短遊技状態においてＣ５時短が内部的に重ねて作動している状態でＣ３時短遊技状態が終了した場合、表示装置７の表示領域に、Ｃ３時短遊技状態が終了することを示すＣ３時短終了演出を表示するとともに、遊技者が享受できる態様でのＣ５時短遊技状態の制御が開始されることを示すＣ５時短開始演出を表示する。

【４０１０】

なお、サブＣＰＵ３０１は、上記のＣ３時短終了演出およびＣ５時短開始演出を行うことに代えて、例えば、Ｃ５時短当りに当選したことあるいは当選した可能性があることを示唆するＣ５時短移行示唆演出、遊技者に有利な結果に当選したことあるいは当選した可能性があることを示唆する演出、または、遊技者に有利な状態となることを示唆する演出

等を行うようにしてもよい。すなわち、Ｃ５時短当りは、Ｃ３時短遊技状態においてＣ５時短が内部的に重ねて作動している状態でＣ３時短遊技状態が終了するタイミング（すなわち、Ｃ３時短遊技状態において最後の特別図柄の可変表示が行われるタイミング）ではなく、実際には上記タイミングよりも前に当選しているにもかかわらず、あたかも上記タイミングで、Ｃ５時短当りなど遊技者に有利な結果に当選したかのような演出を行うようにしてもよい。この場合、Ｃ５時短当りに当選したタイミング（例えば、図３３１の（ｃ）や（ｅ）のタイミング）において、Ｃ５時短移行示唆演出を行わないようにして、内部的にＣ５時短遊技状態が作動していることを遊技者に察知され難くすることが好ましい。

【４０１１】

また、サブＣＰＵ３０１は、表示装置７の表示領域に表示される例えば背景画像を、Ｃ３ステージからＣ５ステージに変更し、音声演出についてもＣ３時短遊技状態に応じた音声演出からＣ５時短遊技状態に応じた音声演出に変更する。

【４０１２】

このようにすることで、遊技者が享受できる態様で制御されていたＣ３時短遊技状態が終了し、内部的に重ねて作動していた第２のＣ５時短が開始される。そして、サブＣＰＵ３０１は、第２のＣ５時短遊技状態が開始されるタイミングであたかもＣ５時短当りに当選したかのような演出を行うことで、興趣を盛り上げることが可能となる。

【４０１３】

なお、本実施例では、Ｃ３時短遊技状態において内部的に重ねて作動しているＣ５時短は第２のＣ５時短であるが、第２のＣ５時短に代えて第１のＣ５時短である場合も同様である。

【４０１４】

また、他の時短遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、Ｃ４時短遊技状態、Ｃ５時短遊技状態）においてＣ５時短が内部的に重ねて作動している状態で他の時短遊技状態が終了した場合にも、Ｃ３時短遊技状態においてＣ５時短が内部的に重ねて作動している状態でＣ３時短遊技状態が終了した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。

【４０１５】

さらに、第１実施例のパチンコ遊技機において説明したＣ１時短遊技状態やＣ２時短遊技状態を搭載する場合には、Ｃ１時短遊技状態やＣ２時短遊技状態においてＣ５時短が内部的に重ねて作動している状態でＣ１時短遊技状態やＣ２時短遊技状態が終了した場合にも、Ｃ３時短遊技状態においてＣ５時短が内部的に重ねて作動している状態でＣ３時短遊技状態が終了した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。

【４０１６】

［８－２－３－７．（ｇ）Ｃ５時短遊技状態においてＣ５時短当りに当選した場合］

次に、Ｃ５時短遊技状態においてＣ５時短当りに当選した場合（すなわち、特別図柄表示部１６３，１６４にＣ５時短当り（選択図柄コマンド「ｚ２２」または「ｚ２９」）を示す表示態様が導出された場合（図３３１の（ｇ）参照））の内部状態、表示演出、享受できる遊技状態の一例について説明する。なお、以下では、図３３１に示されるように、第２のＣ５時短遊技状態においてＣ５時短遊技状態に当選した場合の例について説明する。

【４０１７】

メインＣＰＵ２０１は、各種フラグを初期化せずに、重複フラグおよびＣ５－１時短フラグを「１」にセットする。これにより、内部的には、時短フラグ、Ｃ５－２時短フラグ、重複フラグおよびＣ５－１時短フラグが成立している状態となる。

【４０１８】

また、メインＣＰＵ２０１は、遊技者が享受できる態様で制御されている第２のＣ５時短遊技状態の残時短回数の管理を継続しつつ、内部的に重ねて作動が開始される第１のＣ５時短の重複時短回数として例えば「５０」をセットし、第１のＣ５時短の重複時短回数の管理を開始する。これにより、特別図柄の可変表示が実行されると、第１のＣ５時短遊技状態の残時短回数および第２のＣ５時短の重複時短回数がいずれも１減算されることと

なる。
【４０１９】
なお、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物１４６（図４参照）については、Ｃ５時短遊技状態に対応する開放パターン（すなわち、図３２２に示される普通図柄当り時選択図柄コマンド「ｆｚ２」に対応する開放パターン）で作動させる。
【４０２０】
サブＣＰＵ３０１は、Ｃ５時短移行示唆演出を表示装置７の表示領域にて行ってもよいが、本実施例では、Ｃ５時短当りに当選したことまたは当選した可能性があることを示唆可能なＣ５時短移行示唆演出を行わず、表示装置７の表示領域にて行われる装飾図柄の可変表示演出やキャラクタ演出を、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合と同様の演出を行うようにしている。
【４０２１】
なお、サブＣＰＵ３０１は、Ｃ５時短遊技状態においてＣ５時短当りに当選した場合、Ｃ５時短遊技状態の残時短回数よりも、Ｃ５時短当りにもとづいてセットされる重複時短回数の方が大きい場合はＣ５時短移行示唆演出を行い、Ｃ５時短当りにもとづいてセットされる重複時短回数の方が小さい場合はＣ５時短移行示唆演出を行わないようにしてもよい。
【４０２２】
また、サブＣＰＵ３０１は、表示装置７の表示領域に表示される例えば背景画像を、Ｃ５時短遊技状態に制御されていることを示すＣ５ステージを表示し、音声演出を、Ｃ５時短遊技状態に応じた音声演出を行う。
【４０２３】
また、サブＣＰＵ３０１は、表示装置７の表示領域に表示される残時短回数として、制御中の第２のＣ５時短遊技状態の残時短回数の表示を継続する。ただし、第２のＣ５時短遊技状態の残時短回数よりも第１のＣ５時短の重複時短回数の方が多い場合、メインＣＰＵ２０１は、第２のＣ５時短遊技状態が終了する時点における第１のＣ５時短の重複時短回数（すなわち、第２のＣ５時短遊技状態の残時短回数と第１のＣ５時短の重複時短回数との差）を加算表示する演出（例えば上乗せ演出）を行うようにしてもよい。
【４０２４】
［８－２－３－８．（ｈ）Ｃ５時短遊技状態においてＣ３時短当りに当選した場合］
次に、Ｃ５時短遊技状態においてＣ３時短当りに当選した場合（すなわち、特別図柄表示部１６３，１６４にＣ３時短当り（選択図柄コマンド「ｚ２０」または「ｚ２７」）を示す表示態様が導出された場合（図３３１の（ｈ）参照））の内部状態、表示演出、享受できる遊技状態の一例について説明する。
【４０２５】
メインＣＰＵ２０１は、各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびＣ３時短フラグを「１」にセットし、時短回数として例えば「５０」をセットする。これにより、内部的には、時短フラグおよびＣ３時短フラグが成立している状態となる。
【４０２６】
サブＣＰＵ３０１は、Ｃ３時短移行示唆演出を表示装置７の表示領域にて行う。このＣ３時短移行示唆演出は、例えば、Ｃ３時短当りを示す表示態様が導出される可能性のある特別図柄の可変表示が開始されてからＣ３時短当りを示す表示態様が導出されるまでの間に行うとよい。
【４０２７】
また、サブＣＰＵ３０１は、表示装置７の表示領域に表示される例えば背景画像を、Ｃ５ステージからＣ３ステージに移行させる。
【４０２８】
また、サブＣＰＵ３０１は、表示装置７の所定の表示領域に、Ｃ３時短遊技状態が開始されることを示すＣ３時短開始演出を表示するとともに、残時短回数の更新を行う。残時短回数の更新では、Ｃ３時短遊技状態の残時短回数である例えば「３０」が表示される。

【４０２９】
遊技者が享受できる態様で制御される遊技状態は、Ｃ５時短遊技状態からＣ３時短遊技状態に移行する。
【４０３０】
また、外観上は、Ｃ３時短当り確定演出が行われたり、演出背景画像がＣ５ステージからＣ３ステージに移行するだけでなく、例えば、音声演出からも、Ｃ５時短遊技状態からＣ３時短遊技状態に移行したことを把握できる。
【４０３１】
なお、本実施例では、Ｃ３時短遊技状態とＣ５時短遊技状態とで普通電動役物１４６（図４参照）の開放パターンが同じであるが（図３２１および図３２２参照）、Ｃ３時短遊技状態とＣ５時短遊技状態とで普通電動役物１４６（図４参照）の開放パターンを異ならせて、普通電動役物１４６（図４参照）の開放パターンからも、Ｃ５時短遊技状態からＣ３時短遊技状態に移行したことを把握することができるようにしてもよい。
【４０３２】
また、他の時短遊技状態（すなわち、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、Ｃ３時短遊技状態、Ｃ４時短遊技状態）においてＣ３時短当りに当選した場合や、Ｃ５時短遊技状態において天井到達した場合にも、Ｃ５時短遊技状態においてＣ３時短当りに当選した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。
【４０３３】
［８－２－３－９．（ｉ）Ｃ３時短遊技状態においてＣ５時短が内部的に重ねて作動している状態で天井到達した場合］
次に、Ｃ３時短遊技状態においてＣ５時短が内部的に重ねて作動している状態で天井到達した場合（図３３１の（ｉ）参照））の内部状態、表示演出、享受できる遊技状態の一例について説明する。なお、図３３１では、Ｃ５時短遊技状態においてＣ３時短当りに当選（同図の（ｈ）参照）した後、Ｃ５時短当りに当選しているが、この場合の処理は、Ｃ３時短遊技状態においてＣ５時短が内部的に重ねて作動している状態でさらにＣ５時短当りに当選した場合（図３３１の（ｄ）参照）と同様であるため、説明を省略する。
【４０３４】
メインＣＰＵ２０１は、重複フラグおよびＣ５時短フラグを除く各種フラグを初期化した上で、時短フラグおよびＢ時短フラグを「１」にセットし、Ｂ時短遊技状態に対応する時短回数（例えば、３００回）をセットする。すなわち、遊技者が享受できる時短遊技状態がＢ時短遊技状態となり、内部的に重ねて作動しているＣ５時短の作動は継続し、Ｃ５時短の重複時短回数も継続して管理される。この場合、内部的には、時短フラグ、Ｂ時短フラグ、重複フラグおよびＣ５時短フラグが成立している状態となる。
【４０３５】
また、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ３時短遊技状態の残時短回数の残時短回数の管理を終了し、Ｂ時短遊技状態の時短回数である例えば「５０」をセットし、Ｂ時短遊技状態の残時短回数の管理を開始する。なお、メインＣＰＵ２０１は、内部的に重ねて作動しているＣ５時短の重複時短回数の管理を継続する。これにより、特別図柄の可変表示が実行されると、Ｂ時短遊技状態の残時短回数および内部的に重ねて作動しているＣ５時短の重複時短回数が１減算されることとなる。
【４０３６】
また、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物１４６（図４参照）については、Ｂ時短遊技状態に対応する開放パターン（すなわち、図３２２に示される普通図柄当り時選択図柄コマンド「ｆｚ２」に対応する開放パターン）で作動させる。
【４０３７】
なお、本実施例では、Ｃ３時短遊技状態とＢ時短遊技状態とで普通電動役物１４６（図４参照）の開放パターンが同じであるが（図３２１および図３２２参照）、Ｃ３時短遊技状態とＢ時短遊技状態とで普通電動役物１４６（図４参照）の開放パターンを異ならせて、普通電動役物１４６（図４参照）の開放パターンからも、Ｃ３時短遊技状態からＢ時短

遊技状態に移行したことを把握することができるようにしてもよい。
【４０３８】
サブＣＰＵ３０１は、天井に到達したことを示す天井到達演出を表示装置７の表示領域にて行う。この天井到達演出は、例えば、天井到達した際の特別図柄の可変表示の開始時や停止時等、天井到達した際の特別図柄の可変表示が開始されてから停止されるまでの間のみならず、次の特別図柄の可変表示が開始されるまでの間も含めて、いずれのタイミングで行ってもよい。また、サブＣＰＵ３０１は、天井到達が近いことを示す前兆演出等、遊技者にとって有利な状態となることを示唆する演出を、天井到達するよりも前に行ってもよい。
【４０３９】
また、サブＣＰＵ３０１は、表示装置７の表示領域に表示される例えば背景画像を、Ｃ３ステージからＢステージに移行させる。
【４０４０】
また、サブＣＰＵ３０１は、表示装置７の所定の表示領域に表示される残時短回数の更新を行う。この場合、サブＣＰＵ３０１は、残時短回数が増加することを示す上乗せ演出を行うようにしてもよい。
【４０４１】
遊技者が享受できる態様で制御される遊技状態は、Ｃ３時短遊技状態からＢ時短遊技状態に移行する。
【４０４２】
また、外観上は、天井到達演出が行われたり、背景画像がＣ３ステージからＢステージに移行するだけでなく、例えば、音声演出からも、Ｃ３時短遊技状態からＢ時短遊技状態に移行したことを把握できる。
【４０４３】
なお、Ｃ４時短遊技状態においてＣ５時短が内部的に重ねて作動している状態で天井到達した場合や、Ｃ５時短遊技状態においてＣ５時短が内部的に重ねて作動している状態で天井到達した場合にも、Ｃ３時短遊技状態においてＣ５時短が内部的に重ねて作動している状態で天井到達した場合と同様の処理が行われるようにするとよい。
【４０４４】
［８－２－３－１０．（ｊ）Ｂ時短遊技状態においてＣ５時短が内部的に重ねて作動している状態で大当りに当選した場合］
次に、Ｂ時短遊技状態においてＣ５時短が内部的に重ねて作動している状態で大当り（選択図柄コマンド「ｚ２３」～「ｚ２５」および「ｚ３０」～「ｚ３２」のうちのいずれか）を示す表示態様が導出された場合（図３３１の（ｊ）参照））の内部状態、表示演出、外観上の状態の一例について説明する。なお、図３３１では、Ｃ３時短遊技状態においてＣ５時短が内部的に重ねて作動している状態で天井到達（同図の（ｉ）参照）した後、Ｃ５時短当りに当選しているが、この場合の処理は、Ｃ３時短遊技状態においてＣ５時短が内部的に重ねて作動している状態でさらにＣ５時短当りに当選した場合（図３３１の（ｄ）参照）と同様であるため、説明を省略する。
【４０４５】
メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態の開始時に、各種フラグを初期化した上で、当り種類決定テーブル（図３１４～図３１９参照）を参照して選択図柄コマンドに応じて決定されたラウンド数をセットし、大当りフラグ（不図示）を「１」にセットする。これにより、内部的には、確変遊技状態でも時短遊技状態でもなく、大当りフラグが成立している大当り遊技状態となる。
【４０４６】
サブＣＰＵ３０１により行われる制御および外観上の遊技状態は、第１実施例のパチンコ遊技機において図３１２を参照して説明した「（ｆ）Ｃ２時短遊技状態において大当りに当選した場合」と同様であるため、説明を省略する。
【４０４７】

［８－２－３－１１．図３３１に示される（ｋ）、（ｌ）および（ｍ）の場合］
図３３１に示される（ｋ）の場合すなわち大当り遊技状態が終了した場合、内部状態（メインＣＰＵ２０１による制御）、表示演出（サブＣＰＵ３０１による制御）および享受できる遊技状態は、第１実施例のパチンコ遊技機において図３１２を参照して説明した「（ｇ）大当り遊技状態が終了した場合」と同様であるため、説明を省略する。
【４０４８】
また、図３３１に示される（ｌ）の場合すなわちＡ時短遊技状態においてＣ５時短当りに当選した場合、内部状態（メインＣＰＵ２０１による制御）、表示演出（サブＣＰＵ３０１による制御）および享受できる遊技状態は、Ｃ３時短遊技状態においてＣ５時短当りに当選した場合（図３３１の（ｃ）参照）と同様であるため、説明を省略する。
【４０４９】
また、図３３１に示される（ｍ）の場合すなわちＡ時短遊技状態においてＣ５時短が内部的に重ねて作動している状態でＡ時短遊技状態が終了した場合、内部状態（メインＣＰＵ２０１による制御）、表示演出（サブＣＰＵ３０１による制御）および享受できる遊技状態は、Ｃ３時短遊技状態においてＣ５時短が内部的に重ねて作動している状態でＣ３時短遊技状態が終了した場合（図３３１の（ｆ）参照）と同様であるため、説明を省略する。
【４０５０】
なお、通常遊技状態では、Ｃ３時短当り、Ｃ４時短当りおよびＣ５時短当りのいずれに当選した場合であっても、通常遊技状態からＣ時短遊技状態（Ｃ３時短遊技状態、Ｃ４時短遊技状態、Ｃ５時短遊技状態）に移行する。通常遊技状態における特定遊技状態の当り判定処理の結果が時短当りである場合、サブＣＰＵ３０１は、通常遊技状態からＣ１時短遊技状態に移行する可能性があることを示唆可能な第１のＣ時短移行示唆演出を行う。
【４０５１】
一方、時短遊技状態（Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、Ｃ時短遊技状態）では、Ｃ３時短当りに当選した場合はＣ３時短遊技状態に移行するものの、Ｃ４時短当りに当選したとしてもＣ４時短遊技状態に移行しない。また、Ｃ５時短当りに当選した場合も、ただちにＣ５時短遊技状態に移行しえない。すなわち、サブＣＰＵ３０１は、いずれか一の時短遊技状態からＣ時短遊技状態に移行する可能性がある場合、第２のＣ２時短移行示唆演出を行うが、いずれか一の時短遊技状態からＣ時短遊技状態に移行しないかまたはただちに移行しない可能性のある時短当り（例えば、Ｃ４時短当り、Ｃ５時短当り）である場合、サブＣＰＵ３０１は、第２の２時短移行示唆演出を行わないことが好ましい。
【４０５２】
そうすると、通常遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合に第１のＣ時短移行示唆演出が行われる第１の割合と、時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合に第２のＣ時短移行示唆演出が行われる第２の割合とを比較すると、第２の割合よりも第１の割合の方が高くなる。これにより、相対的に、通常遊技状態における興趣の低下を抑制することが可能となる。
【４０５３】
［８－２－３－１２．各遊技状態においてＣ時短当りに当選した場合のまとめ］
各遊技状態においてＣ時短当りに当選した場合や天井カウントの値が天井値に到達した場合の処理について上述したが、以下に、これらの場合のまとめについて図３３２を参照して説明する。図３３２は、各遊技状態においてＣ時短当りに当選した場合または天井カウンタの値が天井値に到達した場合の処理をまとめた表の一例である。
【４０５４】
図３３２において、最上段の横方向に示される遊技状態は、現在の遊技状態（すなわち、遊技者が享受できる遊技状態）を示している。また、最左列の縦方向に示される項目（Ｃ３時短当り、Ｃ４時短当り、Ｃ５時短当りおよび天井到達）は、時短遊技状態への移行契機となりうる項目を示している。また、左から２列目の縦方向に示される項目は、最左列の縦方向に示される項目に示される移行契機が発生した場合の帰趨を示している。例えば、現在の遊技状態がＣ３時短遊技状態であって、Ｃ５時短当りに当選した場合、現在の

遊技状態であるＣ５時短遊技状態は継続し、Ｃ５時短当りに基づくＣ５時短は内部的に重ねて作動することを示している。また、例えば、現在の遊技状態がＣ５時短遊技状態であって、Ｃ３時短当りに当選した場合、現在の遊技状態であるＣ５時短遊技状態は終了し、Ｃ３時短当りに基づくＣ３時短の作動が開始し、Ｃ３時短遊技状態に制御されることを示している。

【４０５５】

（現在の遊技状態が通常遊技状態である場合）

図３３２に示されるように、通常遊技状態において、Ｃ３時短当り、Ｃ４時短当りおよびＣ５時短当りのいずれに当選した場合であっても、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短当りに当選した特別図柄遊技（以下、「当該特別図柄遊技」と称する）が終了すると、通常遊技状態を終了し、当選した種別に対応するＣ時短遊技状態の制御を開始する。

【４０５６】

また、通常遊技状態において、天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メインＣＰＵ２０１は、当該特別図柄遊技が終了すると、通常遊技状態を終了し、Ｂ時短遊技状態の制御を開始する。

【４０５７】

（現在の遊技状態がＡ時短遊技状態である場合）

Ａ時短遊技状態においてＣ３時短当りに当選した場合、メインＣＰＵ２０１は、当該特別図柄遊技が終了すると、Ａ時短遊技状態を終了し、Ｃ３時短遊技状態の制御を開始する。ただし、これに限られず、Ａ時短遊技状態においてＣ３時短当りに当選した場合は、Ｃ３時短遊技状態を作動させず、Ａ時短遊技状態を継続するようにしてもよい。また、「Ａ時短遊技状態の残時短回数＞Ｃ３時短遊技状態の時短回数」であればＡ時短遊技状態を継続し、「Ａ時短遊技状態の残時短回数＜Ｃ３時短遊技状態の時短回数」であればＣ３時短遊技状態に移行するようにしてもよい。なお、Ａ時短遊技状態においてＣ５時短が内部的に作動している状態でＣ３時短当りに当選した場合、Ａ時短遊技状態の制御を終了し、Ｃ３時短遊技状態の制御が開始されるが、このＣ３時短遊技状態において、Ｃ５時短を、内部的に重ねて継続して作動するようにするとよい。

【４０５８】

Ａ時短遊技状態においてＣ４時短当りに当選した場合、メインＣＰＵ２０１は、当該特別図柄遊技が終了したときに、Ａ時短遊技状態の残時短回数が０より大きければＡ時短遊技状態の制御を継続し、Ｃ４時短当りを無視し、Ｃ４時短遊技状態には制御しない。ただし、当該特別図柄遊技が終了したときにＡ時短遊技状態の残時短回数が０であれば、Ａ時短遊技状態の制御を終了し、Ｃ４時短遊技状態に制御する。

【４０５９】

Ａ時短遊技状態においてＣ５時短当りに当選した場合、メインＣＰＵ２０１は、当該特別図柄遊技が終了したときに、Ａ時短遊技状態の残時短回数が０より大きければＡ時短遊技状態の制御を継続し、Ｃ５時短を内部的に重ねて作動させる。ただし、Ａ時短遊技状態の残時短回数が０である場合には、Ａ時短遊技状態を終了し、Ｃ５時短を内部的に重ねて作動させずにＣ５時短遊技状態の制御を開始する。なお、Ａ時短遊技状態においてＣ５時短が内部的に作動している状態でＣ５時短当りに当選した場合、Ａ時短遊技状態の制御を終了すると、先に当選したＣ５時短当りに基づくＣ５時短遊技状態の制御が開始され、後に当選したＣ５時短が内部的に重ねて作動するようにするとよい。

【４０６０】

なお、本実施例では、Ａ時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達する場合はないが、仮に、Ａ時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達しうる仕様であって、Ａ時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メインＣＰＵ２０１は、当該特別図柄遊技が終了すると、Ａ時短遊技状態を終了し、Ｂ時短遊技状態の制御を開始してもよいし、Ａ時短遊技状態の終了後にＢ時短遊技状態の制御を開始するようにしてもよい。

【４０６１】

（現在の遊技状態がＢ時短遊技状態である場合）
Ｂ時短遊技状態においてＣ３時短当りに当選した場合、メインＣＰＵ２０１は、当該特別図柄遊技が終了すると、Ｂ時短遊技状態を終了し、Ｃ３時短遊技状態の制御を開始する。ただし、これに限られず、Ｂ時短遊技状態においてＣ３時短当りに当選した場合は、Ｃ３時短遊技状態を作動させず、Ｂ時短遊技状態を継続するようにしてもよい。また、「Ｂ時短遊技状態の残時短回数＞Ｃ３時短遊技状態の時短回数」であればＢ時短遊技状態を継続し、「Ｂ時短遊技状態の残時短回数＜Ｃ３時短遊技状態の時短回数」であればＣ３時短遊技状態に移行するようにしてもよい。なお、Ｂ時短遊技状態においてＣ５時短が内部的に作動している状態でＣ３時短当りに当選した場合、Ｂ時短遊技状態の制御を終了し、Ｃ３時短遊技状態の制御が開始されるが、このＣ３時短遊技状態において、Ｃ５時短を、内部的に重ねて継続して作動するようにするとよい。
【４０６２】
Ｂ時短遊技状態においてＣ４時短当りに当選した場合、メインＣＰＵ２０１は、当該特別図柄遊技が終了したときに、Ｂ時短遊技状態の残時短回数が０より大きければＢ時短遊技状態の制御を継続し、Ｃ４時短当りを無視し、Ｃ４時短遊技状態には制御しない。ただし、当該特別図柄遊技が終了したときにＢ時短遊技状態の残時短回数が０であれば、Ｂ時短遊技状態の制御を終了し、Ｃ４時短遊技状態に制御する。
【４０６３】
Ｂ時短遊技状態においてＣ５時短当りに当選した場合、メインＣＰＵ２０１は、当該特別図柄遊技が終了したときに、Ｂ時短遊技状態の残時短回数が０より大きければＢ時短遊技状態の制御を継続し、Ｃ５時短を内部的に重ねて作動させる。ただし、Ｂ時短遊技状態の残時短回数が０である場合には、Ｂ時短遊技状態を終了し、Ｃ５時短を内部的に重ねて作動させずにＣ５時短遊技状態の制御を開始する。なお、Ｂ時短遊技状態においてＣ５時短が内部的に作動している状態でＣ５時短当りに当選した場合、Ｂ時短遊技状態の制御を終了すると、先に当選したＣ５時短当りに基づくＣ５時短遊技状態の制御が開始され、後に当選したＣ５時短が内部的に重ねて作動するようにするとよい。
【４０６４】
なお、本実施例では、天井値が１つであるためＢ時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達する場合はないが、仮に、天井値を複数設けて、Ｂ時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達しうる仕様であって、Ｂ時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メインＣＰＵ２０１は、当該特別図柄遊技が終了すると、現在のＢ時短遊技状態を終了し、新たなＢ時短遊技状態の制御を開始してもよいし、現在のＢ時短遊技状態の終了後に新たなＢ時短遊技状態の制御を開始するようにしてもよい。
【４０６５】
（現在の遊技状態がＣ３時短遊技状態である場合）
Ｃ３時短遊技状態においてＣ３時短当りに当選した場合、メインＣＰＵ２０１は、当該特別図柄遊技が終了すると、現在のＣ３時短遊技状態を終了し、Ｃ３時短当りに基づく新たなＣ３時短遊技状態の制御を開始する。ただし、これに限られず、Ｃ３時短遊技状態においてＣ３時短当りに当選した場合は、Ｃ３時短当りに基づく新たなＣ３時短遊技状態を作動させず、現在のＣ３時短遊技状態を継続するようにしてもよい。なお、Ｃ３時短遊技状態においてＣ５時短が内部的に作動している状態で新たにＣ３時短当りに当選した場合、現在のＣ３時短遊技状態の制御を終了するとＣ３時短当りに基づく新たなＣ３時短遊技状態の制御が開始されるが、この新たなＣ３時短遊技状態において、Ｃ５時短を、内部的に重ねて継続して作動するようにするとよい。
【４０６６】
Ｃ３時短遊技状態においてＣ４時短当りに当選した場合、メインＣＰＵ２０１は、当該特別図柄遊技が終了したときに、Ｃ３時短遊技状態の残時短回数が０より大きければＣ３時短遊技状態の制御を継続し、Ｃ４時短当りを無視し、Ｃ４時短遊技状態には制御しない。ただし、当該特別図柄遊技が終了したときにＣ３時短遊技状態の残時短回数が０であれ

ば、Ｃ３時短遊技状態の制御を終了し、Ｃ４時短遊技状態に制御する。
【４０６７】
Ｃ３時短遊技状態においてＣ５時短当りに当選した場合、メインＣＰＵ２０１は、当該特別図柄遊技が終了したときに、Ｃ３時短遊技状態の残時短回数が０より大きければＣ３時短遊技状態の制御を継続し、Ｃ５時短を内部的に重ねて作動させる。ただし、Ｃ３時短遊技状態の残時短回数が０である場合には、Ｃ３時短遊技状態を終了し、Ｃ５時短を内部的に重ねて作動させずにＣ５時短遊技状態の制御を開始する。なお、Ｃ３時短遊技状態においてＣ５時短が内部的に作動している状態でＣ５時短当りに当選した場合、Ｃ３時短遊技状態の制御を終了すると、先に当選したＣ５時短当りに基づくＣ５時短遊技状態の制御が開始され、後に当選したＣ５時短が内部的に重ねて作動するようにするとよい。
【４０６８】
Ｃ３時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メインＣＰＵ２０１は、当該特別図柄遊技が終了すると、Ｃ３時短遊技状態を終了し、Ｂ時短遊技状態の制御を開始する。ただし、これに限られず、Ｃ３時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ３時短遊技状態の終了後に、Ｂ時短遊技状態の制御を開始するようにしてもよい。この場合、Ｃ３時短遊技状態が終了するまでの間、特別図柄遊技が実行されるとＢ時短遊技状態の残時短回数を減算してもよいし、特別図柄が実行されたとしてもＢ時短遊技状態の残時短回数を維持するようにしてもよい。なお、Ｃ３時短遊技状態においてＣ５時短が内部的に作動している状態で天井カウンタの値が天井値に到達した場合、Ｃ３時短遊技状態の制御を終了してＢ時短遊技状態の制御を開始し、このＢ時短遊技状態においてＣ５時短を内部的に重ねて継続して作動するようにしてもよいし、Ｃ３時短遊技状態の終了後にＣ５時短遊技状態の制御を開始し、このＣ５時短遊技状態の終了後にＢ時短遊技状態に制御するようにしてもよい。
【４０６９】
（現在の遊技状態がＣ４時短遊技状態である場合）
Ｃ４時短遊技状態においてＣ３時短当りに当選した場合、メインＣＰＵ２０１は、当該特別図柄遊技が終了すると、現在のＣ４時短遊技状態を終了し、Ｃ３時短遊技状態の制御を開始する。なお、Ｃ４時短遊技状態においてＣ５時短が内部的に作動している状態でＣ３時短当りに当選した場合、Ｃ４時短遊技状態の制御を終了し、Ｃ３時短当りに基づくＣ３時短遊技状態の制御が開始されるが、このＣ３時短遊技状態において、Ｃ５時短を、内部的に重ねて継続して作動するようにするとよい。
【４０７０】
Ｃ４時短遊技状態においてＣ４時短当りに当選した場合、メインＣＰＵ２０１は、当該特別図柄遊技が終了したときに、現在のＣ４時短遊技状態の残時短回数が０より大きければ現在のＣ４時短遊技状態の制御を継続し、Ｃ４時短当りを無視し、新たなＣ４時短遊技状態には制御しない。ただし、当該特別図柄遊技が終了したときに現在のＣ４時短遊技状態の残時短回数が０であれば、現在のＣ４時短遊技状態の制御を終了し、Ｃ４時短当りに基づく新たなＣ４時短遊技状態に制御する。ただし、これに限られず、Ｃ４時短遊技状態を除く他の時短遊技状態においてＣ４時短当りに当選したとしてもこれを無視するものの、Ｃ４時短遊技状態においてＣ４時短当りに当選した場合には、現在のＣ４時短遊技状態を終了し、Ｃ４時短当りに基づく新たなＣ４時短遊技状態に制御するようにしてもよい。
【４０７１】
Ｃ４時短遊技状態においてＣ５時短当りに当選した場合、メインＣＰＵ２０１は、当該特別図柄遊技が終了したときに、Ｃ４時短遊技状態の残時短回数が０より大きければＣ４時短遊技状態の制御を継続し、Ｃ５時短を内部的に重ねて作動させる。ただし、Ｃ４時短遊技状態の残時短回数が０である場合には、Ｃ４時短遊技状態を終了し、Ｃ５時短を内部的に重ねて作動させずにＣ５時短遊技状態の制御を開始する。なお、Ｃ４時短遊技状態においてＣ５時短が内部的に作動している状態でＣ５時短当りに当選した場合、Ｃ４時短遊技状態の制御を終了すると、先に当選したＣ５時短当りに基づくＣ５時短遊技状態の制御が開始され、後に当選したＣ５時短が内部的に重ねて作動するようにするとよい。

【４０７２】
Ｃ４時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メインＣＰＵ２０１は、当該特別図柄遊技が終了すると、Ｃ４時短遊技状態を終了し、Ｂ時短遊技状態の制御を開始する。ただし、これに限られず、Ｃ４時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ４時短遊技状態の終了後に、Ｂ時短遊技状態の制御を開始するようにしてもよい。この場合、Ｃ４時短遊技状態が終了するまでの間、特別図柄遊技が実行されるとＢ時短遊技状態の残時短回数を減算してもよいし、特別図柄が実行されたとしてもＢ時短遊技状態の残時短回数を維持するようにしてもよい。なお、Ｃ４時短遊技状態においてＣ５時短が内部的に作動している状態で天井カウンタの値が天井値に到達した場合、Ｃ４時短遊技状態の制御を終了してＢ時短遊技状態の制御を開始し、このＢ時短遊技状態においてＣ５時短を内部的に重ねて継続して作動するようにしてもよいし、Ｃ４時短遊技状態の終了後にＣ５時短遊技状態の制御を開始し、このＣ５時短遊技状態の終了後にＢ時短遊技状態に制御するようにしてもよい。
【４０７３】
（現在の遊技状態がＣ５時短遊技状態である場合）
Ｃ５時短遊技状態においてＣ３時短当りに当選した場合、メインＣＰＵ２０１は、当該特別図柄遊技が終了すると、現在のＣ５時短遊技状態を終了し、Ｃ５時短遊技状態の制御を開始する。
【４０７４】
Ｃ５時短遊技状態においてＣ４時短当りに当選した場合、メインＣＰＵ２０１は、当該特別図柄遊技が終了したときに、Ｃ５時短遊技状態の残時短回数が０より大きければＣ５時短遊技状態の制御を継続し、Ｃ４時短当りを無視し、Ｃ４時短遊技状態には制御しない。ただし、当該特別図柄遊技が終了したときにＣ５時短遊技状態の残時短回数が０であれば、Ｃ５時短遊技状態の制御を終了し、Ｃ４時短遊技状態に制御する。なお、Ｃ４時短遊技状態においてＣ５時短が内部的に作動している状態でＣ５時短当りに当選した場合、Ｃ４時短遊技状態の制御を終了すると、先に当選したＣ５時短当りに基づくＣ５時短遊技状態の制御が開始され、後に当選したＣ５時短が内部的に重ねて作動するようにするとよい。
【４０７５】
Ｃ５時短遊技状態においてＣ５時短当りに当選した場合、メインＣＰＵ２０１は、当該特別図柄遊技が終了したときに、現在のＣ５時短遊技状態の残時短回数が０より大きければ、現在のＣ５時短遊技状態の制御を継続し、Ｃ５時短当りに基づく新たなＣ５時短を内部的に重ねて作動させる。ただし、現在のＣ５時短遊技状態の残時短回数が０である場合には、現在のＣ５時短遊技状態を終了し、Ｃ５時短当りに基づく新たなＣ５時短遊技状態の制御を開始する。なお、Ｃ５時短遊技状態において別のＣ５時短が内部的に作動している状態でさらにＣ５時短当りに当選した場合、現在のＣ５時短遊技状態の終了後、先に当選したＣ５時短当りに基づくＣ５時短遊技状態の制御が開始されるが、このＣ５時短遊技状態において、後に当選したＣ５時短を、内部的に重ねて継続して作動するようにするとよい。
【４０７６】
Ｃ５時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メインＣＰＵ２０１は、当該特別図柄遊技が終了すると、Ｃ５時短遊技状態を終了し、Ｂ時短遊技状態の制御を開始する。ただし、これに限られず、Ｃ５時短遊技状態において天井カウンタの値が天井値に到達した場合、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ５時短遊技状態の終了後に、Ｂ時短遊技状態の制御を開始するようにしてもよい。この場合、Ｃ５時短遊技状態が終了するまでの間、特別図柄遊技が実行されるとＢ時短遊技状態の残時短回数を減算してもよいし、特別図柄が実行されたとしてもＢ時短遊技状態の残時短回数を維持するようにしてもよい。なお、Ｃ５時短遊技状態において別のＣ５時短が内部的に作動している状態で天井カウンタの値が天井値に到達した場合、現在のＣ５時短遊技状態の制御を終了してＢ時短遊技状態の制御を開始し、このＢ時短遊技状態において上記の別のＣ５時短を内部的に重ねて継続して作動するようにしてもよいし、Ｃ４時短遊技状態の終了後に上記の別のＣ５時短

に基づくＣ５時短遊技状態の制御を開始し、このＣ５時短遊技状態の終了後にＢ時短遊技状態に制御するようにしてもよい。

【４０７７】

［８－２－４．第２実施例のパチンコ遊技機の拡張例］

本実施例では、高確遊技状態（例えば、高確時短遊技状態であるが、高確非時短遊技状態を搭載するパチンコ遊技機では高確非時短遊技状態を含む）における特別図柄の当り判定処理の結果がＣ５時短当りである場合、メインＣＰＵ２０１は、時短当りの種類がいずれであったとしてもこれを無視するようにしているが、これに限られず、高確遊技状態では、そもそも特別図柄の当り判定処理の結果に時短当りが含まれないようにしてもよい。例えば、特別図柄の当り判定テーブル（図１０）の確変フラグ「１」の欄に示される「時短当り判定値データ」を「ハズレ判定値データ」にすると、高確遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りとなることがない。

【４０７８】

また、本実施例では、いずれの時短遊技状態においてＣ５時短当りに当選した場合であっても、Ｃ５時短を内部的に重ねて作動させるようにしたが、これに限られず、特定の時短遊技状態においてＣ５時短当りに当選した場合には、Ｃ５時短を内部的に重ねて作動させないようにしてもよい。例えば、Ｃ時短遊技状態においてＣ５時短当りに当選した場合にはＣ５時短を内部的に重ねて作動させる一方、Ａ時短遊技状態やＢ時短遊技状態においてＣ５時短遊技状態に当選した場合にはＣ５時短を内部的に重ねて作動させずに、例えばＣ５時短当りを無視するようにしてもよい。

【４０７９】

また、本実施例では、遊技者が享受できる態様で制御されているＣ５時短遊技状態において天井到達した場合、Ｃ５時短遊技状態を終了してＢ時短遊技状態を開始するようにしているが、これに限られず、Ｃ５時短遊技状態の終了後、Ｂ時短遊技状態を開始するようにしてもよい。

【４０８０】

また、本実施例では、いずれかの時短遊技状態の制御中にＣ５時短が内部的に重ねて作動している状態で、Ｃ３時短当りに当選した場合または天井到達した場合、Ｃ時短遊技状態またはＢ時短遊技状態を開始し、内部的に重ねて作動していたＣ５時短の作動を継続するようにしたが、これに限られず、重複フラグおよびＣ５時短フラグを初期化し、Ｃ５時短遊技状態の作動を終了するようにしてもよい。

【４０８１】

また、本実施例では、内部的に重ねて作動できるＣ５時短の数を２つまでとしたが、これに限られず、３つ以上であってもよいし、１つまでとしてもよい。内部的に重ねて作動できるＣ５時短遊技状態の数を１つまでとしたときに、Ｃ５時短遊技状態においてＣ５時短当りに当選した場合、Ｃ５時短を内部的に重ねて作動させてもよいし、Ｃ５時短を内部的に重ねて作動させずに無視する（すなわち、Ｃ５時短遊技状態ではＣ５時短を内部的に重ねて作動させることができない）ようにしてもよい。

【４０８２】

また、本実施例では、Ｃ３時短遊技状態とＣ４時短遊技状態とＣ５時短遊技状態とで互いに異なるステージ演出が表示されるため、いずれのＣ時短遊技状態であるかを外観で把握可能であるが、これに限られない。例えば、Ｃ３時短遊技状態とＣ４時短遊技状態とＣ５時短遊技状態とで共通するステージ演出が表示されるようにしてもよい。また、Ｃ３時短遊技状態とＣ４時短遊技状態とＣ５時短遊技状態とで異なるステージであるものの、その差異が微差であるために外観上はいずれのＣ時短遊技状態であるかを把握できないまたは把握困難なステージ演出が表示されるようにしてもよい。さらには、第１実施例のパチンコ遊技機のようにＣ１時短遊技状態やＣ２時短遊技状態を搭載する場合には、Ｃ１時短遊技状態であるか、Ｃ２時短遊技状態であるか、Ｃ３時短遊技状態であるか、Ｃ４時短遊技状態であるか、Ｃ５時短遊技状態であるかを、外観で把握できないまたは把握困難なステージ演出が表示されるようにしてもよい。

【４０８３】
また、いずれかの時短遊技状態においてＣ５時短が内部的に重ねて作動している場合、サブＣＰＵ３０１は、Ｃ５時短が内部的に重ねて作動していることを示唆する演出を行うようにしてもよい。また、いずれかの時短遊技状態においてＣ５時短が内部的に重ねて作動していない場合であっても、サブＣＰＵ３０１は、Ｃ５時短が内部的に重ねて作動していることを示唆するガセ演出を行うようにしてもよい。
【４０８４】
また、いずれかの時短遊技状態において内部的に重ねて作動しているＣ５時短の数が複数である場合、サブＣＰＵ３０１は、複数のＣ５時短が内部的に重ねて作動していることを示唆する演出や、内部的に重ねて作動しているＣ５時短の数を示唆する演出を行うようにしてもよい。また、いずれかの時短遊技状態において内部的に重ねて作動しているＣ５時短遊技状態の数が複数でない場合（すなわち、内部的に重ねて作動しているＣ５時短の数が０または１つである場合）であっても、サブＣＰＵ３０１は、複数のＣ５時短が内部的に重ねて作動していることを示唆するガセ演出を行うようにしてもよい。さらには、いずれかの時短遊技状態においてＣ５時短が内部的に重ねて作動している場合、サブＣＰＵ３０１は、実際に内部的に重ねて作動しているＣ５時短の数とは異なる数を示唆するガセ演出を行うようにしてもよい。
【４０８５】
[８－３．第８のパチンコ遊技機の拡張例]
以下に、第８のパチンコ遊技機のうち第１実施例のパチンコ遊技機（以下、単に「第１実施例」と称する）および第２実施例のパチンコ遊技機（以下、単に「第２実施例」と称する）のいずれにも適用可能な拡張例について、説明する。また、以下において「第８のパチンコ遊技機」の称する場合、第１実施例および第２実施例の両方を含むものとする。
【４０８６】
Ａ時短遊技状態に制御されるときにセットされる時短回数（以下「Ａ時短回数」と称する）と、Ｂ時短遊技状態に制御されるときにセットされる時短回数（以下「Ｂ時短回数」と称する）と、Ｃ時短遊技状態に制御されるときまたは内部的に重ねてＣ時短遊技状態が作動するときにセットされる時短回数（以下「Ｃ時短回数」と称する）とについては、第８のパチンコ遊技機において説明した時短回数に限定されず、任意に設定することができる。例えば、Ｃ時短回数が異なる複数種類のＣ時短遊技状態が搭載されている場合、第１実施例のように、第１のＣ時短遊技状態（例えば第１実施例のＣ１時短遊技状態に相当）についてのＣ時短回数についてはＡ時短回数よりも多くし、第２のＣ時短当り（例えば第１実施例のＣ２時短遊技状態に相当）についてのＣ時短回数についてはＡ時短回数よりも少なくしてもよい。また、第１のＣ時短遊技状態についてのＣ時短回数についてはＢ時短回数よりも多くし、第２のＣ時短遊技状態についてのＣ時短回数についてはＢ時短回数よりも少なくしてもよい。また、Ａ時短回数と、第１のＣ時短遊技状態についてのＣ時短回数と、第２のＣ時短遊技状態についてのＣ時短回数とを同じ回数としてもよい。
【４０８７】
第８のパチンコ遊技機では、通常遊技状態では左打ちが正規な遊技態様（例えば、第１始動口１２０に入賞させて遊技を進行させる態様）とされ、高確時短遊技状態および低確時短遊技状態では、全てのＣ時短遊技状態を含めて、右打ちが正規な遊技態様（例えば、第２始動口１４０に入賞させて遊技を進行させる態様）とされているが、これに限られない。例えば、普通電動役物１４６（図４参照）の開放パターンが異なる複数種類のＣ時短遊技状態が搭載されている場合、第１のＣ時短遊技状態では左打ちを正規な遊技態様とし、第２のＣ時短遊技状態では右打ちを正規な遊技態様としてもよい。
【４０８８】
遊技者にとっての有利度合い（例えばＣ時短回数や時短性能等）が異なる複数種類のＣ時短遊技状態が搭載されている場合、メインＣＰＵ２０１は、第１のＣ時短遊技状態における時短性能（以下「第１のＣ時短性能」と称する）を、第２のＣ時短遊技状態における時短性能（以下「第２のＣ時短性能」と称する）よりも、遊技者に有利な時短性能（例え

ば、普通電動役物１４６（図４参照）の開放時間が長い等）となるように制御してもよい。この場合、第１のＣ時短性能とＡ時短遊技状態における時短性能（以下「Ａ時短性能」と称する）とが同じであるかまたは第１のＣ時短性能よりもＡ時短の性能が方が有利者に有利であるとともに、Ａ時短性能と第２のＣ時短性能とが同じであるかまたはＡ時短性能よりも第２のＣ時短の性能の方が遊技者に有利となるようにしてもよい。

【４０８９】

遊技者にとっての有利度合い（例えばＣ時短回数や時短性能等）が異なる複数種類のＣ時短遊技状態が搭載されている場合、サブＣＰＵ３０１は、第１のＣ時短当りに当選したのか、第２のＣ時短当りに当選したのかを、表示装置７の表示領域に表示される表示演出や音声演出等から把握することが困難または不可能となるようにしてもよい。この場合、特定条件が成立したとき（例えば、特別図柄の図柄乱数値が特定の図柄乱数値であるとき等）に、いずれの種類のＣ時短当りに当選したのかを把握可能または把握容易な表示演出や音声演出を行うようにしてもよい。さらには、複数種類のＣ時短遊技状態のうち、第１のＣ時短当りまたは第２のＣ時短当りに当選した場合にはいずれのＣ時短当りに当選したのかの把握が困難または不可能な表示演出や音声演出を行い、特定のＣ時短当り（例えば遊技者に最も有利なＣ時短遊技状態に対応するＣ時短当り）に当選した場合には特定のＣ時短当りに当選したことを把握可能または把握容易な表示演出や音声演出を行うようにしてもよい。

【４０９０】

第８のパチンコ遊技機では、第１始動口１２０に入賞した場合に行われる第１特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りとなる確率を、第２始動口１４０に入賞した場合に行われる第２特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りとなる確率よりも高くしているが、これに限られない。例えば、第２始動口１４０に入賞した場合に行われる第２特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りとなる確率を、第１始動口１２０に入賞した場合に行われる第１特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りとなる確率よりも高くしてもよいし、第１始動口１２０に入賞した場合に行われる第１特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りとなる確率と、第２始動口１４０に入賞した場合に行われる第２特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りとなる確率とを、同じ確率としてもよい。

【４０９１】

また、遊技者にとっての有利度合い（例えばＣ時短回数や時短性能等）が異なる複数種類のＣ時短遊技状態が搭載されている場合、相対的に遊技者に有利な第１のＣ時短当り（例えば、第１実施例のＣ１時短当りに相当）の当選確率と、相対的に遊技者に不利な第２のＣ時短当り（例えば、第１実施例のＣ２時短当りに相当）とを同じ確率とすることは必須ではなく、第１のＣ時短当りの当選確率を第２のＣ時短当りの当選確率よりも高くなるようにしてもよいし、第２のＣ時短当りの当選確率を第１のＣ時短当りの当選確率よりも高くなるようにしてもよい。

【４０９２】

特別図柄の当り判定処理の結果が大当りまたは時短当りであることを遊技者に期待させる先読み演出を、行うようにしてもよい。この場合、サブＣＰＵ３０１は、大当りの先読み演出と時短当りの先読み演出とを把握できるまたは把握可能な態様で先読み演出を行ってもよいし、大当りの先読み演出と時短当りの先読み演出とを把握困難または把握不可能な態様で先読み演出を行ってもよい。「特別図柄の当り判定処理の結果が大当りまたは時短当りであることを遊技者に期待させる」とは、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合に先読み演出を行うだけでなく、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合にも一定条件が成立した場合（例えば、所定の演出用乱数を用いて先読み演出を行う旨が決定された場合等）に先読み演出を行うことにより、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りまたは時短当りであることを期待させることができるようにしたものである。

【４０９３】

また、遊技者にとっての有利度合い（例えばＣ時短回数や時短性能等）が異なる複数種類のＣ時短遊技状態が搭載されている場合、サブＣＰＵ３０１は、相対的に遊技者に有利

な第１のＣ時短当り（例えば、第１実施例のＣ１時短当りに相当）に当選した可能性があることを示す先読み演出と、相対的に遊技者に不利な第２のＣ時短当り（例えば、第１実施例のＣ２時短当りまたはＣ３時短当りに相当）に当選した可能性があることを示す先読み演出とを、把握できるまたは把握可能な態様で行ってもよいし、把握困難または把握不可能な態様で行ってもよい。

【４０９４】

また、最も遊技者に有利な第１のＣ時短当り（例えば、第１実施例のＣ１時短当りに相当）と、最も遊技者に不利な第２のＣ時短当り（例えば、第１実施例のＣ２時短当り）とが搭載されている場合、サブＣＰＵ３０１は、第１のＣ時短当りに当選した可能性があることを示す先読み演出と、第２のＣ時短当りに当選した可能性があることを示す先読み演出と、を把握困難または把握不可能な態様で行うことにより、先読み演出に対する興趣を高めることが可能となる。

【４０９５】

また、遊技者にとっての有利度合い（例えばＣ時短回数や時短性能等）が異なる複数種類のＣ時短遊技状態が搭載されている場合、サブＣＰＵ３０１は、先読み判定の結果、例えば最も遊技者に有利な第１のＣ時短当り（例えば、第１実施例のＣ１時短当りに相当）に当選した可能性があると判定したとしても、その他の第２のＣ時短当りに当選した可能性があることを示す先読み演出を行い、その後、第１のＣ時短当りに当選したこと示す演出を行うことにより、先読み演出に対する興趣を高めることが可能となる。この場合、第２のＣ時短当りが最も遊技者に不利な第２のＣ時短当り（例えば、第１実施例のＣ２時短当りに相当）である場合、より興趣を高めることが可能となる。

【４０９６】

また、内部的に重ねて作動させることが可能なＣ時短（例えば、第２実施例のＣ５時短）が搭載されている場合、サブＣＰＵ３０１は、通常遊技状態では、Ｃ５時短当りに当選した可能性があることを示す先読み演出を行うことが可能である一方、いずれかの時短遊技状態では、Ｃ５時短当りに当選した可能性があることを示す先読み演出を行わないようにしてもよい。いずれかの時短遊技状態においてＣ５時短当りに当選したとしても、Ｃ５時短は内部的に重ねて作動するだけで、Ｃ５時短当りに当選したことを遊技者がただちに把握できない可能性があるからである。

【４０９７】

また、いずれかの時短遊技状態において内部的に重ねてＣ５時短遊技状態が作動している状態において、制御中の時短遊技状態の終了前（例えば、残時短回数が１～４である場合）に、制御中の時短遊技状態の残時短回数よりも内部的に重ねて作動している時短の重複時短回数の方が多ければ、サブＣＰＵ３０１は、遊技者が享受できる態様でのＣ５時短遊技状態の制御が開始される可能性があることを示す演出を行うようにしてもよい。この場合、例えば始動情報が保留されていれば、Ｃ５時短遊技状態が開始される可能性があることを示す演出を、制御中の時短遊技状態が終了するよりも前に行うことにより、かかる演出をいかにも先読み演出のように行うことが可能となる。例えば、第８のパチンコ遊技機において説明したＣ３時短遊技状態の残時短回数が３であって、第２特別図柄の始動情報の保留数が３個である場合、第２特別図柄の３個目の保留をターゲットとして、Ｃ５時短遊技状態が開始される可能性があることを示す演出を行うことが可能となる。この場合、第２特別図柄の３個目の保留について行われる特別図柄の当り判定処理の結果がたとえハズレであったとしても、この３個目の保留についての第２特別図柄の可変表示が開始されるときには、内部的に重ねて作動していたＣ時短について、遊技者が享受できる態様での制御が開始されるため、これまでにない新たなゲーム性を提供することができ、興趣を高めることが可能となる。なお、先読み演出の態様は、例えば、ターゲットの保留画像の表示態様を変化させる態様や、複数の保留を対象とする先読み演出区間において例えば背景画像を変化させる所謂ゾーン先読み演出態様等、のいずれかを行ってよいし全部を行ってもよい。

【４０９８】

また、いずれかの時短遊技状態の制御中において時短当りに当選した場合に、制御中の時短遊技状態を終了し、当選した時短当りに対応する時短遊技状態を開始させることが可能な第１のＣ時短当り（例えば、第８のパチンコ遊技機のＣ１時短当り、Ｃ２時短当り、Ｃ３時短当り）と、制御中の時短遊技状態を継続し、当選した時短当りが無視される第２のＣ時短当り（例えば、第８のパチンコ遊技機のＣ４時短当り）と、制御中の時短遊技状態を継続しつつ、当選した時短当りに対応する時短を内部的に重ねて作動させることが可能な第３のＣ時短当り（例えば、第２実施例のＣ５時短当り）とのうち複数の時短当りが搭載されている場合、サブＣＰＵ３０１は、時短遊技状態において、特定の時短当り（例えば、第１のＣ時短当り）に当選した場合は先読み演出を行い、非特定の時短当り（例えば、第２のＣ時短当り、第３のＣ時短当り）に当選した場合は先読み演出を行わないようにしてもよい。すなわち、当選したことによって制御中の時短遊技状態を終了して当選に基づく時短遊技状態が開始される場合、時短当りに当選したことを遊技者が把握できるため、このような場合は先読み演出を行う。一方、当選したとしても実行されないかまたはただちに開始されない時短遊技状態に対応する時短当りに当選した場合、時短当りに当選したことを遊技者が把握し難いため、このような場合は先読み演出を行わないようにする趣旨である。したがって、第１の遊技状態（例えば通常遊技状態やＣ時短遊技状態）において時短当りに当選した場合には時短遊技状態を実行するものの、第２の遊技状態（例えばＡ時短遊技状態やＢ時短遊技状態）において時短当りに当選したとしても時短遊技状態を実行せずに無視する仕様である場合、時短当りに当選した可能性があることを示す先読み演出を、第１の遊技状態では行い、第２の遊技状態では行わないようにするとよい。

【４０９９】

また、いずれかの時短遊技状態（Ｂ時短遊技状態、Ｃ１時短遊技状態、Ｃ２時短遊技状態、Ｃ３時短遊技状態、Ｃ４時短遊技状態）において、所定条件を満たす態様でＣ５時短当りに当選した場合、メインＣＰＵ２０１は、例えば所定期間、特定の変動パターンテーブル（例えば、変動パターンテーブルＤ－２）を選択するようにしてもよい。すなわち、いずれかの時短遊技状態においてＣ５時短当りに当選すると、現在の時短遊技状態の制御が継続しつつ、Ｃ５時短が内部的に重ねて作動することとなる。そこで、Ｃ５時短当りに当選したことや、Ｃ５時短が内部的に重ねて作動していることを遊技者が把握できないかまたは把握困難である場合に、変動パターンテーブルを特定の変動パターンテーブルを選択することによって、Ｃ５時短当りに当選したことやＣ５時短が内部的に重ねて作動していることを遊技者に暗に知らせることにより、興趣を高めることが可能となる。なお、「所定の条件を満たす態様」とは、例えば、制御されている時短遊技状態の残時短回数よりも、内部的に重ねて作動するＣ５時短の重複時短回数の方が多い場合が相当する。制御されている時短遊技状態の残時短回数よりも、内部的に重ねて作動するＣ５時短の重複時短回数の方が少ない場合、Ｃ５時短当りに当選したことやＣ５時短が内部的に重ねて作動していることを遊技者に知らせると、却って興趣を低下させてしまうおそれがあり、好ましくないからである。また、いずれかの時短遊技状態においてＣ５時短当りに当選した場合、メインＣＰＵ２０１は、一律に特定の変動パターンテーブルを選択するようにしてもよいが、例えば、現在の時短遊技状態の残時短回数が規定数より少なくなった場合（すなわち現在の時短遊技状態の終了が近い場合）に、特定の変動パターンテーブルを選択するようにすると、現在の時短遊技状態が終了したとしてもＣ５時短遊技状態に制御されるといった安心感を遊技者に与えることができ、興趣を高めることが可能となる。

【４１００】

また、遊技者にとっての有利度合い（例えばＣ時短回数や時短性能等）が異なる複数種類のＣ時短遊技状態が搭載されたパチンコ遊技機において、例えば第１特別図柄の始動情報が複数保留されており、この複数の保留のなかに、第１のＣ時短当りと、この第１のＣ時短当りよりも後に保留された第２のＣ時短当りとが含まれている場合、サブＣＰＵ３０１は、先に保留された第１のＣ時短当りについての先読み演出を行うことは可能であるものの、後に保留された第２のＣ時短当りについての先読み演出については行わないようにすることが好ましい。

【４１０１】
　また、いずれかの時短遊技状態の制御中において時短当りに当選した場合に、制御中の時短遊技状態を終了し、当選した時短当りに対応する時短遊技状態を開始させることが可能な第１のＣ時短当り（例えば、第８のパチンコ遊技機のＣ１時短当り、Ｃ２時短当り、Ｃ３時短当り）と、制御中の時短遊技状態を継続し、当選した時短当りが無視される第２のＣ時短当り（例えば、第８のパチンコ遊技機のＣ４時短当り）とが搭載されている場合、時短遊技状態において、例えば第２特別図柄の始動情報が複数保留されており、この複数の保留のなかに、第２のＣ時短当りと、この第２のＣ時短当りよりも後に保留された第１のＣ時短当りとが含まれている場合、サブＣＰＵ３０１は、先に保留された第２のＣ時短当りについての先読み演出を行わず、後に保留された第１のＣ時短当りについての先読み演出については行うことを可能にすることが好ましい。また、時短遊技状態において、内部的に重ねて作動させることが可能な第３のＣ時短当りと、この第３のＣ時短当りよりも後に保留された第１のＣ時短当りとが保留に含まれている場合にも、サブＣＰＵ３０１は、先に保留された第３のＣ時短当りについての先読み演出を行わず、後に保留された第１のＣ時短当りについての先読み演出については行うことを可能にすることが好ましい。
【４１０２】
　また、第８のパチンコ遊技機において、普通図柄の変動時間については特に言及しなかったが、遊技状態にかかわらず普通図柄の変動時間を一定としてもよいし、遊技状態に応じて普通図柄の変動時間が異なるようにしてもよい。後者の場合、例えば、Ａ時短遊技状態では、通常遊技状態と比べて普通図柄の変動時間が短い一方、Ｃ時短遊技状態では、普通図柄の変動時間が通常遊技状態と同じまたはほぼ同じとしてもよい。また、Ａ時短遊技状態では、Ｂ時短遊技状態やＣ時短遊技状態と比べて遊技の進行を遅くしたい場合には、Ｂ時短遊技状態やＣ時短遊技状態と比べて普通図柄の変動時間を長くすることが好ましい。また、セットされる時短回数が相対的に多い時短遊技状態（例えば、第１実施例のＣ１時短遊技状態やＢ時短遊技状態）に制御される場合には、セットされる時短回数が相対的に少ない時短遊技状態（例えば、第１実施例のＣ２時短遊技状態やＣ３時短遊技状態）に制御される場合と比べて普通図柄の変動時間を短くすると、セットされる時短回数が相対的に多かったとしても遊技の進行を相対的に早めることが可能となり、興趣を高めることが可能となる。
【４１０３】
　また、いずれかの時短遊技状態の制御中において、制御中の時短遊技状態を終了し、当選した時短当りに対応する時短遊技状態を開始させることが可能なＣ時短当り（例えば、第８のパチンコ遊技機のＣ１時短当り、Ｃ２時短当り、Ｃ３時短当り）に当選した場合、制御中の時短遊技状態の残時短回数と、新たに開始されるＣ時短当りに対応するＣ時短遊技状態の残時短回数とのうちいずれが多いかによって、サブＣＰＵ３０１は、異なる表示演出を行うことが好ましい。例えば、サブＣＰＵ３０１は、制御中の時短遊技状態の残時短回数よりも新たに開始されるＣ時短当りに対応するＣ時短遊技状態の残時短回数の方が多い場合は、遊技者を盛り上げる特典演出を行い、制御中の時短遊技状態の残時短回数よりも新たに開始されるＣ時短当りに対応するＣ時短遊技状態の残時短回数の方が少ない場合は、上記の特典演出と異なる演出を行うことで、興趣の低下を抑制することが好ましい。上記の特典演出と異なる演出は、例えば、残時短回数が減少することを把握できないか把握し難い演出としてもよいし、例えばリーチハズレ演出のように、遊技者を一旦は期待させるものの遊技者の期待に沿う結果でなかったことを示す演出としてもよい。
【４１０４】
　また、メインＣＰＵ２０１は、例えば大当り遊技状態の終了時やバックアップクリア処理が行われたとき等の所定のタイミングを契機として特別図柄の可変表示回数を計数し、計数された特別図柄の可変表示回数に応じて、特別図柄の変動パターンを決定する際に参照する変動パターンテーブルの切り替えを実行可能としてもよい。
【４１０５】
　また、メインＣＰＵ２０１は、条件装置が作動するときの遊技状態と選択図柄コマンド

（すなわち大当り当選したときの特別図柄（大当り図柄））とに応じて、参照する変動パターンテーブルの切り替えを実行可能としてもよい。

【４１０６】

また、条件装置が作動していないにもかかわらず特別電動役物が作動した場合（例えば、小当り遊技が実行された場合）、メインＣＰＵ２０１は、特別電動役物の作動を契機として特別図柄の可変表示回数を計数し、特別図柄の可変表示回数に応じて、特別図柄の変動パターンを決定する際に参照する変動パターンテーブの切り替えを実行可能としてもよい。またこの場合、メインＣＰＵ２０１は、特別電動役物が作動するときの遊技状態と選択図柄コマンド（すなわち小当り当選したときに特別図柄（小当り図柄））とに応じて、参照する変動パターンテーブルの切り替えを実行可能としてもよい。

【４１０７】

また、少なくともＡ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とを含む複数の遊技状態のうちいずれかに制御可能なパチンコ遊技機において、特別図柄の変動パターンを決定する際に参照される変動パターンテーブルが複数記憶されており、メインＣＰＵ２０１は、少なくとも遊技状態に応じて特別図柄の変動パターンを決定可能としてもよい。

【４１０８】

また、特別図柄の変動パターンを決定する際に参照される変動パターンテーブルが複数記憶されており、Ｂ時短当りに当選した場合、メインＣＰＵ２０１は、Ｂ時短当りに当選したときの遊技状態に応じて、Ｂ時短遊技状態において特別図柄の変動パターンを決定する際に参照される変動パターンテーブルを決定可能としてもよい。

【４１０９】

また、天井到達によってＢ時短遊技状態の開始条件が成立した場合、メインＣＰＵ２０１は、Ｂ時短遊技状態の開始条件が成立したときの遊技状態と、Ｂ時短遊技状態の開始を契機として計数が開始された特別図柄の可変表示回数とに応じて、特別図柄の変動パターンを決定する際に参照する変動パターンテーブルの切り替えを実行可能としてもよい。

【４１１０】

また、少なくともＡ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とを含む複数の遊技状態のうちいずれかに制御可能なパチンコ遊技機であって、特別図柄の変動パターンを決定する際に参照される変動パターンテーブルが複数記憶されており、複数の変動パターンテーブルには、Ｃ時短遊技状態においてのみ参照される特定の変動パターンテーブルが含まれるようにすることが好ましい。

【４１１１】

また、Ｃ時短遊技状態が開始された場合、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短当りに当選したときの特別図柄（Ｃ時短当り図柄）に応じて、特別図柄の変動パターンを決定する際に参照する変動パターンテーブルの切り替えを実行可能としてもよい。

【４１１２】

また、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短遊技状態の開始を契機として計数が開始された特別図柄の可変表示回数に応じて、Ｃ時短遊技状態において特別図柄の変動パターンを決定する際に参照する変動パターンテーブルの切り替えを実行可能としてもよい。

【４１１３】

また、特別図柄の変動パターンを決定する際に参照される変動パターンテーブルとして、変動時間が異なる複数の変動パターンテーブルが記憶されており、この複数の変動パターンテーブルには、通常遊技状態において特別図柄の変動パターンを決定する際に参照される第１変動パターンテーブルと、高確時短遊技状態において特別図柄の変動パターンを決定する際に参照される第２変動パターンテーブルとが含まれるようにすることが好ましい。

【４１１４】

また、第８のパチンコ遊技機において説明する発明は、第１のパチンコ遊技機においてのみ適用できるのではなく、第１～第６のパチンコ遊技機のいずれにも適用することが可能である旨を上述した。そこで、例えば、第３のパチンコ遊技機のように１種２種混合機

と称されるパチンコ遊技機の場合、大当り遊技状態の終了後、第１特別図柄の可変表示が規定回数（例えば１回）行われるまで、メインＣＰＵは、単位時間あたりの特別図柄の可変表示の実行回数の期待値が相対的に小さい（すなわち、可変表示時間の期待値が相対的に長い）変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定するようにすると好ましい。この場合、特別図柄の可変表示時間は、例えば、通常遊技状態における特別図柄の可変表示時間の平均時間よりも長い時間であることが好ましく、通常遊技状態における特別図柄の可変表示時間のなかで最も長い時間としてもよい。また、メインＣＰＵ２０１は、通常、第１特別図柄の当り判定処理の結果にもとづいて決定された変動パターンで第１特別図柄の可変表示を行うところ、大当り遊技状態の終了後、第１特別図柄の可変表示が規定回数（例えば１回）行われるまでは、第１特別図柄の当り判定処理の結果にかかわらず、通常と比べて相対的に長い時間に設定された特定の変動パターンで行うようにあらかじめ決められていてもよい。１種２種混合機では、大当り遊技状態の終了後の時短遊技状態が終了したとしても、第２特別図柄の始動情報の残保留がある場合がある。このような残保留について行われた特別図柄の当り判定処理の結果が例えば小当りであって、さらにＶ入賞すると、内部的には時短遊技状態が終了しているにもかかわらず、遊技者が通常遊技状態での遊技を行うことなく再び大当り遊技状態に制御されることとなり、遊技者は、短時間で大量の出玉を獲得できる可能性がある。短時間での大量出玉が促進されると、遊技者の射幸心を煽ってしまい、好ましくない。そこで、上述したように、大当り遊技状態の終了後、第１特別図柄の可変表示が規定回数（例えば１回）行われるまで、特別図柄の可変表示時間が相対的に長くなる（例えば２００～６００ｓｅｃ）ようにすることで、短時間での大量出玉獲得を抑制でき、ひいては、好適に興趣の低下を抑制することが可能となる。なお、上記の規定回数は、１回としてもよいが、これに限られず、例えば、大当り遊技状態が終了したときに記憶されている第１特別図柄の始動記憶の保留数としてもよい。

【４１１５】

また、メインＣＰＵ２０１は、所定のタイミング（例えば初当り）を契機として、単位時間あたりの出玉にかかわる遊技価値情報（例えば大当り回数）を管理し、大当り遊技状態に制御される場合、遊技価値情報に基づいて延伸処理を実行可能としてもよい。さらに、遊技価値情報に基づいて、延伸の度合いを異ならせるようにしてもよい。なお、延伸処理は、例えば、特別図柄の可変表示時間や大当り遊技状態にかかわる時間（例えば、大当り遊技状態が開始されるときの開始インターバル時間、ラウンド遊技間のインターバル時間、大当り遊技状態が終了するときの終了インターバル時間等）を、通常時の時間よりも長くしたりすることで、遊技の進行を通常時と比べて遅延させる処理等が相当する。

【４１１６】

また、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態において、延伸の度合いが異なる複数の延伸処理のうちいずれかの延伸処理を実行可能としてもよい。この場合、メインＣＰＵ２０１は、Ａ時短遊技状態の開始を契機として特別図柄の可変表示回数を計数し、大当り遊技状態に制御された場合、大当り遊技状態に制御されるまでに実行された特別図柄の可変表示回数に応じて、この大当り遊技状態において延伸処理を実行可能としてもよい。さらに、大当り遊技状態に制御されるまでに実行された特別図柄の可変表示回数に応じて、延伸の度合いを異ならせるようにしてもよい。

【４１１７】

また、大当り遊技状態において、延伸の度合いが異なる複数の延伸処理のうちいずれかの延伸処理を実行可能であって、所定の大当り遊技状態に制御された後にＡ時短機能が作動し、その後、１回または複数回の大当り遊技状態に制御された場合、メインＣＰＵ２０１は、所定の大当り遊技状態を含めて、制御された大当り遊技状態の回数に応じて、今回の大当り遊技状態において延伸処理を実行可能としてもよい。さらに、メインＣＰＵ２０１は、所定の大当り遊技状態を含めて、制御された大当り遊技状態の回数に応じて、延伸の度合いを異ならせるようにしてもよい。なお、大当り遊技状態の回数を直接的に計数するのではなく、例えば、大当り遊技状態の終了後に所定時間内に再び大当り遊技状態に制

御された場合に計数を行い、結果的に大当り遊技状態の回数を把握できるようにしてもよい（以下においても同様）。

【４１１８】

また、メインＣＰＵ２０１は、態様（例えば、ラウンド数等）が異なる複数の大当り遊技状態のうちいずれかに制御可能であるとともに、大当り遊技状態において、延伸の度合いが異なる複数の延伸処理のうちいずれかの延伸処理を実行可能としてもよい。この場合、所定の大当り遊技状態に制御された後にＡ時短遊技状態を開始し、その後、１回または複数回の大当り遊技状態に制御された場合、所定の大当り遊技状態を含めて、複数の大当り遊技状態のうち特定の大当り遊技状態（例えば、相対的にラウンド数が多い大当り遊技状態）に制御された大当り遊技状態の回数に応じて、今回の大当り遊技状態において延伸処理を実行可能としてもよい。さらに、所定の大当り遊技状態を含めて、複数の大当り遊技状態のうち特定の大当り遊技状態に制御された大当り遊技状態の回数に応じて、延伸の度合いを異ならせるようにしてもよい。

【４１１９】

また、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態において、延伸の度合いが異なる複数の延伸処理のうちいずれかの延伸処理を実行可能としてもよい。この場合、メインＣＰＵ２０１は、Ａ時短遊技状態の開始を契機として特別図柄の可変表示回数を計数し、所定の大当り遊技状態に制御された後にＡ時短遊技状態を開始し、その後、１回または複数回の大当り遊技状態に制御された場合、大当り遊技状態に制御されるまでに実行された特別図柄の可変表示回数と、所定の大当り遊技状態を含めて、制御された大当り遊技状態の回数とに応じて、今回の大当り遊技状態において延伸処理を実行可能としてもよい。さらに、大当り遊技状態に制御されるまでに実行された特別図柄の可変表示回数と、所定の大当り遊技状態を含めて制御された大当り遊技状態の回数とに応じて、延伸の度合いを異ならせるようにしてもよい。

【４１２０】

また、メインＣＰＵ２０１は、態様（例えば、ラウンド数等）が異なる複数の大当り遊技状態のうちいずれかに制御可能であるとともに、大当り遊技状態において、延伸の度合いが異なる複数の延伸処理のうちいずれかの延伸処理を実行可能としてもよい。この場合、メインＣＰＵ２０１は、Ａ時短遊技状態の開始を契機として特別図柄の可変表示回数を計数し、所定の大当り遊技状態に制御された後にＡ時短遊技状態が開始し、その後、複数の大当り遊技状態のうち特定の大当り遊技状態（例えば、相対的にラウンド数が多い大当り遊技状態）に制御された場合、特定の大当り遊技状態に制御されるまでに実行された特別図柄の可変表示回数と、所定の大当り遊技状態を含めて制御された特定の大当り遊技状態の回数とに応じて、今回の特定の大当り遊技状態において延伸処理を実行可能としてもよい。さらに、特定の大当り遊技状態に制御されるまでに実行された特別図柄の可変表示回数と、所定の大当り遊技状態を含めて制御された特定の大当り遊技状態の回数とに応じて、延伸の度合いを異ならせるようにしてもよい。

【４１２１】

また、メインＣＰＵ２０１は、態様（例えば、ラウンド数等）が異なる複数の大当り遊技状態のうちいずれかに制御可能であるとともに、大当り遊技状態において、延伸の度合いが異なる複数の延伸処理のうちいずれかの延伸処理を実行可能とし、所定の大当り遊技状態に制御された後にＡ時短機能が作動し、その後、複数の大当り遊技状態のうち特定の大当り遊技状態（例えば、相対的にラウンド数が多い大当り遊技状態）に１回または複数回制御された場合、所定の大当り遊技状態を含めて制御された大当り遊技状態の回数と、制御された特定の大当り遊技状態の回数とに応じて、今回の特定の大当り遊技状態において延伸処理を実行可能としてもよい。さらに、所定の大当り遊技状態を含めて制御された大当り遊技状態の回数と、制御された特定の大当り遊技状態の回数とに応じて、延伸の度合いを異ならせるようにしてもよい。

【４１２２】

また、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態において、延伸の度合いが異なる複数の

延伸処理のうちいずれかの延伸処理を実行可能とし、Ａ時短遊技状態の開始を契機として特別図柄の可変表示回数を計数し、所定の大当り遊技状態に制御された後にＡ時短遊技状態が開始され、その後、１回または複数回、特定の大当り遊技状態（例えば、相対的にラウンド数が多い大当り遊技状態）に制御された場合、特定の大当り遊技状態に制御されるまでに実行された特別図柄の可変表示回数と、所定の大当り遊技状態を含めて制御された大当り遊技状態の回数と、制御された特定の大当り遊技状態の回数とに応じて、今回の特定の大当り遊技状態において延伸処理を実行可能としてもよい。さらに、特定の大当り遊技状態に制御されるまでに実行された特別図柄の可変表示回数と、所定の大当り遊技状態を含めて制御された大当り遊技状態の回数と、制御された特定の大当り遊技状態の回数とに応じて、延伸の度合いを異ならせるようにしてもよい。

【４１２３】

また、メインＣＰＵ２０１は、単位時間当りの出玉率にかかわる所定の条件（例えば、延伸処理の実行条件）が成立した場合、遊技の進行が相対的に遅延するよう制御可能としてもよい。

【４１２４】

また、メインＣＰＵ２０１は、特定条件が成立すると（例えば、大当りに当選すると）、複数ラウンドにわたってラウンド遊技が実行される大当り遊技状態に制御可能とし、大当り遊技状態に制御された場合、オープニング時間経過後にラウンド遊技を開始し、ラウンド遊技の終了後、所定のインターバル時間経過後に次のラウンド遊技を開始し、最後のラウンド遊技の終了後、所定のエンディング時間経過後に大当り遊技状態を終了可能であり、単位時間当りの出玉率にかかわる所定の条件（例えば、延伸処理の実行条件）が成立した場合、オープニング時間、インターバル時間及びエンディング時間のうち少なくともいずれかの時間を相対的に長くするようにしてもよい。

【４１２５】

また、単位時間当りの出玉率にかかわる所定の条件（例えば、延伸処理の実行条件）が成立した場合、メインＣＰＵ２０１は、１ゲームに要する時間（例えば、特別図柄の変動パターン）が相対的に長くなるように制御可能としてもよい。

【４１２６】

また、単位時間当りの出玉率にかかわる所定の条件（例えば、延伸処理の実行条件）が成立した場合、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の変動パターンを、相対的に変動時間が長い変動パターンを決定するまたは決定する確率が高くなるようにしてもよい。

【４１２７】

また、単位時間当りの出玉率にかかわる所定の条件（例えば、延伸処理の実行条件）が成立し、さらに特定の条件が成立した場合（例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が特定の結果（例えば１０Ｒ大当り）である場合）、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の変動パターンを、相対的に変動時間が長い変動パターンを決定するまたは決定する確率が高くなるようにしてもよい。

【４１２８】

また、単位時間当りの出玉率にかかわる所定の条件（例えば、延伸処理の実行条件）が成立した場合、メインＣＰＵ２０１は、単位時間あたりの特別図柄の可変表示の実行回数の期待値が相対的に小さい（すなわち、可変表示時間の期待値が相対的に長い）変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定するようにしてもよい。

【４１２９】

また、単位時間当りの出玉率にかかわる所定の条件（例えば、延伸処理の実行条件）が成立した場合、特別図柄の当り判定処理の結果が特定の結果（例えば特定の大当り）であるとき、メインＣＰＵ２０１は、単位時間あたりの可変表示の実行回数の期待値が相対的に小さい（すなわち、可変表示時間の期待値が相対的に長い）変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定するようにしてもよい。

【４１３０】

また、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態の終了後、次に大当り遊技状態に制御さ

れるまでの特別図柄の可変表示に応じて所定のフラグを成立させ、この所定のフラグの成立状況（ＯＮ・ＯＦＦ）と、前回の大当り遊技状態終了後、今回の大当り遊技状態に制御されるまでの特別図柄の可変表示回数とに応じて、今回の大当り遊技状態において実行される延伸処理における延伸の度合いが異なりうるようにしてもよい。

【４１３１】

また、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態の終了後、次に大当り遊技状態に制御されるまでの特別図柄の可変表示回数に応じて所定の計数値を加算または減算し、大当り遊技状態に制御される場合、所定の計数値に応じて、今回の大当り遊技状態において延伸処理を実行可能としてもよい。さらに、メインＣＰＵ２０１は、上記の所定の計数値に応じて、延伸の度合いを異ならせるようにしてもよい。

【４１３２】

また、遊技の流れを示すタイムチャート（図３１２、図３３１参照）の説明において（例えば、図３１２の（ｂ）、（ｄ）、（ｈ）、図３３１の（ｂ）～（ｄ）、（ｇ）および（ｉ）等を参照）、上乗せ演出について説明したが、この上乗せ演出の態様は、特定の演出態様に限定されない。例えば、増加する時短回数の全部を１回の上乗せ演出で表示するように行ってもよいし、増加する時短回数の全部を複数回の上乗せ演出で表示するように行ってもよい。「増加する時短回数の全部を複数回の上乗せ演出で表示する」とは、例えば、１回目の上乗せ演出では増加する時短回数の一部のみが増加することを示す上乗せ演出を行い、２回目の上乗せ演出では増加する時短回数の残りの全部を示す上乗せ演出を行う態様が相当する。具体例としては、例えば、増加する時短回数が１００回である場合、１回目の上乗せ演出において「時短３０回ＧＥＴ！」を表示し、２回目の上乗せ演出において「時短７０回ＧＥＴ！」といったように、タイミングを代えて複数回の上乗せ演出で上乗せされる時短回数を示す演出態様が相当する。なお、タイミングを代えて行われる上乗せ演出の回数は２回に限られず、３回以上行ってもよい。さらに、例えば増加する時短回数が１００回である場合に、１回目の上乗せ演出では例えば「時短３０回ＧＥＴ！」を表示し、２回目の上乗せ演出では例えば「残念！」といった上乗せされないことを示すフェイク演出を行い、３回目の上乗せ演出において例えば「時短７０回ＧＥＴ！」を表示してもよい。

【４１３３】

なお、いずれかの時短遊技状態において例えばＣ３時短当りに当選した場合は、上記の複数回の上乗せ演出を、Ｃ３時短当りに当選した特別図柄遊技が終了するまでの間に行われることが好ましい。一方、いずれかの時短遊技状態において例えばＣ５時短当りに当選した場合は、例えば、１回目の上乗せ演出をＣ５時短当りに当選した特別図柄遊技が終了するまでの間に行い、２回目以降の上乗せ演出を、現在の時短遊技状態の制御が終了するまで（すなわち、遊技者が享受できる態様でＣ５時短遊技状態の制御が開始されるまで）の間に行うようにしてもよい。

【４１３４】

［９．拡張例］

以下に、上述した第１のパチンコ遊技機～第８のパチンコ遊技機に共通する拡張例について説明する。なお、第１のパチンコ遊技機～第８のパチンコ遊技機に応じて各構成に付された符号が異なるため、以下の説明では、特定のパチンコ遊技機（とくに第３のパチンコ遊技機および第６のパチンコ遊技機）に限る説明である場合を除き、符号を省略する。

【４１３５】

［９－１．確変制御の拡張例］

第１のパチンコ遊技機、第２のパチンコ遊技機、第４のパチンコ遊技機、および、第５のパチンコ遊技機では、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合に、この大当りの種類に応じて確変フラグをオンにセットするか否かを決定し、確変フラグがオンにセットされる場合に確変回数を決めているが、これに限られず、例えば、以下の態様であってもよい。

【４１３６】

例えば、大当り遊技制御処理の実行中に、例えば大入賞口内に設けられた特定領域を通過したか否かを判定し、特定領域を少なくとも１個の遊技球が通過したと判定された場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグをオンにセットする所謂Ｖ確変機であってもよい。なお、上記の特定領域は、例えば、大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において可動部材が作動することによって、遊技球の通過が可能または容易な開放状態と、遊技球の進入が不可能または困難な閉鎖状態とに変位させることが可能となっている。

【４１３７】

このようなＶ確変機では、例えば、図１０４～図１０７を参照して後述するように、第１特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合と、第２特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合とで、大当り遊技制御処理の実行中に上記の特定領域への遊技球の通過のしやすさ、すなわち大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる確率を異ならせてもよい。

【４１３８】

図１０４は、拡張例の大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、大入賞口の開放タイミングと特定領域の開放タイミングとの関係を示すタイムチャートの一例であって、（Ａ）特定領域の開放態様が第１開放態様である場合、（Ｂ）特定領域の開放態様が第２開放態様である場合、（Ｃ）特定領域の開放態様が第３開放態様である場合、を示す図である。なお、第１開放態様および第２開放態様は、特定領域への遊技球の通過が容易な態様であり、第３開放態様は、特定領域への遊技球の通過が困難な態様である。なお、図１０４に示される一例では、特定領域は時間制御によって開放状態となるように制御される。

【４１３９】

なお、図１０４では、大入賞口が短開放された後に長開放される態様が示されているが、大入賞口の開放態様はこれに限られない。

【４１４０】

図１０４（Ａ）に示されるように、第１開放態様では、大入賞口の長開放が開始された後の所定時間を除いて、大入賞口が開放状態である間は特定領域も開放状態となっている。そのため、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも１個の遊技球が特定領域を通過することが容易である。すなわち、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされやすい。ただし、特定領域が開放状態であるにもかかわらず遊技球が１個も特定領域を通過しなかった場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグはオンにセットされない。

【４１４１】

また、図１０４（Ｂ）に示されるように、第２開放態様では、大入賞口の短開放が開始されてから大入賞口の長開放が終了するまでの間、特定領域が開放状態となっている。そのため、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも１個の遊技球が特定領域を通過することは極めて容易である。すなわち、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグが極めて容易にオンにセットされる。ただし、上述したように、特定領域が開放状態であるにもかかわらず遊技球が１個も特定領域を通過しなかった場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグはオンにセットされない。

【４１４２】

一方、図１０４（Ｃ）に示されるように、第３開放態様では、大入賞口が短開放中および大入賞口の長開放が開始された後の所定時間（この２回はいずれも短時間）を除いて、特定領域が閉鎖状態となっている。そのため、大当り遊技制御の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうちたとえ１個の遊技球であっても特定領域を通過することが、第１開放態様および第２開放態様のいずれと比べても困難である。すなわち、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされ難い。ただし、大当り遊技制御の実行中に特定領域を遊技球が通過することが困難であったとしても、タイミングよく特定領域を遊技球が通過した場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる。

【４１４３】
なお、図１０４では、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも１個の遊技球が特定領域を通過することが容易な特定領域の開放態様の例として、第１開放態様および第２開放態様の２態様を設ける例について説明した。ただし、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも１個の遊技球が特定領域を通過することが容易な特定領域の開放態様数は、２態様に限られず、１態様だけとしてもよいし、３態様以上としてもよい。
【４１４４】
また、図１０４では、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうちたとえ１個の遊技球であっても特定領域を通過することが困難な特定領域の開放態様の例として、第３開放態様を設ける例について説明した。ただし、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうちたとえ１個の遊技球であっても特定領域を通過することが困難な特定領域の開放態様数は、１態様に限られず、２態様以上設けてもよい。
【４１４５】
図１０５は、拡張例における特別図柄判定テーブルの一例である。この図１０５に示される特別図柄判定テーブルによれば、判定値データが「大当り判定値データ」である場合（特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合）、第１特別図柄および第２特別図柄の選択図柄コマンドは、次のように選択される。すなわち、第１特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、選択図柄コマンドは、例えば、４０％の選択率で「ｚ０」が選択され、１０％の選択率で「ｚ１」が選択され、５０％の選択率で「ｚ２」が選択される。また、第２特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、選択図柄コマンドは、例えば、１５％の選択率で「ｚ３」が選択され、５０％の選択率で「ｚ４」が選択され、３５％の選択率で「ｚ５」が選択される。なお、図１０５は、確変制御の拡張例を示すだけの図であるため、判定値データに「時短当り判定値データ」が含まれていないが、判定値データに「時短当り判定値データ」が含まれるようにしてもよい。
【４１４６】
図１０６は、拡張例における大当り種類決定テーブルの一例である。この図１０６に示される大当り種類決定テーブルによれば、大当りの種類（例えば、ラウンド数、特定領域の開放態様等）は、次のように決定される。すなわち、選択図柄コマンドが「ｚ０」の場合、ラウンド数が「３」で特定領域の開放態様が第３開放態様の大当り（３Ｒ通常大当りＡ）に決定される。また、選択図柄コマンドが「ｚ１」の場合、ラウンド数が「１０」で特定領域の開放態様が第３開放態様の大当り（１０Ｒ通常大当りＡ）に決定される。また、選択図柄コマンドが「ｚ２」の場合、ラウンド数が「１０」で特定領域の開放態様が第１開放態様の大当り（１０Ｒ確変大当りＡ）に決定される。また、選択図柄コマンドが「ｚ３」の場合、ラウンド数が「１０」で特定領域の開放態様が第３開放態様の大当り（１０Ｒ通常大当りＢ）に決定される。選択図柄コマンドが「ｚ４」の場合、ラウンド数が「１０」で特定領域の開放態様が第１開放態様の大当り（１０Ｒ確変大当りＢ）に決定される。選択図柄コマンドが「ｚ５」の場合、ラウンド数が「１０」で特定領域の開放態様が第２開放態様の大当り（１０Ｒ確変大当りＣ）に決定される。なお、上述したように図１０５に示される判定値データに「時短当り判定値データ」が含まれていないため、図１０６においても「時短当り」の種類が図示されていないが、判定値データに「時短当り判定値データ」が含まれる場合には、複数種類の時短当りのうちいずれかに決定されるようにしてもよい。
【４１４７】
上記の図１０４～図１０６によれば、第１特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、大当りの種類は、４０％の選択率で３Ｒ通常大当りＡに決定され、１０％の選択率で１０Ｒ通常大当りＡに決定され、５０％の選択率で１０Ｒ確変大当りＡに決定される。一方、第２特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、大当りの種類は、１５％の選択率で１０Ｒ通常大当りＢに決定され、５０％の選択率で１０Ｒ確変大当りＢに決

定され、３５の選択率で１０Ｒ確変大当りＣに決定される。このようにして、第１特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合と、第２特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合とで、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる確率を異ならせることが可能となる。

【４１４８】

なお、大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、特定領域は、図１０４（Ａ）～（Ｃ）に示されるように時間制御によって開放状態となる態様に限られず、例えば、後述の図１０７に示されるように、大入賞口への遊技球の入賞に応じて開放状態となる態様であってもよい。

【４１４９】

図１０７は、拡張例の大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、大入賞口の開放タイミングと特定領域の開放タイミングとの関係を示すタイムチャートの他の例（特定領域が大入賞口への入賞に基づいて開放状態となるように制御される例）であって、（Ａ）特定領域の開放態様が第１開放態様である場合、（Ｂ）特定領域の開放態様が第２開放態様である場合、を示す図である。

【４１５０】

図１０７（Ａ）に示されるように、他の例の第１開放態様では、大入賞口が開放状態となった後、大入賞口に１個目の遊技球が入賞し、大入賞口カウントスイッチにより１個目の遊技球の入賞が検出されると、この検出に基づいて、特定領域が一定時間だけ開放状態となる。そして、大入賞口に２個目の遊技球が入賞し、大入賞口カウントスイッチにより２個目の遊技球の入賞が検出されると、この検出に基づいて、大入賞口が閉鎖状態となるまでの間、特定領域が開放状態となる。そのため、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも１個の遊技球が特定領域を通過することが容易である。すなわち、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされやすい。ただし、上述したとおり、特定領域が開放状態であるにもかかわらず遊技球が１個も特定領域を通過しなかった場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグはオンにセットされない。

【４１５１】

また、図１０７（Ｂ）に示されるように、他の例の第２開放態様では、大入賞口が開放状態となった後、大入賞口に１個目の遊技球が入賞し、大入賞口カウントスイッチにより１個目の遊技球の入賞が検出された場合に限り、特定領域が一定時間だけ開放状態となる。そして、大入賞口に２個目の遊技球が入賞し、大入賞口カウントスイッチにより２個目の遊技球の入賞が検出されたとしても、入賞口が閉鎖状態となるまでの間、特定領域は開放状態とならず、閉鎖状態が継続する。そのため、大当り遊技制御の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうちたとえ１個の遊技球であっても特定領域を通過することが、第１開放態様と比べて困難である。すなわち、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされ難い。ただし、この場合も、大当り遊技制御の実行中に特定領域を遊技球が通過することが困難であったとしても、タイミングよく特定領域を遊技球が通過した場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる。

【４１５２】

なお、上記では、大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる例について説明したが、これに限られず、例えば、大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合、大当り遊技制御処理の終了時に時短フラグがオンにセットされるようにしてもよい。このような仕様は、とくに、例えば第３のパチンコ遊技機や第６のパチンコ遊技機のような１種２種混合機である場合に有効である。

【４１５３】

また、上記では、第１特別図柄の当り判定処理の結果が当りである場合と、第２特別図柄の当り判定処理の結果が当りである場合とで、特定領域の開放態様として同じ開放態様を設ける例について説明したが、これに限られず、例えば、第１特別図柄専用の開放態様

や第２特別図柄専用の開放態様を設けるようにしてもよい。

【４１５４】

また、上記では、第１特別図柄の当り判定処理の結果が当りである場合および第２特別図柄の当り判定処理の結果が当りである場合のいずれにおいても、特定領域への遊技球の通過が困難な第３態様に決定されうる例について説明したが、これに限られず、いずれか一方の特別図柄（例えば第２特別図柄）の当り判定処理の結果が当りである場合には、少なくとも１個の遊技球が特定領域を通過することが容易な態様（第１態様または第２態様）のみに決定されるように構成してもよい。

【４１５５】

また、上記では、特定領域への遊技球の通過が困難な第３態様において、特定領域は、大入賞口が短開放中および大入賞口の長開放が開始された後の所定時間の２回（いずれも短時間）にわたって開放状態となっているが、特定領域への遊技球の通過が困難であれば、特定領域が開放状態とされる回数は１回であってもよいし複数回であってもよい。

【４１５６】

また、特定領域の閉鎖は、予め定められた開放時間の経過や、特定領域が開放するラウンドの終了に応じて閉鎖したり、規定回数の大入賞口や特定領域への入賞に応じて閉鎖するなどするように制御してもよい。また、閉鎖する条件が一つ乃至複数複合していてもよい。

【４１５７】

また、大当り遊技状態と、確変制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態等）とが、所定の上限回数（以下、「リミッタ回数」と称する）に達するまで交互に繰り返し実行される所謂リミッタ機であってもよい。このようなリミッタ機では、上記の繰り返し回数（以下、「ループ回数」と称する）が所定のリミッタ回数に達すると、大当り遊技制御処理が終了したのちの遊技状態が、確変制御が実行されない遊技状態（例えば、通常遊技状態、時短遊技状態等）に制御される。このとき、ループ回数もリセットされる。なお、このような遊技機において、リミッタ回数は、一定の回数であってもよいし、例えば、特別図柄の図柄乱数値に応じて決定したり、所定の抽選により決定してもよい。また、設定機であれば、設定値に応じてリミッタ回数が異なるようにしてもよい。

【４１５８】

なお、上記では、大当り遊技状態と、確変制御が実行される遊技状態とがリミッタ回数に達するまで交互に繰り返し実行される所謂リミッタ機について説明したが、これに限られず、例えば、大当り遊技状態と、時短制御が実行される遊技状態とがリミッタ回数に達するまで交互に繰り返し実行されるようにしてもよい。とくに、例えば第３のパチンコ遊技機や第６のパチンコ遊技機のような１種２種混合機である場合に有効である。

【４１５９】

また、上述したＶ確変機である場合には、大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合に、確変制御が実行される遊技状態が継続される。そのため、このようなＶ確変機では、リミッタ回数を例えばＮ回とすると、Ｎ回目の大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合、所定のリミッタ回数に到達したものとして、大当り遊技制御処理が終了したのちの遊技状態が、確変制御が実行されない遊技状態に制御される。一方、Ｎ回目の大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過しなかった場合、所定のリミッタ回数に到達したものとはならないものの、大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過していないため、このような場合も、大当り遊技制御処理が終了したのちの遊技状態が、確変制御が実行されない遊技状態に制御されることとなる。なお、大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合に、大当り遊技制御処理の終了時に時短フラグがオンにセットされる遊技機においても同様である。

【４１６０】

また、大当り遊技制御処理の終了後、所定回数の特別図柄ゲームが行われるまで確変制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態等）に制御さ

れ、所定回数の特別図柄ゲームが行われると、確変制御が実行されない遊技状態（例えば、通常遊技状態、時短遊技状態等）に移行する所謂ＳＴ機であってもよい。このような遊技機において、確変制御が実行される特別図柄ゲームの回数（以下、「ＳＴ回数」と称する）を、一定回数としてもよいし、都度異なるようにしてもよい。また、設定機であれば、設定値に応じてＳＴ回数の期待値が異なるようにしてもよい。さらには、例えば転落抽選を行い、転落抽選の結果に基づいて確変制御が終了する所謂転落タイプの遊技機であってもよいし、例えば大当り遊技状態中に特定領域を遊技球が通過した場合に、大当り遊技状態の終了後に確変制御が実行される所謂Ｖ確変タイプの遊技機であってもよい。

【４１６１】

［９－２．時短制御の拡張例］

第１のパチンコ遊技機～第８のパチンコ遊技機では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合に、大当り遊技制御処理の終了後、Ｃ時短制御が実行されうる。ただし、「時短当り」についての抽選は、特別図柄の当り判定処理において行うことに限定されない。

【４１６２】

例えば、始動口への遊技球の入賞に基づいて抽出された乱数値のうち、特別図柄当り判定用乱数値とは異なる特定の乱数値（例えば、特別図柄当り判定用乱数値、特別図柄の図柄乱数値等）を用いて、特別図柄の当り判定処理とは別に、時短制御を実行するか否かを決める時短当落判定処理を行うようにしてもよい。特別図柄の当り判定処理の結果が小当りやハズレである場合に時短当落判定を行う場合、例えば、始動口への遊技球の入賞に基づいて抽出された特別図柄の図柄乱数値が特定の図柄乱数値である場合に、時短制御が実行される「時短当り」に決定することができる。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合に時短当落判定処理を行ってもよい。

【４１６３】

また、特別図柄の当り判定処理とは別に時短当落判定処理を行う場合、時短当落判定処理を、同一フレームにおいて特別図柄の当り判定処理に先だって実行してもよい。

【４１６４】

また、上記の時短当落判定処理を行う場合、専ら時短当落判定処理に供される時短当落判定用乱数を所定の範囲で発生させて、例えば始動口への遊技球の入賞に基づいて時短当落用乱数値を抽出し、抽出された時短当落用乱数値を用いて時短当落判定処理を行うようにしてもよい。

【４１６５】

また、時短当落判定処理に供される乱数値は、始動口に遊技球が入賞したことに基づいて抽出されることは必須ではなく、他の領域（例えば、一般入賞口、小当り入賞口、大入賞口等）に遊技球が入賞したことに基づいて抽出されるようにしてもよい。さらには、例えば時短当落判定処理の実行契機となる専用の領域を設けて、この専用の領域を遊技球が例えば通過したことに基づいて、時短当落判定処理に供される乱数値が抽出されるようにしてもよい。

【４１６６】

ところで、例えば、時短当落判定処理と特別図柄の当り判定処理とが別のタイミングで実行される場合、確定表示すると大当りを示す停止表示態様が導出される特別図柄の可変表示中に時短当落判定処理が実行され、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」となる場合がある。このような場合、メインＣＰＵは、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるにもかかわらず、例えば、強制的に「時短ハズレ」を示す表示態様を導出するとよい。

【４１６７】

また、サブＣＰＵは、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるのか「時短ハズレ」であるのかを外観で把握することが可能または容易な演出画像（例えば、装飾図柄の変動演出やキャラクタによる表示演出等）を、表示装置に表示する制御を実行することが好ましい。この場合、特別図柄の当り判定処理の結果とは別に、時短当落判定処理の結果が

表示装置に表示されるため、興趣の低下を抑制することが可能となる。
【４１６８】
　また、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるのか「時短ハズレ」であるのかを外観で把握することが可能または容易な演出画像を表示装置に表示することに代えて、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるのか「時短ハズレ」であるのかを外観で把握することが不可能または困難な演出画像（例えば、装飾図柄の変動演出やキャラクタによる表示演出等）を表示装置に表示する制御を実行してもよい。この場合、時短当落判定処理の結果が開示されるまで、興趣を維持することが可能となる。
【４１６９】
　また、一般的なパチンコ遊技機では、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであった場合、サブＣＰＵは、大当り遊技状態において正規な遊技態様とされる遊技球の発射方法として例えば右打ち指示を示す演出画像が表示装置（例えば液晶表示装置）に表示されるよう制御する。この点、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りでなかったとしても、時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、サブＣＰＵは、時短制御が実行される場合に正規な遊技態様とされる遊技球の発射方法として例えば右打ち指示を示す演出画像が表示装置に表示されるよう制御する。ただし、時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、時短制御が実行される場合に正規な遊技態様とされる遊技球の発射方法を示す演出画像を、常に表示装置に表示するようにしてもよいが、特定条件が成立した場合に限り表示するようにしてもよい。例えば、「時短当り」に基づいてセットされる時短回数が、所定回数以上（例えば２回以上）である場合には表示し、所定回数未満（例えば２回未満）である場合等には表示しないようにしてもよい。なお、上記の特定条件は、時短回数を条件とするものに限られず、適宜、任意の条件とすることができる。
【４１７０】
　また、特別図柄の当り判定処理が実行される前に時短当落判定処理が実行される場合、サブＣＰＵは、「時短当り」となった状況下（すなわち、時短フラグがオンにセットされた状況下）で特別図柄の当り判定処理が実行されるのか否かを、外観で把握可能または把握容易な演出画像を表示装置に表示する制御を実行してもよい。
【４１７１】
　なお、時短当落判定処理に用いる乱数値の種類、時短当落判定処理に用いる乱数値の抽出タイミング、時短当落判定処理において時短当りと判定される条件、時短当落判定処理の実行タイミング、時短当落判定処理を実行可能な遊技状態、時短遊技状態の態様、時短当り時にセットされる時短回数、時短遊技状態の開始タイミング、時短遊技状態の終了タイミング、時短回数書き換えタイミング、時短当り確率、および、時短当落判定処理の結果表示、等の時短にかかわる処理をまとめると以下のとおりである。
【４１７２】
（時短当落判定処理に用いる乱数値の種類）
　時短当落判定処理に用いられる乱数値は、例えば、特別図柄当り判定用乱数値、特別図柄決定用乱数値、普通当り判定用乱数値、普通図柄決定用乱数値、特別図柄転落判定用乱数値および専用の時短当落判定用乱数値等の複数種類の乱数値のうち、いずれかの乱数値であってもよい。また、設定機であれば、設定変更時に、変更後の設定値を用いて時短当落判定処理を行うようにしてもよい。
【４１７３】
　また、時短当落判定処理に用いる乱数値は、１種類（例えば、時短当落判定用乱数値のみ）に限られず、複数種類の乱数値（例えば、特別図柄当り判定用乱数値および図柄決定用乱数値）を用いて決定するようにしてもよい。
【４１７４】
（時短当落判定処理に用いる乱数値の抽出タイミング）
　時短当落判定処理に用いる乱数値の抽出タイミングは、特別図柄の当り判定処理の契機となる始動口への遊技球の入賞時、普通図柄の当り判定処理の実行契機となる通過ゲートへの遊技球の通過時、時短当落判定処理の実行契機となる専用の領域への遊技球の通過時

等、任意のタイミングであってよい。なお、時短当落判定処理に用いる乱数値の抽出は、賞球の払い出しがある特定の入賞口等への入賞に基づいて行ってもよいし、賞球の払い出しがない特定のゲートや特定のアウト口等への通過に基づいて行ってもよい。

【４１７５】

なお、時短当落判定処理用乱数値を始動口への遊技球の入賞（通過）に基づいて抽出するようにした場合、第１始動口および第２始動口のいずれに遊技球が入賞した場合であっても時短当落判定用乱数値を抽出してもよいし、いずれか一方の特定の始動口に遊技球が入賞した場合にのみ、時短当落判定用乱数値を抽出するようにしてもよい。

【４１７６】

（時短当落判定処理において時短当りと判定される条件）

抽出した時短当落判定処理用乱数値を用いて時短当落判定処理を行う場合は、抽出した時短当落判定用乱数値が特定の時短当落判定用乱数値（例えば、特定の時短当り判定値データ）であるときに時短当りと判定されるようにするとよい。また、特別図柄当り判定用乱数値を用いて時短当落判定処理を実行する場合は、特定のハズレ判定値データ、特定の小当り判定値データまたは／および特定の大当り判定値データであるときに時短当りと判定されるようにするとよい。また、特別図柄の図柄乱数値を用いて時短当落判定処理を実行する場合は、特定のハズレ図柄、特定の小当り図柄、特定の大当り図柄であるときに時短当たりと判定されるようにするとよい。また、特別図柄転落判定用乱数値を用いて時短当落判定処理を実行する場合は、特定の特別図柄転落判定用乱数値データであるときに時短当りと判定されるようにするとよい。さらに、変更後の設定値を用いて時短当落判定処理を実行する場合は、特定の設定値に変更された場合に時短当りと判定されるようにするとよい。普通当り判定用乱数値や普通図柄決定用乱数値を用いて時短当落判定処理を行う場合も同様である。さらには、時短当落判定処理において時短当りと判定される条件は、上記の条件に限らず、さまざまな条件に任意に決めることができる。

【４１７７】

なお、第３のパチンコ遊技機や第６のパチンコ遊技機においては、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であったとしても、特別図柄の当り判定処理（例えば、図９５のＳ２０２３参照）の結果が役物開放当りであって且つＶアタッカー２１５２が開放したときにＶ入賞装置２１５０内に進入した遊技球がＶ入賞口２１５５を通過した場合は、役物開放当りの種類に応じて時短制御の実行有無および時短回数を決定するようにするとよい。そして、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りであって且つＶアタッカー２１５２が開放したにもかかわらずＶ入賞口２１５５への遊技球の通過が検出されずに大当り遊技制御処理が実行されなかった場合、メインＣＰＵ２２０１は、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であれば、「時短当り」に基づいて時短制御の実行有無および時短回数を決定するとよい。ただし、時短当落判定処理の結果が「時短ハズレ」であり、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りであって且つＶアタッカー２１５２が開放したときにＶ入賞装置２１５０内に進入した遊技球がＶ入賞口２１５５を通過しなかった場合は、時短制御が実行されない。

【４１７８】

（時短当落判定処理の実行タイミング）

始動口の遊技球の入賞（通過）に基づいて取得した時短当落判定用乱数値を用いて特別図柄の可変表示の開始時に時短当落判定処理を実行する場合、メインＣＰＵは、特別図柄の始動情報と同様に、取得した時短当落判定用乱数値を保留するとよい。

【４１７９】

また、メインＣＰＵは、時短当落判定処理に供される乱数値を抽出するとただちに（例えば保留される前に）時短当落判定処理を実行するようにしてもよいし、抽出した乱数値を保留し、特別図柄の可変表示が開始されるまでの間に時短当落判定処理を実行するようにしてもよいし、特別図柄の可変表示の開始時に時短当落判定処理を実行するようにしてもよい。

【４１８０】

（時短当落判定処理を実行可能な遊技状態）
時短当落判定処理は、通常遊技状態、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および時短遊技状態のいずれにおいても実行するようにしてもよいし、時短制御が実行されない遊技状態（例えば、通常遊技状態、高確非時短遊技状態等）においてのみ実行されるようにしてもよい。また、例えば、いずれの遊技状態においても時短当落判定処理を実行する、特定の遊技状態においてのみ時短当落判定処理を実行する、といった時短当落判定処理を実行するための条件を予め定めて、この定められた条件を満たす場合に時短当落判定処理が実行されるようにしてもよい。
【４１８１】
（時短制御の態様）
大当りの種類に応じて実行される時短制御の態様と、時短当落判定処理の結果に応じて実行される時短制御の態様とを、同じ態様としてもよいし、異なる態様としてもよい。例えば、第１の時短フラグおよび第２の時短フラグを用意し、大当り種類に応じて時短制御が実行される場合は第１の時短フラグをオンにセットし、時短当落判定処理の結果に基づいて時短制御が実行される場合は第２の時短フラグをオンにセットするようにしてもよい。この場合、第１の時短フラグがオンにセットされた場合と第２の時短フラグがオンにセットされた場合とで、機能が異なる時短制御が実行されるようにするとよい。例えば、第１の時短フラグがオンにセットされた場合は、特図短縮制御および電サポ制御の両方を行い、第２の時短フラグがオンにセットされた場合は、特図短縮制御および電サポ制御のうちいずれか一方のみを行うようにすることができる。また、第１の時短フラグがオンにセットされた場合は、特図短縮制御および電サポ制御のうち特図短縮制御のみが行われる第１時短遊技状態に制御し、第２の時短フラグがオンにセットされた場合は、特図短縮制御および電サポ制御のうち電サポ制御のみが行われる第２時短遊技状態に制御されるようにしてもよい。ただし、複数の時短フラグのうちいずれの時短フラグをオンにセットするかについては、上記に限られず、例えば、時短当落判定処理の結果に基づいて決定してもよいし、時短当落判定処理が実行されたときの遊技状態に応じて決定してもよい。
【４１８２】
（時短当り時にセットされる時短回数）
時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合にセットされる時短回数は、時短当落判定処理が行われたときの遊技状態に応じて決定することが好ましい。ただし、これに限られず、例えば、複数の時短当落判定用乱数値が時短当り判定値データとして規定されている場合、セットされる時短回数を、時短当落判定処理が行われたときの遊技状態に代えてまたは加えて、抽出された時短当落判定用乱数値に応じて決定するようにしてもよい。例えば、始動口への遊技球の入賞に基づいて抽出された時短当落判定用乱数値が、第１の時短当り判定値データである場合は時短回数を「１００」に決定し、第２の時短当り判定値データである場合は時短回数を「５０」に決定すること等が相当する。
【４１８３】
また、時短制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、時短遊技状態等）であっても時短当落判定処理が実行されるようにし、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインＣＰＵは、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を、時短残回数に代えて新たにセット（すなわち、時短残回数をリセット）するようにしてもよい。この場合、新たにセットされる時短回数が時短残回数よりも多いか少ないかによって遊技者にとっての利益度合いが変わることとなってゲーム性の幅が広がり、時短フラグがオンの時短遊技状態に面白みを持たせることができ、興趣を高めることが可能となる。
【４１８４】
また、時短制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、時短遊技状態等）であっても時短当落判定処理が実行されるようにし、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインＣＰＵは、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を、時短残回数に加算するようにしてもよい。この場合、現在の時短残回数よりも少なくなることがないため、遊技者は、時短制御が実行される遊技状態において安心して遊技を行う

ことができる。
【４１８５】
　また、時短制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、時短遊技状態等）であっても時短当落判定処理が実行されるようにし、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインＣＰＵは、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を時短残回数に代えて新たにセットする処理と、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を時短残回数に加算する処理とのうち、予めいずれかに定めて、この予め定められた条件を満たす態様で時短回数をセットするようにしてもよい。
【４１８６】
　なお、第１の時短フラグがオンにセットされた場合と第２の時短フラグがオンにセットされた場合とで機能が異なる時短制御が実行されるようにしたパチンコ遊技機において、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であった場合、メインＣＰＵは、実行中の時短制御と「時短当り」に基づいて実行される時短制御とが、同じ機能の時短制御である場合と異なる機能の時短制御である場合とで、時短回数をセットする処理を変えるようにしてもよい。例えば、実行中の時短制御と「時短当り」に基づいて実行される時短制御とが同じ機能の時短制御である場合には、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を時短残回数に加算し、実行中の時短制御と「時短当り」に基づいて実行される時短制御とが異なる機能の時短制御である場合には、実行中の時短残回数に代えて、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を新たにセット（すなわち、時短残回数をリセット）するようにしてもよい。また、実行中の時短制御と「時短当り」に基づいて実行される時短制御とが異なる機能の時短制御である場合、実行中の時短残回数を全て消化した後に、「時短当り」に基づく時短制御を実行するようにしてもよい。
【４１８７】
　なお、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて時短回数をセットする場合、時短回数が「０」にセットされる場合があり得るようにしてもよい。すなわち、セットされる時短回数が「０」に決定された場合、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるにもかかわらず、時短フラグがオンにセットされる。また、時短制御の実行中に行われた時短当落判定処理の結果が「時短当り」であって且つ時短回数が「０」にセットされる場合、実行中の時短制御が終了することとなる。
【４１８８】
（時短制御の開始タイミング）
　時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて実行される時短制御の開始タイミングは、特別図柄ゲームの終了時とすることができる。例えば、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合、特別図柄が確定する特別図柄確定時間が経過したことに基づいて時短制御を開始することができる。また、特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合、小当り遊技制御処理の終了に基づいて時短制御を開始することができる。また、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、大当り遊技制御処理の終了に基づいて時短制御を開始することができる。
【４１８９】
　時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて実行される時短制御の開始タイミングが特別図柄ゲームの終了時であって、同一フレームにおいて時短当落判定処理が特別図柄の当り判定処理に先だって行われる場合、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であったとしても、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合には「時短当り」を無効にし（「時短当り」に基づいて時短フラグがオンにセットされず）、当り時選択図柄コマンドに基づいて時短フラグをオンにセットする（大当りの種類に応じて時短フラグがオンにセットされない場合もある）ことが好ましい。
【４１９０】
　また、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて実行される時短制御の開始タイミングは、特別図柄ゲームの終了時に限られない。例えば、同一フレームにおいて時短当落判定処理を特別図柄の当り判定処理に先だって行う場合、時短当落判定処

理の結果に基づいて、ただちに（特別図柄の当り判定処理が行われる前）に時短制御を開始してもよい。この場合、時短当落判定処理に用いられる乱数値の抽出時と、時短当落判定処理の実行時とで、遊技状態（すなわち、時短制御の実行有無）が異なる場合が生じ、興趣を高めることが可能となる。

【４１９１】

さらに、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて実行される時短制御の開始タイミングを、所定回数のゲームが実行された後としてもよい。この場合、時短当落判定処理の結果が「時短当り」となった後、時短制御が開始されるまでの間、時短制御が開始されるか否かの煽り演出をサブＣＰＵにより実行することで、興趣を高めることが可能となる。

【４１９２】

なお、第３のパチンコ遊技機や第６のパチンコ遊技機において、特別図柄の当り判定処理の結果が大当り（時短制御が実行される大当り）であることに基づいて大当り遊技制御が実行される場合、この大当り遊技制御の終了に基づいて、大当りに基づく時短制御が開始されるようにするとよい。また、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り（時短制御が実行される役物開放当り）であって且つＶアタッカー２１５２が開放したときにＶ入賞口２１５５への遊技球の通過が検出されたことによって大当り遊技制御が実行された場合も、大当り遊技制御の終了に基づいて時短制御が開始されるようにするとよい。また、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であって、特別図柄の当り判定処理（図９５のＳ２０２３参照）の結果が役物開放当りであることに基づいてＶアタッカー２１５２が開放したにもかかわらずＶ入賞口２１５５への遊技球の通過が検出されずに大当り遊技制御が実行されなかった場合、メインＣＰＵは、開閉入賞口２１５１が閉鎖したことに基づいて、「時短当り」に基づく時短制御を開始するようにするとよい。

【４１９３】

（時短遊技状態の終了タイミング）

時短遊技状態が終了するタイミングは、例えば、「時短制御が実行される遊技状態において、セットされた時短回数にわたって特別図柄の可変表示が実行された場合」、「時短制御が実行される遊技状態において、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて大当り遊技状態に制御された場合」または「時短当落判定処理の結果が時短当りであったにもかかわらず時短回数が０回にセットされた場合」等である。

【４１９４】

なお、時短制御が実行される遊技状態において、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて小当り遊技制御処理が実行された場合は、小当り遊技制御処理の終了後も時短制御が継続して実行される。

【４１９５】

なお、第３のパチンコ遊技機や第６のパチンコ遊技機においては、時短制御の実行中に、特別図柄の当り判定処理が役物開放当りであることを示す停止図柄態様が導出されたことによってＶアタッカー２１５２が作動して開閉入賞口２１５１が開放されたものの、Ｖ入賞口２１５５への遊技球の通過が検出されずに大当り遊技制御処理が開始されなかった場合、メインＣＰＵ２２０１は、開閉入賞口２１５１が閉鎖した後も時短制御を継続して実行する。

【４１９６】

（時短回数書き換え）

時短制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、時短遊技状態等）において時短当落判定処理を実行し、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインＣＰＵは、時短回数を書き換えてもよいし、時短回数の書き換えを行わない（すなわち、実行中の時短制御における時短回数を消化するまで時短制御を実行する）ようにしてもよい。

【４１９７】

なお、時短回数を書き換える場合、メインＣＰＵは、「時短当り」に基づいて決定され

た時短回数を、実行中の時短制御における時短回数を消化した時点で書き換えて（セットして）もよいし、特別図柄の当り判定処理の実行時にセットしてもよいし、特別図柄の可変表示の開始時や停止時にセットしてもよいし、時短当落判定処理時にセットしてもよいし、さまざまなタイミングでセットすることができる。なお、時短当落判定処理時にセットする場合、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を、実行中の時短制御における時短回数に上書きすることとなる。また、「時短回数を書き換える」および「従前の時短回数に加算する」のうち予めいずれかに定めて、この予め定められた条件を満たす態様で時短回数をセットするようにしてもよい。

【４１９８】

（時短当り確率）

第１始動口または第２始動口への遊技球の入賞に基づいて時短当落判定処理を行う場合、第１始動口への遊技球の入賞に基づいて行われる時短当落判定処理（以下、「第１時短当落判定処理」と称する）と、第２始動口への遊技球の入賞に基づいて行われる時短当落判定処理（以下、「第２時短当落判定処理」と称する）とで、時短当り確率が異なるようにしてもよい。例えば、第１時短当落判定処理が行われた場合の時短当り確率よりも第２時短当落判定処理が行われた場合の時短当り確率を高くしてもよいし、第２時短当落判定処理が行われた場合の時短当り確率よりも第１時短当落判定処理が行われた場合の時短当り確率を高くしてもよいし、第１時短当落判定処理が行われた場合と第２時短当落判定処理が行われた場合とで時短当り確率を同じまたはほぼ同じ確率としてもよい。

【４１９９】

（時短当落判定処理の結果表示）

時短当落判定処理の結果（時短当りであるか時短ハズレであるか）を表示する時短当落判定結果表示部、または／および、時短当落判定処理の結果（時短当り）に基づいて決定された時短回数を表示する当選時短回数表示部を設けてもよい。時短当落判定結果表示部または／および当選時短回数表示部は、特別図柄表示部等を備えるＬＥＤ表示群に設けて、メインＣＰＵにより制御されるようにするとよい。ただし、これに代えてまたは加えて、サブＣＰＵにより、例えば液晶表示装置等の表示装置に、時短当落判定処理の結果または／および時短当りに基づいて決定された時短回数を表示するようにしてもよい。

【４２００】

（インターバル）

特別図柄の当り判定処理の結果がハズレであって且つ時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインＣＰＵは、当該ゲームにおいて特別図柄の可変表示を停止した後のインターバル時間を、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレであって且つ時短当落判定処理の結果が「時短ハズレ」である場合の上記のインターバル時間よりも長くしてもよい。なお、装飾図柄の可変表示は特別図柄の可変表示と同期するため、この場合、サブＣＰＵは、上記のインターバル時間が経過するまでの間、「時短当り」であることを示す演出画像を例えば液晶表示装置等の表示装置に表示することが好ましい。

【４２０１】

また、第３のパチンコ遊技機や第６のパチンコ遊技機において、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りであって且つこの役物開放当りに基づいて大当り遊技制御処理が実行されない場合、メインＣＰＵ２２０１は、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるときの役物開放当りにかかる動作終了後のインターバル時間を、時短当落判定処理の結果が「時短ハズレ」であるときの上記のインターバル時間よりも長くしてもよいし、同じまたは略同じ時間としてもよい。

【４２０２】

［９－３．遊技媒体の管理にかかわる拡張例］

本明細書に記載された第１のパチンコ遊技機～第８のパチンコ遊技機は、遊技媒体を用いて遊技を行い、その遊技の結果に基づいて特典（例えば、賞球、賞データ等）が付与される形態全ての遊技機に適用することができる。すなわち、物理的な遊技者の動作によって遊技媒体（例えば、遊技球、メダル等）が発射されたり投入されたりすることで遊技を

行い、その遊技の結果に基づいて遊技媒体が払い出される形態のみならず、主制御回路自体が、遊技者が保有する遊技媒体を電磁的に管理し、封入された遊技球を循環させて行う遊技やメダルレスで行う遊技を可能とするものであってもよい。また、遊技者が保有する遊技媒体を電磁的に管理するのは、主制御回路に装着され（接続され）、遊技媒体を管理する遊技媒体管理装置であってもよい。

【４２０３】

封入された遊技球を循環させて遊技を行う遊技機の場合、遊技媒体としての遊技球が外部に排出されずに遊技可能に構成されているため、入賞したとき、賞球が払い出されることに代えて遊技媒体としての賞球データが付与される。この明細書において、「払い出される遊技価値」には、賞球および賞球データのいずれの意味も含まれる。例えば、賞球数が１５個の入賞口に入賞した場合、封入式の遊技機であれば、１５個の賞球に対応する価値の賞球データが付与される。また、遊技価値は、必ずしも賞球や賞球データに限定されず、賞球や賞球データに相当するものであればよい。

【４２０４】

また、主制御回路に接続された遊技媒体管理装置が管理する場合、遊技媒体管理装置は、ＲＯＭおよびＲＷＭ（あるいはＲＡＭ）を有して、遊技機に設けられる装置であって、図示しない外部の遊技媒体取扱い装置と所定のインターフェイスを介して双方向通信機能に接続されるものであり、遊技媒体の貸出動作（すなわち、遊技者が遊技媒体の投入操作を行う上で、必要な遊技媒体を提供する動作）若しくは遊技媒体の払出に係る役に入賞（当該役が成立）した場合の、遊技媒体の払出動作（すなわち、遊技者に対して遊技媒体の払出を行上で、必要な遊技媒体を獲得させる動作）、または遊技の用に供する遊技媒体を電磁的に記録する動作を行い得るものとすればよい。また、遊技媒体管理装置は、これら実際の遊技媒体数の管理のみならず、例えば、その遊技媒体数の管理結果に基づいて、パチンコ遊技機の前面に、保有する遊技媒体数を表示する保有遊技媒体数表示装置（不図示）を設けることとし、この保有遊技媒体数表示装置に表示される遊技媒体数を管理するものであってもよい。すなわち、遊技媒体管理装置は、遊技者が遊技の用に供することができる遊技媒体の総数を電磁的方法により記録し、表示することができるものとすればよい。

【４２０５】

また、この場合、遊技媒体管理装置は、遊技者が、記録された遊技媒体数を示す信号を、外部の遊技媒体取扱装置に対して自由に送信させることができる性能を有し、また、遊技者が直接操作する場合の他、記録された遊技媒体数を減ずることができない性能を有し、また、外部の遊技媒体取扱装置との間に外部接続端子板（不図示）が設けられている場合には、その外部接続端子板を介してでなければ、遊技者が、記録された遊技媒体数を示す信号を送信できない性能を有することが望ましい。

【４２０６】

遊技機には上記の他、遊技者が操作可能な貸出操作手段、返却（精算）操作手段、外部接続端子板が設けられ、遊技媒体取扱装置には紙幣等の有価価値の投入口、記録媒体（例えばＩＣカード）の挿入口、携帯端末から電子マネー等の入金を行うための非接触通信アンテナ等、その他貸出操作手段、返却操作手段等各種操作手段、遊技媒体取扱装置側外部接続端子板が設けられるようにしてもよい（いずれも不図示）。

【４２０７】

その際の遊技の流れとしては、例えば、遊技者が遊技媒体取扱装置に対しいずれかの方法で有価価値を入金し、上記いずれかの貸出操作手段の操作に基づいて所定数の有価価値を減算し、遊技媒体取扱装置から遊技媒体管理装置に対し減算した有価価値に対応する遊技媒体を増加させる。そして遊技者は遊技を行い、さらに遊技媒体が必要な場合には上記操作を繰り返し行う。その後遊技の結果所定数の遊技媒体を獲得し、遊技を終了する際にはいずれかの返却操作手段を操作することにより遊技媒体管理装置から遊技媒体取扱装置に対し遊技媒体数を送信し、遊技媒体取扱装置はその遊技媒体数を記録した記録媒体を排出する。遊技媒体管理装置は遊技媒体数を送信したときに自身が記憶する遊技媒体数をクリアする。遊技者は排出された記録媒体を景品交換するために景品カウンタ等に持ってい

くか、または他の台で記録された遊技媒体に基づいて遊技を行うために遊技台を移動する。
【４２０８】
なお、上記例では全遊技媒体を遊技媒体取扱装置に対して送信したが、遊技機または遊技媒体取扱装置側で遊技者が所望する遊技媒体数のみを送信し、遊技者が所持する遊技媒体を分割して処理することとしてもよい。また、記録媒体を排出するだけに限らず、現金または現金等価物を排出するようにしてもよいし、携帯端末等に記憶させるようにしてもよい。また、遊技媒体取扱装置は遊技場の会員記録媒体を挿入可能とし、会員記録媒体に貯留して後日再遊技可能とするようにしてもよい。
【４２０９】
また、遊技機または遊技媒体取扱装置において、図示しない所定の操作手段を操作することにより遊技媒体取扱装置または遊技媒体管理装置に対し遊技媒体または有価価値のデータ通信をロックするロック操作を実行可能としてもよい。その際にはワンタイムパスワード等遊技者にしか知り得ない情報を設定することや遊技媒体取扱装置に設けられた撮像手段により遊技者を記録するようにしてもよい。
【４２１０】
また、上記では、遊技媒体管理装置を、パチンコ遊技機に適用する場合について説明しているが、パチスロ機や、遊技球を用いるスロットマシンや、封入式遊技機においても同様に遊技媒体管理装置を設け、遊技者の遊技媒体が管理されるようにすることもできる。
【４２１１】
このように、上述した遊技媒体管理装置を設けることにより、遊技媒体が物理的に遊技に供される場合と比べて、遊技機内部の部品点数を減らすことができ、遊技機の原価および製造コストを削減できるのみならず、遊技者が直接遊技媒体に接触しないようにすることもでき、遊技環境が改善し、騒音も減らすことができるとともに、部品を減らしたことにより遊技機の消費電力を減らすことにもなる。また、遊技媒体や遊技媒体の投入口や払出口を介した不正行為を防止することができる。すなわち、遊技機をとりまく種々の環境を改善することができる遊技機を提供することが可能となる。
【４２１２】
また、遊技媒体が外部に排出されずに遊技可能に構成された封入式の遊技機と、該遊技機に対して、遊技媒体の消費、貸出および払出に伴う遊技媒体の増減に関するデータを通信ケーブルを介して光信号によって送受信が可能に接続された遊技媒体管理装置と、を有する遊技システムに本発明を適用した場合には、遊技システムを以下のように構成してもよい。
【４２１３】
以下に、封入式の遊技機の概略を説明する。封入式の遊技機において、発射装置は、遊技領域の上方に位置し、遊技領域に対して上方から遊技媒体としての遊技球を発射する。遊技者がハンドルを操作すると、払出制御回路により球送りソレノイドが駆動させられ、球送り杵が発射台の方向へと、待機状態の遊技球を押し出す。これにより、遊技球が発射台へ移動する。また、待機位置から発射台への経路には減算センサが設けられており、発射台へ移動する遊技球を検出する。減算センサによって遊技球が検出された場合には、持ち球数が１減算される。このように、遊技領域に対して上方から遊技媒体としての遊技球を発射するように構成されているため、封入式の遊技機ではいわゆる戻り球（ファール球）を回避することができる。そして、遊技領域を転動した後に遊技領域から排出された遊技球は、球磨き装置によって磨かれる。球磨き装置によって磨かれた遊技球は、揚送装置によって上方へと搬送され、発射装置に導かれる。遊技球は封入式の遊技機の外部に排出されずに、当該遊技機において一定数（例えば、５０個）の遊技球が一連の経路を循環するように構成されている。また、球磨き装置を設けずに、遊技球を遊技機の外部に排出する排出機構と、遊技機の外部で磨き上げた遊技球を遊技球の内部に取り込む取込機構とを設けるようにしてもよい。この場合、取込機構は、取込専用の樋を設けてもよいし、遊技領域に設けられた入賞口から取り込むように構成してもよい。
【４２１４】

封入式の遊技機では、遊技球が遊技機の外部に排出されないため、遊技球を一時的に保持するための上皿や下皿は設けられていない。封入式の遊技機では遊技球が外部に排出されないことから、遊技者の手元に遊技球が実際にあるわけではなく、遊技を行うことにより遊技球が現実に増減するわけではない。封入式の遊技機において、遊技者は遊技媒体管理装置からの貸出により持ち球を得てから遊技を開始する。ここで、持ち球を得るとは、遊技者が、データ管理上、遊技媒体を得ることをいう。そして、発射装置から遊技球が発射されることにより持ち球が消費され、持ち球数が減少する。また、遊技球が遊技領域に設けられた各入賞口等を通過することにより、入賞口に応じて設定された条件に従った数だけ払出が行われ、持ち球数が増加する。さらに、遊技媒体管理装置からの貸出によっても、持ち球数が増加する。また、例えば、遊技の終了によって封入式の遊技機に記憶される遊技価値（すなわち持ち球）の全部を清算したり、持ち球の一部を遊技媒体管理装置に送信する操作を行ったりすることによって、持ち球の全部または一部が遊技媒体管理装置で管理される遊技価値に統合される場合、封入式の遊技機に記憶される遊技価値は、減算またはクリアされ、持ち球数は減少する。さらに、遊技領域の上方から遊技球が発射されるタイプの遊技機にはファール球の概念がないが、従来の遊技機のように下方から遊技球が発射される場合にはファール球が発生しうる。そのため、下方から遊技球が発射されるタイプの遊技機の場合、ファール球の発生有無によっても、持ち球数の増減が発生する。なお、「遊技媒体の消費、貸出および払出」とは、持ち球の消費、貸出および払出が行われることを示す。また、「遊技媒体の増減」とは、消費、貸出および払出によって持ち球数が増減することを示す。また、「遊技媒体の消費、貸出および払出に伴う遊技媒体の増減に関するデータ」とは遊技球が発射されることによる持ち球の減少と、貸出および払出による持ち球の増加とに関するデータである。

【４２１５】

封入式の遊技機は、払出制御回路およびタッチパネル式である液晶表示装置を有している。払出制御回路は、遊技球が各入賞口等の通過を検出する各種センサに接続されている。払出制御回路は、持ち球数を管理している。例えば、遊技球が各入賞口を通過した場合には、そのことによる遊技球の払出個数を持ち球数に加算する。また、遊技球が発射されると持ち球数を減算する。払出制御回路は、遊技者の操作により、持ち球数に関するデータを遊技媒体管理装置へ送信する。また、上記の液晶表示装置は遊技機の上部に位置し、遊技媒体管理装置で管理する遊技価値から持ち球への変換（球貸し）や、持ち球の計数（返却）の要求を受け付ける。そして、これらの要求を遊技媒体管理装置を介して払出制御回路に伝え、払出制御回路が現在の持ち球数に関するデータを遊技媒体管理装置に送信するように指示する。ここで、「遊技価値」とは、貨幣・紙幣、プリペイド媒体、トークン、電子マネーおよびチケット等であり、遊技媒体管理装置によって持ち球に変換することが可能であるものを示す。なお、この第２実施形態において、遊技媒体管理装置は、いわゆるＣＲユニットであり、紙幣およびプリペイド媒体等を受付可能に構成されている。また、計数された持ち球は、遊技システムが設置される遊技場などにおいて、景品交換等に用いることができる。

【４２１６】

また、封入式の遊技機は、バックアップ電源を有している。これにより、夜間等に電源をＯＦＦにした場合であっても、ＯＦＦにする直前のデータを保持することができる。また、このバックアップ電源により、例えば、扉開放センサによる扉枠開放の検出を継続して実行させてもよい。これにより、夜間に不正行為を行われることも防止することができる。なお、この場合は、扉枠が開放された回数等の情報を記憶するものであってもよい。さらに、電源が投入された際に、扉枠が開放された回数等の情報を、遊技機の液晶表示装置等に出力するものであってもよい。

【４２１７】

なお、封入式の遊技機は、遊技者が遊技球に触れることができないように構成されていればよく、例えば、遊技球を島設備で循環させずに当該遊技機のみで循環させるタイプのもの、および、遊技球が島設備を循環するものの遊技者が遊技球に触れることができない

タイプのもの等も、封入式の遊技機に含まれる。
【４２１８】
遊技媒体管理装置は、遊技機接続基板を有している。遊技媒体管理装置は、遊技機接続基板を介して、遊技機とのデータ（送信信号）の送受信を行うように構成されている。送受信されるデータは、主制御回路に設けられたＣＰＵの固有ＩＤ、払出制御回路に設けられたＣＰＵの固有ＩＤ、遊技機に記憶された遊技機製造業者コード、セキュリティチップの製造業者コード、遊技機の型式コードなどの情報である。そして、遊技機および前記遊技媒体管理装置のいずれか一方を送信元とし他方を送信先として、送信元が送信信号を送信した際に、上記送信信号を受信した送信先が上記送信信号と同じ信号である確認用信号を上記送信元に送信し、上記送信元は、上記送信信号と上記確認用信号とを比較して、これらが同一か否かを判別するようにしている。
【４２１９】
このように、送信元において、送信先から送信された確認用信号を送信信号と比較して、これらが同一か否かを判別することにより、送信元から送信した信号が改ざんされることなく、送信元に送信されていることを確認することができる。これにより、遊技機と遊技媒体管理装置との間での送受信信号を改ざんする等の不正行為を抑制することができる。
【４２２０】
また、上記遊技システムにおいて、上記送信元は信号を変調する変調部を有し、該変調部により変調された信号を上記送信信号として送信し、上記送信先は上記変調部により変調された信号を復調する復調部を有することとしてもよい。
【４２２１】
これにより、仮に、遊技機と遊技媒体管理装置との間での送受信信号を読み取られたとしても、この信号の解読は困難であり、遊技機と遊技媒体管理装置との間での送受信信号を改ざんする等の不正行為を抑制することができる。
【４２２２】
また、上記遊技システムにおいて、上記送信先は、上記送信元からの上記送信信号を受信した際に、上記送信信号を受信したことを示す信号である承認信号を、上記確認用信号とは別に上記送信元に送信することとしてもよい。
【４２２３】
これにより、送信信号と確認用信号とを比較することにより、正規の信号の送受信が行われたことを確認するだけでなく、承認信号に基づいて正規の信号の送受信が行われたことを確認することができるので、不正行為の抑制をより強化することができる。また、主制御回路と遊技媒体管理装置とを直接通信接続するのではなく、主制御回路と遊技媒体管理装置との間に枠制御回路を設けて、枠制御回路を経由して主制御回路と遊技媒体管理装置とを通信接続するようにしてもよい。また、主制御回路とは別に発射制御回路を設け、発射制御回路と遊技媒体管理装置との間に枠制御回路を設けるように構成してもよい。この場合、主制御回路や発射制御回路のエラー制御を枠制御回路で行うようにしてもよい。
【４２２４】
また、第１特別図柄の可変表示と第２特別図柄の可変表示とが並行して行われる場合、メインＣＰＵは、第１特別図柄および第２特別図柄の両方が大当り図柄を示す図柄組合せで停止することがないように処理を行う。
【４２２５】
詳述すると、メインＣＰＵは、第１特別図柄の可変表示および第２特別図柄の可変表示の両方を行っているときに、一方の特別図柄が大当り図柄を示す図柄組合せで停止した場合は、他方の特別図柄を、特別抽選の結果にかかわらずハズレを示す図柄組合せで強制的に停止させる制御を行う。一方の特別図柄が大当り図柄を示す図柄組合せで停止すると、上述したとおり一般遊技状態から大当り遊技状態に移行するが、この大当り遊技状態では、第１特別図柄の始動条件および第２特別図柄の始動条件のいずれも成立せず、メインＣＰＵは、第１特別図柄の可変表示および第２特別図柄の可変表示のいずれも新たに行わない。

【４２２６】
　また、メインＣＰＵは、第１特別図柄の可変表示および第２特別図柄の可変表示の両方を行っているときに、一方の特別図柄が小当り図柄を示す図柄組合せで停止した場合は、一般遊技状態から小当り遊技状態への移行（小当り図柄を示す図柄組合せで停止したこと）に基づいて他方の特別図柄の変動時間の計時を中断し、小当り遊技状態から一般遊技状態への移行（小当り遊技の終了）に基づいて他方の特別図柄の変動時間の計時を再開する処理を行う。一方の特別図柄が小当り図柄を示す図柄組合せで停止すると、上述したとおり一般遊技状態から小当り遊技状態に移行するが、この小当り遊技状態では、第１特別図柄の始動条件および第２特別図柄の始動条件のいずれも成立せず、メインＣＰＵは、第１特別図柄の可変表示および第２特別図柄の可変表示のいずれも新たに行わない。ただし、第１特別図柄の可変表示および第２特別図柄の可変表示の両方を行っているときに、一方の特別図柄が小当り図柄を示す図柄組合せで停止した場合、メインＣＰＵは、可変表示中の他方の特別図柄について、見掛け上は可変表示中と同様の態様でＬＥＤ群で構成される特別図柄の可変表示を行うが、上述したとおり変動時間の計時は中断する。
【４２２７】
［９－４．時短遊技状態であることの状態表示］
　Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、またはＣ時短遊技状態に制御されている場合、時短遊技状態であることをあらわす時短状態表示部を設けてもよい。時短状態表示部は、特別図柄表示部等を備えるＬＥＤ表示群に設けて、メインＣＰＵにより制御されるようにするとよい。
【４２２８】
　また、時短遊技状態であることをあらわす時短状態表示部を設ける場合、Ａ時短遊技状態であることをあらわすＡ時短状態表示部と、Ｂ時短遊技状態であることをあらわすＢ時短状態表示部と、Ｃ時短遊技状態であることをあらわすＣ時短状態表示部と、を設けてもよい。この場合、メインＣＰＵは、Ａ時短遊技状態であれば、Ａ時短遊技状態であることを外観で把握できる特定態様が表示されるようＡ時短状態表示部を制御し、Ｂ時短遊技状態であれば、Ｂ時短遊技状態であることを外観で把握できる特定態様が表示されるようＢ時短状態表示部を制御し、Ｃ時短遊技状態であれば、Ｃ時短遊技状態であることを外観で把握できる特定態様が表示されるようＣ時短状態表示部を制御するようにするとよい。さらに、複数の時短遊技状態が重ねて実行されている場合、メインＣＰＵは、重ねて実行されている時短状態表示部の全部を表示するようにするとよい。
【４２２９】
　また、Ａ時短状態表示部と、Ｂ時短状態表示部と、Ｃ時短状態表示部とをそれぞれ設けなくとも、例えば、時短性能が同じ時短遊技状態については、共通の時短状態表示部としてもよい。例えば、Ｂ時短遊技状態の時短性能とＣ時短遊技状態の時短性能とが同じであって、これらの時短性能がＡ時短遊技状態の時短性能と異なる場合、Ａ時短遊技状態であることをあらわすＡ時短状態表示部と、Ｂ時短遊技状態またはＣ時短遊技状態であることをあらわすＢＣ共通時短状態表示部とを設けて、メインＣＰＵにより制御されるようにするとよい。
【４２３０】
　また、サブＣＰＵにより、例えば液晶表示装置等の表示領域に、時短遊技状態であること、時短遊技状態である場合は時短遊技状態の種類、または／および時短回数（時短残回数を含む）を表示するようにしてもよい。
【４２３１】
［９－５．時短遊技状態についての外端信号］
　Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、またはＣ時短遊技状態に制御されている場合、メインＣＰＵは、時短遊技状態であることをあらわす時短信号を、外部端子板４１８４から外部（例えば、島コンピュータやホールコンピュータ４１８６）に送信するが、この場合、時短遊技状態の種類を区別しない時短信号を送信してもよいし、いずれの時短遊技状態に制御されているかを示す信号すなわち時短遊技状態の種類を区別して送信してもよい。時

短遊技状態の種類を区別して時短信号を送信する場合、メインＣＰＵは、例えば、Ａ時短遊技状態である場合はＡ時短信号を送信し、Ｂ時短遊技状態である場合はＢ時短信号を送信し、Ｃ時短遊技状態である場合はＣ時短信号を送信する。また、複数の時短遊技状態が重ねて実行されている場合、メインＣＰＵは、実行されている複数の時短信号を送信するようにするとよい。

【４２３２】

また、時短性能が同じ時短遊技状態については、共通の時短信号を送信するようにしてもよい。例えば、Ｂ時短遊技状態の時短性能とＣ時短遊技状態の時短性能とが同じであって、これらの時短性能がＡ時短遊技状態の時短性能と異なる場合、メインＣＰＵは、Ａ時短遊技状態である場合はＡ時短信号を送信し、Ｂ時短遊技状態またはＣ時短遊技状態である場合はＢＣ共通時短信号を送信するようにするとよい。

【４２３３】

［９－６．「時短当り」の場合のインターバル］

特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインＣＰＵは、当該ゲームにおいて特別図柄の可変表示を停止した後のインターバル時間を、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合の上記のインターバル時間よりも長くしてもよい。なお、装飾図柄の可変表示は特別図柄の可変表示と同期するため、この場合、サブＣＰＵは、上記のインターバル時間が経過するまでの間、「時短当り」であることを示す演出画像を例えば液晶表示装置等の表示装置に表示することが好ましい。

【４２３４】

また、第３のパチンコ遊技機や第６のパチンコ遊技機において、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインＣＰＵは、当該ゲームにおいて特別図柄の可変表示を停止した後のインターバル時間を、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りであって且つこの役物開放当りに基づいて大当り遊技制御処理が実行されない場合よりも長くしてもよいし、同じまたは略同じ時間としてもよい。

【４２３５】

［１０．付記］

［１０－１．付記１］

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

【４２３６】

この種の遊技機として、特別の結果が導出されたときに制御される特別遊技状態の他に、特別の結果が導出されなくとも、高確率時間短縮状態において規定回数の可変表示が行われると高確率非時間短縮状態に移行させるようにした遊技機が開示されている（例えば、特開２０１６－１７４８００号公報参照）。

【４２３７】

特開２０１６－１７４８００号公報に記載の遊技機は、高確率時間短縮状態から高確率非時間短縮状態に移行させて、通常遊技状態よりも有利な遊技状態にするといった新たな遊技性を備えたものであるが、近年、さらに新たな遊技性を備える遊技機が望まれている。

【４２３８】

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

【４２３９】

この点、付記１の遊技機は、以下の特徴を備えている。

【４２４０】

（１）本発明に係る遊技機は、

所定条件の成立に基づいて特別図柄抽選を行う特別図柄抽選手段（例えば、特別図柄可変表示開始処理（Ｓ９３）を行うメインＣＰＵ２０１）と、

所定の表示領域にて特別図柄の可変表示を行い、前記特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する特別図柄制御手段（例えば、特別図柄可変表示終了処理（Ｓ９４）を行うメ

インＣＰＵ２０１）と、
遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段（例えば、特別図柄遊技終了設定処理（Ｓ２８２）等を行うメインＣＰＵ２０１）と、
を備え、
前記遊技状態制御手段は、
前記特別図柄の可変表示が行われうる期間である通常遊技状態と、
前記特別図柄の可変表示が行われない期間であり、前記通常遊技状態より有利な特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）と、
前記特別図柄の可変表示が行われうる期間であり、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（例えば、時短遊技状態）と、を含む複数の遊技状態のいずれかに制御可能であり、
前記特別図柄制御手段は、
前記特別遊技状態に移行されることを示す特別停止態様（例えば、大当り表示態様）と、
前記特別図柄抽選の結果がハズレであることを示すハズレ停止態様（例えば、ハズレの表示態様）と、
前記特定遊技状態に移行されることを示す特定停止態様（例えば、時短当りの表示態様）と、を含む複数の停止態様のいずれかを導出可能である
ことを特徴とする。
【４２４１】
上記（１）の遊技機によれば、特別図柄の可変表示が行われうる期間において、遊技者に有利な遊技状態として、特別遊技状態とは別に特定遊技状態を設け、特定停止態様が導出されると特定遊技状態に移行されるといった、これまでにない新たな遊技性を提供することが可能となる。
【４２４２】
（２）上記（１）に記載の遊技機において、
前記遊技状態制御手段は、
前記特別停止態様が導出された場合、前記特別遊技状態に移行し、該特別遊技状態の終了後、前記特定遊技状態に移行可能であり、
前記特定停止態様が導出された場合、前記特別遊技状態に移行することなく、前記特定遊技状態に移行可能である
ことを特徴とする。
【４２４３】
上記（２）の遊技機によれば、特定停止態様が導出された場合、特別遊技状態に移行することなく特定遊技状態に移行するため、徒に射幸性を高めることを抑制しつつ、新たな遊技性を提供することが可能となる。
【４２４４】
（３）上記（１）または（２）に記載の遊技機において、
前記遊技状態制御手段は、
前記ハズレ停止態様が導出された場合、該ハズレ停止態様が導出されたときの遊技状態を継続可能な遊技状態継続制御手段（例えば、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合に特別図柄遊技終了処理で確変フラグおよび時短フラグのいずれもセットまたはリセットしないメインＣＰＵ２０１）と、
前記ハズレ停止態様が導出される場合であっても、特別条件が成立する場合（例えば、天井カウンタが天井値に達した場合）には、前記遊技状態継続制御手段による前記遊技状態を継続させることなく、前記特定遊技状態に移行可能な特定遊技状態移行制御手段（例えば、Ｂ時短制御態様決定処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、を有する
ことを特徴とする。
【４２４５】
上記（３）の遊技機によれば、ハズレ停止態様が導出された場合であっても所定条件が成立した場合に特定遊技状態に移行しうるといった、これまでにない新たな遊技性を提供することが可能となる。なお、ハズレ停止態様が導出された場合であっても所定条件が成

立した場合とは、例えば、複数種類の特別遊技状態のうち特定の特別遊技状態が終了したとき等が相当する。

【４２４６】

（４）上記（１）～（３）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記特定停止態様には、

第１特定停止態様（例えば、選択図柄コマンド「ｚ０」の態様）と、

前記第１特定停止態様とは異なる第２特定停止態様（例えば、選択図柄コマンド「ｚ１」の態様）と、が少なくとも含まれており、

前記遊技状態制御手段は、

前記第１特定停止態様が導出された場合と、前記第２特定停止態様が導出された場合とで、有利度合い（例えば、時短回数）が異なる前記特定遊技状態に移行可能である

ことを特徴とする。

【４２４７】

上記（４）の遊技機によれば、バリエーションを持たせることで遊技性の幅を広げることができ、射幸性を抑制しつつも面白みのある遊技性を提供することが可能となる。

【４２４８】

（５）上記（２）～（４）のいずれか１つに記載の遊技機において、

遊技領域に設けられる特定領域（例えば、通過ゲート１２６）と、前記特定領域を遊技媒体が通過したことに基づいて普通図柄抽選を行う普通図柄抽選手段（例えば、普通図柄の可変表示開始処理（Ｓ２９３）を行うメインＣＰＵ２０１）と、

所定の表示領域にて普通図柄の可変表示を行い、前記普通図柄抽選の結果が導出されるよう制御する普通図柄制御手段（例えば、普通図柄の可変表示終了処理（Ｓ２９４）を行うメインＣＰＵ２０１）と、

普通図柄当りを示す普通図柄当り停止態様が前記普通図柄制御手段により導出されると、前記特別図柄抽選の実行契機となる前記所定条件の成立を容易にする特別図柄抽選容易化手段（例えば、普通電動役物開放処理（Ｓ２９６）を行うメインＣＰＵ２０１）と、

前記普通図柄当りが導出される普通図柄確率を変更可能な普通図柄確率制御手段（例えば、時短設定処理（Ｓ２３８）を行うメインＣＰＵ２０１）と、

をさらに備え、

前記普通図柄確率制御手段は、

前記特定停止態様が導出されたことによって前記特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）に移行された場合、前記普通図柄確率を変更せず（例えば、普通図柄の当り判定テーブルを参照して普通図柄の当り判定処理を行うメインＣＰＵ２０１）、

前記特別停止態様が導出されたことによって前記特別遊技状態の終了後に前記特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）に移行された場合、前記普通図柄確率を変更可能である（例えば、普通図柄の当り判定テーブルを参照して普通図柄の当り判定処理を行うメインＣＰＵ２０１）

ことを特徴とする。

【４２４９】

上記（５）の遊技機によれば、特別遊技状態の終了後にも特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）に移行されるようにし、特定停止態様が導出されたことによって特定遊技状態に移行した場合には普通図柄確率が変更されないもの、特別遊技状態の終了後に特定遊技状態に移行した場合には普通図柄確率が変更される。このように、移行契機が異なる複数の特定遊技状態を設けて、移行契機によって普通図柄確率を変更可能とすることで、遊技性の幅を広げることができ、面白みのある遊技性を提供することが可能となる。

【４２５０】

（６）上記（１）～（５）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、

前記特別停止態様が導出された場合、前記特別遊技状態の終了後、前記通常遊技状態および前記特定遊技状態と比べて前記特別停止態様が導出されやすい高確遊技状態に移行可

能であり、
前記特別図柄制御手段は、
前記通常遊技状態と前記特定遊技状態と（例えば、Ｓ２２１がＹＥＳ判定の場合）においては、前記特別停止態様および前記特定停止態様を少なくとも導出可能である一方、
前記高確遊技状態（例えば、Ｓ２２１がＮＯ判定の場合）においては、前記特別停止態様を少なくとも導出可能である
ことを特徴とする。
【４２５１】
上記（６）の遊技機によれば、遊技者の興趣が低下しがちである通常遊技状態と特定遊技状態とにおいて、特別停止態様および特定停止態様のいずれについても導出可能であるため、これらの遊技状態における興趣の低下を抑制することが可能となる。
【４２５２】
なお、高確遊技状態においては、特別図柄抽選の結果が特定停止態様に対応する結果（例えば、時短当り）である場合、特定停止態様を導出するけれども特定遊技状態に移行しない態様と、特別図柄抽選の結果が特定停止態様に対応する結果であったとしても特定停止態様を導出しない態様と、特定停止態様に対応する結果をそもそも特別図柄抽選の結果に含まないように特別図柄抽選を行う態様とのいずれであってもよい。
【４２５３】
（７）上記（１）～（６）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記特別図柄には第１特別図柄および第２特別図柄が含まれるとともに、前記所定条件には第１条件および第２条件が含まれており、
前記特別図柄抽選手段は、
前記第１条件の成立に基づいて第１特別図柄抽選を行う第１特別図柄抽選手段（例えば、Ｓ８１およびＳ８２の処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、
前記第２条件の成立に基づいて第２特別図柄抽選を行い第２特別図柄抽選手段（例えば、Ｓ７８およびＳ７９の処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、を有し、
前記特別図柄制御手段は、
前記第１特別図柄抽選が行われた場合は前記第１特別図柄の可変表示を行い、前記第２特別図柄抽選が行われた場合は前記第２特別図柄の可変表示を行い、
前記第１特別図柄の可変表示を行った場合と、前記第２特別図柄の可変表示を行った場合とで、前記特定停止態様の導出割合が異なりうる
ことを特徴とする。
【４２５４】
上記（７）の遊技機によれば、第１特別図柄の可変表示を行った場合と第２特別図柄の可変表示を行った場合とで特定停止態様の導出割合が異なりうるため、遊技性の幅を広げることができ、面白みのある遊技性を提供することが可能となる。
【４２５５】
（８）上記（１）～（７）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記遊技状態制御手段は、
制御中の遊技状態が前記通常遊技状態である場合、前記特定停止態様が導出されると、該特定停止態様に応じた態様で前記特定遊技状態に移行可能（例えば、Ｓ２４４の処理を実行可能）である一方、
制御中の遊技状態が前記特定遊技状態である場合、前記特定停止態様が導出されたとしても、該特定停止態様に応じた態様で前記特定遊技状態に制御するのではなく、制御中の特定遊技状態に応じた態様が継続可能（例えば、Ｓ２４３の処理を実行可能）である
ことを特徴とする。
【４２５６】
上記（８）の遊技機によれば、特定遊技状態に制御されているときに特定停止態様が導出された場合、制御中の特定遊技状態に応じた態様が継続する。すなわち、特定遊技状態において特定停止態様が導出されたとしてもこれが無効になるのではなく、遊技者にとっ

ては、制御中の特定遊技状態が延長された場合と同様の効果を与えることができ、興趣を高めることが可能となる。

【４２５７】

（９）上記（１）～（８）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記所定条件が成立すると、複数種類の乱数（例えば、特別図柄当り判定用乱数および特別図柄の図柄乱数）を取得する乱数取得手段（例えば、Ｓ３９２またはＳ３９９の処理を行うメインＣＰＵ２０１）を備え、

前記特別図柄抽選手段は、

前記複数種類の乱数のうち特定乱数（例えば、特別図柄当り判定用乱数）を用いて、前記特別図柄制御手段により導出される停止態様が、前記特別停止態様、前記ハズレ停止態様、および前記特定停止態様を含む複数の停止態様のいずれであるかを判定可能であり、

前記複数種類の乱数のうち前記特定乱数（例えば、特別図柄当り判定用乱数）とは異なる所定の乱数（例えば、図柄乱数）を用いて、前記特別停止態様の種類または前記特定停止態様の種類を決定可能である

ことを特徴とする。

【４２５８】

上記（９）の遊技機によれば、特定乱数（例えば、特別図柄当り判定用乱数）を用いて、導出される停止態様すなわち抽選結果を判定し、特定乱数とは異なる所定の乱数（例えば、図柄乱数）を用いて特別停止態様の種類または特定停止態様の種類を決定可能である。そのため、導出される停止態様のみならず特別停止態様や特定停止態様の種類までをも特定乱数のみを用いて判定する場合と比べてセキュリティ性を高めることが可能となる。

【４２５９】

（１０）上記（２）～（９）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、

前記特別停止態様が導出されたことによって前記特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）に移行した場合、前記特定停止態様が導出されたことによって前記特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）に移行した場合と比べて、前記特定遊技状態に制御される期間の期待値が小さくなるよう制御可能である

ことを特徴とする。

【４２６０】

上記（１０）の遊技機によれば、特定停止態様が導出されたことによって特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）に移行した場合と比べて、特別停止態様が導出されたことによって特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）に移行した場合に優位性を持たせることができる。このようにすることで、通常遊技状態や特定遊技状態において徒に射幸性を高めることなく興趣の低下を抑制することが可能となる。

【４２６１】

（１１）上記（２）～（９）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、

前記特別停止態様が導出されたことによって前記特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）に移行した場合、前記特定停止態様が導出されたことによって前記特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）に移行した場合と比べて、前記特定遊技状態に制御される期間の期待値が大きくなるよう制御可能である

ことを特徴とする。

【４２６２】

上記（１１）の遊技機によれば、特別停止態様が導出されたことによって特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）に移行した場合と比べて、特定停止態様が導出されたことによって特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）に移行した場合に優位性を持たせることができる。このような場合には、興趣が低下しがちである通常遊技状態や特定遊技状態における遊技性を高めることができ、興趣を高めることが可能となる。

【４２６３】

付記１の遊技機によれば、新たな遊技性を備える遊技機を提供することができる。
【４２６４】
［１０－２．付記２］
付記２の遊技機は、以下の特徴を備えている。
【４２６５】
（１）本発明に係る遊技機は、
遊技領域に向けて発射された遊技球が特別図柄始動領域（例えば、始動口スイッチ１２１，１４１Ａ，１４１Ｂ）を通過すると、特別図柄にかかわる乱数を取得する乱数取得手段（例えば、Ｓ３９２またはＳ３９９の処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、
前記乱数取得手段により取得された乱数を用いて、特別結果と特定結果とを抽選結果に含む特別図柄抽選を行うことが可能な特別図柄抽選手段（例えば、特別図柄可変表示開始処理（Ｓ９３）を行うメインＣＰＵ２０１）と、
特別図柄の可変表示を行い、前記特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する図柄制御手段（例えば、特別図柄可変表示終了処理（Ｓ９４）を行うメインＣＰＵ２０１）と、
前記特別図柄の可変表示が行われて前記特別結果（例えば、大当りの表示態様）を示す特別停止態様が導出されると、特別図柄の可変表示が行われない特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な特別遊技状態制御手段（例えば、Ｓ１４５の処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、
前記特別図柄の可変表示が行われる遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段（例えば、特別図柄管理処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、
を備え、
前記遊技状態制御手段は、
通常遊技状態と、
前記通常遊技状態よりも有利な特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、Ｃ時短遊技状態）と、を含む複数の遊技状態のいずれかに制御可能であり、
前記特別図柄抽選の結果が前記特定結果（例えば、図１１２の選択図柄コマンド「０」～「２」の大当り）である場合、前記特定遊技状態の制御に関して、前記特別図柄抽選の結果が前記特別結果（例えば、図１１２の選択図柄コマンド「４」の大当り）である場合と比べて有利となるよう構成されている
ことを特徴とする。
【４２６６】
上記（１）の遊技機によれば、特別図柄抽選の結果が特定結果であると、特別図柄抽選の結果が特別結果である場合と比べて、特定遊技状態の制御に関して有利であるため、特定遊技状態に面白みを持たせることができ、これまでにない新たな遊技性を提供することが可能となる。
【４２６７】
（２）上記（１）に記載の遊技機において、
前記特別図柄抽選手段は、
前記図柄制御手段により前記特定停止態様（例えば、時短当りの表示態様）が導出されて前記特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）に制御される場合、該特定遊技状態の終了条件を、前記乱数取得手段により取得された乱数値に基づいて決定可能である
ことを特徴とする。
【４２６８】
上記（２）の遊技機によれば、特定停止態様が導出されて特定遊技状態に制御された場合、特定遊技状態の終了条件が取得された乱数の値に基づいて決定されるため、特定遊技状態の終了タイミングが都度異なりうる。このようにすることで、遊技性に幅を持たせることができ、面白みのある遊技性を提供することが可能となる。
【４２６９】
（３）上記（１）または（２）に記載の遊技機において、
前記特別停止態様が導出される可能性があることを示す特別表示演出（例えば、大当り

系リーチ）と、前記特定停止態様が導出される可能性があることを示す特定表示演出（例えば、時短当り系リーチ）と、を含む複数の表示演出のいずれかを行うことが可能な示唆演出制御手段（例えば、サブＣＰＵ３０１）をさらに備える
　ことを特徴とする。
【４２７０】
　上記（３）の遊技機によれば、特別停止態様が導出される可能性があることを示す特別表示演出のみならず、特定停止態様が導出される可能性があることを示す特定表示演出を表示可能であるため、これまでにない新たな遊技性を提供することが可能となる。
【４２７１】
（４）上記（１）～（３）のいずれか１つに記載の遊技機において、
　前記特別停止態様が導出される確率が異なる複数の設定値（例えば、設定１～設定６の６段階の設定値）のうちいずれかにセット可能であり、該セットされた設定値に対応する確率で前記特別停止態様が導出されるよう前記特別図柄抽選が行われる遊技機であって、
　前記特別図柄抽選手段は、
　前記特別図柄抽選を、前記複数の設定値のうち一の設定値（例えば、設定１）にセットされている場合と他の設定値（例えば、設定６）にセットされている場合とで、前記特別停止態様の導出確率が異なるように行う一方、前記特定停止態様の導出確率が同じとなるように行う
　ことを特徴とする。
【４２７２】
　上記（４）の遊技機によれば、特別停止態様の導出確率を設定値に応じて異ならせつつ、特定停止態様の導出確率を同じにすることによって、セットされた設定値が低いような場合であっても、興趣の低下を抑制することが可能となる。
【４２７３】
（５）上記（４）に記載の遊技機において、
　前記複数の設定値のうち一の設定値にセットされている場合と他の設定値にセットされている場合とで、前記特定停止態様の導出確率が同じであるものの、前記特定停止態様が導出された場合に制御される前記特定遊技状態の終了条件を異ならせることが可能である（例えば、設定１の場合の時短回数５０回、設定６の場合の時短回数１００回）
　ことを特徴とする。
【４２７４】
　上記（５）の遊技機によれば、一の設定値にセットされている場合と他の設定値にセットされている場合とで、特定遊技状態に移行する確率を同じとすることで興趣の低下を抑制しつつ、終了条件を異ならせることで面白みを持たせることが可能となる。
【４２７５】
（６）上記（１）～（５）のいずれか１つに記載の遊技機において、
　前記特別図柄抽選手段は、
　前記特別停止態様が導出される確率が相対的に低い低確率と、前記特別停止態様が導出される確率が相対的に高い高確率とのうちいずれかで、前記特別図柄抽選を行うことが可能であるとともに、
　前記低確率で前記特別図柄抽選が行われた場合に前記特別停止態様が導出される確率（例えば、図１１０に示される２０１分の１）および前記高確率で前記特別図柄抽選が行われた場合に前記特別停止態様が導出される確率（例えば、図１１０に示される２００分の１）のいずれよりも相対的に高い確率（例えば、図１１０に示される６分の１）で、前記特定停止態様が導出されるように前記特別図柄抽選を行うことが可能である
　ことを特徴とする。
【４２７６】
　上記（６）の遊技機によれば、特別停止態様の導出確率が低確率の場合および高確率の場合のいずれよりも高い確率で特定停止態様が導出されるため、これまでにない新たな遊技性を提供することができ、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【４２７７】
（７）上記（１）～（６）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記乱数取得手段は、
第１特別図柄にかかわる乱数を取得する第１乱数取得手段（例えば、Ｓ３９２の処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、
第２特別図柄にかかわる乱数を取得する第２乱数取得手段（例えば、Ｓ３９９の処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、を有し、
前記特別図柄抽選手段は、
前記第１乱数取得手段により取得された乱数を用いて前記特別結果と前記特定結果とを抽選結果に含む第１特別図柄抽選を行う第１特別図柄抽選手段（例えば、第１特別図柄可変表示開始処理（Ｓ９３）を行うメインＣＰＵ２０１）と、
前記第２乱数取得手段により取得された乱数を用いて少なくとも前記特別結果を抽選結果に含む第２特別図柄抽選を行う第２特別図柄抽選手段（例えば、第２特別図柄可変表示開始処理（Ｓ９３）を行うメインＣＰＵ２０１）と、を有し、
前記図柄制御手段は、
前記第１特別図柄の可変表示を行い、前記第１特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する第１図柄制御手段（例えば、第１特別図柄可変表示終了処理（Ｓ９４）を行うメインＣＰＵ２０１）と、
前記第２特別図柄の可変表示を行い、前記第２特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する第２図柄制御手段（例えば、第２特別図柄可変表示終了処理（Ｓ９４）を行うメインＣＰＵ２０１）と、を有し、
前記第２特別図柄抽選の結果が前記特別結果（例えば、選択図柄コマンド「ｚ７」または「ｚ８」の大当り）である場合、前記第１特別図柄抽選の結果が前記特別結果（例えば、選択図柄コマンド「ｚ３」または「ｚ４」の大当り）である場合および前記第１特別図柄抽選の結果が前記特定結果（例えば、選択図柄コマンド「ｚ０」～「ｚ２」の時短当り）である場合よりも有利となるよう構成されている
ことを特徴とする。
【４２７８】
上記（７）の遊技機によれば、第２特別図柄抽選の結果が特別結果である場合、第１特別図柄抽選の結果が特別結果である場合および第１特別図柄抽選の結果が特定結果である場合のいずれよりも有利となるため、第２特別図柄抽選が行われる遊技では、遊技者の興趣を高めることが可能となる。
【４２７９】
（８）上記（１）～（６）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記乱数取得手段は、
第１特別図柄にかかわる乱数を取得する第１乱数取得手段（例えば、Ｓ３９２の処理を行うメインＣＰＵ２２０１）と、
第２特別図柄にかかわる乱数を取得する第２乱数取得手段（例えば、Ｓ３９９の処理を行うメインＣＰＵ２２０１）と、を有し、
前記特別図柄抽選手段は、
前記第１乱数取得手段により取得された乱数を用いて前記特別結果と前記特定結果とを抽選結果に含む第１特別図柄抽選を行う第１特別図柄抽選手段（例えば、第１特別図柄可変表示開始処理（Ｓ２０１３）を行うメインＣＰＵ２２０１）と、
前記第２乱数取得手段により取得された乱数を用いて少なくとも前記特別結果を抽選結果に含む第２特別図柄抽選を行う第２特別図柄抽選手段（例えば、第２特別図柄可変表示開始処理（Ｓ２０１３）を行うメインＣＰＵ２２０１）と、を有し、
前記図柄制御手段は、
前記第１特別図柄の可変表示を行い、前記第１特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する第１図柄制御手段（例えば、第１特別図柄可変表示終了処理（Ｓ２０１４）を行うメインＣＰＵ２２０１）と、

前記第２特別図柄の可変表示を行い、前記第２特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する第２図柄制御手段（例えば、第２特別図柄可変表示終了処理（Ｓ２０１４）を行うメインＣＰＵ２２０１）と、を有し、
前記第１特別図柄抽選および前記第２特別図柄抽選の結果には特殊結果（例えば、役物開放当り）がさらに含まれており、
前記遊技機は、
前記第１特別図柄の可変表示または前記第２特別図柄の可変表示が行われて前記特殊結果を示す特殊停止態様（例えば、役物開放当りの表示態様）が導出されると、所定領域（例えば、Ｖ入賞装置２１５０）への遊技球の進入が可能または容易となるよう制御する進入制御手段（例えば、メインＣＰＵ２２０１）と、
前記所定領域に進入した遊技球が通過可能な特別領域（例えば、Ｖ入賞口２１５５）と、
をさらに備え、
前記特別遊技状態制御手段は、
前記特別領域を遊技球が通過すると、特別図柄の可変表示が行われない特別遊技状態（例えば、第２のルートを経た大当り遊技状態）に制御可能であり、
前記第１特別図柄抽選手段は、
前記第１特別図柄の可変表示が行われて前記特殊停止態様が導出される確率（例えば、０）と、前記第２特別図柄の可変表示が行われて前記特殊停止態様が導出される確率（例えば、１．１７分の１）とが異なるように、前記第１特別図柄抽選を行うことが可能である
ことを特徴とする。

【４２８０】
上記（８）の遊技機によれば、特別図柄抽選の結果が特定結果であると特定遊技状態に制御されるようにした新たな遊技性を、特殊停止態様が導出されると所定領域への遊技球の進入が可能または容易となり、この所定領域に進入した遊技球が特別領域に進入すると、特別遊技状態に移行する所謂１種２種混合機にも適用することができる。そのため、所謂１種２種混合機についても、これまでにない新たな遊技性を提供することが可能尾となる。

【４２８１】
（９）上記（８）に記載の遊技機において、
前記特定遊技状態には、
第１特定遊技状態と、第２特定遊技状態と、第３特定遊技状態と、が含まれており、
前記第１特定遊技状態、前記第２特定遊技状態、および前記第３特定遊技状態それぞれの終了条件には、
前記第１特別図柄の可変表示回数と前記第２特別図柄の可変表示回数との合計が第１所定数となった場合に前記特定遊技状態を終了する第１終了条件（例えば、図９１の時短の終了条件Ｌ）と、前記第２特別図柄の可変表示回数が第２所定数となった場合に前記特定遊技状態を終了する第２終了条件（例えば、図９１の時短の終了条件Ｍ）と、前記特殊停止態様の導出回数が第３所定数となった場合に前記特定遊技状態を終了する第３終了条件（例えば、図９１の時短の終了条件Ｎ）と、が含まれており、
前記第１終了条件と前記第２終了条件と前記第３終了条件とのうち少なくともいずれかの終了条件が、前記第１特定遊技状態と前記第２特定遊技状態と前記第３特定遊技状態とのうち少なくともいずれかの特定遊技状態において異なる
ことを特徴とする。

【４２８２】
上記（９）の遊技機によれば、特定遊技状態の終了条件にバリエーションを持たせることによって遊技性に幅を持たせることができ、興趣を高めることが可能となる。

【４２８３】
（１０）上記（８）に記載の遊技機において、
前記特定遊技状態は、
第１特定遊技状態と、第２特定遊技状態と、第３特定遊技状態と、のうち少なくとも二

つの特定遊技状態を含み、
　前記第１特定遊技状態、前記第２特定遊技状態、および前記第３特定遊技状態それぞれの終了条件には、前記特別図柄の可変表示回数（例えば、時短回数）が含まれており、
　前記遊技状態制御手段は、
　前記第１特定遊技状態と前記第２特定遊技状態と前記第３特定遊技状態とのうちいずれか一の特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）において他の特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）への移行条件が成立した場合、
　前記一の特定遊技状態についての終了条件が成立するまでに行うことが可能な前記特別図柄の可変表示回数と、前記他の特定遊技状態についての終了条件が成立するまでに行うことが可能な前記特別図柄の可変表示回数とのうち、多い方の可変表示回数にわたって前記特別図柄の可変表示が行われるまで、有利度合いにかかわらず前記一の特定遊技状態と同じ態様で制御可能（例えば、Ｓ２４３の処理を実行可能）である
　ことを特徴とする。
【４２８４】
　上記（１０）の遊技機によれば、特定の遊技状態の終了条件については遊技者にとって不利益とならないことを担保しつつ、一の特定遊技状態と同じ態様で行われるようにすることで、興趣の低下を抑制することが可能となる。
【４２８５】
（１１）上記（１）～（９）のいずれか１つに記載の遊技機において、
　前記遊技状態制御手段は、
　前記通常遊技状態（例えば、低確低ベース状態）と、
　前記特別停止態様が導出される確率が前記通常遊技状態よりも高いものの、前記特別図柄抽選の実行頻度が前記通常遊技状態と同じ高確非特定遊技状態（例えば、高確低ベース状態）と、
　前記特別停止態様が導出される確率が前記通常遊技状態と同じであるものの、前記特別図柄抽選の実行頻度が前記通常遊技状態よりも高い低確特定遊技状態（例えば、低確高ベース状態）と、
　前記特別停止態様が導出される確率および前記特別図柄抽選の実行頻度のいずれもが前記通常遊技状態よりも高い高確特定遊技状態（例えば、高確高ベース状態）と、のいずれかに制御可能であり、
　前記遊技機は、
　前記通常遊技状態と、前記低確特定遊技状態と、前記高確特定遊技状態とを外観で把握困難な態様な表示演出が行われるよう制御可能な表示演出制御手段を備える
　ことを特徴とする。
【４２８６】
　上記（１０）の遊技機によれば、高確非特定遊技状態と低確特定遊技状態と高確特定遊技状態とで、外観で把握困難な態様な表示演出が行われるため、遊技に面白みを持たせることが可能となり、興趣の低下を抑制することが可能となる。
【４２８７】
（１２）上記（１１）に記載の遊技機において、
　前記遊技機は、
　前記遊技領域の第１領域（例えば、左側領域１０６）に向けて遊技球が発射される第１態様（例えば、左打ち）と、
　前記遊技領域の第２領域（例えば、右側領域１０７）に向けて遊技球が発射される第２態様（例えば、右打ち）と、
　を含む複数の態様のいずれかで遊技を行うことが可能であるとともに、遊技状態に応じて前記第１態様または前記第２態様で遊技が行われるよう構成されており、
　前記通常遊技状態と、前記低確特定遊技状態と、前記高確特定遊技状態とにおいては前記第１態様で遊技が行われる一方、
　前記高確非特定遊技状態においては前記第２態様で遊技が行われるよう構成されてなる

ことを特徴とする。
【４２８８】
上記（１２）の遊技機によれば、通常遊技状態と低確特定遊技状態と高確特定遊技状態とにおいては第１態様で遊技が行われる一方、高確非特定遊技状態においては第２態様で遊技が行われるため、高確非特定遊技状態を、他の遊技状態と異なり特別な遊技状態であると遊技者に把握させることが可能となる。
【４２８９】
（１３）上記（１１）または（１２）に記載の遊技機において、
前記遊技領域に向けて発射された遊技球が所定の入賞領域を通過したことに基づいて賞球または賞データを払い出す払出手段（例えば、払出・発射制御回路４００）をさらに備え、
前記通常遊技状態と、前記低確特定遊技状態と、前記高確特定遊技状態とにおいては、単位時間あたりの発射球数に対する賞球数の期待値が１未満であって、
前記高確非特定遊技状態においては、単位時間あたりの発射球数に対する賞球数の期待値が１を超えることが可能である
ことを特徴とする。
【４２９０】
上記（１３）の遊技機によれば、高確非特定遊技状態を、他の遊技状態と比べて有利な遊技状態とすることで、興趣を高めることが可能となる。
【４２９１】
（１４）上記（１１）～（１３）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記遊技状態制御手段は、
前記通常遊技状態（例えば、低確低ベース状態）において前記特別停止態様（例えば、選択図柄コマンド「ｚ３」の大当り）が導出されると、前記特別遊技状態の終了後、前記高確特定遊技状態に移行させずに前記高確非特定遊技状態に移行させることが可能である
ことを特徴とする。
【４２９２】
上記（１４）の遊技機によれば、通常遊技状態において特別停止態様が導出されると高確非特定遊技状態に移行させることが可能であるため、通常遊技状態における興趣の低下を抑制することが可能となる。
【４２９３】
付記２の遊技機によれば、新たな遊技性を備える遊技機を提供することができる。
【４２９４】
［１０－３．付記３］
付記３の遊技機は、以下の特徴を備えている。
【４２９５】
（１）本発明に係る遊技機は、
遊技の進行にかかる制御を行う主制御手段（例えば、主制御回路２００）と、
演出にかかわる制御を行う演出制御手段（例えば、サブ制御回路３００）と、
を備え、
前記主制御手段は、
所定条件が成立すると始動情報（例えば、各種乱数）を取得する始動情報取得手段（例えば、Ｓ３９２またはＳ３９９の処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、
変動開始条件が成立すると、前記始動情報取得手段により取得された始動情報を用いて、特別結果（例えば、大当り）、特定結果（例えば、時短当り）、およびハズレを少なくとも抽選の結果に含む抽選を行う抽選手段（例えば、特別図柄可変表示開始処理（Ｓ９３）を行うメインＣＰＵ２０１）と、
前記変動開始条件が成立すると、所定の表示領域にて図柄の可変表示を行い、前記抽選の結果が導出されるよう制御する図柄制御手段（例えば、特別図柄可変表示終了処理（Ｓ９４）を行うメインＣＰＵ２０１）と、

遊技状態を制御する遊技状態制御手段（例えば、特別図柄遊技終了設定処理（Ｓ２８２）等を行うメインＣＰＵ２０１）と、
前記抽選手段による抽選に先立って、該抽選の結果を先行判定可能な先行判定手段（例えば、先読み判定処理（Ｓ３９６）を行うメインＣＰＵ２０１）と、
遊技の進行にかかわる情報を前記演出制御手段に送信する情報送信手段（例えば、Ｓ３２２の処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、
を有し、
前記遊技状態制御手段は、
前記特別結果を示す特別停止態様（例えば、大当りの表示態様）が導出されると、前記図柄の可変表示が行われない特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）と、
前記特定結果を示す特定停止態様（例えば、時短当りの表示態様）が導出されると、前記図柄の可変表示が行われる遊技状態であって、通常遊技状態よりも有利な特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）と、を含む複数の遊技状態のうちいずれかに制御可能であり、
前記演出制御手段は、
前記情報送信手段から送信された情報を受信し、該情報に基づく演出が所定の演出表示領域に表示されるよう制御可能であって、
前記抽選手段による抽選の結果を示す情報を受信すると、前記図柄の可変表示に伴って当該演出（例えば、当該変動に対応する変動演出）が行われるよう制御する当該演出制御手段（例えば、サブＣＰＵ３０１）と、
前記先行判定手段による先行判定の結果を示す情報を受信すると、前記図柄の可変表示に先行して先行演出（例えば、先読み演出）が行われるよう制御する先行演出制御手段（例えば、サブＣＰＵ３０１）と、を有する
ことを特徴とする。

【４２９６】

上記（１）の遊技機によれば、特定結果を示す特定停止態様が導出されると特定遊技状態に制御される遊技機において当該演出および先行演出が行われるといった、これまでにない新たな遊技性を備える遊技機を提供することが可能となる。

【４２９７】

（２）上記（１）に記載の遊技機において、
前記先行演出制御手段は、
前記特定停止態様が導出される可能性があることを示唆可能な第１先行演出（例えば、時短当り系先読み演出形態の表示）が行われるよう制御する第１先行演出制御手段（例えば、サブＣＰＵ３０１）と、
前記特別停止態様が導出される可能性があることを示唆可能な第２先行演出（例えば、大当り系先読み演出形態の表示）が行われるよう制御する第２先行演出制御手段（例えば、サブＣＰＵ３０１）と、
前記特別停止態様と前記特定停止態様とのいずれかが導出される可能性があることを示唆可能な第３先行演出（例えば、共通系先読み演出形態の表示）が行われるよう制御する第３先行演出制御手段と、を有する
ことを特徴とする。

【４２９８】

上記（２）の遊技機によれば、先行演出として、特別停止態様が導出される可能性がある演出（第２先行演出）だけでなく、特定停止態様が導出される可能性があることを示唆可能な第１先行演出が行われるため、これまでにない新たな遊技性を備える遊技機を提供することが可能となる。しかも、第３先行演出が行われた場合は、特別停止態様と特定停止態様とのいずれも導出される可能性があるため、興趣を高めることが可能となる。

【４２９９】

（３）上記（２）に記載の遊技機において、
前記第３先行演出制御手段は、
前記特別停止態様（例えば、大当りの表示態様）と前記特定停止態様（例えば、時短当

りの表示態様）とのいずれが導出されるかを外観で区別し難い態様で前記第３先行演出（例えば、共通系先読み演出形態の表示）が行われるよう制御可能である
ことを特徴とする。
【４３００】
上記（３）の遊技機によれば、特別停止態様と特定停止態様とのいずれが導出されるかを外観で区別し難い態様で第３先行演出が行われるといった、これまでにない新たな演出を行うことで興趣を高めることが可能となる。
【４３０１】
（４）上記（２）または（３）に記載の遊技機において、
前記第３先行演出制御手段は、
第１態様（例えば、青の四角形）と、
前記第１態様から変化可能な態様であって、該第１態様と比べて前記抽選の結果に対する期待値が大きい第２態様（例えば、黄の五角形）と、
前記第１態様または前記第２態様から変化可能な態様であって、該第２態様と比べて前記抽選の結果に対する期待値が大きい第３態様（例えば、虹の三角形）と、
を含む複数の態様のうち１つまたは２つ以上の態様で前記第３先行演出が行われるよう制御可能であり、
前記第１態様および前記第２態様は、前記抽選の結果に対する期待値が、前記特別結果に対する期待値と前記特定結果に対する期待値とのいずれであるかを外観で区別し難い態様である一方、
前記第３態様は、前記特別結果に対する期待値であることを外観で区別し易い態様である
ことを特徴とする。
【４３０２】
上記（４）の遊技機によれば、第３先行演出が行われた場合、第１態様や第２態様では、特別結果に対する期待値と特定結果に対する期待値とのいずれが高いかを外観で区別し難いものの、第３態様に変化したときは特別結果に対する期待値が高いことが区別し易くなる。そのため、第３先行演出が行われた場合、遊技者の興趣を高めることが可能となる。
【４３０３】
（５）上記（２）～（４）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記第１先行演出制御手段は、
第４態様（例えば、専用の共通系先読み演出形態）と、
前記第４態様から変化可能な態様であって、該第４態様と比べて前記特定結果に対する期待値が大きい第５態様（例えば、白の円）と、
を含む複数の態様のうち１つまたは２つ以上の態様で前記第１先行演出が行われるよう制御可能であり、
前記第４態様は、前記特別結果に対する期待値と前記特定結果に対する期待値とのいずれであるかを外観で区別し難い態様である一方、
前記第５態様は、前記特定結果に対する期待値であることを外観で区別し易い態様である
ことを特徴とする。
【４３０４】
上記（５）の遊技機によれば、第４態様では、特別結果に対する期待値と特定結果に対する期待値とのいずれが高いかを外観で区別し難いものの、第５態様では、特定結果に対する期待値が高いことが区別しやすくなる。そのため、第１先行演出では、特別結果に対する期待値を排除しつつ特定結果に対する期待値が高い演出を行うことで、徒に射幸性を高めることなく興趣の低下を抑制することが可能となる。
【４３０５】
（６）上記（２）～（５）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記第１先行演出制御手段により行われる前記第１先行演出の割合と、前記第２先行演出制御手段により行われる前記第２先行演出の割合とが異なるように構成される
ことを特徴とする。

【４３０６】
上記（６）の遊技機によれば、第１先行演出の割合と第２先行演出の割合とを異ならせることで演出にメリハリを持たせることが可能となり、興趣の低下を抑制することが可能となる。
【４３０７】
（７）上記（２）～（６）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記図柄制御手段は、
前記通常遊技状態と前記特定遊技状態とにおいて前記特定停止態様を導出することが可能であり、
前記第１先行演出制御手段は、
前記通常遊技状態において前記第１先行演出が行われるよう制御可能である一方、前記特定遊技状態において前記第１先行演出が行われないよう制御可能である
ことを特徴とする。
【４３０８】
上記（７）の遊技機によれば、通常遊技状態における興趣の低下を、好適に、抑制することが可能となる。すなわち、特定遊技状態において特定結果が導出される場合よりも、通常遊技状態において特定結果が導出される場合の方が遊技者にとって興趣が高められる。そこで、通常遊技状態では第１先行演出が行われうるようにし、特定遊技状態では第１先行演出が行われないようにすることで、第１先行演出を効果的に行うことが可能となる。
【４３０９】
（８）上記（１）に記載の遊技機において、
前記当該演出制御手段は、
前記特定停止態様ではなく前記特別停止態様が導出される可能性があることを示唆する第１当該演出（例えば、時短当り系リーチ）が行われるよう制御する第１当該演出制御手段（例えば、サブＣＰＵ３０１）と、
前記特定停止態様が導出される可能性があることを示唆する第２当該演出（例えば、大当り系リーチ）が行われるよう制御する第２当該演出制御手段（例えば、サブＣＰＵ３０１）と、
前記特別停止態様と前記特定停止態様とのいずれかが導出される可能性があることを示唆する第３当該演出（例えば、共通リーチ）が行われるよう制御する第３当該演出制御手段（例えば、サブＣＰＵ３０１）と、を有する
ことを特徴とする。
【４３１０】
（９）上記（２）～（７）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記当該演出制御手段は、
前記特定停止態様ではなく前記特別停止態様が導出される可能性があることを示唆する第１当該演出（例えば、時短当り系リーチ）が行われるよう制御する第１当該演出制御手段（例えば、サブＣＰＵ３０１）と、
前記特定停止態様が導出される可能性があることを示唆する第２当該演出（例えば、大当り系リーチ）が行われるよう制御する第２当該演出制御手段（例えば、サブＣＰＵ３０１）と、
前記特別停止態様と前記特定停止態様とのいずれかが導出される可能性があることを示唆する第３当該演出（例えば、共通リーチ）が行われるよう制御する第３当該演出制御手段（例えば、サブＣＰＵ３０１）と、を有する
ことを特徴とする。
【４３１１】
上記（８）、（９）の遊技機によれば、当該演出として。特別停止態様が導出される可能性がある演出（第２当該演出）だけでなく、特定停止態様が導出される可能性があることを示唆可能な第１当該演出が行われるため、これまでにない新たな遊技性を備える遊技機を提供することが可能となる。しかも、第３当該演出が行われた場合は、特別停止態様

と特定停止態様とのいずれも導出される可能性があるため、興趣を高めることが可能となる。

【４３１２】

（１０）上記（９）に記載の遊技機において、

前記第２当該演出制御手段は、

前記第２先行演出（例えば、大当り系先読み演出形態の表示）または第３先行演出（例えば、共通系先読み演出形態の表示）が行われた場合は前記第２当該演出（例えば、大当り系リーチ）が行われるよう制御可能である一方、

前記第１先行演出（例えば、時短当り系先読み演出形態の表示）が行われた場合は前記第２当該演出（例えば、大当り系リーチ）が行われないよう制御可能である

ことを特徴とする。

【４３１３】

上記（１０）の遊技機によれば、第２当該演出は、第２先行演出または第３先行演出が行われた場合は行われるものの、第１先行演出が行われた場合には行われない。そのため、先行演出の段階で、特定結果に対する期待値を徒に与えることを排除しつつ特別結果に対する期待値が高い先行演出を行うことで、興趣を高める演出を行うことが可能となる。

【４３１４】

（１１）上記（９）または（１０）に記載の遊技機において、

前記第１当該演出制御手段は、

前記第１先行演出（例えば、時短当り系先読み演出形態の表示）または第３先行演出（例えば、共通系先読み演出形態の表示）が行われた場合は前記第１当該演出（例えば、時短当り系リーチ）が行われるよう制御可能である一方、

前記第２先行演出（例えば、大当り系先読み演出形態の表示）が行われた場合は前記第１当該演出（例えば、時短当り系リーチ）が行われないよう制御可能である

ことを特徴とする。

上記（１１）の遊技機によれば、第１当該演出は、第１先行演出または第３先行演出が行われた場合は行われるものの、第２先行演出が行われた場合には行われない。そのため、先行演出の段階で、特別結果に対する期待値を徒に与えることを排除しつつ特定結果に対する期待値が高い先行演出を行うことで、徒に射幸性を高めることなく興趣の低下を抑制することが可能となる。

【４３１５】

（１２）上記（９）～（１１）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記第３当該演出制御手段は、

前記第１先行演出（例えば、時短当り系先読み演出形態の表示）と前記第２先行演出（例えば、大当り系先読み演出形態の表示）と第３先行演出（例えば、共通系先読み演出形態の表示）とのいずれが行われた場合であっても前記第３当該演出（例えば、共通リーチ）が行われるよう制御可能である

ことを特徴とする。

【４３１６】

上記（１２）の遊技機によれば、第３当該演出では、特別結果に対する期待値が高いのか特定結果に対する期待値が高いのかを把握し難いため、比較的長い時間にわたって遊技者の興味を惹きつけることが可能となる。

【４３１７】

（１３）上記（９）～（１２）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記当該演出制御手段は、

特定の図柄の可変表示に先行して前記先行演出が行われた場合における前記特定の図柄の可変表示（例えば、ターゲット変動）において、

前記第３当該演出（例えば、共通リーチＣ）が開始された場合、該第３当該演出が行われた後、前記第１当該演出（例えば、時短当り系リーチＣ）または前記第２当該演出（例えば、大当り系リーチＣ）に移行可能である一方、

前記第３当該演出（例えば、共通リーチＣ）が開始されなかった場合、前記第１当該演出（例えば、時短当り系リーチＣ）と前記第２当該演出（例えば、大当り系リーチＣ）とのいずれも移行しないよう構成される
ことを特徴とする。
【４３１８】
上記（１３）の遊技機によれば、特定の図柄の可変表示に先行して先行演出が行われた場合、この先行演出が行われた特定の図柄の可変表示において、第３当該演出が開始された場合に、興趣を高めることができる。その一方、第３当該演出が開始されなければ第１当該演出と第２当該演出のいずれにも移行しないため、徒に遊技者の射幸心を煽ることを抑制することができる。
【４３１９】
付記３の遊技機によれば、新たな遊技性を備える遊技機を提供することができる。
【４３２０】
［１０－４．付記４］
付記４の遊技機は、以下の特徴を備えている。
（１）本発明に係る遊技機は、
所定条件が成立すると始動情報を取得し、該取得した始動情報（例えば、各種乱数）を所定数まで保留可能な保留手段（例えば、Ｓ３９５またはＳ４０２の処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、
変動開始条件が成立すると、前記保留手段により保留されている前記始動情報を用いて、特別結果（例えば、大当り）、特定結果（例えば、時短当り）、およびハズレを抽選の結果に含む抽選を行う抽選手段（例えば、特別図柄可変表示開始処理（Ｓ９３）を行うメインＣＰＵ２０１）と、
前記変動開始条件が成立すると、所定の表示領域（例えば、特別図柄表示部１６３，１６４）にて図柄の可変表示を行い、前記抽選の結果が導出されるよう制御する図柄制御手段（例えば、特別図柄可変表示終了処理（Ｓ９４）を行うメインＣＰＵ２０１）と、
前記図柄の可変表示が行われて前記特別結果を示す特別停止態様（例えば、大当りの表示態様）が導出されると、前記図柄の可変表示が行われない特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に移行可能な特別遊技状態制御手段と、
前記図柄の可変表示が行われて前記特定結果を示す特定停止態様（例えば、時短当りの表示態様）が導出されると、前記図柄の可変表示が行われる遊技状態であって通常遊技状態よりも有利な特定遊技状態に移行可能な特定遊技状態制御手段（例えば、Ｓ１４５の処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、
所定の演出領域（例えば、表示装置７の表示領域７ａ）にて前記図柄の可変表示に伴って当該演出が行われるよう制御する当該演出制御手段（例えば、サブＣＰＵ３０１）と、
前記抽選手段による抽選に先立って、該抽選の結果を先行判定可能な先行判定手段（例えば、先読み判定処理（Ｓ３９６）を行うメインＣＰＵ２０１）と、
前記先行判定手段による先行判定の結果に基づいて、前記図柄の可変表示に先行して所定の演出領域にて先行演出（例えば、先読み演出）が行われるよう制御する先行演出制御手段（例えば、サブＣＰＵ３０１）と、
を備え、
前記先行演出制御手段は、
前記特別停止態様または前記特定停止態様が導出される可能性がある場合に、前記先行演出を行うことが可能である
ことを特徴とする。
【４３２１】
上記（１）の遊技機によれば、特定結果を示す特定停止態様が導出されると特定遊技状態に制御される遊技機において当該演出および先行演出が行われるといった、これまでにない新たな遊技性を備える遊技機を提供することが可能となる。
【４３２２】

（２）上記（１）に記載の遊技機において、
前記先行演出制御手段は、
前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特定停止態様（例えば、時短当りの表示態様）が導出されうる特定始動情報が含まれている場合、前記特定停止態様（例えば、時短当りの表示態様）が導出される可能性があることを示唆する特定先行演出（例えば、時短当り系先読み演出形態の表示）が行われるよう制御可能である一方、
前記保留手段により保留されている始動情報に前記特定始動情報が含まれていたとしても、該特定始動情報よりも先に前記変動開始条件が成立する始動情報として、前記特別停止態様（例えば、大当りの表示態様）が導出されうる特別始動情報が含まれている場合、前記特定始動情報についての先行演出（例えば、先読み演出）が行われないよう制御可能である
ことを特徴とする。
【４３２３】
上記（２）の遊技機によれば、特定停止態様が導出されうる特定始動情報が保留されていたとしても、特別停止態様が導出されうる特別始動情報が先に保留されている場合には、特定始動情報についての先行演出が行われない。そのため、不必要となりかねない先行演出を極力排除しつつ、効果的な先行演出を行うことで興趣の低下を抑制することが可能となる。
【４３２４】
（３）上記（１）または（２）に記載の遊技機において、
前記先行演出制御手段は、
前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特別停止態様が導出されうる特別始動情報が含まれている場合、前記特別停止態様（例えば、大当りの表示態様）が導出される可能性があることを示唆する特別先行演出（例えば、大当り系先読み演出形態の表示）が行われるよう制御可能であるとともに、
前記保留手段により保留されている始動情報に前記特別始動情報が含まれていない場合であっても、前記特別先行演出が行われるよう制御可能であり、
前記保留手段により保留されている始動情報に前記特別始動情報が含まれていないにもかかわらず前記特別先行演出が行われる場合、前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特定停止態様が導出されうる特定始動情報が含まれていたとしても、該特定始動情報についての先行演出が行われないよう制御可能である。
【４３２５】
上記（３）の遊技機によれば、特別始動情報が保留されていないにもかかわらず特別先行演出が行われる場合、特定始動情報が保留されていたとしても、この特定始動情報についての先行演出が行われないため、興趣の低下を抑制することが可能となる。すなわち、特別始動情報が保留されていないにもかかわらず特別先行演出が行われる場合、特別停止態様が導出されなかった時点で遊技者を落胆させかねない。このような場合、特定始動情報が保留されていたとしてもこの特定始動情報についての先行演出を行わないようにすることで、遊技者が一旦は落胆した後に特定停止態様が導出されることとなり、興趣を高めることが可能となる。
【４３２６】
（４）上記（１）～（３）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記先行演出制御手段は、
前記特別停止態様が導出される前記図柄の可変表示中において、前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特定停止態様が導出されうる特定始動情報が含まれていたとしても、該特定始動情報についての先行演出が行われないよう制御可能である
ことを特徴とする。
【４３２７】
上記（４）の遊技機によれば、特定始動情報が保留されていたとしても、特別停止態様が導出される図柄の可変表示中は、特定始動情報についての先行演出を行わないようにし

ているため、不必要となりかねない先行演出を極力行わないようにすることが可能となる。すなわち、特別停止態様が導出される図柄の可変表示中、遊技者の興味は可変表示中の演出に惹きつけられるため、特定始動情報についての先行演出を行ったとしても無用な演出となりかねない。そこで、特別停止態様が導出される図柄の可変表示中は、特定始動情報についての先行演出を行わないようにしたものである。

【４３２８】

（５）上記（１）～（４）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記特定遊技状態には、

第１特定制御（例えば、Ａ時短遊技状態における時短性能での時短制御）を実行可能な第１特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）と、

前記第１特定制御とは異なる第２特定制御（例えば、Ｃ時短遊技状態における時短性能での時短制御）を実行可能な第２特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）と、が含まれており、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記特別停止態様が導出された場合、前記特別遊技状態の終了後、前記第１特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）に移行可能であり、

前記特定停止態様が導出された場合、前記第２特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）に移行可能であって、

前記特別停止態様が導出されたときに、前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特定停止態様が導出されうる特定始動情報が含まれているとともに、前記特別遊技状態の終了後、前記第１特定遊技状態に移行された場合、前記特定始動情報についての前記変動開始条件が成立したことによって前記特定停止態様が導出されたとしても、前記第２特定制御を実行せずに前記第１特定制御を実行可能である

ことを特徴とする。

【４３２９】

上記（５）の遊技機は、特別停止態様が導出されたときに、特定始動情報が保留されていたとしても、特別遊技状態の終了後に第１特定遊技状態に移行された場合、特定始動情報についての可変表示が行われて特定停止態様が導出されたとしても、第２特定制御を実行せずに第１特定制御を実行するようにしたものである。これにより、特別停止態様が導出されたことより遊技者が得られるメリットが棄損されることを抑制できる。

【４３３０】

（６）上記（２）～（４）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記特別停止態様が導出された場合、前記特別遊技状態の終了後、前記特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）に移行可能であり、

前記先行演出制御手段は、

前記特別停止態様が導出されたときに、前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特定停止態様が導出されうる特定始動情報が含まれており、前記特別遊技状態の終了後、前記特定遊技状態に制御された場合、前記特定始動情報についての先行演出が行われないよう制御可能である

ことを特徴とする。

【４３３１】

上記（６）の遊技機は、特別停止態様が導出されたときに、特定始動情報が保留されていたとしても、特別遊技状態の終了後に特定遊技状態に制御された場合、特定始動情報についての先行演出が行われないようにしたものである。これにより、必要な先行演出が行われることを抑制することが可能となる。

【４３３２】

（７）上記（１）～（６）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記特別停止態様が導出された場合、前記保留手段により保留されている始動情報に、

前記特定停止態様が導出されうる特定始動情報が含まれていたとしても、前記特別遊技状態の終了後、前記特定始動情報に基づく前記特定遊技状態に移行しないよう制御可能である
ことを特徴とする。
【４３３３】
上記（７）の遊技機によれば、特別停止態様が導出された場合、特定始動情報が保留されていたとしても、特別遊技状態の終了後、特定始動情報に基づく特定遊技状態に移行されない。そのため、例えば特別停止態様の導出に基づいて特別遊技状態に制御された場合にはこれに基づいて特定遊技状態に移行させることが可能となる。
【４３３４】
（８）上記（１）～（７）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記先行演出制御手段は、
前記特別停止態様が導出された場合、前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特定停止態様が導出されうる特定始動情報が含まれていたとしても、前記特別遊技状態の終了後、前記特定始動情報についての先行演出が行われないよう制御可能である
ことを特徴とする。
【４３３５】
上記（８）の遊技機によれば、特別停止態様が導出された場合、特定始動情報が保留されていたとしても、特別遊技状態の終了後、不必要となりかねない先行演出が行われることを抑制できる。
【４３３６】
（９）上記（１）～（８）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記特定遊技状態制御手段は、
前記特別停止態様が導出されたときに、前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特定停止態様が導出されうる特定始動情報が含まれていたとしても、前記特別遊技状態の終了後、前記特別停止態様が導出される期待値が高い有利遊技状態（例えば、高確遊技状態）に制御された場合、前記特定始動情報についての前記変動開始条件が成立したことによって前記特定停止態様が導出されたとしても、前記特定遊技状態に移行しないよう制御可能である
ことを特徴とする。
【４３３７】
上記（９）の遊技機によれば、特別遊技状態の終了後、特定遊技状態よりも、特別停止態様が導出される期待値が高い有利遊技状態（例えば、高確遊技状態）が優先して制御されるため、興趣の低下を抑制することが可能となる。
【４３３８】
（１０）上記（１）～（９）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記図柄の可変表示回数を計数する計数手段（例えば、天井カウンタ）をさらに備え、
前記特定遊技状態制御手段は、
前記計数手段により計数された前記図柄の可変表示回数が規定回数（例えば、天井値）に達した場合、前記特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）に移行可能であり、
前記先行演出制御手段は、
前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特定停止態様が導出されうる特定始動情報が含まれていたとしても、該特定始動情報についての前記変動開始条件が成立するよりも先に、前記計数手段により計数された前記図柄の可変表示回数が前記規定回数に達する場合、前記特定始動情報についての先行演出が行われないよう制御可能である
ことを特徴とする。
【４３３９】
上記（１０）の遊技機によれば、特定始動情報が保留されていたとしても、この特定始動情報についての変動開始条件が成立するよりも先に、カウント手段によりカウントされた図柄の可変表示回数が規定回数に達する場合、特定表示態様が導出されるよりも先に特定遊技状態に移行する。このような場合に特定始動情報についての先行演出を行ったとし

ても、かかる先行演出が不必要な先行演出となりかねない。そこで、このような不必要となりかねない先行演出を行わないようにすることで、興趣の低下を抑制するようにしたものである。

【４３４０】

（１１）上記（１）～（１０）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記抽選の結果には、さらに特殊結果（例えば、小当り）が含まれるとともに、

前記図柄の可変表示が行われて前記特殊結果を示す特殊停止態様（例えば、小当りの表示態様）が導出されると、前記図柄の可変表示が行われない特殊遊技状態に移行可能な特殊遊技状態制御手段をさらに備え、

前記先行演出制御手段は、

前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特定停止態様が導出されうる特定始動情報と、前記特殊停止態様が導出されうる特殊始動情報とが含まれており、前記特定始動情報についての前記変動開始条件が成立するよりも先に、前記特殊停止態様が導出されうる特殊始動情報についての前記変動開始条件が成立する場合であっても、前記特定始動情報についての先行演出が行われるよう制御可能である

ことを特徴とする。

【４３４１】

上記（１１）の遊技機は、特定始動情報と特殊始動情報とが保留されており、特定始動情報についての変動開始条件よりも先に、特殊始動情報についての変動開始条件が成立する場合であっても、特定始動情報についての先行演出が行われることを可能にしたものである。これにより、興趣の低下を抑制することが可能である。

【４３４２】

（１２）上記（１）～（１１）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記抽選の結果には、さらに特殊結果（例えば、小当り）が含まれるとともに、

前記図柄の可変表示が行われて前記特殊結果を示す特殊停止態様が導出されると、前記図柄の可変表示が行われない特殊遊技状態（例えば、小当り遊技状態）に移行可能な特殊遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ２０１）をさらに備え、

前記先行演出制御手段は、

前記特殊停止態様が導出される前記図柄の可変表示中において、前記保留手段により保留されている始動情報に、前記特定停止態様が導出されうる特定始動情報が含まれている場合、該特定始動情報についての先行演出が行われるよう制御可能である

ことを特徴とする。

【４３４３】

上記（１２）の遊技機は、特殊停止態様が導出される図柄の可変表示中に、特定始動情報が保留されている場合、この特定始動情報についての先行演出が行われるようにしたものである。これにより、興趣を高めることが可能となる。

【４３４４】

付記４の遊技機によれば、新たな遊技性を備える遊技機を提供することができる。

【４３４５】

［１０－５．付記５］

付記５の遊技機は、以下の特徴を備えている。

【４３４６】

（１）本発明に係る遊技機は、

遊技球が特別始動領域（例えば、始動口スイッチ１２１，１４１Ａ，１４１Ｂ）を通過したことに基づいて特別図柄抽選を行う特別図柄抽選手段（例えば、特別図柄可変表示開始処理（Ｓ９３）を行うメインＣＰＵ２０１）と、

所定の表示領域にて特別図柄の可変表示を行い、前記特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する特別図柄制御手段（例えば、特別図柄可変表示終了処理（Ｓ９４）を行うメインＣＰＵ２０１）と、

前記特別図柄制御手段により特別停止態様（例えば、大当り表示態様）が導出されると

、前記特別図柄の可変表示が行われない特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な特別遊技状態制御手段（例えば、Ｓ１４５の処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、
前記特別図柄の可変表示が行われる遊技状態であって、該可変表示の回数が所定回数行われるまで通常の遊技状態よりも有利な特定遊技状態（例えば、時短遊技状態）に制御可能な特定遊技状態制御手段（例えば、時短管理処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、
遊技球が普通始動領域（例えば、通過ゲートスイッチ１２７）を通過したことに基づいて普通図柄抽選を行う普通図柄抽選手段（例えば、普通図柄の可変表示開始処理（Ｓ２９３）を行うメインＣＰＵ２０１）と、
所定の表示領域にて普通図柄の可変表示を行い、前記普通図柄抽選の結果が導出されるよう制御する普通図柄制御手段（例えば、普通図柄の可変表示終了処理（Ｓ２９４）を行うメインＣＰＵ２０１）と、
前記普通図柄制御手段により普通図柄当りを示す普通図柄当り停止態様が導出されると、前記特別始動領域への遊技球の通過を容易にする特別図柄抽選容易化手段（例えば、普通電動役物開放処理（Ｓ２９６）を行うメインＣＰＵ２０１）と、
を備え、
前記特定遊技状態は、
前記普通図柄当り停止態様が導出される確率と、前記特別始動領域への遊技球の通過の容易度合いと、前記普通図柄の可変表示が行われる時間と、のうち少なくとも１つ以上が前記通常の遊技状態と異なる特定制御が実行される遊技状態であって、
前記特別停止態様が導出されることおよび前記特別遊技状態が終了することを移行条件とし、第１終了条件が成立するまで制御可能な第１特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）と、
前記図柄制御手段により特定停止態様（例えば、時短当りの表示態様）が導出されることを移行条件とし、第２終了条件が成立するまで制御可能な第２特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）と、
前記特別図柄の可変表示が規定回数行われることを移行条件とし、第３終了条件が成立するまで制御可能な第３特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）と、のうち少なくとも二つの特定遊技状態を含む
ことを特徴とする。

【４３４７】

上記（１）の遊技機によれば、第１特定遊技状態と、特定停止態様が導出されることを移行条件とする第２特定遊技状態と、特別図柄の可変表示が規定回数行われることを移行条件とする第３特定遊技状態とのうち、少なくとも二つの特定遊技状態が用意されているため、これまでにない新たな遊技性を備える遊技機を提供することが可能となる。

【４３４８】

なお、第１特定遊技状態と第２特定遊技状態と第３特定遊技状態とで、それぞれ、特定制御の態様が同じであってもよいし、特定制御の態様が異なってもよい。また、第１特定遊技状態と第２特定遊技状態と第３特定遊技状態とのうち、二つの特定遊技状態における特定制御の態様が同じで、残りの一つの特定遊技状態における特定制御の態様が上記二つの特定遊技状態における特定制御の態様と異なってもよい。

【４３４９】

（２）上記（１）に記載の遊技機において、
前記第２特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）と前記第３特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）とは、
前記普通図柄当り停止態様の導出確率が同じまたは略同じとなるように構成されている
ことを特徴とする。

【４３５０】

上記（２）の遊技機は、第２特定遊技状態と第３特定遊技状態とにおいて、普通図柄当り停止態様の導出確率が同じまたは略同じとなるようにしたものである。これにより、第２特定遊技状態と第３特定遊技状態とのいずれに制御された場合であっても興趣を高める

ことが可能となる。
【４３５１】
（３）上記（１）または（２）に記載の遊技機において、
前記第２特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）および前記第３特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）では、それぞれ、前記特別始動領域への遊技球の通過の容易度合いが異なる複数の通過容易度パターン（例えば、普通電動役物の開放パターン）が用意されており、
前記第２特定遊技状態と前記第３特定遊技状態とは、
前記複数の通過容易度パターンのうち少なくとも一部の通過容易度パターンにおいて、前記特別始動領域への遊技球の通過の容易度合いが同じまたは略同じとなるように構成されている
ことを特徴とする。
【４３５２】
上記（３）の遊技機は、第２特定遊技状態と第３特定遊技状態とが、複数の通過容易度パターンのうち少なくとも一部の通過容易度パターンにおいて、特別始動領域への遊技球の通過の容易度合いが同じまたは略同じとなるように構成されたものである。これにより、第２特定遊技状態と第３特定遊技状態とのいずれに制御された場合であっても興趣を高めることが可能となる。
【４３５３】
（４）上記（１）～（３）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記第２特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）および前記第３特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）では、それぞれ、前記普通図柄の可変表示が行われる時間が異なる複数の時間パターンが用意されており、
前記第２特定遊技状態と前記第３特定遊技状態とは、
前記複数の時間パターンのうち少なくとも一部の時間パターンにおいて、前記普通図柄の可変表示が行われる時間が同じまたは略同じとなるように構成されている
ことを特徴とする。
【４３５４】
上記（４）の遊技機は、第２特定遊技状態と第３特定遊技状態とが、複数の時間パターンのうち少なくとも一部の時間パターンにおいて、普通図柄の可変表示が行われる時間が同じまたは略同じとなるように構成されたものである。これにより、第２特定遊技状態と第３特定遊技状態とのいずれに制御された場合であっても興趣を高めることが可能となる。
【４３５５】
（５）上記（１）～（４）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記特定遊技状態制御手段は、
前記第１特定遊技状態において前記特定停止態様（例えば、時短当りの表示態様）が導出されたとしても、前記第１特定遊技状態に対応する第１特定制御（例えば、Ａ時短遊技状態における時短性能）を維持可能である
ことを特徴とする。
【４３５６】
上記（５）の遊技機は、第１特定遊技状態において特定停止態様が導出されたとしても、第２特定遊技状態に対応する第２特定制御に変更せず、第１特定遊技状態に対応する第１特定制御を維持可能にしたものである。
【４３５７】
（６）上記（５）に記載の遊技機において、
前記特定遊技状態制御手段は、
前記第１特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）における特定のタイミング（例えば、時短最終変動）で前記特定停止態様（例えば、時短当りの表示態様）が導出された場合、前記特定のタイミング以降（例えば、時短最終変動の次の変動）に、前記第１特定制御から前記第２特定制御に変更可能である

ことを特徴とする。
【４３５８】
上記（６）の遊技機は、第１特定遊技状態における特定のタイミングで特定停止態様が導出された場合、特定のタイミング以降に、第１特定制御から第２特定制御に変更可能としたものである。
【４３５９】
（７）上記（１）～（４）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記特定遊技状態制御手段は、
前記第１特定遊技状態における特定のタイミング（例えば、時短最終変動）で前記特定停止態様が導出された場合、前記特定のタイミング以降（例えば、時短最終変動の次の変動）に、前記第１特定遊技状態に対応する第１特定制御（例えば、Ａ時短遊技状態における時短性能）および前記第２特定遊技状態に対応する第２特定制御（例えば、Ｃ時短遊技状態における時短性能）のいずれも行われないよう制御可能である
ことを特徴とする。
【４３６０】
上記（７）の遊技機は、第１特定遊技状態における特定のタイミングで特定停止態様が導出された場合、特定のタイミング以降に、第１特定制御および第２特定制御のいずれも行われないよう制御可能としたものである。第１特定制御および第２特定制御のいずれも行われないよう制御可能とは、例えば、第１特定制御を終了し、第２特定制御を開始しないような制御が相当する。
【４３６１】
（８）上記（１）～（７）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記特定遊技状態制御手段は、
前記第３特定遊技状態において前記特定停止態様が導出されたとしても、前記第２特定遊技状態に対応する第２特定制御（例えば、Ｃ時短遊技状態における時短性能）に変更せず、前記第３特定遊技状態に対応する第３特定制御（例えば、Ｂ時短遊技状態における時短性能）を維持可能である
ことを特徴とする。
【４３６２】
上記（８）の遊技機は、第３特定遊技状態において特定停止態様が導出されたとしても、第２特定遊技状態に対応する第２特定制御に変更せず、第３特定遊技状態に対応する第３特定制御を維持可能にしたものである。
【４３６３】
（９）上記（８）に記載の遊技機において、
前記特定遊技状態制御手段は、
前記第３特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）における特定のタイミング（例えば、時短最終変動）で前記特定停止態様が導出された場合、前記特定のタイミング以降（例えば、時短最終変動の次の変動）に、前記第３特定制御（例えば、Ｂ時短遊技状態における時短性能）から前記第２特定制御（例えば、Ｃ時短遊技状態における時短性能）に変更可能である
ことを特徴とする。
【４３６４】
上記（９）の遊技機は、第３特定遊技状態における特定のタイミングで特定停止態様が導出された場合、特定のタイミング以降に、第３特定制御から第２特定制御に変更可能としたものである。
【４３６５】
（１０）上記（１）～（７）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記第２特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）と前記第３特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）とでは、前記特定制御の態様が異なりうる
ことを特徴とする。

【４３６６】
上記（１０）の遊技機は、第２特定遊技状態と第３特定遊技状態とで特定制御の態様が異なるようにしたものである。これにより、遊技のバリエーションが増え、興趣の低下を抑制することが可能となる。
【４３６７】
（１１）上記（１）～（１０）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記特定遊技状態制御手段は、
前記第１特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）への移行条件と前記第２特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）への移行条件とが成立した場合、または前記第１特定遊技状態において前記第２特定遊技状態への移行条件が成立した場合、
前記第１終了条件が成立するまで実行可能な前記特別図柄の可変表示回数と、前記第２終了条件が成立するまで実行可能な前記特別図柄の可変表示回数とのうち、多い方の可変表示回数にわたって前記特別図柄の可変表示が行われるまで、前記特定遊技状態に制御可能である
ことを特徴とする。
【４３６８】
上記（１１）の遊技機は、第１特定遊技状態と第２特定遊技状態とが重複した場合、第１終了条件が成立するまで実行可能な特別図柄の可変表示回数と、第２終了条件が成立するまで実行可能な特別図柄の可変表示回数とのうち、多い方の可変表示回数にわたって特別図柄の可変表示が行われるまで特定遊技状態に制御可能としたものである。
【４３６９】
（１２）上記（１）～（１１）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記特定遊技状態制御手段は、
前記第２特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）への移行条件と前記第３特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）への移行条件とが成立した場合、または前記第３特定遊技状態において前記第２特定遊技状態への移行条件が成立した場合、
前記第２終了条件が成立するまで実行可能な前記特別図柄の可変表示回数と、前記第３終了条件が成立するまで実行可能な前記特別図柄の可変表示回数とのうち、多い方の可変表示回数にわたって前記特別図柄の可変表示が行われるまで、前記特定遊技状態に制御可能である
ことを特徴とする。
【４３７０】
上記（１２）の遊技機は、第２特定遊技状態と第３特定遊技状態とが重複した場合、第２終了条件が成立するまで実行可能な特別図柄の可変表示回数と、第３終了条件が成立するまで実行可能な特別図柄の可変表示回数とのうち、多い方の可変表示回数にわたって特別図柄の可変表示が行われるまで特定遊技状態に制御可能としたものである。
【４３７１】
（１３）上記（１）～（４）、（１１）、および（１２）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記特別図柄の可変表示回数を計数することが可能な計数手段を備え、
前記計数手段は、
前記少なくとも二つの特定遊技状態のうち、いずれか一の特定遊技状態において他の特定遊技状態への移行条件が成立した場合、または前記一の特定遊技状態への移行条件と前記他の特定遊技状態への移行条件とが成立した場合、
前記一の特定遊技状態の終了条件が成立するまで実行可能な前記特別図柄の可変表示回数と、前記他の特定遊技状態の終了条件が成立するまで実行可能な前記特別図柄の可変表示回数と、の両方を計数可能である
ことを特徴とする。
【４３７２】
上記（１３）の遊技機は、いずれか一の特定遊技状態において他の特定遊技状態への移

行条件が成立した場合、または一の特定遊技状態への移行条件と他の特定遊技状態への移行条件とが成立した場合、一の特定遊技状態の終了条件が成立するまで実行可能な特別図柄の可変表示回数と、他の特定遊技状態の終了条件が成立するまで実行可能な前記特別図柄の可変表示回数と、の両方を計数可能にしたものである。

【４３７３】

（１４）上記（１）～（１３）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記特定遊技状態への移行条件が成立した場合、対応する特定遊技状態の終了条件として、前記特別図柄の可変表示回数を設定可能な終了条件設定手段（例えば、Ｓ２３５、Ｓ２３７、Ｓ２３８の処理を行うメインＣＰＵ２０１）を備え、

前記終了条件設定手段は、

前記第２特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）への移行条件が成立した場合と、前記第３特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）への移行条件が成立した場合とで、前記特別図柄の可変表示回数（例えば、時短回数）として異なる回数を設定可能である

ことを特徴とする。

【４３７４】

上記（１４）の遊技機は、第２特定遊技状態への移行条件が成立した場合と、第３特定遊技状態への移行条件が成立した場合とで、特別図柄の可変表示回数として異なる回数を設定可能としたものである。

【４３７５】

（１５）上記（１）～（１４）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記第１特定遊技状態では、

前記普通図柄当り停止態様の導出確率が、前記第２特定遊技状態および前記第３特定遊技状態のいずれよりも高い

ことを特徴とする。

【４３７６】

上記（１５）の遊技機は、第１特定遊技状態では、普通図柄当り停止態様の導出確率を、第２特定遊技状態および第３特定遊技状態のいずれよりも高くしたものである。これにより、第１特定遊技状態を、第２特定遊技状態および第３特定遊技状態よりも有利な特定遊技状態として位置付けることができる。

【４３７７】

（１６）上記（１）～（１２）、（１４）、および（１５）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記特別図柄の可変表示が開始されたときまたは停止されたときに、前記特別図柄の可変表示回数を計数することが可能な計数手段（例えば、時短カウンタ更新処理）を備え、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記第２特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）への移行条件と、前記第３特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）への移行条件とが成立する場合、前記第３特定遊技状態に制御可能である

ことを特徴とする。

【４３７８】

上記（１６）の遊技機は、第２特定遊技状態への移行条件と、第３特定遊技状態への移行条件とが成立する場合、第３特定遊技状態に制御可能としたものである。

【４３７９】

（１７）上記（１）～（１２）、（１４）、および（１５）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記特別図柄の可変表示が開始されたときまたは停止されたときに、前記特別図柄の可変表示回数を計数することが可能な計数手段（例えば、時短カウンタ更新処理を行うメインＣＰＵ２０１）を備え、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記第２特定遊技状態への移行条件が成立する場合、前記第３特定遊技状態への移行条

件が成立していたとしても前記第２特定遊技状態に移行可能である
ことを特徴とする。
【４３８０】
上記（１７）の遊技機は、第２特定遊技状態への移行条件が成立する場合、第３特定遊技状態への移行条件が成立していたとしても、第２特定遊技状態に移行可能としたものである。
【４３８１】
（１８）上記（１）～（１２）、（１４）、および（１５）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記特別図柄の可変表示が開始されたときまたは停止されたときに、前記特別図柄の可変表示回数を計数することが可能な計数手段（例えば、時短カウンタ更新処理）を備え、
前記特定遊技状態制御手段は、
前記第３特定遊技状態への移行条件が成立する前記特別図柄の可変表示（例えば、天井回数目の特別図柄の可変表示）において、前記第２特定遊技状態への移行条件が成立しなかった（例えば、特定停止態様が導出されなかった）場合、前記第２特定遊技状態への移行条件が成立していないことを確認することなく、前記第３特定遊技状態に移行可能である
ことを特徴とする。
【４３８２】
上記（１８）の遊技機は、第３特定遊技状態への移行条件が成立する特別図柄の可変表示において、第２特定遊技状態への移行条件が成立しなかった場合、第２特定遊技状態への移行条件が成立していないことを確認することなく、第３特定遊技状態に移行可能としたものである。
【４３８３】
（１９）上記（１）～（１２）、（１４）、および（１５）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記特別図柄の可変表示が開始されたときまたは停止されたときに、前記特別図柄の可変表示回数を計数することが可能な計数手段（例えば、時短カウンタ更新処理を行うメインＣＰＵ２０１）を備え、
前記特定遊技状態制御手段は、
前記第３特定遊技状態への移行条件が成立する前記特別図柄の可変表示（例えば、天井回数目の特別図柄の可変表示）において、前記第２特定遊技状態への移行条件が成立しなかった（例えば、特定停止態様が導出されなかった）場合、前記第２特定遊技状態への移行条件が成立していないことを確認した上で、前記第３特定遊技状態に移行可能である
ことを特徴とする。
【４３８４】
上記（１９）の遊技機は、第３特定遊技状態への移行条件が成立する特別図柄の可変表示において、第２特定遊技状態への移行条件が成立しなかった場合、第２特定遊技状態への移行条件が成立していないことを確認した上で、第３特定遊技状態に移行可能としたものである。
【４３８５】
（２０）上記（１）～（１２）、（１４）、（１５）、および（１６）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記第２特定遊技状態（例えば、Ｃ時短）への移行条件または前記第３特定遊技状態（例えば、Ｂ時短）への移行条件が成立した場合、前記特定遊技状態への移行フラグを成立させる移行フラグ成立手段を備え、
前記特定遊技状態制御手段は、
前記移行フラグが成立する場合、前記特定遊技状態に移行可能である
ことを特徴とする。
【４３８６】
上記（２０）の遊技機は、第２特定遊技状態の移行条件が成立した場合は第２特定遊技

状態に移行させ、第３特定遊技状態の移行条件が成立した場合は第３特定遊技状態に移行させるようにしたものである。
【４３８７】
（２１）上記（２０）の遊技機において、
前記移行フラグ成立手段は、
前記第２特定遊技状態（例えば、Ｃ時短）への移行条件が成立した場合は第２移行フラグを成立させ、前記第３特定遊技状態（例えば、Ｂ時短）への移行条件が成立した場合は第３フラグを成立させるものであり、
前記特定遊技状態制御手段は、
前記第２移行フラグが成立する場合は前記第２特定遊技状態に移行可能であり、前記第３移行フラグが成立する場合は前記第３特定遊技状態に移行可能である
ことを特徴とする。
【４３８８】
上記（２１）の遊技機は、第２特定遊技状態への移行条件が成立した場合は第２移行フラグを成立させ、第３特定遊技状態への移行条件が成立した場合は第３移行フラグを成立させる、すなわち別個のフラグを成立させるようにしたものである。
【４３８９】
（２２）上記（２１）の遊技機において、
前記特別図柄の可変表示が開始されたときに、前記特別図柄の可変表示回数を計数することが可能な計数手段を備え、
前記特定遊技状態制御手段は、
前記第２移行フラグと前記第３移行フラグとの両方が成立する場合（例えば、図３８のＳ２０３がＹＥＳ判定の場合）、前記第３特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）に移行可能である
ことを特徴とする。
【４３９０】
上記（２２）の遊技機は、第２移行フラグと第３移行フラグとの両方が成立する場合、第３特定遊技状態への移行を優先させるようにしたものである。
【４３９１】
（２３）上記（２１）の遊技機において、
前記特別図柄の可変表示が開始されたときに、前記特別図柄の可変表示回数を計数することが可能な計数手段を備え、
前記特定遊技状態制御手段は、
前記第２移行フラグと前記第３移行フラグとの両方が成立する場合、前記第２特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）に移行可能である
ことを特徴とする。
【４３９２】
上記（２３）の遊技機は、第２移行フラグと第３移行フラグとの両方が成立する場合、第２特定遊技状態への移行を優先させるようにしたものである。
【４３９３】
（２４）上記（２０）の遊技機において、
前記移行フラグ成立手段は、
前記第２特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）への移行条件が成立した場合と、前記第３特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）への移行条件が成立した場合とに用いられる共通移行フラグ（例えば、時短移行フラグ）を成立させるものである
ことを特徴とする。
【４３９４】
上記（２４）の遊技機は、第２特定遊技状態の移行条件と第３特定遊技状態への移行条件が成立した場合とで、共通して用いられる共通移行フラグを成立させるようにしたものである。

【４３９５】
（２５）上記（２４）の遊技機において、
前記特別図柄の可変表示が開始されたときに、前記特別図柄の可変表示回数を計数することが可能な計数手段を備え、
前記特定遊技状態制御手段は、
前記共通の移行フラグが成立する場合、前記第３特定遊技状態への移行条件が成立していれば、前記第２特定遊技状態への移行条件が成立していたとしても前記第３特定遊技状態に移行可能である
ことを特徴とする。
【４３９６】
上記（２５）の遊技機は、共通の移行フラグが成立する場合、第３特定遊技状態への移行条件が成立していれば、第２特定遊技状態への移行よりも第３特定遊技状態への移行を優先させるようにしたものである。
【４３９７】
（２６）上記（２４）の遊技機において、
前記特別図柄の可変表示が開始されたときに、前記特別図柄の可変表示回数を計数することが可能な計数手段を備え、
前記特定遊技状態制御手段は、
前記共通の移行フラグが成立する場合、前記第２特定遊技状態への移行条件が成立していれば、前記第３特定遊技状態への移行条件が成立していたとしても前記第２特定遊技状態に移行可能である
ことを特徴とする。
【４３９８】
上記（２６）の遊技機は、共通の移行フラグが成立する場合、第２特定遊技状態への移行条件が成立していれば、第３特定遊技状態への移行よりも第２特定遊技状態への移行を優先させるようにしたものである。
【４３９９】
付記５の遊技機によれば、新たな遊技性を備える遊技機を提供することができる。
【４４００】
［１０－６．付記６］
付記６の遊技機は、以下の特徴を備えている。
【４４０１】
（１）本発明に係る遊技機は、
所定条件の成立に基づいて抽選を行う抽選手段（例えば、特別図柄可変表示開始処理（Ｓ９３）を行うメインＣＰＵ２０１）と、
所定の表示領域にて特別図柄の可変表示を行い、前記抽選の結果が導出されるよう制御する特別図柄制御手段（例えば、特別図柄可変表示終了処理（Ｓ９４）を行うメインＣＰＵ２０１）と、
前記特別図柄制御手段により特別停止態様が導出されると、前記特別図柄の可変表示が行われない特別遊技状態に制御可能な特別遊技状態制御手段（例えば、Ｓ１４５の処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、
前記特別遊技状態でない場合に、前記特別図柄の可変表示回数を計数可能な計数手段（例えば、天井カウンタ更新処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、
前記特別図柄の可変表示が行われる遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段（例えば、特別図柄管理処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、
を有する主制御手段（例えば、主制御回路２００）を備え、
前記遊技状態制御手段は、
前記特別図柄の可変表示が行われる遊技状態として、
通常遊技状態と、
前記計数手段により計数された回数が規定回数に到達することを移行条件として制御可

能であるとともに前記通常遊技状態よりも有利な特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）と、を含む複数の遊技状態のうちいずれかに制御可能である
　ことを特徴とする。
【４４０２】
　上記（１）の遊技機によれば、特別遊技状態でない場合に、特別図柄の可変表示回数を計数し、計数された回数が規定回数に到達することを移行条件とする特定遊技状態に制御可能にするといった、これまでにない新たな遊技性を備える遊技機を提供することが可能となる。
【４４０３】
（２）上記（１）に記載の遊技機において、
　前記遊技状態制御手段により制御される前記複数の遊技状態には、
　前記特別図柄の可変表示回数が前記計数手段により計数される遊技状態（例えば、確変フラグがオフの遊技状態）と、前記特別図柄の可変表示回数が前記計数手段により計数されない遊技状態（例えば、確変フラグがオンの遊技状態）と、が含まれる
　ことを特徴とする。
【４４０４】
　上記（２）の遊技機によれば、計数手段により計数される遊技状態と計数されない遊技状態とが含まれるようにしたものである。これにより遊技の幅が広がり、興趣の低下を抑制することが可能となる。
【４４０５】
（３）上記（１）に記載の遊技機において、
　前記遊技状態制御手段により制御される前記複数の遊技状態には、
　前記特別図柄の可変表示回数が前記計数手段により計数される遊技状態として、前記通常遊技状態と、前記特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）と、前記特別停止態様が導出される確率が前記通常遊技状態および前記特定遊技状態よりも高い有利遊技状態（例えば、高確遊技状態）と、が含まれ、
　前記遊技状態制御手段は、
　前記有利遊技状態に制御されない場合、前記特別図柄の可変表示回数が前記規定回数に到達すると、前記特定遊技状態に制御可能であり、
　前記有利遊技状態に制御された場合、前記特別図柄の可変表示回数が前記規定回数に到達しても前記特定遊技状態に制御しないことが可能である
　ことを特徴とする。
【４４０６】
　上記（３）の遊技機では、通常遊技状態、特定遊技状態、および有利遊技状態のいずれであっても計数手段により計数される。ただし、有利遊技状態に制御されない場合、特別図柄の可変表示回数が規定回数に到達すると特定遊技状態に制御可能であるが、有利遊技状態に制御された場合、特別図柄の可変表示回数が規定回数に到達しても特定遊技状態に制御しないことを可能にしたものである。
【４４０７】
　上記の「前記有利遊技状態に制御されない場合」とは、例えば、一度も有利遊技状態に制御されることなく、特別図柄の可変表示回数が規定数に到達したような場合が相当する。また、上記の「前記有利遊技状態に制御された場合」とは、例えばＳＴ機や確変転落抽選を行う仕様である場合に、有利遊技状態が終了した後に通常遊技状態に制御された場合等が相当する。
【４４０８】
（４）上記（１）～（３）のいずれか１つに記載の遊技機において、
　遊技の進行にかかわる情報として、前記計数手段により計数された回数情報を含む情報を記憶可能な記憶手段（例えば、メインＲＡＭ２０３）と、
　前記記憶手段に記憶されている情報を消去する操作に用いられる情報消去操作手段（例えば、バックアップクリアスイッチ１７６）と、

前記特別遊技状態に制御されたときまたは前記特別遊技状態が終了したときと、前記情報消去操作手段が操作されたときとは別に、前記記憶手段に記憶されている前記計数手段により計数された回数情報を初期化することが可能な計数初期化操作手段（例えば、バックアップクリアスイッチ１７６とは別のスイッチとしての設定キー１７４や専用のスイッチ等）と、
を備えることを特徴とする。
【４４０９】
上記（４）の遊技機は、特別遊技状態に制御されたときまたは特別遊技状態が終了したときと、情報消去操作手段が操作されたときとは別に、計数手段により計数された回数情報を初期化することが可能な計数初期化操作手段を備えるようにしたものである。
【４４１０】
（５）上記（４）に記載の遊技機において、
前記計数初期化操作手段（例えば、設定変更のための設定キー１１７４等）が操作されると、前記記憶手段に記憶されている情報を消去可能な情報消去手段（例えば、Ｓ３６１の処理を行うメインＣＰＵ２０１）を有する
ことを特徴とする。
【４４１１】
上記（５）の遊技機は、計数初期化操作手段が操作されると、記憶手段に記憶されている情報を消去可能としたものである。
【４４１２】
（６）上記（１）～（５）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記特別図柄制御手段により特殊停止態様（例えば、小当りの表示態様）が導出されると、前記特別遊技状態とは異なる遊技状態として、前記特別図柄の可変表示が行われない特殊遊技状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特殊遊技状態制御手段（例えば、Ｓ１４５の処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、
所定の演出領域にて演出が行われるよう制御する演出制御手段（例えば、サブＣＰＵ３０１）と、
を備え、
前記演出制御手段は、
前記特定遊技状態への移行条件が成立する前記特別図柄の可変表示において前記特殊停止態様が導出される場合、前記特殊停止態様が導出されることを示唆する特殊演出よりも、前記特定遊技状態への移行条件が成立したことを示唆する移行演出が優先して行われるよう制御可能である
ことを特徴とする。
【４４１３】
上記（６）の遊技機は、特定遊技状態への移行条件が成立する特別図柄の可変表示において特殊停止態様が導出される場合、特殊停止態様が導出されることを示唆する特殊演出よりも、特定遊技状態への移行条件が成立したことを示唆する移行演出が優先して行われるよう制御するようにしたものである。
【４４１４】
（７）上記（１）～（５）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記特別図柄制御手段により特殊停止態様（例えば、小当りの表示態様）が導出されると、前記特別遊技状態とは異なる遊技状態として、前記特別図柄の可変表示が行われない特殊遊技状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特殊遊技状態制御手段（例えば、Ｓ１４５の処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、
所定の演出領域にて演出が行われるよう制御する演出制御手段（例えば、サブＣＰＵ３０１）と、
を備え、
前記演出制御手段は、
前記特定遊技状態への移行条件が成立する前記特別図柄の可変表示において前記特殊停

止態様が導出される場合、前記特定遊技状態への移行条件が成立したことを示唆する移行演出よりも、前記特殊停止態様が導出されることを示唆する特殊演出が優先して行われるよう制御可能である
ことを特徴とする。
【４４１５】
上記（７）の遊技機は、特定遊技状態への移行条件が成立する特別図柄の可変表示において特殊停止態様が導出される場合、特定遊技状態への移行条件が成立したことを示唆する移行演出よりも、特殊停止態様が導出されることを示唆する特殊演出が優先して行われるよう制御するようにしたものである。
【４４１６】
（８）上記（１）～（７）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記計数手段は、前記特別図柄の可変表示が開始されたときに、前記特別図柄の可変表示回数を計数可能であるとともに、
前記特別図柄には第１特別図柄と第２特別図柄とが含まれており、
前記抽選手段は、
遊技球が第１特別始動領域（例えば、第１始動口スイッチ１２１）を通過したことに基づいて第１特別図柄抽選を行う第１特別図柄抽選手段と、
遊技球が第２特別始動領域（例えば、第２始動口スイッチ１４１Ａ，１４１Ｂ）を通過したことに基づいて第２特別図柄抽選を行う第２特別図柄抽選手段と、
を有し、
前記特別図柄制御手段は、
前記第１特別図柄の可変表示を行い、前記第１特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する第１特別図柄制御手段（例えば、第１特別図柄可変表示終了処理（Ｓ９４）を行うメインＣＰＵ２０１）と、
前記第２特別図柄の可変表示を行い、前記第２特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する第２特別図柄制御手段（例えば、第２特別図柄可変表示終了処理（Ｓ９４）を行うメインＣＰＵ２０１）と、
を有し、前記第１特別図柄と前記第２特別図柄とを並行して可変表示を行うことが可能であるとともに、単位時間あたりの前記第１特別図柄の変動回数の期待値と、単位時間あたりの前記第２特別図柄の変動回数の期待値とのうちいずれか一方の期待値が他方の期待値よりも大きくなるように構成されており、
前記遊技状態制御手段は、
前記計数手段により計数された回数が前記規定回数（例えば、天井値）に到達する場合、該規定回数に到達するときの前記特別図柄の可変表示が開始されると、前記特定遊技状態に移行可能である
ことを特徴とする。
【４４１７】
上記（８）の遊技機は、第１特別図柄と第２特別図柄とを並行して可変表示を行うことが可能であるとともに、単位時間あたりの第１特別図柄の変動回数の期待値と、単位時間あたりの第２特別図柄の変動回数の期待値とのうちいずれか一方の期待値が他方の期待値よりも大きくなるように構成された遊技機において、計数された回数が規定回数に到達する場合、この規定回数に到達するときの特別図柄の可変表示が開始されると、特定遊技状態に移行可能としたものである。このようにすることで、特定遊技状態への移行タイミングが遅くなることを抑制可能となる。
【４４１８】
（９）上記（１）～（５）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記特別図柄制御手段により特殊停止態様（例えば、小当りの表示態様）が導出されると、前記特別遊技状態とは異なる遊技状態として、前記特別図柄の可変表示が行われない特殊遊技状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特殊遊技状態制御手段（例えば、Ｓ１４５の処理を行うメインＣＰＵ２０１）を備え、

前記遊技状態制御手段は、
前記計数手段により計数された回数が前記規定回数（例えば、天井値）に到達する場合、該規定回数に到達するときの前記特別図柄の可変表示が開始されてから前記抽選の結果が導出されるまでの間に前記特定遊技状態に移行可能である一方、
前記計数手段により計数された回数が前記規定回数に到達するとしても、該規定回数に到達するときの前記特別図柄の可変表示において前記特殊停止態様が導出される場合、前記特殊遊技状態の終了後に前記特定遊技状態に移行可能である
ことを特徴とする。
【４４１９】
上記（９）の遊技機は、計数された回数が規定回数に到達する場合、抽選の結果が導出されるまでに特定遊技状態に移行可能である一方、計数された回数が規定回数に到達するときの特別図柄の可変表示において特殊停止態様が導出される場合、特殊遊技状態の終了後に特定遊技状態に移行可能としたものである。
【４４２０】
（１０）上記（１）～（９）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記遊技状態制御手段は、
前記特別図柄の可変表示が行われる遊技状態として、前記特別図柄の可変表示が行われたときに前記特別停止態様が導出される確率が、前記通常遊技状態および前記特定遊技状態よりも高い有利遊技状態（例えば、高確遊技状態）に制御可能であるとともに、
前記遊技機は、
前記有利遊技状態において、該有利遊技状態を終了させるか否かの転落抽選を行うことが可能な転落抽選手段（例えば、メインＣＰＵ２０１）を備えており、
前記計数手段は、
前記有利遊技状態において前記特別図柄の可変表示回数を計数せず、前記転落抽選が行われた結果として前記有利遊技状態が終了した場合、前記特別図柄の可変表示回数の計数を開始可能である
ことを特徴とする。
【４４２１】
上記（１０）の遊技機は、有利遊技状態では特別図柄の可変表示回数を計数せず、転落抽選が行われた結果として有利遊技状態が終了した場合、特別図柄の可変表示回数の計数を開始可能としたものである。
【４４２２】
（１１）上記（１）～（１０）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記特別停止態様が導出される確率が異なる複数の設定値（例えば、設定１～設定６の６段階の設定値）のうちいずれかにセット可能であり、該セットされた設定値に対応する確率で前記特別停止態様が導出されるよう前記抽選が行われる遊技機であって、
前記規定回数は、前記確率の分母の所定範囲内（例えば、２．５～３．０倍の範囲内）の規定値を、該確率の分母に乗じた値であって、
前記規定値は、前記複数の設定値のうちセットされた設定値がいずれであったとしても前記規定回数が同じまたは略同じとなるように、前記設定値に応じて異なっている
ことを特徴とする。
【４４２３】
上記（１１）の遊技機は、特別停止態様が導出される確率が異なる複数の設定値のうちいずれかにセット可能であり、セットされた設定値に対応する確率で特別停止態様が導出されるよう抽選が行われる遊技機である。規定回数は、特別停止態様が導出される確率の分母の所定範囲内の規定値を、特別停止態様が導出される確率の分母に乗じた値である。規定値は、複数の設定値のうちセットされた設定値がいずれであったとしても規定回数が同じまたは略同じとなるように、設定値に応じて異なる。このようにすることで、特定遊技状態への移行条件である規定回数に基づいて、セットされた設定値が看破され難くなる。
【４４２４】

付記６の遊技機によれば、新たな遊技性を備える遊技機を提供することができる。
【４４２５】
［１０－７．付記７］
付記７の遊技機は、以下の特徴を備えている。
（１）本発明に係る遊技機は、
所定条件が成立すると、特別図柄抽選を行うことが可能な特別図柄抽選手段（例えば、特別図柄可変表示開始処理（Ｓ９３）を行うメインＣＰＵ２０１）と、
特別図柄の可変表示を行い、前記特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する特別図柄制御手段（例えば、特別図柄可変表示終了処理（Ｓ９４）を行うメインＣＰＵ２０１）と、
前記特別図柄制御手段により特別停止態様（例えば、大当り表示態様）が導出されると、前記特別図柄の可変表示が行われない特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な特別遊技状態制御手段（例えば、Ｓ１４５の処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、
前記特別図柄の可変表示が行われる遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段（例えば、特別図柄管理処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、
所定の表示演出領域にて表示演出が行われるよう制御可能な演出制御手段（例えば、演出態様決定処理（Ｓ５０４）を行うサブＣＰＵ３０１）と、
を備え、
前記遊技状態制御手段は、
通常遊技状態と、
前記通常遊技状態よりも有利な遊技状態であって、前記特別図柄の可変表示が規定回数行われることを移行条件とする特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）と、を含む複数の遊技状態のうちいずれかに制御可能であり、
前記演出制御手段は、
前記規定回数目の特別図柄の可変表示の前の可変表示（例えば、天井最終変動）において、遊技の進行にかかわる遊技進行演出（例えば、シャッター閉鎖演出および右打ちナビ演出、夜モード表示演出）が開始されるよう制御可能である
ことを特徴とする。
【４４２６】
上記（１）の遊技機は、規定回数目の特別図柄の可変表示の前の可変表示において、遊技の進行にかかわる遊技進行演出が行われるようにするといった、これまでにない新たな遊技性を備える遊技機を提供することが可能となる。
【４４２７】
なお、「前記規定回数目の特別図柄の可変表示の前の可変表示において、遊技の進行にかかわる遊技進行演出が開始される」とは、規定回数目の特別図柄の可変表示の前の可変表示において遊技進行演出が行われるだけでなく、それ以降（例えば、規定回数目の特別図柄の可変表示）においても遊技進行演出が行われるものも含む。
【４４２８】
（２）上記（１）に記載の遊技機において、
前記特別図柄には一の特別図柄（例えば、第１特別図柄）と他の特別図柄（例えば、第２特別図柄）とが含まれており、
前記特別図柄抽選手段は、
前記一の特別図柄についての特別図柄抽選を行う一の特別図柄抽選手段（例えば、第１特別図柄の当り判定処理（Ｓ１０４）を行うメインＣＰＵ２０１）と、前記他の特別図柄についての特別図柄抽選を行う他の特別図柄抽選手段（例えば、第２特別図柄の当り判定処理（Ｓ１０４）を行うメインＣＰＵ２０１）と、を有し、
前記特別図柄制御手段は、
前記一の特別図柄の可変表示を行い、前記一の特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する一の特別図柄制御手段（例えば、第１特別図柄の特別図柄管理処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、

前記他の特別図柄の可変表示を行い、前記他の特別図柄抽選の結果が導出されるよう制御する他の特別図柄制御手段（例えば、第２特別図柄の特別図柄管理処理を行うメインＣＰＵ２０１）と、
を有するとともに、前記一の特別図柄と前記他の特別図柄とのいずれか一方が可変表示中であっても他方を可変表示可能であり、
前記遊技機は、
前記所定条件とは異なる別の条件が成立すると、普通図柄抽選を行う普通図柄抽選手段（例えば、普通図柄の可変表示開始処理（Ｓ２９３）を行うメインＣＰＵ２０１）と、
普通図柄の可変表示を行い、前記普通図柄抽選の結果が導出されるよう制御する普通図柄制御手段（例えば、普通図柄の可変表示終了処理（Ｓ２９４）を行うメインＣＰＵ２０１）と、
前記普通図柄制御手段により普通図柄当りを示す普通図柄当り停止態様が導出されると、前記他の特別図柄抽選の実行頻度を高めることを可能ならしめる特別図柄抽選容易化手段（例えば、普通電動役物開放処理（Ｓ２９６）を行うメインＣＰＵ２０１）と、
をさらに備え、
前記演出制御手段は、
前記一の特別図柄の可変表示に伴う第１表示演出または前記他の特別図柄の可変表示に伴う第２表示演出を行うことが可能であって、
前記特定遊技状態への移行前は前記第２表示演出よりも前記第１表示演出を優先して行う一方、
前記特定遊技状態への移行後は、前記特定遊技状態への移行前と比べて実行頻度が低くなるように前記第１表示演出を行うことが可能である
ことを特徴とする。
【４４２９】
上記（２）の遊技機は、一の特別図柄と他の特別図柄とが並行して可変表示可能な遊技機であり、特定遊技状態への移行前すなわち特別図柄の可変表示が規定回数行われるまでは、一の特別図柄の可変表示に伴い第1表示演出が表示され、特定遊技状態への移行後は、第１表示演出の表示頻度が低くなるようにしたものである。
【４４３０】
なお、特定遊技状態への移行後は、第１表示演出よりも、他の特別図柄の可変表示に伴う第２表示演出（例えば、夜モード表示演出）が優先して表示されることが好ましい。
【４４３１】
また、「前記特定遊技状態への移行前と比べて実行頻度が低くなるように前記第１表示演出を行う」とは、特定遊技状態への移行前と比べて第１表示演出の実行頻度が低くなる場合のみならず、特定遊技状態への移行後は第１表示演出が全く表示されない態様も含む趣旨である。
【４４３２】
また、特別図柄抽選容易化手段は、他の特別図柄抽選の実行頻度を高めることを可能ならしめるものであるが、他の特別図柄抽選の実行契機を複数設けて（例えば、第２始動口を複数設けて）、特別図柄抽選容易化手段により他の特別図柄抽選の実行頻度が高められるのはいずれか一方のみとしてもよい。
【４４３３】
（３）上記（２）に記載の遊技機において、
前記演出制御手段は、
前記特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示が前記一の特別図柄の可変表示である場合、前記第２表示演出が開始されるまで前記第１表示演出を行うことが可能である（例えば、第２通常パターン）
ことを特徴とする。
【４４３４】
上記（３）の遊技機は、特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示が一の特別

図柄の可変表示である場合、第２表示演出が開始されるまで第１表示演出を行うことを可能にしたものである。

【４４３５】

第２表示演出が開始されるまで第１表示演出を行う態様としては、例えば、第１表示演出をループ表示する態様が相当する。

【４４３６】

（４）上記（１）に記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、

所定の終了条件が成立するまで前記特定遊技状態に制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記特定遊技状態に移行後の最初の前記特別図柄の可変表示が終了したときに、前記所定の終了条件にかかわる第３表示演出（例えば、Ｂ時短遊技状態の時短回数を表示するカウントアップ演出）を行うことが可能であって、

前記第３表示演出が行われるよりも前に、前記特定遊技状態に移行後の最初の前記特別図柄の可変表示が終了した場合、前記特定遊技状態に移行後の２回目以降の前記特別図柄の可変表示が終了したとき又は前記特別図柄の可変表示が行われていないときに前記第３表示演出を行うことが可能である（例えば、第２通常パターン）

ことを特徴とする。

【４４３７】

（５）上記（２）または（３）に記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、

所定の終了条件が成立するまで前記特定遊技状態に制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記特定遊技状態に移行後の最初の前記特別図柄の可変表示が終了したときに、前記所定の終了条件にかかわる第３表示演出（例えば、Ｂ時短遊技状態の時短回数を表示するカウントアップ演出）を行うことが可能であって、

前記第３表示演出が行われるよりも前に、前記特定遊技状態に移行後の最初の前記特別図柄の可変表示が終了した場合、前記特定遊技状態に移行後の２回目以降の前記特別図柄の可変表示が終了したとき又は前記特別図柄の可変表示が行われていないときに前記第３表示演出を行うことが可能である（例えば、第２通常パターン）

ことを特徴とする。

【４４３８】

上記（４）、（５）の遊技機は、特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示が終了したときに、特定遊技状態の終了条件にかかわる第３表示演出を行うことを可能にしたものである。このような遊技機にあって、第３表示演出が行われるよりも前に、特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示が終了した場合、特定遊技状態に移行後の２回目以降の特別図柄の可変表示が終了したとき又は特別図柄の可変表示が行われていないときに第３表示演出が行われる。

【４４３９】

なお、上記（４）は、上記（１）に記載の遊技機において、以下のように言い換えることもできる。同様に、上記（５）は、上記（２）または（３）に記載の遊技機において、以下のように言い換えることができる。

前記遊技状態制御手段は、

所定の終了条件が成立するまで前記特定遊技状態に制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記特定遊技状態に移行後の最初の前記他の特別図柄の可変表示が終了したときに、前記所定の終了条件にかかわる第３表示演出（例えば、Ｂ時短遊技状態の時短回数を表示するカウントアップ演出）を行うことが可能であって、

前記特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示が前記一の特別図柄の可変表示であって、該一の特別図柄の可変表示の終了時に、前記他の特別図柄が可変表示中である

場合または前記他の特別図柄の可変表示が行われていない場合、該他の特別図柄の可変表示以降の他の特別図柄の可変表示が終了したとき又は前記他の特別図柄の可変表示が行われていないときに、前記第３表示演出を行うことが可能である
ことを特徴とするものであってもよい。
【４４４０】
（６）上記（２）、（３）または（５）に記載の遊技機において、
前記演出制御手段は、
前記特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示が前記他の特別図柄の可変表示であって、該他の特別図柄の可変表示の前に実行された前記他の特別図柄の可変表示中に前記一の特別図柄の可変表示が終了する場合、該一の特別図柄の可変表示が終了したときに前記第１表示演出を行うことが可能である（例えば、第１イレギュラーパターン）
ことを特徴とする。
【４４４１】
上記（６）の遊技機は、特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示が他の特別図柄の可変表示であって、他の特別図柄の可変表示の前に実行された他の特別図柄の可変表示中に一の特別図柄の可変表示が終了する場合、一の特別図柄の可変表示が終了したときに第１表示演出を行うことを可能にしたものである。
【４４４２】
（７）上記（６）に記載の遊技機において、
前記演出制御手段は、
前記特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示である前記他の特別図柄の可変表示の前に実行された前記他の特別図柄の可変表示の開始時に、前記遊技進行演出を表示可能である（例えば、第１イレギュラーパターン）
ことを特徴とする。
【４４４３】
上記（７）の遊技機は、特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示である他の特別図柄の可変表示の前に実行された他の特別図柄の可変表示の開始時に、遊技進行演出を表示可能にしたものである。
【４４４４】
（８）上記（７）に記載の遊技機において、
前記演出制御手段は、
前記特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示である前記他の特別図柄の可変表示の前に実行された前記他の特別図柄の可変表示中に前記一の特別図柄の可変表示が行われ、該一の特別図柄の可変表示に伴う前記第１表示演出としてリーチ演出を行った場合であっても、前記遊技進行演出（例えば、右打ち小ナビ演出）を表示可能である（例えば、第１イレギュラーパターン）
ことを特徴とする。
【４４４５】
上記（８）の遊技機は、特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示である他の特別図柄の可変表示の前に実行された他の特別図柄の可変表示中に一の特別図柄の可変表示が行われ、一の特別図柄の可変表示に伴う第１表示演出としてリーチ演出を行った場合、遊技進行演出（例えば、右打ち小ナビ演出）を表示可能にしたものである。
【４４４６】
なお、「遊技進行演出を表示可能」とは、上記（１）に記載された遊技進行演出の全部が表示されることに限られず、上記（１）に記載された遊技進行演出の一部のみが表示されるものも含む。
【４４４７】
（９）上記（２）または３に記載の遊技機において、
前記演出制御手段は、
前記特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示が前記他の特別図柄の可変表示

であって、該他の特別図柄の可変表示の前に実行された前記他の特別図柄の可変表示中に前記一の特別図柄の可変表示が行われなかった場合、遊技進行演出の一部を行わないことを可能に構成される（例えば、第３イレギュラーパターン）
ことを特徴とする。
【４４４８】
上記（９）の遊技機は、特定遊技状態に移行後の最初の特別図柄の可変表示が他の特別図柄の可変表示であって、他の特別図柄の可変表示の前に実行された他の特別図柄の可変表示中に一の特別図柄の可変表示が行われなかった場合、第１表示演出を行わずに第２表示演出を行うようにしたものである。
【４４４９】
（１０）上記（２）、（３）、および（５）～（９）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記普通図柄制御手段は、
前記普通図柄の可変表示を、単位時間あたりに行われる前記普通図柄の可変表示回数の期待値が相対的に大きい短普図可変表示態様（例えば、図２３１の普通図柄変動パターン「０２Ｈ」）と、単位時間あたりに行われる前記普通図柄の可変表示回数の期待値が相対的に小さい長普図可変表示態様（例えば、図２３１の普通図柄変動パターン「０５Ｈ」）と、を少なくとも含む複数の普図可変表示態様のいずれかで行うことが可能であり、
前記特定遊技状態への移行前（例えば、図２３１に示される時短フラグ＝０）は、前記長普図可変表示態様での前記普通図柄の可変表示を、前記特定遊技状態への移行後（例えば、図２３１に示される時短フラグ＝１）と異なる頻度で行うことが可能である
ことを特徴とする。
【４４５０】
上記（１０）の遊技機は、特定遊技状態への移行前は、長普図可変表示態様での普通図柄の可変表示を、特定遊技状態への移行後と異なる頻度で行うことを可能にしたものである。
【４４５１】
「特定遊技状態への移行後と異なる頻度」とは、特定遊技状態への移行後と比べて高い頻度で行うようにしてもよいし、特定遊技状態への移行後と比べて低い頻度（確率０を含む）で行うようにしてもよい。
【４４５２】
なお、「特定遊技状態への移行前は、長普図可変表示態様での普通図柄の可変表示を、特定遊技状態への移行後と異なる頻度で行う」とは、特定遊技状態への移行前は、長普図可変表示態様での普通図柄の可変表示を全く行わない態様も含む。ここで、「全く行わない」とは、抽選を行うものの確率が０の場合と、抽選を行うものの抽選結果を破棄する場合と、のいずれであってもよい。
【４４５３】
（１１）上記（２）、（３）、および（５）～（１０）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記他の特別図柄制御手段は、
前記他の特別図柄の可変表示を、単位時間あたりに行われる前記他の特別図柄の可変表示回数の期待値が相対的に大きい短特図可変表示態様（例えば、高スタート用の特別図柄の変動パターン）と、単位時間あたりに行われる前記他の特別図柄の可変表示回数の期待値が相対的に小さい長特図可変表示態様（例えば、低スタート用の特別図柄の変動パターン）と、を少なくとも含む複数の特図可変表示態様のいずれかで行うことが可能であって、
前記特別停止態様（例えば、大当り表示態様）が導出される確率は前記特定遊技状態への移行前と移行後とで同じであるものの、前記特定遊技状態への移行前は、前記特定遊技状態への移行後と比べて高い頻度で、前記他の特別図柄の可変表示を前記長特図可変表示態様で行うことが可能である（例えば、第２イレギュラーパターン）
ことを特徴とする。

【４４５４】
上記（１１）の遊技機は、特別停止態様が導出される確率が特定遊技状態への移行前と移行後とで同じであるものの、特定遊技状態への移行前は、特定遊技状態への移行後と比べて高い頻度で、他の特別図柄の可変表示を長特図可変表示態様で行うことを可能にしたものである。
【４４５５】
（１２）上記（１）～（１１）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記演出制御手段は、
通常遊技状態において表示可能な通常演出と、前記特定遊技状態において表示可能な特定演出と、を行うことが可能であるとともに、
前記通常演出から前記特定演出に切り替えられるまでに行われる前記特別図柄の可変表示回数を把握可能なカウント演出を行うことが可能なカウント演出制御手段を有し、
前記カウント演出制御手段は、
前記通常遊技状態から前記特定遊技状態に移行されるに際して、前記通常演出から前記特定演出に切り替えられるまでに行われる前記特別図柄の可変表示回数をリセット表示可能である
ことを特徴とする。
【４４５６】
上記（１２）の遊技機は、通常遊技状態から特定遊技状態に移行されるに際して、通常演出から特定演出に切り替えられるまでに行われる特別図柄の可変表示回数をリセット表示可能としたものである。
【４４５７】
付記７の遊技機によれば、新たな遊技性を備える遊技機を提供することができる。
【４４５８】
［１０－８．付記８］
従来、パチンコ遊技機などの遊技機においては、発射された遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた通過領域を遊技球が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立により、画像表示装置の表示領域上に識別情報としての図柄を変動表示する制御が実行されて、変動表示された図柄を導出表示する制御が実行され、導出表示された図柄が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技者に有利な大当り遊技状態に移行するようにしたものが提供されている。
【４４５９】
このような従来の遊技機として、各種演出を行うように構成された遊技機が知られている（例えば、特開２０１７－２２１５２３号公報参照）。
【４４６０】
本発明者は、遊技機において行われる各種演出について、鋭意検討を重ねる過程において、演出の展開に関して工夫を凝らすことにより、遊技の興趣を向上させることができるのではないかという考えに至った。
【４４６１】
本発明は、上記のような点に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【４４６２】
この点、第５のパチンコ遊技機は、以下の特徴を備えている。
【４４６３】
（Ａ－１） 演出を実行することが可能な演出実行手段と、
前記演出実行手段により実行される演出においてアイコン（「ベル」アイコン、「スイカ」アイコン、「チェリー」アイコン等）を表示することが可能なアイコン表示手段と、を備え、
前記アイコン表示手段は、前記演出実行手段により第１の演出（第１予告演出）が実行されている場合及び第２の演出（第２予告演出）が実行されている場合において、互いに

同系統のアイコン（「ベル」アイコン）を表示することが可能であり、
　前記演出実行手段は、前記第１の演出において前記同系統のアイコンが表示された場合と、前記第２の演出において前記同系統のアイコンが表示された場合とで、該アイコンの表示後に互いに異なる演出を実行することが可能である、
　ことを特徴とする遊技機。
【４４６４】
　第５のパチンコ遊技機によれば、第１の演出（第１予告演出）が実行されている場合及び第２の演出（第２予告演出）が実行されている場合において、互いに同系統のアイコン（「ベル」アイコン）を表示することが可能である。そして、第１の演出（第１予告演出）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合と、第２の演出（第２予告演出）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合とで、該アイコン（「ベル」アイコン）の表示後に互いに異なる演出を実行することが可能なように構成されている。これにより、アイコンが表示される前後において行われる演出にバリエーションを持たせつつ、それらの演出の間に表示されるアイコンを同系統とすることで、遊技者の見た目上、演出の展開を分かりやすくすることができる。その結果、遊技の興趣を向上させることができる。
【４４６５】
　第５のパチンコ遊技機で説明したように、本発明におけるアイコンとしては、文字、図形、記号、若しくは、色彩、又は、これらの組合せ等により構成されるアイコンを適宜採用することが可能である。「互いに同系統のアイコン」とは、一のアイコンと他のアイコンとにおいて、文字、図形、記号、及び、色彩のうちの少なくとも一部が同じであることを指している。例えば、「Ｘ」アイコン確定画像９０５１（図１６２（ｂ）参照）をアイコンとして採用する場合、第１の演出（第１予告演出）が実行されている場合及び第２の演出（第２予告演出）が実行されている場合において、全く同じ「Ｘ」アイコン確定画像９０５１が表示され得ることとしてもよいし、第１の演出（第１予告演出）が実行されている場合には、「Ｘ」の文字が第１の色（例えば、青色）である「Ｘ」アイコン確定画像９０５１が表示され、第２の演出（第２予告演出）が実行されている場合には、「Ｘ」の文字が第２の色（例えば、赤色）である「Ｘ」アイコン確定画像９０５１が表示されることとしてもよい。また、第１の演出（第１予告演出）が実行されている場合には、「Ｘ」の文字が所定の色（例えば、黄色）である「Ｘ」アイコン確定画像９０５１が表示され、第２の演出（第２予告演出）が実行されている場合には、「Ｙ」の文字が当該「Ｘ」の文字と同じ色（例えば、黄色）である「Ｙ」アイコン確定画像９０５２（図１６２（ｃ）参照）が表示されることとしてもよい。
【４４６６】
　なお、第５のパチンコ遊技機において、各種アイコン（「ベル」アイコン、「スイカ」アイコン、「チェリー」アイコン、第１特定アイコン、第２特定アイコン、及び、第３特定アイコン）は、それぞれ、各種大当り予告演出（第１予告演出、第２予告演出、第３予告演出、及び、第４予告演出）において、「互いに同系統のアイコン」として表示される。例えば、第１の演出（第１予告演出）において表示される各種アイコン（「ベル」アイコン、「スイカ」アイコン、「チェリー」アイコン、第１特定アイコン、及び、第２特定アイコン）は、それぞれ、第２の演出（第２予告演出）において表示される各種アイコン（「ベル」アイコン、「スイカ」アイコン、「チェリー」アイコン、第１特定アイコン、及び、第２特定アイコン）と「同系統」である。
【４４６７】
　（Ａ－２）　前記（Ａ－１）の遊技機であって、
　前記演出実行手段は、前記第１の演出において前記同系統のアイコンが表示された場合と、前記第２の演出において前記同系統のアイコンが表示された場合とで、共通の演出（図１４４に示す演出番号「９１」又は「９２」に対応するアイコン停止後予告）を実行した後、前記互いに異なる演出を実行することが可能である、
　ことを特徴とする。

【４４６８】
第５のパチンコ遊技機によれば、第１の演出（第１予告演出）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合と、第２の演出（第２予告演出）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合とで、共通の演出（図１４４に示す演出番号「９１」又は「９２」に対応するアイコン停止後予告）を実行することが可能なように構成されている。これにより、遊技者に対して、共通の演出（図１４４に示す演出番号「９１」又は「９２」に対応するアイコン停止後予告）を通じて演出の進行態様を把握させやすくなるため、演出の展開を一層分かりやすくすることができる。また、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合に行われる演出用のデータとして、第１の演出（第１予告演出）用のデータ及び第２の演出（第２予告演出）用のデータの双方を記憶しておく必要がないため、演出制御を簡便にすることができる。
【４４６９】
（Ａ－３） 前記（Ａ－１）又は（Ａ－２）の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記同系統のアイコンとして第１のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合と、前記第１のアイコンとは異なる第２のアイコン（「スイカ」アイコン）が表示された場合とで、共通の演出（図１４４に示す演出番号「９１」又は「９２」に対応するアイコン停止後予告）を実行することが可能である、
ことを特徴とする。
【４４７０】
第５のパチンコ遊技機によれば、同系統のアイコンとして第１のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合と、第１のアイコン（「ベル」アイコン）とは異なる第２のアイコン（「スイカ」アイコン）が表示された場合とで、共通の演出（図１４４に示す演出番号「９１」又は「９２」に対応するアイコン停止後予告）を実行することが可能なように構成されている。これにより、遊技者に対して、共通の演出（図１４４に示す演出番号「９１」又は「９２」に対応するアイコン停止後予告）を通じて演出の進行態様を把握させやすくなるため、演出の展開を一層分かりやすくすることができる。また、アイコンが表示された場合に行われる演出用のデータとして、第１のアイコン（「ベル」アイコン）用のデータ及び第２のアイコン（「スイカ」アイコン）用のデータの双方を記憶しておく必要がないため、演出制御を簡便にすることができる。
【４４７１】
なお、「共通」とは、上述した「同系統」と同様に、「同じ種類」とも換言し得る概念であり、一の演出と他の演出とが全く同じでなくてもよい。一の演出と他の演出とにおいて、少なくとも一部に同じ要素が含まれていれば、これらの演出は、共通の演出と言うことが可能である。例えば、一の演出で表示される背景画像及び他の演出で表示される背景画像において、基本的な風景が同じであれば、風景の一部が微妙に異なっていたとしても、これらの背景画像は、「共通」と見なしてよい。
【４４７２】
（Ａ－４） 前記（Ａ－１）～（Ａ－３）の何れかの遊技機であって、
可動部材と、
遊技者にとって有利な制御を行うことが可能な有利制御手段と、を備え、
前記演出実行手段（図１６０に示す演出を行うサブ制御回路３００）は、前記同系統のアイコンが表示された場合に、前記可動部材の動作時間を通じて、前記有利な制御が行われることに対する期待度を示唆することが可能である、
ことを特徴とする。
【４４７３】
第５のパチンコ遊技機によれば、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合に、可動部材の動作時間を通じて、遊技者にとって有利な制御が行われることに対する期待度を示唆することが可能なように構成されている。これにより、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示されることに対する遊技者の関心を高めることが可能であるとともに、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）の表示から可動部材の動作に至る演出

の展開に対して、遊技者の注意を惹き付けることができる。
【４４７４】
（Ａ－５） 前記（Ａ－１）～（Ａ－４）の何れかの遊技機であって、
可動部材と、
遊技者にとって有利な制御を行うことが可能な有利制御手段と、を備え、
前記演出実行手段は、
前記同系統のアイコンとして第１のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合に行われる第１の特定演出（図１４４に示す演出番号「９１」又は「９２」に対応するアイコン停止後予告）において、前記可動部材の動作時間を通じて、前記有利な制御が行われることに対する期待度を示唆することが可能である一方、前記第１のアイコンとは異なる第３のアイコン（「チェリー」アイコン）が表示された場合に行われる第２の特定演出（図１４４に示す演出番号「９３」に対応するアイコン停止後予告）においては、前記可動部材を動作させる制御を行わない、
ことを特徴とする。
【４４７５】
第５のパチンコ遊技機によれば、同系統のアイコンとして第１のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合に行われる第１の特定演出（図１４４に示す演出番号「９１」又は「９２」に対応するアイコン停止後予告）において、可動部材の動作時間を通じて、遊技者にとって有利な制御が行われることに対する期待度を示唆することが可能なように構成されている。これにより、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示されることに対する遊技者の関心を高めることが可能であるとともに、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）の表示から可動部材の動作に至る演出の展開に対して、遊技者の注意を惹き付けることができる。一方、第１のアイコン（「ベル」アイコン）とは異なる第３のアイコン（「チェリー」アイコン）が表示された場合に行われる第２の特定演出
（図１４４に示す演出番号「９３」に対応するアイコン停止後予告）においては、可動部材を動作させる制御を行わないように構成されている。このように、表示されるアイコンの種別に応じて可動部材の動作の有無を異ならせることにより、表示されるアイコンの種別とアイコンが表示された後の演出態様とを対応付けることが可能であり、アイコンが表示された後の演出の展開を一層分かりやすくすることができる。
【４４７６】
なお、可動部材の動作は、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）の表示が終了した後に開始されることとしてもよいし、可動部材の動作が行われている間も、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）の表示が継続されることとしてもよい。
【４４７７】
（Ａ－６） 前記（Ａ－１）～（Ａ－５）の何れかの遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記第１の演出において前記同系統のアイコンが表示された場合に特定演出（図１４４に示す演出番号「９１」又は「９２」に対応するアイコン停止後予告）を実行することが可能である一方、前記第２の演出において前記同系統のアイコンが表示された場合にも前記特定演出を実行することが可能であり、
前記第２の演出においては、前記同系統のアイコンが表示される前に、該同系統のアイコンが表示されることを示唆する事前演出（図１３５に示す演出番号「１６」に対応する演出におけるアイコン示唆系アイテムの表示）を実行することが可能である、
ことを特徴とする。
【４４７８】
第５のパチンコ遊技機によれば、第１の演出（第１予告演出）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合に特定演出（図１４４に示す演出番号「９１」又は「９２」に対応するアイコン停止後予告）を実行することが可能である一方、第２の演出（第２予告演出）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合にも特定演出（図１４４に示す演出番号「９１」又は「９２」に対応するアイコン停止後

予告）を実行することが可能なように構成されている。これにより、遊技者に対して、特定演出（図１４４に示す演出番号「９１」又は「９２」に対応するアイコン停止後予告）を通じて演出の進行態様を把握させやすくなるため、演出の展開を一層分かりやすくすることができる。また、第２の演出（第２予告演出）においては、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示される前に、該同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示されることを示唆する事前演出（図１３５に示す演出番号「１６」に対応する演出におけるアイコン示唆系アイテムの表示）を実行することが可能なように構成されている。これにより、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示されることが示唆された場合には、遊技者に対して、一足先に演出の展開を予測させることができる。

【４４７９】

（Ａ－７）　前記（Ａ－１）～（Ａ－６）の何れかの遊技機であって、

遊技者にとって有利な制御を行うことが可能な有利制御手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記第１の演出において前記同系統のアイコンが表示された場合に特定演出（図１４４に示す演出番号「９１」又は「９２」に対応するアイコン停止後予告）を実行することが可能である一方、前記第２の演出において前記同系統のアイコンが表示された場合にも前記特定演出を実行することが可能であり、

前記第２の演出において、所定演出（ルーレット演出）を実行することが可能な所定演出実行手段を備え、

前記所定演出実行手段は、

前記同系統のアイコンが表示されることを示唆することが可能な第１示唆手段（図１３５に示す演出番号「１６」に対応する演出を行うサブ制御回路３００）と、

前記有利な制御が行われることに対する期待度を示唆することが可能な第２示唆手段（図１３５に示す演出番号「１５」に対応する演出を行うサブ制御回路３００）と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記第２の演出において前記第１示唆手段により前記同系統のアイコンが表示されることが示唆された場合には、前記同系統のアイコンが表示された後、前記特定演出を実行することが可能である一方、前記第２の演出において前記第２示唆手段により前記期待度が示唆された場合には、前記特定演出を実行しない、

ことを特徴とする。

【４４８０】

第５のパチンコ遊技機によれば、第１の演出（第１予告演出）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合に特定演出（図１４４に示す演出番号「９１」又は「９２」に対応するアイコン停止後予告）を実行することが可能である一方、第２の演出（第２予告演出）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合にも特定演出（図１４４に示す演出番号「９１」又は「９２」に対応するアイコン停止後予告）を実行することが可能なように構成されている。これにより、遊技者に対して、特定演出（図１４４に示す演出番号「９１」又は「９２」に対応するアイコン停止後予告）を通じて演出の進行態様を把握させやすくなるため、演出の展開を一層分かりやすくすることができる。また、第２の演出（第２予告演出）においては、所定演出（ルーレット演出）を実行することが可能であり、所定演出（ルーレット演出）においては、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示されることが示唆される場合と、遊技者にとって有利な制御が行われることに対する期待度が示唆される場合とがある。そして、第２の演出（第２予告演出）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示されることが示唆された場合には、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された後、特定演出（図１４４に示す演出番号「９１」又は「９２」に対応するアイコン停止後予告）を実行することが可能である一方、第２の演出（第２予告演出）において上記期待度が示唆された場合には特定演出（図１４４に示す演出番号「９１」又は「９２」に対応するアイコン停止後予告）を実行しないように構成されている。これにより、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示されることが示唆された場合には、遊技者に対して一足

先に演出の展開を予測させることができる。一方、上記期待度が示唆された場合には、当該演出の展開無しでも遊技者の期待感を創出することが可能であるため、第２の演出（第２予告演出）の魅力を向上させることができる。

【４４８１】

（Ａ－８）　前記（Ａ－１）～（Ａ－７）の何れかの遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第１の演出において前記同系統のアイコンが表示された場合と、前記第２の演出において前記同系統のアイコンが表示された場合とで、共通の特定演出（第１のつなぎ演出（共通））を実行した後、前記互いに異なる演出を実行することが可能であり、

前記第１の演出及び前記第２の演出とは異なる第３の演出（第３予告演出）において前記同系統のアイコンが表示された場合には、前記共通の特定演出とは異なる特定演出（第１のつなぎ演出（専用））を実行することが可能である、

ことを特徴とする。

【４４８２】

第５のパチンコ遊技機によれば、第１の演出（第１予告演出）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合と、第２の演出（第２予告演出）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合とで、共通の特定演出（第１のつなぎ演出（共通））を実行することが可能なように構成されている。これにより、遊技者に対して、共通の特定演出（第１のつなぎ演出（共通））を通じて演出の進行態様を把握させやすくなるため、演出の展開を一層分かりやすくすることができる。また、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合に行われる演出用のデータとして、第１の演出（第１予告演出）用のデータ及び第２の演出（第２予告演出）用のデータの双方を記憶しておく必要がないため、演出制御を簡便にすることができる。さらに、第３の演出（第３予告演出）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合には、上記共通の特定演出（第１のつなぎ演出（共通））とは異なる特定演出（第１のつなぎ演出（専用））を実行することが可能なように構成されている。これにより、第１の演出（第１予告演出）及び第２の演出（第２予告演出）とは異なる第３の演出（第３予告演出）の内容に応じた適切な特定演出を実現することができる。

【４４８３】

本発明において、上記共通の特定演出（第１のつなぎ演出（共通））とは異なる特定演出は、第３の演出（第３予告演出）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合にのみ出現し得るものであってもよいし、第３の演出（第３予告演出）以外の演出において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合にも出現し得るものであってもよい。また、本発明においては、第３の演出（第３予告演出）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合にも、上記共通の特定演出（第１のつなぎ演出（共通））が行われることとしてもよい。

【４４８４】

（Ａ－９）　前記（Ａ－１）～（Ａ－８）の何れかの遊技機であって、

遊技者による操作を受け付けることが可能な操作手段（演出ボタン５４）を備え、

前記アイコン表示手段は、

前記操作手段が操作された場合（図１３８に示す演出番号「４９」～「５２」に対応する演出において演出ボタン５４が操作された場合）にアイコンを表示することが可能な第１アイコン表示手段と、

前記操作手段が操作されなかった場合（図１３８に示す演出番号「４３」～「４８」に対応する演出において演出ボタン５４が操作されなかった場合）にアイコンを表示することが可能な第２アイコン表示手段と、を備え、

前記演出実行手段は、前記第１アイコン表示手段によりアイコンが表示された場合及び前記第２アイコン表示手段によりアイコンが表示された場合の何れの場合においても、特定演出（つなぎ演出）を実行することが可能である、

ことを特徴とする。

【４４８５】
第５のパチンコ遊技機によれば、操作手段（演出ボタン５４）が操作されたときにアイコンが表示される場合と、操作手段（演出ボタン５４）が操作されなくてもアイコンが表示される場合とがある。そして、何れの状況でアイコンが表示された場合においても、特定演出（つなぎ演出）を実行することが可能なように構成されている。これにより、操作手段（演出ボタン５４）が操作されたときに特定演出（つなぎ演出）が実行される状況と操作手段（演出ボタン５４）が操作されなくても特定演出（つなぎ演出）が実行される状況とを作り出すことが可能であり、このような状況を通じて、演出の展開にバリエーションを設けることができる。
【４４８６】
なお、操作手段（演出ボタン５４）が操作された場合に実行される特定演出（つなぎ演出）と、操作手段（演出ボタン５４）が操作されなかった場合に実行される特定演出（つなぎ演出）とは、共通の演出（一部が異なる演出）であってもよいし、全く同じ演出であってもよい。
【４４８７】
（Ａ－１０）　前記（Ａ－１）～（Ａ－９）の何れかの遊技機であって、
前記演出実行手段は、
図柄が表示される図柄演出を実行することが可能な図柄演出実行手段と、
第１の演出状態（通常背景が表示される状態）で行われる前記図柄演出において特定の図柄表示（４図柄テンパイ煽りに係る画像表示）が行われた場合に、前記第１の演出状態から第２の演出状態（４図柄テンパイ成功後背景が表示される状態）に切り替えることが可能な演出状態切替手段と、を備え、
前記アイコン表示手段は、
前記第１の演出状態で行われる前記図柄演出において前記特定の図柄表示が行われた場合に、前記同系統のアイコンとして第１のアイコン（「ベル」アイコン）を表示することが可能であり、
前記演出状態切替手段により前記第２の演出状態に切り替えられた後、前記図柄演出において前記特定の図柄表示が行われた場合に、前記第１のアイコンとは異なる第２のアイコン（「スイカ」アイコン）を表示することが可能である、
ことを特徴とする。
【４４８８】
第５のパチンコ遊技機によれば、第１の演出状態（通常背景が表示される状態）で行われる図柄演出において特定の図柄表示（４図柄テンパイ煽りに係る画像表示）が行われた場合に、第１の演出状態（通常背景が表示される状態）から第２の演出状態（４図柄テンパイ成功後背景が表示される状態）に切り替えることが可能であり、また、同系統のアイコンとして第１のアイコン（「ベル」アイコン）を表示することが可能である。そして、第２の演出状態（４図柄テンパイ成功後背景が表示される状態）に切り替えられた後、図柄演出において特定の図柄表示（４図柄テンパイ煽りに係る画像表示）が行われた場合に、第１のアイコン（「ベル」アイコン）とは異なる第２のアイコン（「スイカ」アイコン）を表示することが可能なように構成されている。このように、第１のアイコン（「ベル」アイコン）及び第２のアイコン（「スイカ」アイコン）を段階的に表示させるとともに、特定の図柄表示（４図柄テンパイ煽りに係る画像表示）及び演出状態の切り替えを関連付けることで、魅力的な演出の展開を創出することができる。
【４４８９】
なお、第１の演出状態と第２の演出状態とは、互いに異なる背景が表示される状態であってもよいし、所定の演出（例えば、所定のキャラクタが表示される演出）の出現頻度が互いに異なる状態であってもよい。例えば、第１の演出状態においては第２の演出よりも第１の演出が行われる確率が高い一方、第２の演出状態においては第１の演出よりも第２の演出が行われる確率が高くなるように構成されていてもよい。また、第１の演出状態においては第２のキャラクタよりも第１のキャラクタの出現する確率が高い一方、第２の演

出状態においては第１のキャラクタよりも第２のキャラクタの出現する確率が高くなるように構成されていてもよい。
【４４９０】
（Ａ－１１）　前記（Ａ－１）～（Ａ－１０）の何れかの遊技機であって、
図柄の変動表示及び停止表示を行うことが可能な図柄表示手段を備え、
前記図柄表示手段は、図柄が最終的に停止表示される前に、図柄を暫定的に停止表示させることが可能であり、
前記演出実行手段は、図柄の変動表示が開始された後図柄が暫定的に停止表示されるまでの第１擬似遊技（「擬似１」）において前記同系統のアイコンが表示された場合に、図柄の変動表示が再開された後の第２擬似遊技（「擬似２」）において前記互いに異なる演出を実行することが可能である、
ことを特徴とする。
【４４９１】
第５のパチンコ遊技機によれば、図柄の変動表示が開始された後図柄が暫定的に停止表示されるまでの第１擬似遊技（「擬似１」）において同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示された場合に、図柄の変動表示が再開された後の第２擬似遊技
（「擬似２」）において上記互いに異なる演出を実行することが可能なように構成されている。これにより、同系統のアイコン（「ベル」アイコン）が表示されることを目印として、第１擬似遊技（「擬似１」）から第２擬似遊技（「擬似２」）へと移行させることが可能であり、演出の展開を一層分かりやすくすることができる。
【４４９２】
本発明においては、図柄の変動表示が開始されてから図柄が最終的に停止表示されるまでを１回の単位遊技（特別図柄変動ゲーム）として構成している。１回の単位遊技（特別図柄変動ゲーム）は、１回の特別図柄始動入賞（１個の保留球）と対応しており、図柄が暫定的に停止表示されても保留球の個数は減少しないように構成することが可能である。
【４４９３】
［１０－９．付記９］
従来、パチンコ遊技機などの遊技機においては、発射された遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた通過領域を遊技球が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立により、画像表示装置の表示領域上に識別情報としての図柄を変動表示する制御が実行されて、変動表示された図柄を導出表示する制御が実行され、導出表示された図柄が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技者に有利な大当り遊技状態に移行するようにしたものが提供されている。
【４４９４】
このような従来の遊技機として、各種演出を行うように構成された遊技機が知られている（例えば、特開２０１７－２２１５２３号公報参照）。
【４４９５】
本発明者は、遊技機において行われる各種演出について、鋭意検討を重ねる過程において、演出の展開に関して工夫を凝らすことにより、遊技の興趣を向上させることができるのではないかという考えに至った。
【４４９６】
本発明は、上記のような点に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【４４９７】
この点、第５のパチンコ遊技機は、以下の特徴を備えている。
【４４９８】
（Ｂ－１）　複数の演出モード（第１演出ステージ、第２演出ステージ、及び、第３演出ステージ）のうちの何れかの演出モードに制御可能な演出モード制御手段を備え、
前記複数の演出モードにおいては、各演出の発生割合が互いに異なっており、
前記演出モード制御手段は、特定の条件（一の演出ステージに移行してからカウントさ

れた特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達すること）が成立した場合に、一の演出モードから他の演出モードへと遷移させることが可能である、
　ことを特徴とする遊技機。
【４４９９】
　第５のパチンコ遊技機によれば、複数の演出モード（第１演出ステージ、第２演出ステージ、及び、第３演出ステージ）においては、各演出の発生割合が互いに異なっており、特定の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達すること）が成立した場合に、一の演出モード（演出ステージ）から他の演出モード（演出ステージ）へと遷移させることが可能なように構成されている。これにより、遊技の進行につれて、演出の傾向が互いに異なる演出モード（演出ステージ）間を漸次遷移することを通じて、現在どの演出モード（演出ステージ）に滞在していて次はどの演出モード（演出ステージ）に移行するのかということに関して、遊技者に興味を抱かせることができる。その結果、面白みのある演出の展開を創出することが可能であり、遊技の興趣を向上させることができる。
【４５００】
　第５のパチンコ遊技機では、複数の演出モード（第１演出ステージ、第２演出ステージ、及び、第３演出ステージ）において、それぞれ、乱数値に基づく抽選を行うことにより、演出抽選テーブルに基づいて、発生する演出の内容が決定される。各演出モード（第１演出ステージ、第２演出ステージ、及び、第３演出ステージ）においては、互いに異なる演出抽選テーブルが用いられる。各演出モード（第１演出ステージ、第２演出ステージ、及び、第３演出ステージ）で用いられる演出抽選テーブルにおいては、各演出に対して規定されている抽選値（乱数値範囲）のうちの少なくとも一部が異なっている。これにより、何れの演出モード（第１演出ステージ、第２演出ステージ、及び、第３演出ステージ）においても発生し得る所定の演出が設けられている場合において、演出モード（第１演出ステージ、第２演出ステージ、及び、第３演出ステージ）ごとに当該演出の発生確率（頻度）が異なっていたり、一の演出モード（例えば、第１演出ステージ）で発生し得る演出が他の演出モード（例えば、第２演出ステージ及び第３演出ステージ）では発生しなかったりする。すなわち、各演出モード（第１演出ステージ、第２演出ステージ、及び、第３演出ステージ）においては、演出の傾向（系統）が互いに異なっている。例えば、第１演出ステージにおいては、第２演出ステージ及び第３演出ステージと比較して、擬似連演出が発生しやすくなっている。また、タイムストック予告は、第２演出ステージにおいてのみ発生し得るようになっている。また、メーターＵＰ予告は、第３演出ステージにおいてのみ発生し得るようになっている。
【４５０１】
　第５のパチンコ遊技機では、特定の条件（ステージチェンジの発生条件）が成立した場合、遷移先の演出モード（第１演出ステージ、第２演出ステージ、又は、第３演出ステージ）が抽選により決定されることとして説明した。本発明において、遷移先の演出モード（第１演出ステージ、第２演出ステージ、又は、第３演出ステージ）の決定方法は、特に限定されない。例えば、特定の条件（ステージチェンジの発生条件）が成立するごとに、予め定められた順序（例えば、第１演出ステージ→第２演出ステージ→第３演出ステージ）で、演出モード（第１演出ステージ、第２演出ステージ、又は、第３演出ステージ）を順次移行させることとしてもよい。また、遷移先の演出モード（第１演出ステージ、第２演出ステージ、又は、第３演出ステージ）が抽選により決定されるモード（ランダムモード）と、予め定められた順序で演出モード（第１演出ステージ、第２演出ステージ、又は、第３演出ステージ）が移行するモード（順番モード）と、のうち何れかのモードを遊技者がボタン等を操作することにより選択することが可能なように構成してもよい。さらに、任意の一の演出モード（第１演出ステージ、第２演出ステージ、又は、第３演出ステージ）で遊技を行うことを、遊技者がボタン等を操作することにより選択することが可能なように構成してもよい。例えば、ランダムモードと順番モードと第１演出ステージ固定モード（第１演出ステージのみで遊技を行うモード）と第２演出ステージ固定モード（第２

演出ステージのみで遊技を行うモード）と第３演出ステージ固定モード（第３演出ステージのみで遊技を行うモード）とのうち何れかのモードを遊技者がボタン等を操作することにより選択することが可能なように構成してもよい。このとき、第１演出ステージ固定モード、第２演出ステージ固定モード、又は、第３演出ステージ固定モードが選択されている場合においても、特定の条件（ステージチェンジの発生条件）が成立するごとに、ステージチェンジ予告演出を発生させるようにしてもよい。

【４５０２】

第５のパチンコ遊技機では、特定の条件（ステージチェンジの発生条件）として、一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達することという条件や、図１６９に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応するメイン変動パターンが選択されることという条件を採用した例について説明した。本発明における特定の条件（ステージチェンジの発生条件）は、特に限定されず、任意の条件を適宜採用することが可能である。例えば、上記所定回数を予め定められた数値ではなく、複数の数値（例えば、０～９９）のなかから抽選により選択された一の数値としてもよい。例えば、一の特別図柄変動の開始時（例えば、図１７８のステップＳ９２０３の処理を実行した後）に、抽選により一の数値を選択し、当該数値に相当する回数分の特別図柄変動が行われた（抽選結果に応じた特定の条件が成立した）場合に、演出モード（第１演出ステージ、第２演出ステージ、又は、第３演出ステージ）を遷移させることとしてもよい。このとき、抽選により０が選択された場合には、一の特別図柄変動において演出モード（第１演出ステージ、第２演出ステージ、又は、第３演出ステージ）をいったん遷移させた後、当該特別図柄変動において再度演出モード（第１演出ステージ、第２演出ステージ、又は、第３演出ステージ）を遷移させることとしてもよい。あるいは、所定の入賞（例えば、第１始動口１２０への遊技球の入賞）に応じて特定の条件が成立した場合に、演出モード

（第１演出ステージ、第２演出ステージ、又は、第３演出ステージ）を遷移させることとしてもよい。

【４５０３】

なお、ＲＡＭクリアが実行された場合には、所定の演出モード（例えば、第１演出ステージ）に滞在させることとしてもよい。また、このとき、ステージ移行後変動回数カウンタ（図１８０のステップＳ９２６１参照）に「０」をセットすることとしてもよい。ＲＡＭクリアは、第１のパチンコ遊技機において説明したように、第１のパチンコ遊技機において説明したように、メインＲＡＭ２０３内のバックアップ領域をクリアする処理であり、メインＲＡＭの作業領域に記憶されている情報をクリアする処理である。ＲＡＭクリア（バックアップクリア処理）が実行されると、ＲＡＭクリア（バックアップクリア処理）が実行されたことを示す情報が、主制御回路２００からサブ制御回路３００にコマンド送信される。該コマンドを受信することにより、サブ制御回路３００は、ＲＡＭクリア（バックアップクリア処理）が実行されたことを認識することができる。なお、第１のパチンコ遊技機で説明したように、ＲＡＭクリア（バックアップクリア処理）では、一般作業領域に記憶されている情報はクリアされるが、特定作業領域に記憶されている情報は原則としてクリアされない。

【４５０４】

また、電源が投入された際には、サブ制御回路３００によって管理される演出ステージとしては、所定の演出モード（例えば、第１演出ステージ）に滞在させることとしてもよい。これにより、主制御回路２００によって管理される遊技状態にかかわらず、表示装置７には当該演出モード（例えば、第１演出ステージ）に対応する画像が表示されることになる。また、このとき、ステージ移行後変動回数カウンタに「０」をセットすることとしてもよい。

【４５０５】

第５のパチンコ遊技機では、主制御回路２００によって管理される遊技状態として、通常遊技状態及び確変遊技状態（高確率遊技状態）が設けられており、確変遊技状態におい

て特別図柄変動が所定回数（５０回）行われると、確変遊技状態から通常遊技状態へと移行することとして説明した。ここで、確変遊技状態から通常遊技状態へ移行させる際に、他の遊技状態（介在遊技状態）を経由させることとしてもよい。例えば、確変遊技状態において特別図柄変動が所定回数（例えば、５０回）行われると、確変遊技状態から介在遊技状態へと移行し、介在遊技状態において特別図柄変動が規定回数（例えば、２回）行われると、介在遊技状態から通常遊技状態へと移行するように構成することが可能である。介在遊技状態においては、通常遊技状態及び確変遊技状態で用いられる各種テーブル（例えば、特別図柄の変動パターンテーブル）とは異なるテーブルを用いて抽選を行うこととしてもよい。

【４５０６】

また、サブ制御回路３００によって管理される演出モードとして、介在遊技状態に対応する演出モード（介在モード）を設けるようにしてもよい。例えば、確変モードにおいて特別図柄変動が所定回数（例えば、５０回）行われると、確変モードから介在モードへと移行し、介在モードにおいて特別図柄変動が規定回数（例えば、２回）行われると、介在モードから通常モードへと移行するように構成することが可能である。例えば、確変モードが終了するときに、ボーナス中の結果に対応するリザルト画面（例えば、初当りモードに移行してから払い出された遊技球の合計数を示すような画像）を表示することが考えられるところ、介在モードにおいてもリザルト画面の表示を継続することとしてもよい。

【４５０７】

このような介在モードから通常モードに移行した場合には、ステージチェンジを必ず発生させる（抽選により決定された演出ステージに遷移させる）こととしてもよい。また、イレギュラー（電断等）が発生した場合やＲＡＭクリアが実行された場合、主制御回路２００によって管理される遊技状態が介在遊技状態である一方、サブ制御回路３００によって管理される演出モードは所定の演出モードである（例えば、第１演出ステージに対応する画像表示が行われる）というような状況が発生し得るように構成してもよい。この場合には、特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達するまで、当該所定の演出モード（例えば、第１演出ステージ）に滞在させることとしてもよい。

【４５０８】

（Ｂ－２）

前記（Ｂ－１）の遊技機であって、

複数の設定値のうちの一の設定値に基づいて遊技の実行に関する制御を行うことが可能な遊技制御手段と、

前記設定値を示唆することが可能な設定値示唆手段と、を備え、

前記複数の演出モードは、第１の演出モード（第１演出ステージ）及び第２の演出モード（第２演出ステージ）を含んでおり、

前記演出モード制御手段は、前記特定の条件が成立した場合に、前記第１の演出モードから前記第２の演出モードへと遷移させることが可能であり、

前記設定値示唆手段は、前記特定の条件を示す表示（ステージチェンジ発生時におけるカウンタ画像の表示）によって前記設定値を示唆することが可能である、

ことを特徴とする。

【４５０９】

第５のパチンコ遊技機によれば、特定の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達すること）が成立した場合に、第１の演出モード（第１演出ステージ）から第２の演出モード（第２演出ステージ）へと遷移させることが可能であり、該特定の条件を示す表示（ステージチェンジ発生時におけるカウンタ画像の表示）によって設定値を示唆することが可能なように構成されている。このように、該特定の条件を示す表示（ステージチェンジ発生時におけるカウンタ画像の表示）が行われるため、第１の演出モード（第１演出ステージ）から第２の演出モード（第２演出ステージ）へと遷移するための条件について、遊技者に対して興味を抱かせることができる。同時に、該表示（ステージチェンジ発生時におけるカウンタ画像の表示）を

通じて、遊技者に対して設定値を予測させることが可能であるため、該条件に対する遊技者の関心を高めることができる。

【４５１０】

第５のパチンコ遊技機では、移行後の演出モード（演出ステージ）の名称を示す画像が表示されている間に、特定の条件を示す表示（ステージチェンジ発生時におけるカウンタ画像の表示）の内容がリセット（回復）されることとして説明した。このように、本発明においては、特定の条件（ステージチェンジの発生条件）が成立した場合に、遷移先の演出モード（第１演出ステージ、第２演出ステージ、又は、第３演出ステージ）に対応する画像（背景や名称等）の表示中に、特定の条件を示す表示（ステージチェンジ発生時におけるカウンタ画像の表示）を変化させるように構成することが可能である。

【４５１１】

本発明において、特定の条件を示す表示としては、ステージチェンジが発生する際におけるカウンタ画像の表示を採用することが可能である。当該カウンタ画像は、ステージチェンジゲーム（ステージチェンジの行われる特別図柄変動）において表示されるカウンタ画像であってもよいし、ステージチェンジゲーム以前のゲーム（例えば、ステージチェンジの行われる特別図柄変動の１つ前の特別図柄変動）において表示されるカウンタ画像であってもよい。例えば、ステージチェンジの行われる特別図柄変動の１つ前の特別図柄変動において、カウンタ画像の色を設定値に対応する色に変化させるような演出が行われ得るように構成してもよい。

【４５１２】

（Ｂ－３）

前記（Ｂ－１）又は（Ｂ－２）の遊技機であって、

演出を実行することが可能な演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、

第１の演出態様（図１６６に示す演出番号「１０１」～「１０３」に対応する演出態様）及び第２の演出態様（図１６６に示す演出番号「１０４」「１０６」に対応する演出態様）を含む複数の演出態様のうちの何れかの演出態様で、特定の演出（第６予告演出）を実行することが可能であり、

前記特定の演出が前記第１の演出態様で実行される場合と、前記特定の演出が前記第２の演出態様で実行される場合とで、互いに異なるパターンで図柄の表示を行うことが可能である、

ことを特徴とする。

【４５１３】

第５のパチンコ遊技機によれば、第１の演出態様（図１６６に示す演出番号「１０１」～「１０３」に対応する演出態様）及び第２の演出態様（図１６６に示す演出番号「１０４」「１０６」に対応する演出態様）を含む複数の演出態様のうちの何れかの演出態様で、特定の演出（第６予告演出）を実行することが可能であり、特定の演出（第６予告演出）が第１の演出態様（図１６６に示す演出番号「１０１」～「１０３」に対応する演出態様）で実行される場合と、特定の演出（第６予告演出）が第２の演出態様（図１６６に示す演出番号「１０４」「１０６」に対応する演出態様）で実行される場合とで、互いに異なるパターンで図柄の表示を行うことが可能なように構成されている。これにより、演出態様に応じたパターンで図柄を表示することが可能であり、当該演出態様と図柄表示とを適切に連携させた演出を実現することができる。

【４５１４】

（Ｂ－４）

前記（Ｂ－１）～（Ｂ－３）の何れかの遊技機であって、

識別情報の変動表示及び停止表示を行うことが可能な識別情報表示手段（表示装置７）と、

演出を実行することが可能な演出実行手段と、を備え、

前記複数の演出モードは、第１の演出モード（第１演出ステージ）及び第２の演出モー

ド（第２演出ステージ）を含んでおり、
　前記複数の演出モードのうち前記第１の演出モードにおいてのみ実行可能な演出として、第１の演出（第１予告演出、第２予告演出、第３予告演出、及び、第４予告演出）が設けられており、
　前記複数の演出モードのうち前記第２の演出モードにおいてのみ実行可能な演出として、第２の演出（第８予告演出）が設けられており、
　前記第１の演出モード及び前記第２の演出モードの双方において実行可能な演出として、第３の演出（第６予告演出）が設けられており、
　前記演出実行手段は、
　第１の演出態様（図１６６に示す演出番号「１０１」～「１０３」に対応する演出態様）及び第２の演出態様（図１６６に示す演出番号「１０４」「１０６」に対応する演出態様）を含む複数の演出態様のうちの何れかの演出態様で、前記第３の演出を実行することが可能であり、
　前記第３の演出が前記第１の演出態様で実行される場合と、前記第３の演出が前記第２の演出態様で実行される場合とで、識別情報の変動表示を開始してから識別情報を停止表示させるまでの識別情報の変動パターンとして、互いに異なる変動パターンで識別情報の表示を行うことが可能である、
　ことを特徴とする。
【４５１５】
　第５のパチンコ遊技機によれば、第１の演出態様（図１６６に示す演出番号「１０１」～「１０３」に対応する演出態様）及び第２の演出態様（図１６６に示す演出番号「１０４」「１０６」に対応する演出態様）を含む複数の演出態様のうちの何れかの演出態様で、第３の演出（第６予告演出）を実行することが可能であり、第３の演出（第６予告演出）が第１の演出態様（図１６６に示す演出番号「１０１」～「１０３」に対応する演出態様）で実行される場合と、第３の演出（第６予告演出）が第２の演出態様（図１６６に示す演出番号「１０４」「１０６」に対応する演出態様）で実行される場合とで、識別情報の変動表示を開始してから識別情報を停止表示させるまでの識別情報の変動パターンとして、互いに異なる変動パターンで識別情報の表示を行うことが可能なように構成されている。これにより、演出態様に応じた変動パターンで識別情報を表示することが可能であり、当該演出態様と識別情報の表示とを適切に連携させた演出を実現することができる。また、第１の演出（第１予告演出、第２予告演出、第３予告演出、及び、第４予告演出）及び第２の演出（第８予告演出）がそれぞれ第１の演出モード（第１演出ステージ）及び第２の演出モード（第２演出ステージ）においてのみ実行可能な演出であるのに対し、第３の演出（第６予告演出）は、第１の演出モード（第１演出ステージ）及び第２の演出モード（第２演出ステージ）の双方において実行可能な演出となっている。従って、特定の条件（ステージチェンジの発生条件）が成立することにより、例えば、第１の演出モード（第１演出ステージ）から第２の演出モード（第２演出ステージ）へと遷移した場合には、第１の演出（第１予告演出、第２予告演出、第３予告演出、及び、第４予告演出）が行われなくなる一方、第２の演出（第８予告演出）が行われるようになり、また、第３の演出（第６予告演出）は引き続き行われる、という状況を作り出すことができる。これにより、各演出モード（演出ステージ）及び特定の条件（ステージチェンジの発生条件）に対する遊技者の関心を増大させることができる。
【４５１６】
　第５のパチンコ遊技機では、演出番号「１０４」乃至「１０６」に対応する演出が行われる場合には、図１６８（ａ）乃至（ｃ）に示すような専用の変動パターンで装飾図柄を変動させることとして説明した。これに対し、演出番号「１０１」～「１０３」に対応する演出が行われる場合には、例えば、図１６３（ｄ）に示すようなデフォルトの変動パターン（図１６８（ａ）乃至（ｃ）に示す変動パターンと比較して、装飾図柄が停止するタイミングが早い変動パターン）で装飾図柄を変動させることが可能である。
【４５１７】

（Ｂ－５）
前記（Ｂ－１）～（Ｂ－４）の何れかの遊技機であって、
前記特定の条件は、第１の図柄の変動表示（第１特別図柄変動）に応じて成立し得る一方、第２の図柄の変動表示（第２特別図柄変動）に応じては成立し得ない、
ことを特徴とする。
【４５１８】
第５のパチンコ遊技機によれば、特定の条件（ステージチェンジの発生条件）が、第１の図柄の変動表示（第１特別図柄変動）に応じて成立し得る一方、第２の図柄の変動表示（第２特別図柄変動）に応じては成立し得ないように構成されている。これにより、第２の図柄の変動表示（第２特別図柄変動）が行われる状況においては演出モード（演出ステージ）の遷移が発生しないが、第１の図柄の変動表示（第１特別図柄変動）が行われる状況においては演出モード（演出ステージ）の遷移が発生することになる。その結果、第２の図柄の変動表示（第２特別図柄変動）が行われる状況に対して、第１の図柄の変動表示（第１特別図柄変動）が行われる状況を、演出モード（演出ステージ）の遷移が発生する状況として特徴付けることが可能であり、第１の図柄の変動表示（第１特別図柄変動）が行われる状況を興趣に富んだものとすることができる。
【４５１９】
（Ｂ－６）
前記（Ｂ－１）～（Ｂ－５）の何れかの遊技機であって、
識別情報の変動表示及び停止表示を行うことが可能な識別情報表示手段（第１特別図柄表示部１６３）と、
所定の条件（第１始動口１２０への遊技球の入賞）が成立した場合に、所定の抽選（大当り判定）を行うことが可能な抽選手段と、
前記抽選手段により行われる前記所定の抽選の結果に基づいて、前記識別情報表示手段において識別情報を変動表示させた後停止表示させることが可能な表示制御手段と、
前記所定の抽選の結果に関する示唆（先読み演出）を行うことが可能な示唆手段と、を備え、
前記示唆手段は、
前記所定の条件が複数回に亘って成立した場合において、該複数回の所定の条件成立のうち一の所定の条件成立（ステージチェンジ区間当該保留球）に基づく識別情報の変動表示が前記表示制御手段により行われることに応じて前記演出モード制御手段による演出モードの遷移が行われる場合、該一の所定の条件成立に基づく識別情報の変動表示が開始された後に前記所定の条件が成立したことに応じて行われた前記所定の抽選については、該抽選の結果に関する示唆を行い得る一方、該一の所定の条件成立に基づく識別情報の変動表示が開始される前に前記所定の条件が成立したことに応じて行われた前記所定の抽選については、該抽選の結果に関する示唆を行い得ない、
ことを特徴とする。
【４５２０】
第５のパチンコ遊技機によれば、所定の条件（第１始動口１２０への遊技球の入賞）が複数回に亘って成立した場合において、該複数回の所定の条件（第１始動口１２０への遊技球の入賞）成立のうち一の所定の条件成立（ステージチェンジ区間当該保留球）に基づく識別情報の変動表示が行われることに応じて演出モード（演出ステージ）の遷移が行われる場合、該一の所定の条件成立（ステージチェンジ区間当該保留球）に基づく識別情報の変動表示が開始された後に所定の条件（第１始動口１２０への遊技球の入賞）が成立したことに応じて行われた所定の抽選（大当り判定）については、該抽選の結果に関する示唆（先読み演出）を行い得る一方、該一の所定の条件成立（ステージチェンジ区間当該保留球）に基づく識別情報の変動表示が開始される前に所定の条件（第１始動口１２０への遊技球の入賞）が成立したことに応じて行われた所定の抽選（大当り判定）については、該抽選の結果に関する示唆（先読み演出）を行い得ないように構成されている。これにより、各所定の条件（第１始動口１２０への遊技球の入賞）成立のタイミングと演出モード

（演出ステージ）の遷移が行われることになる変動表示のタイミングとの前後関係に応じて、結果に関する示唆（先読み演出）の行われ得る所定の抽選（大当り判定）の数が変化することになる。従って、結果に関する示唆（先読み演出）の行われ得ない所定の抽選（大当り判定）の数が予め定められている場合と比較して、当該示唆（先読み演出）の行われ得る所定の抽選の数（大当り判定）を増やすことができる可能性があり、遊技者に対して、所定の抽選の結果に関する示唆（先読み演出）が行われる機会を多く提供することができる。

【４５２１】

（Ｂ－７）

前記（Ｂ－１）～（Ｂ－６）の何れかの遊技機であって、

所定の抽選（大当り判定）を行うことが可能な抽選手段と、

前記所定の抽選の結果に関する示唆（先読み演出）を行うことが可能な示唆手段と、

遷移先の演出モードを決定することが可能な遷移先演出モード決定手段（図１７８のステップＳ９２０３の処理を実行するサブＣＰＵ３０１）と、を備え、

前記演出モード制御手段は、前記特定の条件が成立した場合に、一の演出モードから、前記遷移先演出モード決定手段により決定された遷移先の演出モードへと遷移させることが可能であり、

前記示唆手段は、

前記所定の抽選が複数回行われた場合において、該複数回の所定の抽選のうち、前記遷移先演出モード決定手段により遷移先の演出モードが決定された後に行われた前記所定の抽選については、該抽選の結果に関する示唆を行い得る一方、前記遷移先演出モード決定手段により遷移先の演出モードが決定される前に行われた前記所定の抽選については、該抽選の結果に関する示唆を行い得ない、

ことを特徴とする。

【４５２２】

第５のパチンコ遊技機によれば、所定の抽選（大当り判定）が複数回行われた場合において、該複数回の所定の抽選（大当り判定）のうち、遷移先の演出モード
（演出ステージ）が決定された後に行われた所定の抽選（大当り判定）については、該抽選の結果に関する示唆（先読み演出）を行い得る一方、遷移先の演出モード（演出ステージ）が決定される前に行われた所定の抽選（大当り判定）については、該抽選の結果に関する示唆（先読み演出）を行い得ないように構成されている。これにより、各所定の抽選（大当り判定）が行われるタイミングと遷移先の演出モード（演出ステージ）が決定されるタイミングとの前後関係に応じて、結果に関する示唆（先読み演出）の行われ得る所定の抽選（大当り判定）の数が変化することになる。従って、結果に関する示唆（先読み演出）の行われ得ない所定の抽選（大当り判定）の数が予め定められている場合と比較して、当該示唆（先読み演出）の行われ得る所定の抽選（大当り判定）の数を増やすことができる可能性があり、遊技者に対して、所定の抽選の結果に関する示唆（先読み演出）が行われる機会を多く提供することができる。

【４５２３】

（Ｂ－８）

前記（Ｂ－１）～（Ｂ－７）の何れかの遊技機であって、

演出を実行することが可能な演出実行手段を備え、

前記演出モード制御手段は、前記特定の条件として第１の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達すること）が成立した場合に、一の演出モードから他の演出モードへと遷移させることが可能であり、

前記演出実行手段は、

前記第１の条件が成立したことに応じて前記演出モード制御手段による演出モードの遷移が行われる場合に、第４の演出（図１７０に示す演出番号「１３１」に対応する演出）を実行することが可能な第１演出実行手段と、

前記第４の演出とは異なる第５の演出（図１６９に示す演出番号「１２１」又は「１２

２」に対応する演出）を実行することが可能な第２演出実行手段と、を備え、
前記演出モード制御手段（図１８１のステップＳ９２８１の処理を実行するサブＣＰＵ３０１）は、前記第１の条件が成立していなくても、前記第５の演出に関する第２の条件（図１６９に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応するメイン変動パターンが選択されること）が成立した場合には、一の演出モードから他の演出モードへと遷移させることが可能である、
ことを特徴とする。
【４５２４】
第５のパチンコ遊技機によれば、第１の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達すること）が成立した場合に、一の演出モード（演出ステージ）から他の演出モード（演出ステージ）へと遷移させることが可能であり、第１の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達すること）が成立したことに応じて演出モード（演出ステージ）の遷移が行われる場合に、第４の演出（図１７０に示す演出番号「１３１」に対応する演出）を実行することが可能である。また、第１の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達すること）が成立していなくても、第４の演出（図１７０に示す演出番号「１３１」に対応する演出）とは異なる第５の演出（図１６９に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出）に関する第２の条件（図１６９に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応するメイン変動パターンが選択されること）が成立した場合には、一の演出モード（演出ステージ）から他の演出モード（演出ステージ）へと遷移させることが可能なように構成されている。これにより、第１の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達すること）及び第２の条件（図１６９に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応するメイン変動パターンが選択されること）、並びに、第４の演出（図１７０に示す演出番号「１３１」に対応する演出）及び第５の演出（図１６９に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出）について、どの条件が成立してどの演出が発生するのかということに関し、遊技者に対して興味を抱かせることができる。その結果、演出モード（演出ステージ）の遷移に係る演出の展開を一層興趣に富んだものとすることができる。
【４５２５】
（Ｂ－９）
前記（Ｂ－１）～（Ｂ－８）の何れかの遊技機であって、
演出を実行することが可能な演出実行手段と、
前記演出実行手段により実行される演出を選択することが可能な演出選択手段と、を備え、
前記演出モード制御手段は、前記演出選択手段により所定の演出（図１６９（ａ）に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出）が選択された場合に、一の演出モードから他の演出モードへと遷移させることが可能であり、
前記演出実行手段は、第１のタイミング（図１６９（ｂ）に示すタイミング１）及び第２のタイミング（図１６９（ｂ）に示すタイミング２）を含む複数のタイミングのうちの何れかのタイミングで、前記所定の演出を実行することが可能である、
ことを特徴とする。
【４５２６】
第５のパチンコ遊技機によれば、所定の演出（図１６９（ａ）に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出）が選択された場合に、一の演出モード（演出ステージ）から他の演出モード（演出ステージ）へと遷移させることが可能であり、第１のタイミング（図１６９（ｂ）に示すタイミング１）及び第２のタイミング（図１６９（ｂ）に示すタイミング２）を含む複数のタイミングのうちの何れかのタイミングで、所定の演出（図１６９（ａ）に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出）を実行することが可能なように構成されている。これにより、演出モード（演出ステージ）を遷移させ

るための条件に係る所定の演出（図１６９（ａ）に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出）が第１のタイミング（図１６９（ｂ）に示すタイミング１）で発生したり第２のタイミング（図１６９（ｂ）に示すタイミング２）で発生したりするため、演出モード（演出ステージ）の遷移に関連して、バリエーションに富んだ演出の展開を創出することができる。

【４５２７】

なお、所定の演出（図１６９（ａ）に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出）の実行タイミングとしては、第１のタイミング（図１６９（ｂ）に示すタイミング１）及び第２のタイミング（図１６９（ｂ）に示すタイミング２）以外に、一又は複数のタイミングが設けられていてもよい。例えば、第２のタイミング（図１６９（ｂ）に示すタイミング２）を第１のタイミング（図１６９（ｂ）に示すタイミング１）よりも所定時間（例えば、６秒）遅いタイミングとしつつ、さらに、第２のタイミング（図１６９（ｂ）に示すタイミング２）よりも所定時間（例えば、６秒）遅い第３のタイミングで所定の演出（図１６９（ａ）に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出）を実行することが可能なように構成してもよい。

【４５２８】

（Ｂ－１０）

前記（Ｂ－１）～（Ｂ－９）の何れかの遊技機であって、

所定の抽選（大当り判定）を行うことが可能な抽選手段と、

演出を実行することが可能な演出実行手段と、

前記演出実行手段により実行される演出に応じた演出パターン（サブ変動パターン）を選択することが可能な演出パターン選択手段と、

前記演出パターン選択手段により選択された演出パターンを他の演出パターンに差し替えることが可能な演出パターン差替手段（図１７８のステップＳ９２１０の処理を実行するサブＣＰＵ３０１）と、を備え、

前記演出実行手段は、前記所定の抽選の結果に関して示唆し得る示唆演出（先読み演出）を行うことが可能な示唆演出実行手段を備え、

前記演出パターン差替手段は、前記示唆演出実行手段により前記示唆演出が行われる場合において、前記演出パターン選択手段により第１の演出パターン（図１８２に示すサブ変動パターン「１」～「２０」）が選択されている場合には演出パターンの差し替えを行う一方、前記演出パターン選択手段により第２の演出パターン（図１８２に示すサブ変動パターン「２１」～「３０」）が選択されている場合には演出パターンの差し替えを行わない、

ことを特徴とする。

【４５２９】

第５のパチンコ遊技機によれば、所定の抽選（大当り判定）の結果に関して示唆し得る示唆演出（先読み演出）が行われる場合において、第１の演出パターン（図１８２に示すサブ変動パターン「１」～「２０」）が選択されている場合には演出パターン（サブ変動パターン）の差し替えを行う一方、第２の演出パターン（図１８２に示すサブ変動パターン「２１」～「３０」）が選択されている場合には演出パターン（サブ変動パターン）の差し替えを行わないように構成されている。このように、演出パターン（サブ変動パターン）を決定するための第１段階として、示唆演出（先読み演出）が行われるか否かを考慮せずに一の演出パターン（サブ変動パターン）を選択し、その上で第２段階として、示唆演出（先読み演出）が行われる場合には必要に応じて演出パターン（サブ変動パターン）を差し替えることを通じて、示唆演出（先読み演出）に応じた適切な演出パターン（サブ変動パターン）を決定するに当たり、処理の効率化を図ることができる。

【４５３０】

（Ｂ－１１）

前記（Ｂ－１）～（Ｂ－１０）の何れかの遊技機であって、

演出を実行することが可能な演出実行手段を備え、

前記演出モード制御手段は、
前記特定の条件として第１の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達すること）が成立した場合に、一の演出モードから他の演出モードへと遷移させることが可能な第１演出モード制御手段と、
前記特定の条件として第２の条件（図１６９に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応するメイン変動パターンが選択されること）が成立した場合に、一の演出モードから他の演出モードへと遷移させることが可能な第２演出モード制御手段と、を備え、
前記演出実行手段は、
前記第１の条件が成立したことに応じて前記第１演出モード制御手段による演出モードの遷移が行われる場合に、第４の演出（図１７０に示す演出番号「１３１」に対応する演出）を実行することが可能な第１演出実行手段と、
前記第２の条件が成立したことに応じて前記第２演出モード制御手段による演出モードの遷移が行われる場合に、第５の演出（図１６９に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出）を実行することが可能な第２演出実行手段と、を備え、
前記第１の条件及び前記第２の条件の双方の条件が成立した場合には、前記第１演出実行手段による前記第４の演出の実行はせずに、前記第２演出実行手段による前記第５の演出の実行をすることが可能である、
ことを特徴とする。

【４５３１】

第５のパチンコ遊技機によれば、第１の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達すること）が成立した場合に、一の演出モード（演出ステージ）から他の演出モード（演出ステージ）へと遷移させることが可能であり、第１の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達すること）が成立したことに応じて演出モード（演出ステージ）の遷移が行われる場合に、第４の演出（図１７０に示す演出番号「１３１」に対応する演出）を実行することが可能である。また、第２の条件（図１６９に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応するメイン変動パターンが選択されること）が成立した場合に、一の演出モード（演出ステージ）から他の演出モード（演出ステージ）へと遷移させることが可能であり、第２の条件（図１６９に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応するメイン変動パターンが選択されること）が成立したことに応じて演出モード（演出ステージ）の遷移が行われる場合に、第５の演出（図１６９に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出）を実行することが可能である。そして、第１の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達すること）及び第２の条件（図１６９に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応するメイン変動パターンが選択されること）の双方の条件が成立した場合には、第４の演出（図１７０に示す演出番号「１３１」に対応する演出）の実行はせずに第５の演出（図１６９に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出）の実行をすることが可能なように構成されている。このように、第１の条件（一の演出ステージに移行してからカウントされた特別図柄変動の回数が所定回数（２０回）に到達すること）及び第２の条件（図１６９に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応するメイン変動パターンが選択されること）の双方の条件が成立した場合に、第４の演出（図１７０に示す演出番号「１３１」に対応する演出）よりも第５の演出（図１６９に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出）を優先的に実行することを通じて、第４の演出（図１７０に示す演出番号「１３１」に対応する演出）が発生しないことによる意外性を遊技者に与えるとともに、第５の演出（図１６９に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出）に対する遊技者の関心を高めることができる。

【４５３２】

第５のパチンコ遊技機では、第４の演出（図１７０に示す演出番号「１３１」に対応する演出）よりも第５の演出（図１６９に示す演出番号「１２１」又は「１２２」に対応する演出）が優先的に実行され得ることとして説明した。これに対し、所定の演出と第４の

演出（図１７０に示す演出番号「１３１」に対応する演出）とが行われ得る状況において、所定の演出よりも第４の演出（図１７０に示す演出番号「１３１」に対応する演出）が優先的に実行されるように構成してもよい。所定の演出としては、特別図柄変動が開始するときに行われる演出（例えば、図柄アクション予告演出）が挙げられる。図柄アクション予告演出は、特別図柄変動の開始時に装飾図柄に対して所定のエフェクトを発生させる演出である。一の特別図柄変動の開始時に図柄アクション予告演出を発生させることが決定されていた場合においても、当該特別図柄変動においてステージチェンジが行われる場合には、図柄アクション予告演出が行われないように構成することが可能である。

【４５３３】

（Ｂ－１２）

前記（Ｂ－１）～（Ｂ－１１）の何れかの遊技機であって、

図柄の変動表示及び停止表示を行うことが可能な図柄表示手段と、

複数の演出パターン（図１８６に示す演出番号「１６１」～「１６３」に対応する演出パターン）のうちの一の演出パターンで、演出を実行することが可能な演出実行手段と、

前記演出実行手段により実行される演出のパターンとして、前記複数の演出パターンのうちの一の演出パターンを選択することが可能な演出パターン選択手段と、を備え、

前記図柄表示手段は、図柄が最終的に停止表示される前に、図柄を暫定的に停止表示させることが可能であり、

前記演出実行手段は、図柄の変動表示が開始された後図柄が暫定的に停止表示されるまでの第１擬似遊技（「擬似１」）において、前記複数の演出パターンのうちの一の演出パターンで演出を実行した後、図柄の変動表示が再開された後の第２擬似遊技（「擬似２」）において、前記複数の演出パターンのうちの一の演出パターンで演出を実行することが可能であり、

前記演出パターン選択手段（図１９０のステップＳ９３６３の処理及び図１９４のステップＳ９４７３の処理を実行するサブＣＰＵ３０１）は、前記第２擬似遊技において行われる演出のパターンを選択した後、該パターンに基づいて、前記第１擬似遊技において行われる演出のパターンを選択することが可能である、

ことを特徴とする。

【４５３４】

第５のパチンコ遊技機によれば、図柄の変動表示が開始された後図柄が暫定的に停止表示されるまでの第１擬似遊技（「擬似１」）において、複数の演出パターン（図１８６に示す演出番号「１６１」～「１６３」に対応する演出パターン）のうちの一の演出パターンで演出を実行した後、図柄の変動表示が再開された後の第２擬似遊技（「擬似２」）において、複数の演出パターン（図１８６に示す演出番号「１６１」～「１６３」に対応する演出パターン）のうちの一の演出パターンで演出を実行することが可能である。そして、第２擬似遊技（「擬似２」）において行われる演出のパターンを選択した後、該パターンに基づいて、第１擬似遊技（「擬似１」）において行われる演出のパターンを選択することが可能なように構成されている。これにより、第１擬似遊技（「擬似１」）から第２擬似遊技（「擬似２」）にかけて行われる演出の展開を設計しやすくすることができる。

【４５３５】

［１０－１０．付記１０］

従来、パチンコ遊技機などの遊技機においては、発射された遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた通過領域を遊技球が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立により、画像表示装置の表示領域上に識別情報としての図柄を変動表示する制御が実行されて、変動表示された図柄を導出表示する制御が実行され、導出表示された図柄が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技者に有利な大当り遊技状態に移行するようにしたものが提供されている（例えば、特開２０１０－１１０５７６号公報参照）。

【４５３６】

本発明者は、上述したような遊技機について、鋭意検討を重ねる過程において、識別情報の変動時間に関して工夫を凝らすことにより、遊技の興趣を向上させることができるの

ではないかという考えに至った。
【４５３７】
本発明は、上記のような点に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【４５３８】
この点、第５のパチンコ遊技機は、以下の特徴を備えている。
【４５３９】
（Ｃ－１） 第１の抽選（普通抽選）を行うことが可能な第１抽選手段と、
第２の抽選（第２特別抽選）を行うことが可能な第２抽選手段と、
前記第１抽選手段により行われる前記第１の抽選の結果に基づいて、識別情報を変動表示させた後停止表示させることが可能な第１表示手段（普通図柄表示部１６１）と、
前記第２抽選手段により行われる前記第２の抽選の結果に基づいて、識別情報を変動表示させた後停止表示させることが可能な第２表示手段（第２特別図柄表示部１６４）と、
を備え、
前記第１表示手段は、前記第１の抽選の結果が第１の結果（普通図柄当り）である場合には、第１の時間（５００ｍｓ）に亘って識別情報を変動表示させることが可能である一方、前記第１の抽選の結果が第２の結果（普通ハズレ）である場合には、前記第１の時間よりも長い第２の時間（６０００００ｍｓ）に亘って識別情報を変動表示させることが可能であり、
前記第２表示手段は、前記第２の抽選の結果が特定の結果（小当り）である場合に、前記第２の時間よりも短い第３の時間（１０００ｍｓ）に亘って識別情報を変動表示させることが可能である、
ことを特徴とする遊技機。
【４５４０】
第５のパチンコ遊技機によれば、第１の抽選（普通抽選）の結果が第１の結果（普通図柄当り）である場合には、第１の時間（５００ｍｓ）に亘って識別情報を変動表示させることが可能である一方、第１の抽選（普通抽選）の結果が第２の結果（普通ハズレ）である場合には、第１の時間（５００ｍｓ）よりも長い第２の時間（６０００００ｍｓ）に亘って識別情報を変動表示させることが可能である。また、第２の抽選（第２特別抽選）の結果が特定の結果（小当り）である場合に、第２の時間（６０００００ｍｓ）よりも短い第３の時間（１０００ｍｓ）に亘って識別情報を変動表示させることが可能なように構成されている。これにより、第１の抽選（普通抽選）の結果が第２の結果（普通ハズレ）である場合における識別情報の変動表示（第１の変動表示）が行われている間に、第２の抽選（第２特別抽選）の結果が特定の結果（小当り）である場合における識別情報の変動表示（第２の変動表示）を完了させることができる。従って、第２の変動表示が終了した後、第１の変動表示が終了するまでの時間を用いて、斬新な遊技性を創出することが可能であり、遊技の興趣を向上させることができる。
【４５４１】
（Ｃ－２） 前記（Ｃ－１）の遊技機であって、
遊技球が入球可能な第１の入賞手段（普通電動役物ユニット１４５）と、
遊技球が入球可能な第２の入賞手段（小当り用大入賞口１５１）と、
前記第１の抽選の結果が前記第１の結果である場合に、前記第１の入賞手段に遊技球が入球しやすくなるように前記第１の入賞手段の制御を行うことが可能な第１制御手段と、
少なくとも前記第１表示手段により前記第２の時間に亘って識別情報を変動表示させているときに、前記第２の抽選の結果が前記特定の結果である場合に、前記第２の入賞手段に遊技球が入球しやすくなるように前記第２の入賞手段の制御を行うことが可能な第２制御手段と、を備える、
ことを特徴とする。
【４５４２】
第５のパチンコ遊技機によれば、第１の抽選（普通抽選）の結果が第１の結果（普通図

柄当り）である場合に、第１の入賞手段（普通電動役物ユニット１４５）に遊技球が入球しやすくなるように第１の入賞手段（普通電動役物ユニット１４５）の制御を行うことが可能であり、また、少なくとも第１表示手段（普通図柄表示部１６１）により第２の時間（６０００００ｍｓ）に亘って識別情報を変動表示させているときに、第２の抽選（第２特別抽選）の結果が特定の結果（小当り）である場合に、第２の入賞手段（小当り用大入賞口１５１）に遊技球が入球しやすくなるように第２の入賞手段（小当り用大入賞口１５１）の制御を行うことが可能なように構成されている。これにより、第１の入賞手段（普通電動役物ユニット１４５）に遊技球が入球しやすくなる制御が行われる契機となる第１の結果（普通図柄当り）とは異なる第２の結果（普通ハズレ）が発生した場合、当該第２の結果（普通ハズレ）に基づく識別情報の変動表示（第１の変動表示）が行われている間に、第２の入賞手段（小当り用大入賞口１５１）に遊技球が入球しやすくなる制御を行うことが可能であり、第１の変動表示が終了するまでの時間を用いて、第２の入賞手段（小当り用大入賞口１５１）に遊技球が入球しやすい状況を創出することができる。

【４５４３】

第５のパチンコ遊技機では、第２の結果（普通ハズレ）に基づく識別情報の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が行われている間に、第２の入賞手段（小当り用大入賞口１５１）に遊技球が入球しやすい状況が創出されることとして説明した。本発明における第２の結果は、ハズレ（普通ハズレ）に限定されず、当り（普通図柄当り）であってもよい。なお、上記第２の時間は、上記第１の時間の１０倍～１０００００倍（あるいは、１００倍～１００００倍、５００倍～５０００倍、１０００倍～２０００倍等）程度の時間とすることが可能であり、上記第３の時間の５倍～１００００倍（あるいは、１００倍～５０００倍、５００倍～１０００倍等）程度の時間とすることが可能である。また、第１の入賞手段（普通電動役物ユニット１４５）に遊技球が入球しやすくなる制御が行われる時間は、上記第１の時間の０．５倍～５０倍（あるいは、１倍～１０倍、２倍～５倍等）程度の時間とすることが可能である。また、第２の入賞手段（小当り用大入賞口１５１）に遊技球が入球しやすくなる制御が行われる時間は、上記第３の時間の０．５倍～１００倍（あるいは、１倍～５０倍、２倍～１０倍等）程度の時間とすることが可能である。

【４５４４】

（Ｃ－３）　前記（Ｃ－１）又は（Ｃ－２）の遊技機であって、

図柄を表示することが可能な図柄表示手段（表示装置７）と、

前記図柄表示手段において複数の図柄が表示される図柄演出（ドラム変動演出）を実行することが可能な図柄演出実行手段と、を備え、

前記図柄演出実行手段は、前記第１の抽選の結果が前記第１の結果である場合には、前記複数の図柄のうちの一の図柄が残りの図柄のうちの少なくとも一の図柄と異なるように前記図柄演出を実行することが可能である一方、前記第１の抽選の結果が前記第２の結果である場合には、前記複数の図柄が全て同じ図柄となるように前記図柄演出を実行することが可能である、

ことを特徴とする。

【４５４５】

第５のパチンコ遊技機によれば、第１の抽選（普通抽選）の結果が第１の結果（普通図柄当り）である場合には、複数の図柄のうちの一の図柄が残りの図柄のうちの少なくとも一の図柄と異なるように図柄演出（ドラム変動演出）を実行することが可能である一方、第１の抽選（普通抽選）の結果が第２の結果（普通ハズレ）である場合には、複数の図柄が全て同じ図柄となるように図柄演出（ドラム変動演出）を実行することが可能なように構成されている。これにより、複数の図柄として全て同じ図柄が表示されることを通じて、相対的に長い時間（第２の時間（６０００００ｍｓ））に亘って識別情報の変動表示が行われることを遊技者に把握させることができる。

【４５４６】

（Ｃ－４）　前記（Ｃ－１）～（Ｃ－３）の何れかの遊技機であって、

画像を表示することが可能な画像表示手段（表示装置７）と、

前記画像表示手段における画像表示を制御することが可能な画像表示制御手段と、
第１の状態（通常モード）及び第２の状態（確変モード）を含む複数の状態のうちの何れかの状態に制御可能な状態制御手段と、を備え、
前記画像表示制御手段は、前記第２の状態に制御されている場合には、前記第１表示手段における識別情報の表示態様に対応する所定の画像（左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒ）を前記画像表示手段に表示させることが可能である一方、前記第１の状態に制御されている場合には、前記所定の画像を前記画像表示手段に表示させない、
ことを特徴とする。
【４５４７】
第５のパチンコ遊技機によれば、第２の状態（確変モード）に制御されている場合には、第１表示手段（普通図柄表示部１６１）における識別情報の表示態様に対応する所定の画像（左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒ）を表示することが可能である一方、第１の状態（通常モード）に制御されている場合には、該所定の画像（左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒ）を表示しないように構成されている。これにより、第１の状態（通常モード）と比較して第２の状態（確変モード）を、第１表示手段（普通図柄表示部１６１）における識別情報の表示態様に対応する演出（所定の画像（左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒ）を用いた演出）が行われる状態として、遊技者に意識付けることができる。
【４５４８】
（Ｃ－５）　前記（Ｃ－１）～（Ｃ－４）の何れかの遊技機であって、
演出を実行することが可能な演出実行手段と、
第１の状態（通常モード）及び第２の状態（確変モード）を含む複数の状態のうちの何れかの状態に制御可能な状態制御手段と、を備え、
前記状態制御手段は、前記第２の状態において所定回数（５０回）の単位遊技が行われた場合に、前記第２の状態を終了させることが可能であり、
前記演出実行手段は、前記第１の抽選の結果が前記第２の結果である場合において、前記第２の状態において実行可能な単位遊技の残り回数に応じて、所定の演出（当りパターンによるドラム変動演出）を実行する場合と該所定の演出を実行しない場合とがある、
ことを特徴とする。
【４５４９】
第５のパチンコ遊技機によれば、第２の状態（確変モード）において所定回数（５０回）の単位遊技が行われた場合に、第２の状態（確変モード）を終了させることが可能である。また、第１の抽選（普通抽選）の結果が第２の結果（普通ハズレ）である場合において、第２の状態（確変モード）において実行可能な単位遊技の残り回数に応じて、所定の演出（当りパターンによるドラム変動演出）を実行する場合と該所定の演出（当りパターンによるドラム変動演出）を実行しない場合とがあるように構成されている。この点、第２の状態（確変モード）において実行可能な単位遊技の残り回数が少ない場合（例えば、第２の状態（確変モード）における残りの単位遊技を実行するのに要する時間が、第１の抽選（普通抽選）の結果が第２の結果（普通ハズレ）である場合における識別情報の変動表示時間（第２の時間（６０００００ｍｓ））と比較して相対的に短くなるような状況）においては、第１の抽選（普通抽選）の結果が第２の結果（普通ハズレ）となった意義が減殺されてしまう可能性がある。（５）の発明によれば、このような場合に所定の演出（当りパターンによるドラム変動演出）を発生させないようにすることが可能であるため、遊技の状況に応じた演出を適宜実現することができる。
【４５５０】
第５のパチンコ遊技機では、第２の状態（確変モード）において実行可能な単位遊技の残り回数が特定回数（１０回）以上である場合に、第１の抽選（普通抽選）の結果が第２の結果（普通図柄ハズレ長変動）となったことに基づく所定の演出（当りパターンによる

ドラム変動演出）が行われることとして説明した。ここで、第２の結果（普通図柄ハズレ長変動）として、複数の変動時間（例えば、６０秒、９０秒、１２０秒、１５０秒、１８０秒、２１０秒、２４０秒、２７０秒、３００秒、及び、６００秒等）が設けられている場合には、決定された変動時間に応じて、上記特定回数を異ならせてもよい。例えば、確変遊技状態において、第２の抽選（第２特別抽選）の結果がハズレである場合における識別情報の変動表示時間が５秒であり、第２の抽選（第２特別抽選）の結果が小当りである場合における識別情報の変動表示時間と第２の入賞手段（小当り用大入賞口１５１）の開放時間との合計時間が５秒であるとする。このような形態において、第２の結果（普通図柄ハズレ長変動）に対応する変動時間として６０秒が決定された場合、第２の状態（確変モード）において実行可能な単位遊技の残り回数が１２回以上であれば、第２の状態（確変モード）中に当該変動表示を概ね完了させることができる。この場合には、上記特定回数を１２回とすることが可能である。このように、決定された普通図柄変動時間を、特別図柄変動時間
（小当りについては、特別図柄変動時間と小当り入賞口の開放時間との合計時間）の期待値で除して得られる値に応じた回数を、上記特定回数として定めることとしてもよい。

【４５５１】

また、第５のパチンコ遊技機では、第２の状態（確変モード）において実行可能な単位遊技の残り回数（残りＳＴ回数）が特定回数（１０回）以上であるか否かの判断が、第１の抽選（普通抽選）の契機となったゲート通過が発生したときに行われることとして説明した。本発明において、当該判断は、当該ゲート通過に対応する普通図柄変動が開始するときに行われることとしてもよい。従って、ゲート通過が発生した時点における当該残り回数（残りＳＴ回数）が特定回数（１０回）以上であったとしても、当該普通図柄変動が開始する時点における当該残り回数（残りＳＴ回数）が特定回数（１０回）未満であれば、所定の演出（当りパターンによるドラム変動演出）が行われないこととしてもよい。

【４５５２】

第５のパチンコ遊技機で説明したように、当りパターンによる所定の画像（左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒ）は、第２の結果（普通ハズレ）に基づく識別情報の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が開始される前に停止表示されるように構成することが可能である。所定の画像（左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒ）の停止表示が終了した後は、当り告知演出（図１９９（ｋ）参照）が行われる。当り告知演出は、普通図柄ハズレ長変動の開始と同時に終了するとよい。これにより、当り告知演出が行われている間は確変モードである一方、当り告知演出が行われた後は第１ボーナスモードであるといったように、演出モードを区分することができる。確変モードにおいては、例えば、図２１６や図２１７に示す処理が行われ、第１ボーナスモードにおいては、例えば、図２１０～図２１３に示す処理が行われる。なお、当り告知演出が行われているときに、第２表示手段（第２特別図柄表示部１６４）において大当り（例えば、１０Ｒ大当り）に対応する態様で識別情報が停止表示された場合（大当り遊技状態の開始条件が成立した場合）には、所定の大当り演出が行われる。これにより、第１ボーナスモードに移行することになる。当該所定の大当り演出は、確変モード中の他のタイミングで（当り告知演出が行われていないときに）大当り遊技状態の開始条件が成立した場合に行われる演出と同じ演出とすることが可能である。一方、第１ボーナスモードにおいて大当り遊技状態の開始条件が成立した場合には、当該所定の大当り演出とは異なる演出が行われることとしてもよい。

【４５５３】

（Ｃ－６）　前記（Ｃ－１）～（Ｃ－５）の何れかの遊技機であって、

画像を表示することが可能な画像表示手段（表示装置７）と、

前記画像表示手段における画像表示を制御することが可能な画像表示制御手段と、を備え、

前記画像表示制御手段は、前記画像表示手段において、前記第１表示手段における識別情報の変動時間に応じた表示を行うとともに、該表示が漸次薄くなるように該表示の態様

を経時的に変化させることが可能である、
ことを特徴とする。
【４５５４】
第５のパチンコ遊技機によれば、第１表示手段（普通図柄表示部１６１）における識別情報の変動時間に応じた表示を行うとともに、該表示が漸次薄くなるように該表示の態様を経時的に変化させることが可能なように構成されている。これにより、第１表示手段（普通図柄表示部１６１）における識別情報の変動時間を遊技者の脳裏に焼き付け、当該時間を遊技者に強く意識させることができる。
【４５５５】
（Ｃ－７） 前記（Ｃ－１）～（Ｃ－６）の何れかの遊技機であって、
画像を表示することが可能な画像表示手段（表示装置７）と、
前記画像表示手段における画像表示を制御することが可能な画像表示制御手段と、を備え、
前記画像表示制御手段は、
前記第１表示手段における識別情報の表示態様に対応する所定の画像（左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒ）を前記画像表示手段に表示させることが可能な第１画像表示制御手段と、
前記第１表示手段における識別情報の変動時間に応じた時間表示（普通図柄ハズレ長変動残り時間画像の表示）を前記画像表示手段において行うことが可能な第２画像表示制御手段と、を備え、
前記第１画像表示制御手段は、前記時間表示が行われている場合に、前記所定の画像を前記画像表示手段に表示させない、
ことを特徴とする。
【４５５６】
第５のパチンコ遊技機によれば、第１表示手段（普通図柄表示部１６１）における識別情報の表示態様に対応する所定の画像（左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒ）を表示することが可能であり、また、第１表示手段（普通図柄表示部１６１）における識別情報の変動時間に応じた時間表示（普通図柄ハズレ長変動残り時間画像の表示）を行うことが可能である。そして、当該時間表示（普通図柄ハズレ長変動残り時間画像の表示）が行われている場合には、所定の画像（左ドラム図柄９２０２Ｌ、中ドラム図柄９２０２Ｃ、及び、右ドラム図柄９２０２Ｒ）を表示しないように構成されている。これにより、遊技者を時間表示（普通図柄ハズレ長変動残り時間画像の表示）に注目させることが可能であり、当該時間を遊技者に強く意識させることができる。
【４５５７】
第５のパチンコ遊技機では、第１の抽選（普通抽選）の結果が第２の結果（普通図柄ハズレ長変動）である場合に、時間表示（普通図柄ハズレ長変動残り時間画像の表示）が行われることとして説明した（図２０２参照）。当該時間は、一の普通図柄ハズレ長変動が開始する時点における当該普通図柄ハズレ長変動の残り時間（すなわち、当該普通図柄ハズレ長変動に係る普通図柄変動の変動時間そのもの）であってもよいし、一の普通図柄ハズレ長変動が行われている途中時点における当該普通図柄ハズレ長変動の残り時間であってもよい。
【４５５８】
本発明において、時間表示（普通図柄ハズレ長変動残り時間画像の表示）が行われる状況は、特に限定されず、第１の抽選（普通抽選）の結果が第１の結果（普通図柄当り）である場合や第２の抽選（第２特別抽選）の結果が所定の結果（ハズレ又は大当り）である場合等に、時間表示（普通図柄ハズレ長変動残り時間画像の表示）が行われることとしてもよい。例えば、普通図柄ハズレ長変動残り時間が所定時間（例えば、１５秒）未満となった状況において、保留されている全ての普通図柄変動の変動パターンが第１の結果（普通図柄当り）に対応する変動パターンである場合、又は、保留されている全ての特別図柄

変動に係る大当り判定の結果がハズレである場合に、時間表示（普通図柄ハズレ長変動残り時間画像の表示）が行われるような構成を採用することが可能である。これにより、普通図柄ハズレ長変動残り時間が少なくなってきたことを遊技者に意識させることができる。

【４５５９】

（Ｃ－８）　前記（Ｃ－１）～（Ｃ－７）の何れかの遊技機であって、

演出を実行することが可能な演出実行手段と、

特定の状態（第２ボーナスモード）を含む複数の状態のうちの何れかの状態に制御可能な状態制御手段と、を備え、

前記演出実行手段は、前記特定の状態が終了する場合に、前記第２の時間のうちの一部又は全部が経過しているとき、該第２の時間の残り時間（普通図柄ハズレ長変動の残り時間）に応じた演出を実行することが可能である、

ことを特徴とする。

【４５６０】

第５のパチンコ遊技機によれば、特定の状態（第２ボーナスモード）が終了する場合に、第２の時間（６０００００ｍｓ）のうちの一部又は全部が経過しているとき、該第２の時間の残り時間（普通図柄ハズレ長変動の残り時間）に応じた演出を実行することが可能なように構成されている。これにより、第１の抽選（普通抽選）の結果が第２の結果（普通ハズレ）である場合における識別情報の変動表示（第１の変動表示）と特定の状態（第２ボーナスモード）とが重畳的に発生したような状況において、特定の状態（第２ボーナスモード）が終了する時点において当該変動表示の時間（第２の時間）がどの程度残っているかに応じて、演出内容を異ならせることができる。その結果、当該第２の時間の残り時間（普通図柄ハズレ長変動の残り時間）に遊技者を注目させることが可能であり、当該残り時間を遊技者に強く意識させることができる。

【４５６１】

第５のパチンコ遊技機では、特定の状態（第２ボーナスモード）が終了する時点において第１の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が継続している場合に、第２の時間の残り時間（普通図柄ハズレ長変動の残り時間）に応じた演出が行われることとして説明した。本発明においては、特定の状態（第２ボーナスモード）が終了する時点において第１の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が終了していてもよい。すなわち、特定の状態（第２ボーナスモード）が終了する場合において、第１の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が終了している場合（第２の時間の残り時間が０である場合）と第１の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が継続している場合（第２の時間の残り時間が０ではない場合）とで、互いに異なる演出が行われることとしてもよい。

【４５６２】

特定の状態（第２ボーナスモード）が終了する時点において第１の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が継続している場合としては、第２の状態（確変モード）において第１の抽選（普通抽選）の結果が第２の結果（普通ハズレ）となり、当該第１の抽選（普通抽選）に対応する第１の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が発生し、当該第１の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が行われている間に特定の状態（第２ボーナスモード）に移行し、当該特定の状態（第２ボーナスモード）が終了する時点においても当該第１の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が継続している場合、及び、特定の状態（第２ボーナスモード）において第１の抽選（普通抽選）の結果が第２の結果（普通ハズレ）となり、当該第１の抽選（普通抽選）に対応する第１の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が発生し、特定の状態（第２ボーナスモード）が終了する時点において当該第１の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が継続している場合を想定することができる。ここで、特定の状態（第２ボーナスモード）において第１の抽選（普通抽選）の結果が第２の結果（普通ハズレ）となり、当該第１の抽選（普通抽選）に対応する第１の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が発生する場合には、第２の状態（確変モード）において第１の抽選（普通抽選）の結果が第２の結果（普通ハズレ）となり、当該第１の抽選（普通抽選）に対応する第１の変動表示（普通図柄ハズレ長変動）が発生する場合に行われる演出とは異なる演出（特殊な演出

）が行われるようにしてもよい。
【４５６３】
（Ｃ－９）　前記（Ｃ－１）～（Ｃ－８）の何れかの遊技機であって、
演出を実行することが可能な演出実行手段と、
第１の状態（通常モード）及び第２の状態（残りＳＴ回数減算モード）を含む複数の状態のうちの何れかの状態に制御可能な状態制御手段と、を備え、
前記状態制御手段は、前記第２の状態において所定回数（５０回）の単位遊技が行われた場合に、前記第２の状態を終了させることが可能であり、
前記演出実行手段は、前記第２の時間に亘って識別情報が変動表示されている場合に、前記第２の状態において実行可能な単位遊技の残り回数（残りＳＴ回数）に応じた演出を実行することが可能である、
ことを特徴とする。
【４５６４】
第５のパチンコ遊技機によれば、第２の状態（残りＳＴ回数減算モード）において所定回数（５０回）の単位遊技が行われた場合に、第２の状態（残りＳＴ回数減算モード）を終了させることが可能である。また、第２の時間（６０００００ｍｓ）に亘って識別情報が変動表示されている場合に、第２の状態（残りＳＴ回数減算モード）において実行可能な単位遊技の残り回数（残りＳＴ回数）に応じた演出を実行することが可能なように構成されている。これにより、第２の状態（残りＳＴ回数減算モード）において実行可能な単位遊技の残り回数（残りＳＴ回数）が多い場合（第２の状態（残りＳＴ回数減算モード）が当面継続するような状況）や、第２の状態（残りＳＴ回数減算モード）において実行可能な単位遊技の残り回数（残りＳＴ回数）が少ない場合（第２の状態（残りＳＴ回数減算モード）の終了が近づいてきているような状況）において、遊技の状況に応じた演出を適宜実現することができる。
【４５６５】
第５のパチンコ遊技機では、第２の状態（残りＳＴ回数減算モード）において実行可能な単位遊技の残り回数（残りＳＴ回数）が所定回数（５回）以上である場合と所定回数（５回）未満である場合とで、演出内容が異なり得ることとして説明した。本発明においては、第２の状態（残りＳＴ回数減算モード）を複数の期間に区分し、各期間において行われる演出内容を異ならせることが可能である。当該複数の期間としては、例えば、第２の状態（残りＳＴ回数減算モード）において実行可能な単位遊技の残り回数（残りＳＴ回数）が第１所定回数（例えば、３０回）以上である期間（第１の期間）、第２の状態（残りＳＴ回数減算モード）において実行可能な単位遊技の残り回数（残りＳＴ回数）が第２所定回数（例えば、１０回）以上第１所定回数（例えば、３０回）未満である期間（第２の期間）、第２の状態（残りＳＴ回数減算モード）において実行可能な単位遊技の残り回数（残りＳＴ回数）が第３所定回数（例えば、５回）以上第２所定回数（例えば、１０回）未満である期間（第３の期間）、第２の状態（残りＳＴ回数減算モード）において実行可能な単位遊技の残り回数（残りＳＴ回数）が第４所定回数（例えば、２回）以上第３所定回数（例えば、５回）未満である期間（第４の期間）、第２の状態（残りＳＴ回数減算モード）において実行可能な単位遊技の残り回数（残りＳＴ回数）が第５所定回数（例えば、１回）である期間（第５の期間）等を設定することができる。
【４５６６】
（Ｃ－１０）
前記（Ｃ－１）～（Ｃ－９）の何れかの遊技機であって、
演出を実行することが可能な演出実行手段を備え、
前記演出実行手段は、前記第２表示手段において識別情報が変動表示されている間に、前記第１の抽選の結果が前記第２の結果となったことを示唆し得る示唆演出（普図先読み演出）を実行することが可能である、
ことを特徴とする。
【４５６７】

第５のパチンコ遊技機によれば、第２表示手段（第２特別図柄表示部１６４）において識別情報が変動表示されている間に、第１の抽選（普通抽選）の結果が第２の結果（普通ハズレ）となったことを示唆し得る示唆演出（普図先読み演出）を実行することが可能なように構成されている。これにより、第２表示手段（第２特別図柄表示部１６４）において識別情報が変動表示されている間に行われる示唆演出（普図先読み演出）を通じて、第１表示手段（普通図柄表示部１６１）において相対的に長い時間（第２の時間（６０００００ｍｓ））に亘って識別情報の変動表示が行われることを遊技者に期待させることができる。

【４５６８】

［１０－１１．付記１１］

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

【４５６９】

この種の遊技機として、大当り遊技状態、小当り遊技状態、時短状態においては右打ち指示報知を行い、通常遊技状態の場合は左打ち指示報知を行う遊技機が特開２０１６－１０４１６７号公報（特に、段落０３３８を参照）に開示されている。

【４５７０】

特開２０１６－１０４１６７号公報に記載の遊技機は、大当り遊技、小当り遊技状態、時短状態といった右打ちされる遊技状態では興趣が高められる一方、左打ちされる通常遊技状態では興趣が低下するおそれがある。

【４５７１】

本発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、その目的は、興趣の低下を抑制することが可能な遊技機を提供することにある。

【４５７２】

この点、付記１１の遊技機は、以下の特徴を備えている。

【４５７３】

（１）本発明に係る遊技機は、

遊技領域に向けて通常態様（例えば、左打ち）で発射された遊技媒体が通過可能であり、前記遊技媒体が通過すると、第１特別図柄の可変表示が行われて第１特別図柄抽選の結果が導出される第１特別図柄遊技の実行契機となる第１特別図柄始動領域（例えば、第１始動口５１２０）と、

遊技領域に向けて特定態様（例えば、右打ち）で発射された遊技媒体が通過可能であり、前記遊技媒体が通過すると、第２特別図柄の可変表示が行われて第２特別図柄抽選の結果が導出される第２特別図柄遊技の実行契機となる第２特別図柄始動領域（例えば、第２始動口２１４０）と、

遊技領域に向けて発射された遊技媒体が通過すると、普通図柄の可変表示が行われて普通図柄抽選の結果が導出される普通図柄遊技の実行契機となる普通図柄始動領域（例えば、通過ゲート２１２６，５１２５Ａ，５１２５Ｂ）と、

前記第１特別図柄遊技または前記第２特別図柄遊技としての特別図柄遊技において遊技者に有利な結果（例えば、大当り、役物開放当り）が導出された場合に開放可能な第１可変入賞装置（例えば、大入賞口２１３１、Ｖ入賞口２１５５）と、

前記普通図柄遊技において所定の結果（例えば、普電ロング開放当り）が導出されると、前記第２特別図柄始動領域（例えば、第２始動口２１４０）への遊技媒体の通過を容易とすることが可能な第２可変入賞装置（例えば、普通電動役物２１４６）と、を備え、

遊技者にとっての有利度合いが異なる複数の遊技モード（例えば、通常モード、高確モードＡ、高確モードＢ（真）、高確モードＢ（偽）、特別モード、チャレンジモード、残保留モード）のうち、いずれかのモードで遊技を実行可能な遊技機であって、

前記第１特別図柄遊技が実行された場合よりも前記第２特別図柄遊技が実行された場合の方が遊技者に有利な結果が導出される期待値が高くなる（例えば、第１特別図柄遊技が実行された場合よりも第２特別図柄遊技が実行された場合の方が、役物開放当りに当選す

る期待値が高く）ように構成されており、
　前記複数の遊技モードは、
　前記通常態様で遊技が行われることにより前記第１特別図柄遊技が主として行われうる通常遊技モード（例えば、通常モード、高確モードＡ、高確モードＢ（真）、高確モードＢ（偽））と、
　前記特定態様で遊技が行われることにより前記第２特別図柄遊技が主として行われうる有利遊技モード（例えば、特別モード）とを含み、
　前記通常遊技モードは、
　第１通常遊技モード（例えば、通常モード）と、
　前記第１通常遊技モードよりも遊技者にとって有利な第２通常遊技モード（例えば、高確モードＡ）とを含む
　ことを特徴とする。
【４５７４】
　上記（１）の遊技機によれば、通常態様（例えば、左打ち）で遊技が行われる通常遊技モードは、第１通常遊技モード（例えば、通常モード）のみならず、第１通常遊技モードよりも遊技者に有利な第２通常遊技モード（例えば、高確モードＡ）を含む。そのため、通常態様で遊技が行われる通常遊技モードで遊技が行われる場合であっても、興趣の低下を抑制することが可能となる。
【４５７５】
　なお、「前記第１特別図柄遊技または前記第２特別図柄遊技としての特別図柄遊技において遊技者に有利な結果が導出された場合に開放可能な第１可変入賞装置」中の「遊技者に有利な結果」と、「前記第１特別図柄遊技が実行された場合よりも前記第２特別図柄遊技が実行された場合の方が遊技者に有利な結果が導出される期待値が高くなる」中の「遊技者に有利な結果」とは、同じ結果（例えば、前者及び後者のいずれも大当り、前者及び後者のいずれもや役物開放当り等）であってもよいし、異なる結果であってもよい。異なる結果である場合、例えば、前者が大当りであって後者が役物開放当り、前者が大当りであって後者が確変当り、前者が役物開放当りであって後者が時短当り等が相当する。
【４５７６】
（２）上記（１）に記載の遊技機において、
　前記第１通常遊技モード中に行われた前記第１特別図柄遊技と前記第２特別図柄遊技とのうち少なくともいずれか一方において特定結果（例えば、Ｃ時短当り）が導出された場合、前記第２通常遊技モード（例えば、高確モードＡ）に移行するよう構成される
　ことを特徴とする。
【４５７７】
　上記（２）の遊技機によれば、第１通常遊技モード（例えば、通常モード）中であったとしても特定結果（例えば、Ｃ時短当り）が導出されると第２通常遊技モードに移行する。そのため、第１通常遊技モードであったとしても、興趣の低下を抑制することが可能となる。
【４５７８】
　なお、第１通常遊技モード（例えば、通常モード）において第１特別図柄遊技が行われた場合、特定結果（例えば、Ｃ時短当り）が導出される確率は、遊技者に有利な結果（例えば、大当り、役物開放当り）が導出される確率よりも高い方が好ましい。このようにすることで、第１通常遊技モードにおける興趣の低下をより一層抑制することが可能となる。
【４５７９】
（３）上記（１）または（２）に記載の遊技機において、
　前記第１通常遊技モード（例えば、通常モード）と前記第２通常遊技モード（例えば、高確モードＡ）とは、前記第１特別図柄遊技において遊技者に有利な結果が導出される確率および前記第２特別図柄遊技において遊技者に有利な結果が導出される確率のいずれも同じである
　ことを特徴とする。

【４５８０】
上記（３）の遊技機によれば、第１特別図柄遊技において遊技者に有利な結果が導出される確率および第２特別図柄遊技において遊技者に有利な結果が導出される確率が、第１通常遊技モード（例えば、通常モード）と第２通常遊技モード（例えば、高確モードＡ）とで同じである。このように、第１通常遊技モードと第２通常遊技モードとで遊技者に有利な結果が導出される確率が同じであるにもかかわらず、第１通常遊技モードよりも遊技者に有利な第２通常遊技モードを実現することが可能となり、これまでにない新たな遊技機を提供することが可能となる。
【４５８１】
なお、「遊技者に有利な結果が導出される確率」には確率０も含まれる。また、確率０とは、遊技者に有利な結果の導出確率を０とする抽選を行う場合のみならず、遊技者に有利な結果の導出にかかる抽選を行わない場合も相当するものとする。例えば、抽選結果Ａを遊技者に有利な結果とし、抽選結果Ｂ及び抽選結果Ｃのみを抽選結果に含む（すなわち、抽選結果Ａを抽選結果に含まない）抽選を行う場合であっても、抽選結果Ａが導出される確率は０である。
【４５８２】
（４）上記（１）～（３）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記第２通常遊技モード（例えば、高確モードＡ）では、前記第１通常遊技モード（例えば、通常モード）と比べて、前記所定の結果（例えば、普電ロング開放当り）が導出される期待値が高い
ことを特徴とする。
【４５８３】
上記（４）の遊技機によれば、第２通常遊技モード（例えば、高確モードＡ）では、第１通常遊技モード（例えば、通常モード）と比べて、所定の結果（例えば、普電ロング開放当り）が導出される期待値が高いため第２特別図柄遊技が実行されやすい。また、第２特別図柄遊技が実行された場合、第１特別図柄遊技が実行された場合よりも遊技者に有利な結果となる期待値が高い。そのため、第２通常遊技モードにおける興趣を高めることが可能となる。
【４５８４】
（５）上記（１）～（４）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記第２通常遊技モード（例えば、高確モードＡ）において所定の終了条件が成立すると前記第１通常遊技モード（例えば、通常モード）へ移行可能であり、
前記所定の終了条件は、
前記第２可変入賞装置（例えば、普通電動役物２１４６）の作動にかかわる第１条件（例えば、普通電動役物２１４６の作動回数１２回）と、
前記第１特別図柄の可変表示回数または／および前記第２特別図柄の可変表示にかかわる第２条件（例えば、第１特別図柄の可変表示回数２０回、第２特別図柄の可変表示回数１回）と、を少なくとも含み、
前記第２通常遊技モード（例えば、高確モードＡ）において前記第１条件または前記第２条件が成立した場合、該第２通常遊技モード（例えば、高確モードＡ）から前記第１通常遊技モード（例えば、通常モード）に移行するよう構成される
ことを特徴とする。
【４５８５】
上記（５）の遊技機によれば、第２通常遊技モード（例えば、高確モードＡ）において、第１条件または第２条件が成立すると、第２通常遊技モード（例えば、高確モードＡ）から第１通常遊技モードに移行する。ここで、第１条件は、第２可変入賞装置（例えば、普通電動役物２１４６）の作動にかかわる条件であり、例えば、第２可変入賞装置（例えば、普通電動役物２１４６）の作動回数が所定回数（例えば、普電ショート開放回数１２回（すなわち、普電ショート当りの当選回数１２回）等）となったことが相当する。また、第２条件は、第１特別図柄の可変表示回数または／および第２特別図柄の可変表示にか

かわる条件であり、例えば、第１特別図柄の可変表示回数または／および第２特別図柄の可変表示回数が所定回数（例えば、第１特別図柄の可変表示回数２０回、第２特別図柄の可変表示回数１回等）となったことが相当する。このように、第２通常遊技モードでは、第１通常遊技モードに移行するまでの間に、普通図柄遊技において所定の結果（例えば、普電ロング開放当り）が導出されるか否かといった点に面白みを持たせることが可能となり、興趣を高めることが可能となる。

【４５８６】

なお、第２通常遊技モード（例えば、高確モードＡ）では、第２条件よりも第１条件の方が成立しやすい方が好ましい。第１条件よりも第２条件の方が成立しやすい場合と比べて、普通図柄遊技において所定の結果（例えば、普電ロング開放当り）が導出される可能性を高めて興趣を高めることが可能となるからである。第２条件よりも第１条件の方が成立しやすい態様は、例えば、単位時間あたりの普通図柄遊技の実行回数の期待値を単位時間あたりの特別図柄遊技の実行回数の期待値よりも大きくしたり、特別図柄始動領域（例えば、第１始動口５１２０、第２始動口２１４０）よりも普通図柄始動領域（例えば、通過ゲート２１２６，５１２５Ａ，５１２５Ｂ）のへの遊技媒体の通過を容易にしたり、第２条件としての特別図柄の可変表示回数よりも第１条件としての第２可変入賞装置の作動回数の方を多くしたり、またはこれらを組合わせることにより実現できる。

【４５８７】

（６）上記（１）～（５）のいずれか１つに記載の遊技機において、

遊技者に有利な結果が導出された場合、遊技者に有利な特別遊技状態に移行可能であり、該特別遊技状態には、遊技者にとっての有利度合いが異なる複数の特別遊技状態（例えば、３Ｒ大当り、１０Ｒ大当り）が含まれており、

前記第２通常遊技モード（例えば、高確モードＡ）中に行われた前記特別図柄遊技において遊技者に有利な結果（例えば、大当り、役物開放当り）が導出された場合、前記第１通常遊技モード（例えば、通常モード）中に行われた前記特別図柄遊技において遊技者に有利な結果が導出された場合と比べて、遊技者に有利な特別遊技状態（例えば、１０Ｒ大当り）に移行される期待値が高い

ことを特徴とする。

【４５８８】

上記（６）の遊技機によれば、第１通常遊技モード（例えば、通常モード）において遊技者に有利な結果が導出された場合よりも、第２通常遊技モード（例えば、高確モードＡ）において遊技者に有利な結果が導出された場合の方が、遊技者に有利な特別遊技状態（例えば、１０Ｒ大当り）に移行される期待値が高い。このように、第１通常遊技モードおよび第２通常遊技モードは、いずれも通常態様で行われるにもかかわらず、第１通常遊技モードと第２通常遊技モードとで遊技にメリハリを持たせることができ、興趣を高めることが可能となる。

【４５８９】

（７）上記（１）～（６）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記第２通常遊技モード（例えば、高確モードＡ）中に行われた前記普通図柄遊技において前記所定の結果（例えば、普電ロング開放当り）が導出された場合、前記第２通常遊技モード（例えば、高確モードＡ）よりも遊技者に有利であって前記有利遊技モード（例えば、特別モード）とは異なる特定モード（例えば、第２チャレンジモード）に移行するよう構成される

ことを特徴とする。

【４５９０】

上記（７）の遊技機によれば、第２通常遊技モード（例えば、高確モードＡ）では、遊技者に有利であって有利遊技モード（例えば、特別モード）とは異なる特定モード（例えば、第２チャレンジモー高確モードＡ）に移行するか否かといった点に遊技者の興味を持たせることができる。とくに、第１通常遊技モード（例えば、通常モード）を含めると、第１通常遊技モード、第２通常遊技モード、特定モードといった遊技者にとっての有利度

合いが異なる複数のモード間で移行する遊技性を実現することができ、興趣を高めることが可能となる。

【４５９１】

なお、特定モード（例えば、第２チャレンジモード）では、例えば、第２通常遊技モード（例えば、高確モードＡ）と比べて第２特別図柄遊技の実行頻度を高めることにより、遊技者に有利とすることが可能となる。

【４５９２】

（８）上記（１）～（７）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記第２通常遊技モード（例えば、高確モードＡ）中に行われた前記普通図柄遊技において前記所定の結果（例えば、普電ロング開放当り）が導出された場合、

前記第２通常遊技モードよりも遊技者に有利な特定モード（例えば、第２チャレンジモード）への移行にかかわる特殊演出（例えば、右打ち指示演出、ゾーン演出が行われる期待が高いことを示すチャンス演出）が行われる一方、

前記第２特別図柄始動領域への遊技媒体の通過が容易となったにもかかわらず該第２特別図柄始動領域を遊技媒体が通過しなかった場合、前記特定モードにおいて前記第２特別図柄遊技が実行されることなく該特定モードを終了するよう構成される

ことを特徴とする。

【４５９３】

上記（８）の遊技機によれば、第２通常遊技モード（例えば、高確モードＡ）中に行われた普通図柄遊技において所定の結果（例えば、普電ロング開放当り）が導出されたことによって第２特別図柄始動領域への遊技媒体の通過が容易となったにもかかわらず、遊技者が第２特別図柄始動領域に遊技媒体を通過させることができなかった場合、第２特別図柄遊技が実行されることなく特定モードが終了してしまう。そのため、第２通常遊技モードにおいて遊技者に緊張感を持たせて興趣を高めることが可能となる。

【４５９４】

（９）上記（１）～（８）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記通常遊技モードは、

前記第１通常遊技モード（例えば、通常モード）および前記第２通常遊技モード（例えば、高確モードＡ）の他に、前記第１通常遊技モード（例えば、通常モード）よりも遊技者にとって有利な第３通常遊技モード（例えば、高確モードＢ（真）、高確モードＢ（偽））をさらに含み、

前記第２通常遊技モード（例えば、高確モードＡ）への移行条件が成立した場合（例えば、通常モードにおいてＣ時短当りに当選した場合）、前記第２通常遊技モード（例えば、高確モードＡ）に移行し、

前記第２通常遊技モード（例えば、高確モードＡ）への移行条件とは異なる条件であって、前記第３通常遊技モード（例えば、高確モードＢ（真）、高確モードＢ（偽））への移行条件が成立した場合（例えば、残保留モードにおいてＣ時短当りに当選した場合や、残保留モードにおける特別図柄ゲームの結果が全てハズレであって且つ所定の演出条件が成立した場合）、前記第３通常遊技モード（例えば、高確モードＢ（真）、高確モードＢ（偽））に移行し、

前記第３通常遊技モード（例えば、高確モードＢ（真）、高確モードＢ（偽））は、

前記所定の結果（例えば、普電ロング開放当り）が導出される期待値が、前記第２通常遊技モード（例えば、高確モードＡ）において前記所定の結果が導出される期待値と同じとなる場合があるように構成される

ことを特徴とする。

【４５９５】

上記（９）の遊技機によれば、第２通常遊技モード（例えば、高確モードＡ）への移行条件と、第３通常遊技モード（例えば、高確モードＢ（真）、高確モードＢ（偽））への移行条件とが異なるものの、第２通常遊技モードにおいて所定の結果が導出される期待値と、第３通常遊技モードにおいて所定の結果が導出される期待値とが同じとなる場合があ

る。そのため、第２通常遊技モードおよび第３通常遊技モードにおける遊技の興趣を高めることが可能となる。

【４５９６】

（１０）上記（９）に記載の遊技機において、

前記有利遊技モード（例えば、特別モード）の終了後、該有利遊技モードと異なる遊技モードであって前記第２特別図柄遊技が主として行われうる特殊モード（例えば、残保留モード）に移行可能であるとともに、

前記第２特別図柄始動領域を遊技媒体が通過した場合、前記第２特別図柄の始動情報を所定個数まで保留し、該保留された前記第２特別図柄を用いて前記第２特別図柄遊技を実行するよう構成されており、

前記第３通常遊技モード（例えば、高確モードＢ（真）、高確モードＢ（偽））は、前記特殊モードが終了するときに特定の移行条件が成立している場合に移行可能なモードであり、

前記特定の移行条件は、

前記保留された前記第２特別図柄の始動情報に特定結果（例えば、Ｃ時短当り）が導出される始動情報が含まれていた場合に移行可能な第１移行条件と、

前記保留された前記第２特別図柄の始動情報に前記特定結果（例えば、Ｃ時短当り）が導出される始動情報は含まれていなかったものの、特定条件が成立する場合（例えば、残保留モードにおける特別図柄ゲームの結果が全てハズレであって且つ所定の演出条件が成立した場合）に移行可能な第２移行条件と、を含み、

前記第１移行条件が成立した場合に移行される前記第３通常遊技モード（例えば、高確モードＢ（真））は、前記第２移行条件が成立した場合に移行される前記第３通常遊技モード（例えば、高確モードＢ（偽））よりも、遊技者に有利なモードである

ことを特徴とする。

【４５９７】

上記（１０）の遊技機によれば、第１移行条件が成立した場合および第２移行条件が成立した場合のいずれも第３通常遊技モード（例えば、高確モードＢ（真）、高確モードＢ（偽））に移行するが、第１移行条件が成立した場合に移行される第３通常遊技モード（例えば、高確モードＢ（真））は、第２移行条件が成立した場合に移行される第３通常遊技モード（例えば、高確モードＢ（偽））よりも遊技者に有利なモードである。このように、第１移行条件および第２移行条件のいずれが成立した場合であっても移行先が同じ第３通常遊技モードであるものの、第１移行条件が成立したことによって移行した第３通常遊技モードと第２移行条件が成立したことによって移行した第３通常遊技モードとで遊技者にとっての有利度合いを異ならせることにより、興趣を高めることが可能となる。

【４５９８】

（１１）上記（５）に記載の遊技機において、

前記所定の終了条件は、

前記第２通常遊技モード（例えば、高確モードＡ）中に行われた前記普通図柄遊技の結果にかかわる第３条件をさらに含み、

前記第２通常遊技モード（例えば、高確モードＡ）において、前記第１条件または前記第２条件が成立した場合のみならず、前記第３条件が成立した場合にも、該第２通常遊技モード（例えば、高確モードＡ）から前記第１通常遊技モード（例えば、通常モード）に移行するよう構成される

ことを特徴とする。

【４５９９】

上記（１１）の遊技機によれば、第２通常遊技モード（例えば、高確モードＡ）中に第３条件が成立した場合にも、第２通常遊技モード（例えば、高確モードＡ）から第１通常遊技モードに移行する。ここで、第３条件は、普通図柄遊技の結果にかかわる条件であり、例えば、所定の結果（例えば、普電ロング開放当り）が所定回数（例えば、１回）導出されたことが相当する。このように、第１条件、第２条件および第３条件といった複数の

条件のうちいずれか一の条件を満たすと第２通常遊技モードから第１通常遊技モードに移行させることにより、第１通常遊技モードに移行するまでの間に普通図柄遊技において所定の結果（例えば、普電ロング開放当り）を導出させるといった遊技性に、さらに面白みを持たせることができ、興趣を高めることが可能となる。

【４６００】

付記１１の遊技機によれば、興趣の低下を抑制することが可能な遊技機を提供することができる。

【４６０１】

［１０－１２．付記１２］

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

【４６０２】

この種の遊技機として、大当り遊技状態、小当り遊技状態、時短状態においては右打ち指示報知を行い、通常遊技状態の場合は左打ち指示報知を行う遊技機が特開２０１６－１０４１６７号公報（特に、段落０３３８を参照）に開示されている。

【４６０３】

特開２０１６－１０４１６７号公報に記載の遊技機は、大当り遊技、小当り遊技状態、時短状態といった右打ちされる遊技状態では興趣が高められるものの、右打ちされる遊技が終了してしまうと、遊技への興趣が著しく低下してしまうおそれがある。

【４６０４】

本発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、その目的は、興趣の低下を抑制することが可能な遊技機を提供することにある。

【４６０５】

この点、付記１２の遊技機は、以下の特徴を備えている。

【４６０６】

（１）本発明に係る遊技機は、

遊技領域に向けて通常態様（例えば、左打ち）で発射された遊技媒体が通過可能であり、前記遊技媒体が通過すると、第１特別図柄の可変表示が行われて第１特別図柄抽選の結果が導出される第１特別図柄遊技の実行契機となる第１特別図柄始動領域（例えば、第１始動口５１２０）と、

遊技領域に向けて特定態様（例えば、右打ち）で発射された遊技媒体が通過可能であり、前記遊技媒体が通過すると、第２特別図柄の可変表示が行われて第２特別図柄抽選の結果が導出される第２特別図柄遊技の実行契機となる第２特別図柄始動領域（例えば、第２始動口２１４０）と、

遊技領域に向けて発射された遊技媒体が通過すると、普通図柄の可変表示が行われて普通図柄抽選の結果が導出される普通図柄遊技の実行契機となる普通図柄始動領域（例えば、通過ゲート２１２６，５１２５Ａ，５１２５Ｂ）と、

前記第１特別図柄遊技または前記第２特別図柄遊技において特別結果（例えば、大当り、役物開放当り）が導出された場合に移行可能な特別遊技状態にて開放可能な第１可変入賞装置（例えば、大入賞口２１３１、Ｖ入賞口２１５５）と、

前記普通図柄遊技において所定の結果（例えば、普電ロング開放当り）が導出されると、前記第２特別図柄始動領域（例えば、第２始動口２１４０）への遊技媒体の通過を容易とすることが可能な第２可変入賞装置（例えば、普通電動役物２１４６）と、を備え、

遊技者にとっての有利度合いが異なる複数の遊技モード（例えば、通常モード、高確モードＡ、高確モードＢ（真）、高確モードＢ（偽）、特別モード、チャレンジモード、残保留モード）のうち、いずれかのモードで遊技を実行可能な遊技機であって、

前記第１特別図柄遊技が実行された場合よりも前記第２特別図柄遊技が実行された場合の方が遊技者に有利な結果となる期待値が高くなる（例えば、第１特別図柄遊技が実行された場合よりも第２特別図柄遊技が実行された場合の方が、役物開放当りに当選する期待値が高くなる）ように構成されており、

前記複数の遊技モードは、
前記通常態様で遊技が行われることにより前記第１特別図柄遊技が主として行われうる通常遊技モード（例えば、通常モード、高確モードＡ、高確モードＢ（真）、高確モードＢ（偽））と、
前記特定態様で遊技が行われることにより前記第２特別図柄遊技が主として行われうる有利遊技モード（例えば、特別モード）と、
前記第２特別図柄遊技が主として行われ、前記有利遊技モードとは異なる特殊モード（例えば、残保留モード）とを含み、
前記有利遊技モードにおいて所定条件が成立すると、該有利遊技モードから前記特殊モード（例えば、残保留モード）に移行可能に構成される
ことを特徴とする。
【４６０７】
上記（１）の遊技機によれば、有利遊技モード（例えば、特別モード）は、特定態様で遊技が行われることにより第２特別図柄遊技が主として行われうるモードである。このような有利遊技モードにおいて所定条件が成立した場合、有利遊技モードは終了するものの、第２特別図柄が主として行われ、有利遊技モードとは異なる特殊モード（例えば、残保留モード）に移行する。そのため、特定態様（例えば、右打ち）で遊技が行われる有利遊技モードが終了したとしてもただちに通常遊技モード（例えば、通常モード）に移行するのではなく特殊モードに移行させることにより、興趣の低下を抑制することが可能となる。
【４６０８】
（２）上記（１）に記載の遊技機において、
前記有利遊技モード（例えば、特別モード）は、前記特殊モード（例えば、残保留モード）よりも長い期間にわたって遊技が行われるよう構成される
ことを特徴とする。
【４６０９】
上記（２）の遊技機によれば、特殊モード（例えば、残保留モード）よりも有利遊技モード（例えば、特別モード）に優位性を持たせることができるとともに、有利遊技モードが終了したとしてもただちに通常遊技モード（例えば、通常モード）に移行しないようにする機能を特殊モードに持たせることができ、興趣の低下を抑制することが可能となる。
【４６１０】
（３）上記（１）または（２）に記載の遊技機において、
前記特殊モード（例えば、残保留モード）において前記第２特別図柄遊技が所定回数（例えば、４回）行われた場合、前記通常遊技モード（例えば、通常モード、高確モードＢ（真））に移行可能に構成される
ことを特徴とする。
【４６１１】
上記（３）の遊技機によれば、特殊モード（例えば、残保留モード）において第２特別図柄遊技が所定回数（例えば、４回）行われるまで通常遊技モード（例えば、通常モード）に移行しない。また、有利遊技モード（例えば、特別モード）が終了すると特殊モードに移行し、特殊モードが終了すると通常遊技モード（例えば、通常モード）に移行するといったように段階的に遊技モードを移行させることにより、遊技に面白みを持たせることが可能となる。
【４６１２】
（４）上記（１）～（３）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記第２特別図柄始動領域（例えば、第２始動口２１４０）を遊技媒体が通過した場合、前記第２特別図柄の始動情報を所定個数（例えば、４個）まで保留し、該保留された前記第２特別図柄の始動情報を用いて前記第２特別図柄遊技を実行可能であるとともに、
前記有利遊技モード（例えば、特別モード）において特定条件が成立した場合（例えば、有利遊技モードにおける最後の第２特別図柄遊技が終了したときに第２特別図柄の始動情報が保留されていない場合や、役物開放当りに当選したもののＶ入賞しなかった場合等

）、前記特殊モード（例えば、残保留モード）に移行せずに前記通常遊技モード（例えば、通常モード）に移行可能に構成される
ことを特徴とする。
【４６１３】
上記（４）の遊技機によれば、有利遊技モード（例えば、特別モード）が終了した後、必ず特殊モード（例えば、残保留モード）に移行するわけではなく、有利遊技モードにおける最後の第２特別図柄遊技が終了したときに第２特別図柄の始動情報が保留されている場合に限り、特殊モード（例えば、残保留モード）に移行する。そのため、遊技者は、有利遊技モードの終了間際に、第２特別図柄始動領域（例えば、第２始動口２１４０）に遊技媒体を通過させることが要求され、有利遊技モードに緊張感を持たせて興趣を高めることが可能となる。
【４６１４】
（５）上記（１）～（４）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記複数の遊技モードは、
前記通常遊技モード（例えば、通常モード、高確モードＡ、高確モードＢ（真）、高確モードＢ（偽））において所定の移行条件（例えば、第１特別図柄遊技または第２特別図柄遊技の結果が特定結果（例えば、Ｃ時短当り）であること）が成立すると移行可能であって、前記第２特別図柄遊技が主として行われうる特定モード（例えば、チャレンジモード）をさらに含み、
前記特別モードは、
前記第１特別図柄遊技または前記第２特別図柄遊技の結果が、特定結果（例えば、Ｃ時短当り）である場合には移行せず、前記特別結果（例えば、３Ｒ大当り）である場合に移行可能である一方、
前記特定モードは、
前記第１特別図柄遊技または前記第２特別図柄遊技の結果が、前記特別結果（例えば、３Ｒ大当り）である場合のみならず、前記特定結果（例えば、Ｃ時短当り）である場合にも移行可能に構成される
ことを特徴とする。
【４６１５】
上記（５）の遊技機によれば、通常遊技モード（例えば、通常モード、高確モードＡ、高確モードＢ（真）、高確モードＢ（偽））において、第１特別図柄遊技または第２特別図柄遊技の結果が、特別結果（例えば、３Ｒ大当り）および特定結果（例えば、Ｃ時短当り）のいずれであったとしても特定モード（例えば、チャレンジモード）に移行しうる。そのため、通常遊技モードでは、第１特別図柄遊技または第２特別図柄遊技の結果が特別結果でなかったとしても特定結果である場合には特定モードに移行させることができ、通常遊技モードにおける興趣の低下を抑制することが可能となる。
【４６１６】
（６）上記（１）～（５）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記特別結果には、第１特別結果（例えば、大当り）と、該第１特別結果（例えば、大当り）よりも前記第１可変入賞装置（例えば、大入賞口、Ｖ入賞装置）の開放時間が相対的に短い第２特別結果（例えば、役物開放当り）と、が含まれており、
前記第１特別結果（例えば、大当り）が導出される期待値（例えば、大当り確率）は、前記通常遊技モード（例えば、通常モード、高確モードＡ、高確モードＢ（真）、高確モードＢ（偽））と前記有利遊技モード（例えば、特別モード）とで同じである一方、
前記第２特別結果（例えば、役物開放り）が導出される期待値は、前記通常遊技モード（例えば、通常モード、高確モードＡ、高確モードＢ（真）、高確モードＢ（偽））よりも前記有利遊技モード（例えば、特別モード）の方が大きい
ことを特徴とする。
【４６１７】
上記（６）の遊技機によれば、第１特別結果（例えば、大当り）が導出される期待値（

例えば、大当り確率）は通常遊技モード（例えば、通常モード、高確モードＡ、高確モードＢ（真）、高確モードＢ（偽））と有利遊技モード（例えば、特別モード）とで同じであるものの、第２特別結果（例えば、役物開放り）が導出される期待値が通常遊技モードよりも有利遊技モードの方が高いため、徒に射幸心を煽ることなく、通常遊技モードよりも有利遊技モードに優位性を持たせることが可能となる。なお、「第２特別結果（例えば、役物開放り）が導出される期待値が通常遊技モードよりも有利遊技モードの方が高い」とは、例えば、第２特別結果が導出される確率が通常遊技モードと有利遊技モードとで同じであるものの、第１特別図柄遊技が実行された場合よりも第２特別図柄遊技が実行された場合の方が第２特別結果が導出される確率を高くした上で、有利遊技モードでは通常遊技モードよりも第２特別図柄遊技が実行されやすい態様を含む。ただし、これに限られず、第２特別結果が導出される確率が、通常遊技モードよりも有利遊技モードの方が高くなるようにしてもよい。

【４６１８】

（７）上記（１）～（６）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記第１特別図柄遊技または前記第２特別図柄遊技の結果には、遊技者にとってハズレよりも有利であるものの前記特別結果（例えば、大当り）よりも不利な特定結果（例えば、Ｃ時短当り）が含まれており、

前記有利遊技モード（例えば、特別モード）において行われた前記第１特別図柄遊技または前記第２特別図柄遊技の結果が前記特定結果（例えば、Ｃ時短当り）である場合、該有利遊技モードから他のモード（例えば、高確モードＢ（真））に移行しない一方、

前記特殊モード（例えば、残保留モード）において行われた前記第１特別図柄遊技または前記第２特別図柄遊技の結果が前記特定結果（例えば、Ｃ時短当り）である場合、該特殊モードから他のモードのうち少なくとも一のモード（例えば、高確モードＢ（真））に移行可能に構成される

ことを特徴とする。

【４６１９】

上記（７）の遊技機によれば、有利遊技モード（例えば、特別モード）において行われた第１特別図柄遊技または第２特別図柄遊技の結果が特定結果（例えば、Ｃ時短当り）であったとしても、他のモードに移行させずに、第２特別図柄遊技が主として行われる有利遊技モードが継続するため、興趣を維持することができる。その一方、特殊モード（例えば、残保留モード）において行われた第１特別図柄遊技または第２特別図柄遊技の結果が特定結果である場合、特殊モードから他のモードに移行させることにより、特殊モードが終了してしまうことによって生じうる興趣の低下を抑制することが可能となる。

【４６２０】

なお、「前記特殊モードにおいて行われた前記第１特別図柄遊技または前記第２特別図柄遊技の結果が前記特定結果である場合、該特殊モードから他のモードに移行可能」とは、第１特別図柄遊技または第２特別図柄遊技の結果が特定結果（例えば、Ｃ時短当り）である場合、特殊モード（例えば、残保留モード）が中途であってとしてもただちに（すなわち、第２特別図柄の始動情報の残保留があったとしても第２特別図柄遊技を実行せずに）他のモード（例えば、高確モードＢ（真））に移行させてもよいし、特殊モード（例えば、残保留モード）を最後まで実行した後に（すなわち、第２特別図柄の始動情報の残保留がある場合はこの残保留についての第２特別図柄遊技が全て終了した後に）他のモードに移行させてもよい。

【４６２１】

（８）上記（１）～（４）、（６）、（７）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記複数の遊技モードは、

前記通常遊技モード（例えば、通常モード、高確モードＡ、高確モードＢ（真）、高確モードＢ（偽））において所定の移行条件（例えば、第１特別図柄遊技または第２特別図柄遊技の結果が特定結果（例えば、Ｃ時短当り）であること）が成立する（例えば、Ｃ時短当りに当選する）と移行可能であって、前記第２特別図柄遊技が主として行われうる特

定モード（例えば、チャレンジモード）をさらに含むとともに、
前記特定モード（例えば、チャレンジモード）は、
第１条件が成立すると移行可能な第１特定モード（例えば、第１チャレンジモード）と、
第２条件が成立すると移行可能な第２特定モード（例えば、第２チャレンジモード）と
を含み、
前記第２特定モードは、
前記第２条件が成立したことによって移行したにもかかわらず、前記第２特別図柄遊技が行われることなく終了する場合がある
ことを特徴とする。
【４６２２】
（９）上記（５）に記載の遊技機において、
前記特定モード（例えば、チャレンジモード）は、
第１条件が成立すると移行可能な第１特定モード（例えば、第１チャレンジモード）と、
第２条件が成立すると移行可能な第２特定モード（例えば、第２チャレンジモード）と
を含み、
前記第２特定モードは、
前記第２条件が成立したことによって移行したにもかかわらず、前記第２特別図柄遊技が行われることなく終了する場合がある
ことを特徴とする。
【４６２３】
上記（８）および（９）の遊技機によれば、第１条件が成立したときは第１特定モード（例えば、第１チャレンジモード）に移行し、第２条件が成立したときは第２特定モード（例えば、第２チャレンジモード）に移行する。第１特定モードに移行した場合は第２特別図柄遊技が必ず行われるものの、第２特定モードに移行した場合は第２特別図柄遊技が行われることなく第２特定モードが終了してしまう場合があるため、遊技のバリエーションが増え、興趣を高めることが可能となる。
【４６２４】
なお、第１条件は、例えば、特別遊技状態（例えば、３Ｒ大当り遊技状態）が終了することが相当する。また、第２条件は、例えば、普通図柄遊技において所定の結果（例えば、普電ロング開放当り）が導出されることが相当する。
【４６２５】
（１０）上記（８）または（９）に記載の遊技機において、
前記第１特定モード（例えば、第１チャレンジモード）は、前記第２特別図柄遊技が少なくとも１回実行されるまで継続可能である一方、
前記第２特定モード（例えば、第２チャレンジモード）は、前記第２特別図柄遊技が実行されることなく終了しうるように構成される
ことを特徴とする。
【４６２６】
上記（１０）の遊技機によれば、第１特定モードは第２特別図柄遊技が必ず１回は実行されるのに対し、第２特定モードは第２特別図柄遊技が実行されることなく終了する場合があり、このように第１特定モードと第２特定モードとの間に優劣を設けることにより、興趣を高めることが可能となる。
【４６２７】
（１１）上記（１）～（１０）のいずれか１つに記載の遊技機において、
特定モード（例えば、チャレンジモード）において行われた前記第１特別図柄遊技または前記第２特別図柄遊技の結果が特定結果（例えば、Ｃ時短当り）である場合、該特定モードから第１モード（例えば、高確モードＡ）に移行可能である一方、
前記特殊モード（例えば、残保留モード）において行われた前記第１特別図柄遊技または前記第２特別図柄遊技の結果が前記特定結果（例えば、Ｃ時短当り）である場合、該特殊モードから、遊技者にとっての有利度合いは前記第１モードと共通する（例えば、大当

り確率、役物開放当り確率、普電ロング開放当り確率のいずれも高確モードＡと共通する）ものの、該第１モードと異なる制御（例えば、演出制御）が行われる第２モード（例えば、高確モードＢ（真））に移行可能である
ことを特徴とする。
【４６２８】
上記（１１）の遊技機によれば、第１モード（例えば、高確モードＡ）と第２モード（例えば、高確モードＢ（真））とで、有利者の有利度合いは共通するものの制御（例えば、演出制御）を異ならせることにより、制御負荷を徒に増やすことなく遊技のバリエーションを増やすことができ、興趣を高めることが可能となる。
【４６２９】
（１２）上記（１）～（１１）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記特定モード（例えば、チャレンジモード）では、
前記第２特別図柄遊技にかかわる特定演出（例えば、ゾーン演出）を、該第２特別図柄遊技が予め定められた規定回数（例えば、５回）行われるまで実行可能であり、
前記特定演出は、
前記第２特別図柄遊技が前記規定回数（例えば、５回）行われるまで実行可能である一方、
前記第２特別図柄遊技が前記規定回数（例えば、５回）行われたにもかかわらず、前記第２特別図柄の始動情報が保留されている場合、前記特定演出を実行しないよう構成される
ことを特徴とする。
【４６３０】
上記（１２）の遊技機によれば、特定モード（例えば、チャレンジモード）では、第２特別図柄遊技が規定回数（例えば、５回）行われるまでは共通の特定演出が実行されるが、第２特別図柄遊技が規定回数（例えば、５回）を超えて行われる場合、上記の特定演出が実行されない。この場合、別途、単独演出抽選を行い、この単独演出抽選の結果にもとづく演出を実行するようにすることが好ましい。
【４６３１】
（１３）上記（１）～（１２）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記第１特別図柄遊技の実行回数または／および前記第２特別図柄遊技の実行回数が前記特別遊技状態に移行することなく特定回数（例えば、１０００回）となった場合（例えば、天井カウンタに到達した場合）、前記有利遊技モード（例えば、特別モード）よりも遊技者に有利となりうる超有利遊技モード（例えば、至福モード）に移行可能に構成される
ことを特徴とする。
【４６３２】
上記（１３）の遊技機によれば、長期間にわたって特別遊技状態に移行しなかった場合であっても、第１特別図柄遊技の実行回数または／および第２特別図柄遊技の実行回数が特定回数（例えば、１０００回）になると超有利遊技モード（例えば、至福モード）に移行しうるため、遊技意欲の減退を軽減でき、興趣の低下を抑制することが可能となる。
【４６３３】
なお、「第１特別図柄遊技の実行回数または／および第２特別図柄遊技の実行回数が特定回数になる」は、第１特別図柄の実行回数が特定回数（例えば、１０００回）になること、第２特別図柄の実行回数が特定回数になること、および、第１特別図柄の実行回数と第２特別図柄の実行回数との和が特定回数になること、のいずれであってもよい。
【４６３４】
また、「有利遊技モードよりも遊技者に有利となりうる超有利遊技モード」とは、全ての面において有利遊技モード（例えば、特別モード）よりも超有利遊技モード（例えば、至福モード）の方が遊技者に有利であることに限定されず、一側面から見た場合には超有利遊技モードよりも有利遊技モードの方が遊技者に有利（例えば、有利遊技モードではパンクしないが、超有利遊技モードではパンクする場合がある等）であってもよい。
【４６３５】

（１４）上記（１）～（１３）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記有利遊技モード（例えば、特別モード）は、
複数の終了条件のうちいずれか一の終了条件が成立すると、該有利遊技モードから別のモード（例えば、残保留モード）に移行可能であり、
前記複数の終了条件は、
前記第１特別図柄遊技または前記第２特別図柄遊技が第１所定回数実行されたことを条件とする第１終了条件（例えば、第２特別図柄の可変表示回数１２回）と、
前記第２可変入賞装置が第２所定回数作動したことを条件とする第２終了条件（例えば、普通電動役物２１４６の作動回数１００００回）と、を含む
ことを特徴とする。
【４６３６】
上記（１４）の遊技機によれば、第１終了条件（例えば、第２特別図柄の可変表示回数１２回）と、第２終了条件（例えば、普通電動役物２１４６の作動回数１００００回）とのうちいずれかが成立すると有利遊技モード（例えば、特別モード）が終了する。このように、有利遊技モードの終了条件を複数設けることにより、興趣を高めることが可能となる。
【４６３７】
付記１２の遊技機によれば、興趣の低下を抑制することが可能な遊技機を提供することができる。
【４６３８】
［１０－１３．付記１３］
従来より、所定の条件が成立すると図柄の可変表示が行われ、特別の結果が導出されると遊技者に有利な特別遊技が実行される遊技機が知られている。
【４６３９】
この種の遊技機として、特別遊技が実行された後、例えば液晶表示器において複数の演出モードのうちいずれかによる演出が行われる遊技機が例えば特開２０１６－６７６８２号公報に開示されている。
【４６４０】
しかしながら、特別遊技が実行された後、複数の演出モードのうちいずれかによる演出が行われる遊技機において、遊技興趣の低下を抑制するためにさらなる改善の余地がある。
【４６４１】
本発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、その目的は、興趣の低下を抑制することが可能な遊技機を提供することにある。
【４６４２】
この点、付記１３の遊技機は、以下の特徴を備えている。
【４６４３】
（１）本発明に係る遊技機は、
所定の始動条件の成立に応じて、識別情報を可変表示可能な可変表示実行手段（例えば、Ｓ２０１３の処理を実行するメインＣＰＵ２２０１）と、
複数の遊技状態のうちいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（例えば、Ａ１時短フラグやＢ時短フラグにかかわる処理を実行するメインＣＰＵ２２０１）と、
前記識別情報の可変表示の結果が特別結果（例えば、役物開放当り、大当り）となった場合、特別遊技状態（例えば、役物開放当り遊技状態、大当り遊技状態）に制御可能な特別遊技状態制御手段（例えば、Ｓ２０１７やＳ２０１９の処理を実行するメインＣＰＵ２２０１）と、
複数の演出モードのうちいずれかに制御可能な演出モード制御手段（例えば、サブＣＰＵ２３０１）と、
を備え、
前記識別情報には、第１識別情報（例えば、第１特別図柄）と、前記第１識別情報とは異なる第２識別情報（例えば、第２特別図柄）とが含まれ、

前記遊技状態制御手段は、
前記第１識別情報（例えば、第１特別図柄）が主として可変表示される第１遊技状態（例えば、通常遊技状態）と、前記第２識別情報（例えば、第２特別図柄）が主として可変表示される第２遊技状態（例えば、Ａ１時短遊技状態、Ａ２時短遊技状態およびＡ３時短遊技状態を含むＡ時短遊技状態）と、を含む複数の遊技状態のうちいずれかの遊技状態に制御可能であり、
前記特別結果には、第１特別結果（例えば、役物開放当り）と、該第１特別結果よりも付与される遊技媒体の期待値が相対的に大きい第２特別結果（例えば、大当り）とが含まれ、
前記特別遊技状態制御手段は、
前記第１特別結果が導出された場合、第１特別遊技状態（例えば、役物開放当り遊技状態）に制御し、前記第２特別結果が導出された場合、第２特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であり、
前記演出モード制御手段は、
第１演出モード（例えば、通常モード）と、前記第１演出モードよりも遊技者に有利な第２演出モード（例えば、特別モード）と、前記第１演出モードおよび前記第２演出モードのいずれよりも遊技者に有利な第３演出モード（例えば、超特別モード）とを含む複数の演出モードのうちいずれかに制御可能である
ことを特徴とする。
【４６４４】
上記（１）の遊技機によれば、第１演出モード（例えば、通常モード）および第１演出モードよりも遊技者に有利な第２演出モード（例えば、特別モード）のみならず、第１演出モードおよび第２演出モードのいずれよりも遊技者に有利な第３演出モード（例えば、超特別モード）に制御可能であるため、演出モードのバリエーションが増え、興趣の低下を抑制することが可能となる。
【４６４５】
（２）上記（１）に記載の遊技機において、
前記演出モード制御手段（例えば、サブＣＰＵ２３０１）は、
前記遊技状態制御手段により前記第１遊技状態（例えば、通常遊技状態）に制御されている場合、前記第１演出モード（例えば、通常モード）に制御可能である一方、
前記遊技状態制御手段により前記第２遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）に制御されている場合、前記第２演出モード（例えば、特別モード）および前記第３演出モード（例えば、超特別モード）を含む複数の演出モードのうちいずれかに制御可能である
ことを特徴とする。
【４６４６】
上記（２）の遊技機によれば、第２遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）において、遊技者にとっての有利度合いが異なる第２演出モード（例えば、特別モード）と第３演出モード（例えば、超特別モード）とを含む複数の演出モードのうちいずれかに制御可能であるため、第２遊技状態における興趣を高めることが可能となる。
【４６４７】
（３）上記（１）または（２）に記載の遊技機において、
前記第１特別結果（例えば、役物開放当り）が導出される期待値（例えば、役物開放当り確率）は、前記第１識別情報（例えば、第１特別図柄）が可変表示される場合よりも、前記第２識別情報（例えば、第２特別図柄）が可変表示される場合の方が高い
ことを特徴とする。
【４６４８】
上記（３）の遊技機によれば、第１識別情報（例えば、第１特別図柄）が可変表示される場合よりも、第２識別情報（例えば、第２特別図柄）が可変表示される場合の方が、第１特別結果（例えば、役物開放当り）が導出される期待値（例えば、役物開放当り確率）が高い。そのため、第２識別情報が（例えば、第２特別図柄）が主として可変表示される

第２遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）における興趣をより一層高めることが可能となる。

【４６４９】

なお、「前記第１特別結果（例えば、役物開放当り）が導出される期待値（例えば、役物開放当り確率）は、前記第１識別情報（例えば、第１特別図柄）が可変表示される場合よりも、前記第２識別情報（例えば、第２特別図柄）が可変表示される場合の方が高い」とは、第１識別情報が可変表示された場合、第１特別結果が導出される確率が０の場合を含む。「第１特別結果が導出される確率が０」とは、第１特別結果の導出にかかる抽選を行うもののその確率が０の場合、及び、第１特別結果の導出にかかる抽選自体を行わない場合の両方を含む。

【４６５０】

（４）上記（１）～（３）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記演出モード制御手段は、

前記第２演出モード（例えば、特別モード）において前記識別情報の可変表示が第１規定回数（例えば、２６回）行われると、該第２演出モードから前記第１演出モード（例えば、通常モード）に制御可能であり、

前記第３演出モード（例えば、超特別モード）において前記識別情報の可変表示が前記第１規定回数よりも多い第２規定回数（例えば、２９６回）行われると、該第３演出モードから前記第１演出モードに制御可能である

ことを特徴とする。

【４６５１】

上記（４）の遊技機によれば、第２演出モード（例えば、特別モード）よりも第３演出モード（例えば、超特別モード）の方が、第１演出モード（例えば、通常モード）に制御されるまでの間に識別情報の可変表示をより多く行うことが可能であるため、ゲーム性の幅を広げることが可能となり、興趣を高めることが可能となる。

【４６５２】

（５）上記（１）～（４）のいずれか１つに記載の遊技機において、

遊技領域に向けて発射された遊技媒体を受け入れ可能であり、前記第１特別結果（例えば、役物開放当り）または前記第２特別結果（例えば、大当り）のうち少なくともいずれか一方が導出されたことに基づいて、前記遊技媒体を受け入れ不可能または受け入れ困難な状態から、前記遊技媒体を受け入れ可能または受け入れ容易な状態へと変位可能な変位部材（例えば、Ｖアタッカー２１５２、特電用シャッタ２１３４）をさらに備え、

前記特別遊技状態制御手段は、

前記第１特別結果（例えば、役物開放当り）が導出され、且つ、前記変位部材の特定領域（例えば、Ｖ入賞口２１５５）を前記遊技媒体が通過した場合、前記第１特別遊技状態（例えば、役物開放当り遊技状態）の終了後、前記第２特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能である

ことを特徴とする。

【４６５３】

上記（５）の遊技機によれば、第１特別結果（例えば、役物開放当り）が導出され且つ変位部材の特定領域（例えば、Ｖ入賞口２１５５）を遊技媒体が通過した場合、第１特別遊技状態（例えば、役物開放当り遊技状態）の終了後、第２特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御されうる。すなわち、必ずしも第２特別結果（例えば、大当り）が導出された場合だけでなく、第１特別結果が導出された場合にも第２特別遊技状態に制御されうるため、興趣を高めることが可能となる。

【４６５４】

（６）上記（５）に記載の遊技機において、

前記第１特別結果（例えば、役物開放当り）には、所定の第１特別結果（例えば、３Ｒ対応の役物開放当り）と、該所定の第１特別結果とは異なる特定の第１特別結果（例えば、１０Ｒ対応の役物開放当り）とが含まれ、

前記特別遊技状態制御手段は、
前記所定の第１特別結果（例えば、３Ｒ対応の役物開放当り）が導出された場合、所定の第１特別遊技状態（例えば、３Ｒ対応の役物開放当り遊技状態）に制御し、前記特定の第１特別結果（例えば、１０Ｒ対応の役物開放当り）が導出された場合、特定の第１特別遊技状態（例えば、１０Ｒ対応の役物開放当り遊技状態）に制御可能である
ことを特徴とする。
【４６５５】
上記（６）の遊技機によれば、所定の第１特別遊技状態（例えば、３Ｒ対応の役物開放当り遊技状態）または特定の第１特別遊技状態（例えば、１０Ｒ対応の役物開放当り遊技状態）に制御可能であるため、ゲーム性の幅が広がり、興趣を高めることが可能となる。
【４６５６】
（７）上記（６）に記載の遊技機において、
前記遊技状態制御手段により前記第２遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）に制御され、且つ、前記演出モード制御手段により前記第３演出モード（例えば、超特別モード）に制御されているときに前記所定の第１特別結果（例えば、３Ｒ対応の役物開放当り）が導出された場合、前記所定の第１特別遊技状態（例えば、３Ｒ対応の役物開放当り遊技状態）に制御されることに伴い前記第２遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）が終了するよう構成される
ことを特徴とする。
【４６５７】
上記（７）の遊技機によれば、第１演出モード（例えば、通常モード）および第２演出モード（例えば、特別モード）のいずれよりも遊技者に有利な第３演出モード（例えば、超特別モード）に制御されている場合、所定の第１特別遊技状態（例えば、３Ｒ対応の役物開放当り遊技状態）に制御されると第２遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）が終了するため、第３演出モードにおいて遊技者に緊張感を持たせることができ、興趣を高めることが可能となる。
【４６５８】
（８）上記（６）または（７）に記載の遊技機において、
前記遊技状態制御手段により前記第２遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）に制御され、且つ、前記演出モード制御手段により前記第３演出モード（例えば、超特別モード）に制御されているときに前記特定の第１特別結果（例えば、１０Ｒ対応の役物開放当り）が導出された場合、前記特定の第１特別遊技状態（例えば、１０Ｒ対応の役物開放当り遊技状態）に制御された場合であっても前記第２遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）を継続可能に構成され、
前記特定の第１特別遊技状態（例えば、１０Ｒ対応の役物開放当り遊技状態）において少なくとも前記特定領域（例えば、Ｖ入賞口）を前記遊技媒体が通過した後、前記第２遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）が終了するよう構成される
ことを特徴とする。
【４６５９】
上記（８）の遊技機は、第２遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）に制御され、且つ、第３演出モード（例えば、超特別モード）に制御されている場合、特定の第１特別遊技状態（例えば、１０Ｒ対応の役物開放当り遊技状態）に制御されたとしても第２遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）を継続可能であり、少なくとも特定領域（例えば、Ｖ入賞口）を遊技媒体が通過するまでは、第２遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）が継続するようにしたものである。そのため、例えば、特定の第１特別遊技状態の終了後の遊技状態の決定を、遊技媒体が特定領域（例えば、Ｖ入賞口）を通過したときの遊技状態にもとづいて行うようにすることで、特定の第１特別遊技状態の終了後の遊技状態の決定を、遊技者に有利なものとすることが可能となり、興趣を高めることが可能となる。
【４６６０】
（９）上記（６）～（８）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段により前記第２遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）に制御され、且つ、前記演出モード制御手段により前記第２演出モード（例えば、特別モード）に制御されているときに前記所定の第１特別結果（例えば、３Ｒ対応の役物開放当り）または前記特定の第１特別結果（例えば、１０Ｒ対応の役物開放当り）が導出された場合、前記所定の第１特別遊技状態（例えば、３Ｒ対応の役物開放当り遊技状態）または前記特定の第１特別遊技状態（例えば、１０Ｒ対応の役物開放当り遊技状態）に制御されることに伴い前記第２遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）が終了するよう構成される
ことを特徴とする。

【４６６１】

上記（９）の遊技機によれば、第２遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）に制御され、且つ、第２演出モード（例えば、特別モード）に制御されている場合、所定の第１特別遊技状態（例えば、３Ｒ対応の役物開放当り遊技状態）または特定の第１特別遊技状態（例えば、１０Ｒ対応の役物開放当り遊技状態）に制御されることに伴い第２遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）が終了するようにしたものである。

【４６６２】

（１０）上記（６）～（９）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記演出モード制御手段により前記第２演出モード（例えば、特別モード）に制御されているときに前記第１特別結果（例えば、役物開放当り）が導出された場合、前記第１特別遊技状態（例えば、役物開放当り遊技状態）の終了後、前記第２演出モード（例えば、特別モード）に制御されるように構成される一方、
前記演出モード制御手段により前記第２演出モード（例えば、特別モード）に制御されているときに前記第２特別結果（例えば、大当り）が導出された場合、前記第２特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）の終了後、前記第３演出モード（例えば、超特別モード）に制御可能に構成される
ことを特徴とする。

【４６６３】

上記（１０）の遊技機は、第２演出モード（例えば、特別モード）において第１特別結果（例えば、役物開放当り）が導出されると、第１特別遊技状態（例えば、役物開放当り遊技状態）の終了後、第２演出モード（例えば、特別モード）に再び制御される一方、第２演出モード（例えば、特別モード）において第２特別結果（例えば、大当り）が導出されると、第２特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）の終了後、第３演出モード（例えば、超特別モード）に制御されうるようにしたものである。そのため、第２演出モードでは、第１特別結果が導出される場合と第２特別結果が導出される場合とで、第１特別遊技状態または第２特別遊技状態の終了後の遊技状態が変わりうる。よって、第２演出モードにおける興趣を高めることが可能となる。

【４６６４】

なお、「前記第１特別遊技状態（例えば、役物開放当り遊技状態）の終了後、前記第２演出モード（例えば、特別モード）に制御される」とは、第１特別遊技状態の終了後、ただちに第２演出モードに制御されることに限定解釈されない。例えば、第１特別遊技状態において特定領域（例えば、Ｖ入賞口）を遊技媒体が通過した場合、第２特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）の終了後に第２演出モードに制御されることを含む。なお、第１特別遊技状態において特定領域を遊技媒体が通過しなかった場合は、第１特別遊技状態の終了後に第２演出モードに制御されるようにしてもよい。

【４６６５】

（１１）上記（６）～（１０）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記第２特別結果（例えば、大当り）には、所定の第２特別結果（例えば、３Ｒ大当り（選択図柄コマンド「ｚ５」））と、該所定の第２特別結果とは異なる特定の第２特別結果（例えば、１０Ｒ大当り（選択図柄コマンド「ｚ４」））とが含まれ、
前記第２識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示が行われて前記第２特別結果（例えば、大当り）が導出される場合、前記特定の第２特別結果（例えば、１０Ｒ大当り（

選択図柄コマンド「ｚ４」））よりも前記所定の第２特別結果（例えば、３Ｒ大当り（選択図柄コマンド「ｚ５」））の方が導出される期待値が高い
ことを特徴とする。
【４６６６】
上記（１１）の遊技機は、第２識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示が行われて第２特別結果（例えば、大当り）が導出される場合、特定の第２特別結果（例えば、１０Ｒ大当り（選択図柄コマンド「ｚ４」））よりも所定の第２特別結果（例えば、３Ｒ大当り（選択図柄コマンド「ｚ５」））の方が導出される期待値が高くなるようにしたものである。
【４６６７】
（１２）本発明に係る遊技機は、
所定の始動条件の成立に応じて、第１識別情報（例えば、第１特別図柄）または前記第１識別情報とは異なる第２識別情報（例えば、第２特別図柄）を可変表示可能な可変表示実行手段（例えば、Ｓ２０１３の処理を実行するメインＣＰＵ２２０１）と、
前記第１識別情報（例えば、第１特別図柄）が主として可変表示される通常遊技状態（例えば、変動パターン選択状態１）および該通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（例えば、変動パターン選択状態２）を含む複数の遊技状態（例えば、変動パターン選択状態１、変動パターン選択状態２、変動パターン選択状態３）のうちいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ２２０１）と、
前記第１識別情報または前記第２識別情報の可変表示の結果が特別結果（例えば、役物開放当り、大当り）となった場合、特別遊技状態（例えば、役物開放当り遊技状態、大当り遊技状態）に制御可能な特別遊技状態制御手段（例えば、Ｓ２０１７やＳ２０１９の処理を実行するメインＣＰＵ２２０１）と、
複数の演出モード（例えば、状態１演出モード、状態２演出モード、状態３演出モード、大当り演出モード）のうちいずれかに制御可能な演出モード制御手段（例えば、サブＣＰＵ２３０１）と、
遊技領域に向けて発射された遊技媒体を受け入れ可能であり、前記第１識別情報または前記第２識別情報の可変表示の結果が特別結果（例えば、役物開放当り、大当り）となった場合、前記遊技媒体を受け入れ不可能または受け入れ困難な状態から、前記遊技媒体を受け入れ可能または受け入れ容易な状態へと変位可能な変位部材（例えば、Ｖアタッカー２１５２、特電用シャッタ２１３４）と、
を備え、
前記特別結果には、第１特別結果（例えば、役物開放当り）と、該第１特別結果よりも付与される遊技媒体の期待値が相対的に大きい第２特別結果（例えば、大当り）とが含まれ、
前記特別遊技状態制御手段は、
前記第１特別結果が導出された場合、第１特別遊技状態（例えば、役物開放当り遊技状態）に制御し、前記第２特別結果が導出された場合、第２特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であって、
前記第１特別結果（例えば、役物開放当り）が導出され、前記変位部材の特定領域（例えば、Ｖ入賞口２１５５）を前記遊技媒体が通過した場合にも、前記第１特別遊技状態（例えば、役物開放当り遊技状態）の終了後、前記第２特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であり、
前記可変表示実行手段は、
第１テーブル（例えば、変動パターン選択状態１において参照される特別図柄の変動パターンテーブル）および該第１テーブルよりも遊技者に有利な第２テーブル（例えば、変動パターン選択状態２において参照される特別図柄の変動パターンテーブル）を含む複数のテーブルのうちいずれかを参照して決定された可変表示パターンで前記第１識別情報または前記第２識別情報の可変表示を実行可能であるとともに、
前記通常遊技状態（例えば、変動パターン選択状態１）では前記第１テーブルを参照し

て前記第１識別情報の可変表示を実行可能であるとともに、前記特定遊技状態（例えば、変動パターン選択状態２）では前記第２テーブルを参照して前記第２識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記遊技状態制御手段は、
前記特定遊技状態（例えば、変動パターン選択状態２）において前記第２識別情報が可変表示され、前記第１特別結果（例えば、役物開放当り）または前記第２特別結果（例えば、大当り）が導出された場合、前記通常遊技状態および前記特定遊技状態のいずれよりも遊技者に有利であって、前記第２識別情報（例えば、第２特別図柄）が主として可変表示される所定の特定遊技状態（例えば、変動パターン選択状態３）に制御可能である
ことを特徴とする。

【４６６８】
上記（１２）の遊技機によれば、通常遊技状態（例えば、変動パターン選択状態１）では第１テーブルを参照して第１識別情報の可変表示が実行され、特定遊技状態（例えば、変動パターン選択状態２）ではより遊技者に有利な第２テーブルを参照して第２識別情報の可変表示が実行される。そして、特定遊技状態（例えば、変動パターン選択状態２）において第２識別情報が可変表示され、第１特別結果（例えば、役物開放当り）または第２特別結果（例えば、大当り）が導出された場合、通常遊技状態および特定遊技状態のいずれよりも遊技者に有利な所定の特定遊技状態（例えば、変動パターン選択状態３）に制御されうる。このように、通常遊技状態および通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態のみならず、通常遊技状態および特定遊技状態のいずれよりも遊技者に有利な所定の特定遊技状態に制御可能であるため、遊技のバリエーションが増え、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【４６６９】
付記１３の遊技機によれば、興趣の低下を抑制することが可能な遊技機を提供することができる。

【４６７０】
［１０－１４．付記１４］
従来より、所定の条件が成立すると図柄の可変表示が行われ、可変表示結果が「大当り」である場合に、大当り遊技状態に制御される遊技機が知られている。

【４６７１】
この種の遊技機として、可変表示結果が「大当り」で、大当り種別が「突確」の大当り種別に基づき確変状態（高確低ベース状態）に制御し、大当り種別が「突然時短」の大当り種別に基づき通常状態（低確低ベース状態）となる遊技機が特開２０１３－０９４５１１号公報（特に、段落［０２８４］を参照）に開示されている。

【４６７２】
特許文献１に記載の遊技機によれば、新たなゲーム性の提供により遊技者の期待感を維持することができるものの、近年、さらに新たなゲーム性が要求されており、ひいてはさらに興趣を高めることができる遊技機の提供が望まれている。

【４６７３】
本発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、その目的は、興趣を高めることが可能な遊技機を提供することにある。

【４６７４】
この点、付記１４の遊技機は、以下の特徴を備えている。

【４６７５】
（１）本発明に係る遊技機は、
図柄の変動表示が行われる表示手段（例えば、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）と、
前記表示手段にて図柄の変動表示を行い、所定の抽選結果が導出される図柄遊技を行うことが可能な図柄制御手段（例えば、メインＣＰＵ２０１）と、
遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ２０１）と、

所定の表示演出が行われる演出表示手段（例えば、表示装置７）と、
前記演出表示手段にて前記所定の抽選結果を示す表示演出を行うことが可能な演出制御手段（例えば、サブＣＰＵ３０１）と、
を備え、
前記図柄制御手段は、所定結果（例えば、ハズレ）、前記所定結果よりも遊技者に有利な特定結果（例えば、Ｃ時短当り）、および、前記所定結果よりも遊技者に有利な特別結果（例えば、大当り）を含む抽選結果のうちいずれかを導出可能であり、
前記遊技状態制御手段は、
前記表示手段に前記特定結果（例えば、Ｃ時短当り）が導出された場合、特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）に制御可能な特定遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ２０１）と、
前記表示手段に前記特別結果が導出された場合、特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な特別遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ２０１）と、
を有し、
前記特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）には、複数種類の特定遊技状態（例えば、Ｃ１時短遊技状態、Ｃ２時短遊技状態、Ｃ３時短遊技状態、Ｃ４時短遊技状態、Ｃ５時短遊技状態）が含まれており、
前記特定遊技状態制御手段は、
前記複数種類の特定遊技状態のうちいずれかの特定遊技状態に制御可能である
ことを特徴とする。
【４６７６】
上記（１）に記載の遊技機によれば、特定結果（例えば、Ｃ時短当り）が導出されると特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）に制御可能であり、しかもその特定遊技状態には複数種類の特定遊技状態が含まれており、この複数種類の特定遊技状態のうちいずれかの特定遊技状態に制御可能である。そのため、遊技のバリエーションが増え、これまでにない新たなゲーム性を提供することが可能となり、興趣を高めることが可能となる。
【４６７７】
（２）上記（１）に記載の遊技機において、
前記演出制御手段は、
前記図柄制御手段の制御によって前記表示手段（例えば、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に前記特定結果（例えば、Ｃ時短当り）が導出されたとしても、前記所定の抽選結果が前記特定結果であることを把握できないかまたは把握することが困難な表示演出を表示可能である
ことを特徴とする。
【４６７８】
上記（２）に記載の遊技機は、表示手段（例えば、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に特定結果（例えば、Ｃ時短当り）が導出されたとしても、抽選結果が特定結果であることを、表示演出からは把握し難くしたものである。このようにすることで、特定結果（例えば、Ｃ時短当り）が導出された場合に、特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）に制御されなかったり、ただちに特定遊技状態に制御されないような場合であっても、興趣の低下を抑制することが可能となる。
【４６７９】
（３）上記（１）または（２）に記載の遊技機において、
前記特定結果には、第１特定結果（例えば、Ｃ１時短当り）と、該第１特定結果と異なる第２特定結果（例えば、Ｃ２時短当り）とが含まれており、
前記複数種類の特定遊技状態には、第１特定遊技状態（例えば、Ｃ１時短遊技状態）と、該第１特定遊技状態と異なる第２特定遊技状態（例えば、Ｃ２時短遊技状態）とが含まれており、
前記特定遊技状態制御手段は、
前記第１特定結果（例えば、Ｃ１時短当り）が導出された場合、前記第１特定遊技状態

（例えば、Ｃ１時短遊技状態）に制御可能であり、
　前記第２特定結果（例えば、Ｃ２時短当り）が導出された場合、前記第２特定遊技状態（例えば、Ｃ２時短遊技状態）に制御可能である
　ことを特徴とする。
【４６８０】
　上記（３）に記載の遊技機は、第１特定結果（例えば、Ｃ１時短当り）が導出された場合は第１特定遊技状態（例えば、Ｃ１時短遊技状態）に制御可能であり、第２特定結果（例えば、Ｃ２時短当り）が導出された場合は第２特定遊技状態（例えば、Ｃ２時短遊技状態）に制御可能としたものである。このようすることでゲーム性の幅を広げることが可能となり、興趣を高めることが可能となる。
【４６８１】
（４）上記（１）～（３）のいずれか１つに記載の遊技機において、
　前記演出制御手段は、前記図柄制御手段の制御によって前記表示手段（例えば、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４）に前記特定結果（例えば、Ｃ時短当り）が導出される可能性があることを示唆する特定結果示唆演出（例えば、Ｃ時短移行示唆演出）を行うことが可能であり、
　前記特定結果示唆演出には、通常遊技状態にて行われうる第１の特定結果示唆演出（例えば、第１のＣ時短移行示唆演出）と、前記特定遊技状態にて行われうる第２の特定結果示唆演出（例えば、第２のＣ時短移行示唆演出）とが含まれる
　ことを特徴とする。
【４６８２】
　上記（４）に記載の遊技機は、通常遊技状態では特定結果（例えば、Ｃ時短当り）が導出される可能性があることを示唆する第１の特定結果示唆演出（例えば、第１のＣ時短移行示唆演出）を行うことが可能であり、特定遊技状態では特定結果（例えば、Ｃ時短当り）が導出される可能性があることを示唆する第２の特定結果示唆演出（例えば、第２のＣ時短移行示唆演出）を行うことが可能であることを明確にしたものである。このような特定結果示唆演出を行うことにより、興趣を高めることが可能となる。
【４６８３】
　なお、特定結果（例えば、Ｃ時短当り）が導出されたとしても、所定の抽選結果が特定結果であることを把握できないかまたは把握することが困難な表示演出を行う場合は、特定結果（例えば、Ｃ時短当り）が導出される可能性があることを示唆する特定結果示唆演出（例えば、Ｃ時短移行示唆演出）を行わないようにすることが好ましい。
【４６８４】
（５）上記（４）に記載の遊技機において、
　記演出制御手段は、
　前記通常遊技状態にて前記特定結果（例えば、Ｃ時短当り）が前記表示手段に導出された場合、前記特定遊技状態にて前記特定結果が前記表示手段に導出された場合に行うことが可能な前記第２の特定結果示唆演出（例えば、第２のＣ時短移行示唆演出）よりも高い割合で、前記第１の特定結果示唆演出（例えば、第１のＣ時短移行演出）を行うことが可能である
　ことを特徴とする。
【４６８５】
　上記（５）に記載の遊技機は、通常遊技状態にて特定結果（例えば、Ｃ時短当り）が導出された場合、第１の特定結果示唆演出（例えば、第１のＣ時短移行示唆演出）を行うことが可能であり、特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）にて特定結果が導出された場合、第２の特定結果示唆演出（例えば、第２のＣ時短移行示唆演出）を行うことが可能であるが、第２の特定結果示唆演出よりも高い割合で第１の特定結果示唆演出が行われることを明確にしたものである。すなわち、通常遊技状態では、特定遊技状態よりも高い割合で特定結果示唆演出が行われる。このようにすることで、通常遊技状態における興趣の低下を抑制することが可能となる。

【４６８６】
（６）上記（４）または（５）に記載の遊技機において、
前記演出制御手段は、
前記複数種類の特定遊技状態のうちいずれか一の特定遊技状態に制御され、且つ、所定の条件を満たさない態様で前記特定結果（例えば、Ｃ５時短当り）が導出される場合、該特定結果が導出される図柄遊技において、該特定結果が導出される可能性があることを把握し難いまたは把握できない演出を行うことが可能である
ことを特徴とする。
【４６８７】
上記（６）に記載の遊技機は、いずれか一の特定遊技状態（例えば、Ｃ１時短遊技状態、Ｃ２時短遊技状態、Ｃ３時短遊技状態、Ｃ４時短遊技状態、Ｃ５時短遊技状態）において所定の条件を満たさない態様で特定結果（例えば、Ｃ５時短当り）が導出される場合、第２の特定結果示唆演出（例えば、第２のＣ時短移行示唆演出）を行わないことを可能にしたものである。
【４６８８】
なお、「第１の特定結果が導出される可能性があることを把握し難いまたは把握できない演出」とは、例えば、所定結果（例えば、ハズレ）が導出される演出と同じかまたはほぼ同じ演出等が相当する。
【４６８９】
また、「所定の条件を満たさない態様」とは、例えば、特定結果（例えば、Ｃ５時短当り）が導出されたにもかかわらず、この特定結果に基づく特定遊技状態に制御されないような場合（例えば、一の時短遊技状態の残時短回数よりもＣ５時短当りに基づく重複時短回数の方が少ない場合）が相当する。具体的には、一の特定遊技状態に制御される残りの期間（例えば、一の時短遊技状態の残時短回数）よりも特定結果（例えば、Ｃ５時短当り）に基づく制御（例えば、Ｃ５時短）の制御期間（例えば、Ｃ５時短の重複時短回数）の方が短いとき等が相当する。一の特定遊技状態に制御される残りの期間よりも特定結果に基づく制御期間の方が短いと、一の特定遊技状態の終了後に特定結果の導出に基づいて新たな特定遊技状態に制御されないため、このような場合に、第２の特定結果示唆演出を行わないかまたは行う割合を相対的に低くなるようにしたものである。
【４６９０】
（７）上記（４）～（６）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記演出制御手段は、
前記複数種類の特定遊技状態のうちいずれか一の特定遊技状態に制御され、且つ、所定の条件を満たす態様で前記特定結果（例えば、Ｃ５時短当り）が導出される場合、該特定結果が導出される図柄遊技において、前記第２の特定結果示唆演出（例えば、第２のＣ時短移行示唆演出）を行うことが可能である
ことを特徴とする。
【４６９１】
上記（７）に記載の遊技機は、いずれか一の特定遊技状態（例えば、Ｃ１時短遊技状態、Ｃ２時短遊技状態、Ｃ３時短遊技状態、Ｃ４時短遊技状態、Ｃ５時短遊技状態）において所定の条件を満たす態様で特定結果（例えば、Ｃ５時短当り）が導出される場合、第２の特定結果示唆演出（例えば、第２のＣ時短移行示唆演出）を行うようにしたものである。
【４６９２】
なお、「所定の条件を満たす態様」とは、例えば、特定結果（例えば、Ｃ５時短当り）が導出された場合に、この特定結果に基づく特定遊技状態に制御されうる場合（例えば、一の時短遊技状態の残時短回数よりもＣ５時短当りに基づく重複時短回数の方が多い場合）が相当する。具体的には、一の特定遊技状態に制御される残りの期間（例えば、一の時短遊技状態の残時短回数）よりも特定結果（例えば、Ｃ５時短当り）に基づく制御（例えば、Ｃ５時短）の制御期間（例えば、Ｃ５時短の重複時短回数）の方が長いとき等が相当する。一の特定遊技状態に制御される残りの期間よりも特定結果に基づく制御期間の方が

短いと、一の特定遊技状態の終了後に特定結果の導出に基づいて新たな特定遊技状態に制御されない。よって、一の特定遊技状態の終了後、特定結果の導出に基づいて新たな特定遊技状態に制御される場合には第２の特定結果示唆演出（例えば、第２のＣ時短移行示唆演出（Ｃ５時短移行示唆演出））を行うことを可能にしたものである。

【４６９３】

（８）上記（４）～（７）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記複数種類の特定遊技状態のうちいずれか一の特定遊技状態に制御され、且つ、所定の条件を満たす態様で前記特定結果（例えば、Ｃ５時短当り）が導出されると、前記一の特定遊技状態の終了後に前記特定結果の導出に基づいて新たな特定遊技状態（例えば、Ｃ５時短遊技状態）に制御される場合、該特定結果が導出される図柄遊技において、前記第２の特定結果示唆演出（例えば、第２のＣ時短移行示唆演出）を行わず、当該新たな特定遊技状態に制御されるまでに前記第２の特定結果示唆演出を行うことが可能である

ことを特徴とする。

【４６９４】

上記（８）に記載の遊技機は、一の特定遊技状態にて特定結果（例えば、Ｃ５時短当り）が導出されたとしても、特定結果の導出に基づいてただちに新たな特定遊技状態（例えば、Ｃ５時短遊技状態）に制御するのではなく、一の特定遊技状態の終了後、特定結果の導出に基づいて新たな特定遊技状態に制御されるようにした場合、特定結果（例えば、Ｃ５時短当り）が導出される図柄遊技において第２の特定結果示唆演出（例えば、第２のＣ時短移行示唆演出（Ｃ５時短移行示唆演出））を行わないようにしたものである。このようにすることで、特定結果が導出されたことを遊技者に把握され難くすることが可能となり、ただちに特定遊技状態に制御されないことによって生じうる興趣の低下を抑制することが可能となる。そして、特定結果（例えば、Ｃ５時短当り）が導出された後、新たな特定遊技状態（例えば、Ｃ５時短遊技状態）に制御されるまでに、第２の特定結果示唆演出を行うことにより、興趣を高めることが可能となる。

【４６９５】

なお、「所定の条件を満たす態様」とは、上記（７）における説明と同様、例えば、特定結果（例えば、Ｃ５時短当り）が導出された場合に、この特定結果に基づく特定遊技状態に制御されうる場合（例えば、一の時短遊技状態の残時短回数よりもＣ５時短当りに基づく重複時短回数の方が多い場合）が相当する。

【４６９６】

（９）上記（４）～（８）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記複数種類の特定遊技状態のうちいずれか一の特定遊技状態に制御され、且つ、所定の条件を満たす態様で前記特定結果（例えば、Ｃ５時短当り）が導出されると、前記一の特定遊技状態の終了後に前記特定結果の導出に基づいて新たな特定遊技状態（例えば、Ｃ５時短遊技状態）に制御される場合、該特定結果が導出される図柄遊技において、前記第２の特定結果示唆演出を行わず、前記抽選結果が前記所定結果（例えば、ハズレ）であることまたは前記所定の結果である可能性があることを示す演出を行うことが可能である

ことを特徴とする。

【４６９７】

上記（９）に記載の遊技機は、一の特定遊技状態にて特定結果（例えば、Ｃ５時短当り）が導出されたとしても、特定結果の導出に基づいてただちに新たな特定遊技状態（例えば、Ｃ５時短遊技状態）に制御するのではなく、一の特定遊技状態の終了後、特定結果の導出に基づいて新たな特定遊技状態に制御されるようにした場合、特定結果（例えば、Ｃ５時短当り）が導出される図柄遊技において第２の特定結果示唆演出（例えば、第２のＣ時短移行示唆演出（Ｃ５時短移行示唆演出））を行わず、抽選結果が所定結果（例えば、ハズレ）であることまたは所定の結果である可能性があることを示す演出を行うようにしたものである。このようにすることで、特定結果（例えば、Ｃ５時短当り）が導出された

ことを遊技者に把握され難くすることが可能となり、ただちに特定遊技状態（例えば、Ｃ５時短遊技状態）に制御されないことによって生じうる興趣の低下を抑制することが可能となる。しかも、一の特定遊技状態の終了後に特定結果の導出に基づいて新たな特定遊技状態（例えば、Ｃ５時短遊技状態）に制御されるため、この新たな特定遊技状態に制御されるときには興趣を高めることが可能となる。

【４６９８】

なお、「所定の条件を満たす態様」とは、上記（８）における説明と同様、例えば、特定結果（例えば、Ｃ５時短当り）が導出された場合に、この特定結果に基づく特定遊技状態に制御されうる場合（例えば、一の時短遊技状態の残時短回数よりもＣ５時短当りに基づく重複時短回数の方が多い場合）が相当する。

【４６９９】

（１０）上記（４）～（９）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記複数種類の特定遊技状態のうち一の特定遊技状態に制御され、該一の特定遊技状態において前記特定結果（例えば、Ｃ５時短当り）が導出されると、該一の特定遊技状態の終了後に前記特定結果の導出に基づいて新たな特定遊技状態に制御される場合、該新たな特定遊技状態に制御される図柄遊技よりも前の図柄遊技（一の時短遊技状態の終了条件が成立するよりも前の図柄遊技）において、前記特定遊技状態に制御されることまたは前記特定遊技状態に制御される可能性があることを示す演出を行うことが可能である

ことを特徴とする。

【４７００】

上記（１０）に記載の遊技機は、一の特定遊技状態にて特定結果（例えば、Ｃ５時短当り）が導出されたとしても、特定結果の導出に基づいてただちに新たに特定遊技状態（例えば、Ｃ５時短遊技状態）に制御するのではなく、一の特定遊技状態の終了後、特定結果の導出に基づいて新たな特定遊技状態に制御されるようにした場合、この新たな特定遊技状態に制御されるまでの図柄遊技において、特定遊技状態に制御されることまたは前記特定遊技状態に制御される可能性があることを示す演出を行うようにしたものである。このようにすることで、一の特定遊技状態が終了する際に生じうる興趣の低下を抑制できるだけでなく、新たな特定遊技状態に制御される可能性があることを示すことによって興趣を高めることが可能となる。

【４７０１】

（１１）上記（１）～（１０）のいずれか１つに記載の遊技機において、

特別図柄に関連する始動情報を記憶可能な保留手段（例えば、メインＣＰＵ２０１）と、

前記保留手段により記憶される始動情報に対して先読み演出を行うことが可能な先読み演出制御手段（例えば、サブＣＰＵ３０１）と、

を備え、

前記先読み演出制御手段は、

前記特定結果（例えば、Ｃ１時短当り、Ｃ２時短当り、Ｃ３時短当り、Ｃ４時短当り、Ｃ５時短当り）が導出される可能性のある特定の始動情報が前記保留手段により記憶されている場合、該特定結果が導出されることとなる図柄遊技が行われるよりも前に、前記特定の始動情報が前記保留手段により記憶されていることまたは記憶されている可能性があることを示唆する特定の先読み演出を行うことが可能である

ことを特徴とする。

【４７０２】

上記（１１）に記載の遊技機は、特定結果（例えば、Ｃ１時短当り、Ｃ２時短当り、Ｃ３時短当り、Ｃ４時短当り、Ｃ５時短当り）が導出される可能性のある特定の始動情報が保留手段により記憶すなわち保留されている場合、特定の始動情報が保留されている可能性があることを示唆する特定の先読み演出を行うことを可能としたものである。このようにすることで、特定結果の導出に対する期待感を、特定結果が導出されることとなる図柄遊技が行われるよりも前に与えることが可能となり、興趣を高めることが可能となる。

【４７０３】
（１２）上記（１１）に記載の遊技機において、
前記特定遊技状態制御手段は、
前記複数種類の特定遊技状態のうち一の特定遊技状態において前記特定結果（例えば、Ｃ５時短当り）が導出されると、該一の特定遊技状態が終了した以降に前記特定結果の導出に基づく新たな特定遊技状態（例えば、Ｃ５時短遊技状態）に制御可能であり、
前記先読み演出制御手段は、
前記特定の始動情報が前記保留手段により記憶されており且つ特定の条件を満たすと、前記特定の先読み演出を行うことが可能である
ことを特徴とする。
【４７０４】
上記（１２）に記載の遊技機は、一の特定遊技状態において特定結果（例えば、Ｃ５時短当り）が導出されると、一の特定遊技状態が終了した以降に特定結果の導出に基づく新たな特定遊技状態（例えば、Ｃ５時短遊技状態）に制御可能である場合、特定結果（例えば、Ｃ５時短当り）が導出される可能性のある特定の始動情報が保留されているだけでなく、さらに特定の条件を満たした場合に、特定の先読み演出を行うようにしたものである。このようにすることで、特定の先読み演出が行われたにもかかわらず、一の特定遊技状態の終了後に特定結果の導出に基づく新たな特定遊技状態に制御されない場合に生じうる興趣の低下を抑制することが可能となる。
【４７０５】
なお、「特定の条件」とは、例えば、一の特定遊技状態に制御される残りの期間（例えば、実行中の時短遊技状態の残時短回数）よりも特定結果（例えば、Ｃ５時短当り）に基づいて作動する特定遊技状態（例えば、Ｃ５時短遊技状態）に制御される期間（例えば、Ｃ５時短遊技状態の時短回数）の方が長いこと等が相当する。すなわち、一の特定遊技状態に制御される残りの期間よりも特定結果に基づいて作動する特定遊技状態に制御される期間の方が短いと、一の特定遊技状態の終了後に特定結果の導出に基づいて新たな特定遊技状態に制御されない。よって、一の特定遊技状態の終了後、特定結果の導出に基づいて新たな特定遊技状態に制御される場合に特定の先読み演出を行うことを可能とし、特定結果の導出に基づいて新たな特定遊技状態に制御されない場合には特定の先読み演出を行わないかまたは行う割合を相対的に低くなるようにしたものである。
【４７０６】
（１３）上記（１１）または（１２）に記載の遊技機において、
前記先読み演出制御手段は、
前記特定の始動情報が前記保留手段により記憶されていたとしても、前記特定の先読み演出を行わず、前記特定の始動情報が前記保留手段により記憶されていることを把握し難いかまたは把握できない演出を行うことが可能である
ことを特徴とする。
【４７０７】
上記（１３）に記載の遊技機は、一の特定遊技状態において特定結果（例えば、Ｃ５時短当り）が導出されると、一の特定遊技状態の終了後に特定結果の導出に基づく新たな特定遊技状態（例えば、Ｃ５時短遊技状態）に制御可能である場合、特定結果（例えば、Ｃ５時短当り）が導出される可能性のある特定の始動情報が保留されていたとしても、特定の条件を満たさない場合には、特定の先読み演出を行わず、特定の始動情報が保留されていることを把握し難いかまたは把握できない演出を行うようにしたものである。このようにすることで、特定の先読み演出が行われたにもかかわらず、一の特定遊技状態の終了後に特定結果の導出に基づく新たな特定遊技状態に制御されない場合に生じうる興趣の低下を抑制することが可能となる。
【４７０８】
なお、上記（１３）に記載の遊技機を上記（１２）に従属させる場合、
前記先読み演出制御手段は、

前記特定の始動情報が前記保留手段により記憶されていたとしても前記特定の条件を満たさない場合（例えば、一の特定遊技状態の時短残回数よりも新たな特定遊技状態の時短回数の方が少ない場合）、前記特定の先読み演出を行わず、前記特定の始動情報が前記保留手段により記憶されていることを把握し難いかまたは把握できない演出を行うことが可能である

とすることが好ましい。

【４７０９】

また、上記の「特定の始動情報が保留されていることを把握し難いかまたは把握できない演出」とは、例えば、抽選結果がハズレとなる保留しか保留されていない場合のように、特定の始動情報が保留されておらず且つ先読み演出が行われない場合に行われる演出等が相当する。

【４７１０】

付記１４の遊技機によれば、興趣を高めることが可能な遊技機を提供することができる。

【４７１１】

［１０－１５．付記１５］

従来より、所定の条件が成立すると図柄の可変表示が行われ、可変表示結果が「大当り」である場合に、大当り遊技状態に制御される遊技機が知られている。

【４７１２】

この種の遊技機として、可変表示結果が「大当り」で、大当り種別が「突確」の大当り種別に基づき確変状態（高確低ベース状態）に制御し、大当り種別が「突然時短」の大当り種別に基づき通常状態（低確低ベース状態）となる遊技機が特開２０１３－０９４５１１号公報（特に、段落［０２８４］を参照）に開示されている。

【４７１３】

例えば特開２０１３－０９４５１１号公報に記載の遊技機のように、近年、時短に関する新たなゲーム性が開示されている。このような時短に関する新たなゲーム性を有する遊技機は、興趣を高めることが可能ではあるものの、場合によっては遊技者に不利益を与える結果となり、かえって興趣を低下させてしまうおそれがある。。

【４７１４】

本発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、その目的は、興趣の低下を抑制することにある。

【４７１５】

この点、付記１５の遊技機は、以下の特徴を備えている。

【４７１６】

（１）本発明に係る遊技機は、

通常遊技状態と、前記通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（例えば、時短遊技状態）と、前記通常遊技状態よりも遊技者に有利であって所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）とを含むいずれかの遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ２０１）と、を備え、

前記特定遊技状態には、第１条件が成立した（例えば、大当り遊技状態が終了した）ことにもとづいて制御可能な第１特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）と、第２条件が成立した（例えば、天井に到達した）ことにもとづいて制御可能な第２特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）と、第３条件が成立した（例えば、時短当りが導出された）ことにもとづいて制御可能な第３特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）とのうち、少なくとも２以上の特定遊技状態が含まれる

ことを特徴とする。

【４７１７】

上記（１）に記載の遊技機によれば、成立した条件がいずれの条件であっても特定遊技状態に制御可能であるだけでなく、成立した条件に応じて制御される特定遊技状態が異なるため、これまでにない新たなゲーム性を提供することが可能となり、興趣を高めることが可能となる。

【４７１８】
なお、「２以上の特定遊技状態」は、第３特定遊技状態を搭載せずに第１特定遊技状態と第２特定遊技状態とを搭載する遊技機、第２特定遊技状態を搭載せずに第１特定遊技状態と第３特定遊技状態とを搭載する遊技機、第１特定遊技状態を搭載せずに第２特定遊技状態と第３特定遊技状態とを搭載する遊技機、および、第１特定遊技状態と第２特定遊技状態と第３特定遊技状態とを搭載する遊技機のいずれであってもよい。
【４７１９】
（２）上記（１）に記載の遊技機において、
所定条件が成立すると図柄の変動表示を行い、所定の抽選結果が導出される図柄遊技を行うことが可能な図柄制御手段（例えば、メインＣＰＵ）をさらに備え、
前記遊技状態制御手段は、前記所定の抽選結果として特別結果（例えば、大当り）が導出されると前記特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であって、
前記第１条件は、前記特別遊技状態が終了すると成立する条件であり、
前記第２条件は、少なくとも通常遊技状態において前記図柄遊技が所定回数行われると成立する条件であり、
前記第３条件は、前記所定の抽選結果として特定結果（例えば、Ｃ時短当り）が導出されると成立する条件である
ことを特徴とする。
【４７２０】
上記（２）に記載の遊技機は、第１条件、第２条件および第３条件を定義したものであり、このように第１条件、第２条件および第３条件を定義することにより、これまでにない新たなゲーム性を提供できることが明確となり、興趣を高めることが可能となる。
【４７２１】
（３）上記（１）または（２）に記載の遊技機において、
前記第３条件には、所定の第３条件（例えば、Ｃ４時短当りが導出されること）と、該所定の第３条件とは異なる特定の第３条件（例えば、Ｃ１～Ｃ３時短当りのいずれかが導出されること）とが含まれており、
前記遊技状態制御手段は、
前記所定の第３条件が成立すると、所定の第３特定遊技状態（例えば、Ｃ４時短遊技状態）に制御可能であり、
前記特定の第３条件が成立すると、特定の第３特定遊技状態（例えば、Ｃ１～Ｃ３時短遊技状態のいずれか）に制御可能である
ことを特徴とする。
【４７２２】
上記（３）に記載の遊技機は、所定の第３条件が成立した場合と特定の第３条件が成立した場合とで異なる特定遊技状態に制御されることを明確にしたものである。このように、第３条件に複数の条件を設けて、成立した第３条件に応じて制御される特定遊技状態が異なりうるようにすることで、これまでにない新たなゲーム性を提供することが可能となり、興趣を高めることが可能となる。
【４７２３】
（４）上記（３）に記載の遊技機において、
前記所定の第３特定遊技状態（例えば、Ｃ４時短遊技状態）と前記特定の第３特定遊技状態（例えば、Ｃ１～Ｃ３時短遊技状態のいずれか）とは、遊技者にとっての有利度合いが異なる（例えば、時短回数が異なる）ように構成される
ことを特徴とする。
【４７２４】
上記（４）に記載の遊技機は、所定の第３条件（例えば、Ｃ４時短当りが導出されること）が成立した場合に制御可能な所定の第３特定遊技状態（例えば、Ｃ４時短遊技状態）と、特定の第３条件が成立した（例えば、Ｃ１～Ｃ３時短当りのいずれかが導出された）場合に制御可能な特定の第３特定遊技状態（例えば、Ｃ１～Ｃ３時短遊技状態のいずれか

）とで、遊技者にとっての有利度合いが異なるため、興趣を高めることが可能となる。
【４７２５】
なお、「遊技者にとっての有利度合いが異なる」とは、例えば、所定の第３特定遊技状態に制御される期間（例えば、Ｃ４時短遊技状態の時短回数）と特定の第３特定遊技状態に制御される期間（例えば、Ｃ１～Ｃ３時短遊技状態のうちいずれかの時短遊技状態の時短回数）とが異なる場合や、特定遊技状態が時短遊技状態である場合には所定の第３特定遊技状態（例えば、Ｃ４時短遊技状態）における時短性能と特定の第３特定遊技状態（例えば、Ｃ１～Ｃ３時短遊技状態のいずれか）における時短性能とが異なる場合等が相当する。
【４７２６】
（５）上記（３）または（４）に記載の遊技機において、
前記所定の第３特定遊技状態（例えば、Ｃ４時短遊技状態）と前記特定の第３特定遊技状態（例えば、Ｃ１～Ｃ３時短遊技状態のいずれか）とは、それぞれの終了条件のうち少なくとも一部が異なる
ことを特徴とする。
【４７２７】
上記（５）に記載の遊技機は、所定の第３特定遊技状態（例えば、Ｃ４時短遊技状態）の終了条件のうちの少なくとも一部と、特定の第３特定遊技状態（例えば、Ｃ１～Ｃ３時短遊技状態のいずれか）の終了条件のうちの少なくとも一部とが異なるため、興趣を高めることが可能となる。
【４７２８】
なお、「所定の第３特定遊技状態の終了条件のうちの少なくとも一部と、特定の第３特定遊技状態の終了条件のうちの少なくとも一部とが異なる」とは、例えば、所定の第３特定遊技状態（例えば、Ｃ４時短遊技状態）は、図柄遊技が５０回行われることが終了条件の一つであり、特定の第３特定遊技状態（例えば、Ｃ１時短遊技状態）は、図柄遊技が１００回行われることが終了条件の一つであるような場合が相当する。
【４７２９】
（６）上記（３）～（５）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記遊技状態制御手段は、前記第１特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）に制御されているときに前記第３条件が成立すると（例えば、Ｃ時短当りが導出されると）、第１処理（例えば、Ａ時短遊技状態においてＣ時短当りが導出された場合の処理）を行うことが可能である
ことを特徴とする。
【４７３０】
上記（６）に記載の遊技機は、第１特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）において第３条件が成立すると、第１処理（例えば、Ａ時短遊技状態においてＣ時短当りが導出された場合の処理）を行うことが可能であることを明確にしたものである。
【４７３１】
（７）上記（６）に記載の遊技機において、
前記遊技状態制御手段は、前記第１処理（例えば、Ａ時短遊技状態においてＣ時短当りが導出された場合の処理）を行うにあたり、前記第１特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）から前記第３特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）に切り替え可能に構成される
ことを特徴とする。
【４７３２】
上記（７）に記載の遊技機は、第１特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）において第３条件が成立した場合（例えば、Ｃ時短当りが導出された場合）に、第１処理（例えば、Ａ時短遊技状態においてＣ時短当りが導出された場合の処理）として、第１特定遊技状態から第３特定遊技状態に切り替え可能、すなわち、第１特定遊技状態を終了し、第３特定遊技状態に制御可能としたものである。
【４７３３】

（８）上記（６）または（７）に記載の遊技機において、
前記遊技状態制御手段は、前記第１処理（例えば、Ａ時短遊技状態においてＣ時短当りが導出された場合の処理）を行うにあたり、前記所定の第３条件が成立する場合（例えば、Ｃ４時短当りが導出される場合）には前記第１特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）から前記第３特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）に切り替えないことがある一方、前記特定の第３条件が成立する場合（例えば、Ｃ１～Ｃ３時短当りのいずれかが導出される場合）には前記第１特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）から前記第３特定遊技状態（例えば、Ｃ１～Ｃ３時短遊技状態のいずれか）に切り替え可能に構成される
ことを特徴とする。

【４７３４】
上記（８）に記載の遊技機は、第１特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）に制御されているときに第３条件が成立すると（例えば、Ｃ時短当りが導出されると）、第１処理（例えば、Ａ時短遊技状態においてＣ時短当りが導出された場合の処理）が行われる。この第１処理では、所定の第３条件が成立する場合（例えば、Ｃ４時短当りが導出された場合）には第１特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）から第３特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）に切り替えないことがあるが、特定の第３条件が成立した場合（例えば、Ｃ１～Ｃ３時短当りのいずれかが導出された場合）には、第１特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）から第３特定遊技状態（例えば、Ｃ１時短遊技状態）に切り替え可能であることを明確にしたものである。このように、第１特定遊技状態において第３条件が成立したとしても、第３特定遊技状態に切り替えられない場合があるなかで、特定の第３条件が成立した場合（例えば、Ｃ１～Ｃ３時短当りのいずれかが導出された場合）には切り替え可能であるため、興趣を高めることが可能となる。

【４７３５】
（９）上記（２）～（８）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記遊技状態制御手段は、前記第２特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）に制御されているときに前記第３条件が成立すると（例えば、Ｃ時短当りが導出されると）、第２処理（例えば、Ｂ時短遊技状態においてＣ時短当りが導出された場合の処理）を行うことが可能である
ことを特徴とする。

【４７３６】
上記（９）に記載の遊技機は、第２特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）において第３条件が成立したとき（例えば、Ｃ時短当りが導出されたとき）に、第２処理（例えば、Ｂ時短遊技状態においてＣ時短当りが導出された場合の処理）を行うことが可能であることを明確にしたものである。

【４７３７】
（１０）上記（９）に記載の遊技機において、
前記遊技状態制御手段は、前記第２処理（例えば、Ｂ時短遊技状態においてＣ時短当りが導出された場合の処理）を行うにあたり、前記第２特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）から前記第３特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）に切り替え可能に構成される
ことを特徴とする。

【４７３８】
上記（１０）に記載の遊技機は、第２特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）において第３条件が成立した場合（例えば、Ｃ時短当りが導出された場合）に、第２処理（例えば、Ｂ時短遊技状態においてＣ時短当りが導出された場合の処理）として、第２特定遊技状態から第３特定遊技状態に切り替え可能、すなわち、第２特定遊技状態を終了し、第３特定遊技状態に制御可能としたものである。

【４７３９】
（１１）上記（９）または（１０）に記載の遊技機において、
前記遊技状態制御手段は、前記第２処理（例えば、Ｂ時短遊技状態においてＣ時短当りが導出された場合の処理）を行うにあたり、前記所定の第３条件が成立する場合（例えば

、Ｃ４時短当りが導出される場合）には前記第２特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）から前記第３特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）に切り替えないことがある一方、前記特定の第３条件が成立する場合（例えば、Ｃ１～Ｃ３時短当りのいずれかが導出される場合）には前記第２特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）から前記第３特定遊技状態（例えば、Ｃ１～Ｃ３時短遊技状態のいずれかの時短遊技状態）に切り替え可能に構成される

ことを特徴とする。

【４７４０】

上記（１１）に記載の遊技機は、第２特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）に制御されている場合、第３条件が成立すると（例えば、Ｃ時短当りが導出されると）、第２処理（例えば、Ｂ時短遊技状態においてＣ時短当りが導出された場合の処理）が行われる。この第２処理では、所定の第３条件が成立する場合（例えば、Ｃ４時短当りが導出される場合）には第２特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）から第３特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）に切り替えないことがあるが、特定の第３条件が成立する場合（例えば、Ｃ１～Ｃ３時短当りのいずれかが導出される場合）には、第２特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）から第３特定遊技状態（例えば、Ｃ１～Ｃ３時短遊技状態のいずれかの時短遊技状態）に切り替え可能であることを明確にしたものである。このように、第２特定遊技状態において第３条件が成立したとしても、第３特定遊技状態に切り替えられないことがあるなかで、特定の第３条件が成立した場合（例えば、Ｃ１～Ｃ３時短当りのいずれかが導出された場合）には切り替え可能であるため、興趣を高めることが可能となる。

【４７４１】

（１２）上記（３）～（１１）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、前記所定の第３特定遊技状態（例えば、Ｃ４時短遊技状態）に制御されている場合、前記特定の第３条件が成立すると（例えば、Ｃ１～Ｃ３時短当りのいずれかが導出されると）、第３処理（例えば、Ｃ時短遊技状態においてＣ１～Ｃ３時短当りのいずれかが導出された場合の処理）を行うことが可能である

ことを特徴とする。

【４７４２】

上記（１２）に記載の遊技機は、所定の第３特定遊技状態（例えば、Ｃ４時短遊技状態）において特定の第３条件が成立した（例えば、Ｃ１～Ｃ３時短当りのいずれかが導出された）場合に、第３処理（例えば、Ｃ時短遊技状態においてＣ１～Ｃ３時短当りのいずれかが導出された場合の処理）を行うことが可能であることを明確にしたものである。

【４７４３】

（１３）上記（１２）に記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、前記第３処理を行うにあたり、前記所定の第３特定遊技状態（例えば、Ｃ４時短遊技状態）から前記特定の第３特定遊技状態（例えば、Ｃ１～Ｃ３時短遊技状態のいずれか）に切り替え可能に構成される

ことを特徴とする。

【４７４４】

上記（１３）に記載の遊技機は、所定の第３特定遊技状態（例えば、Ｃ４時短遊技状態）において特定の第３条件が成立した（例えば、Ｃ１～Ｃ３時短当りのいずれかが導出された）場合に、第３処理（例えば、Ｃ時短遊技状態においてＣ１～Ｃ３時短当りのいずれかが導出された場合の処理）として、所定の第３特定遊技状態から特定の第３特定遊技状態に切り替え可能、すなわち、所定の第３特定遊技状態を終了し、特定の第３特定遊技状態に制御可能としたものである。

【４７４５】

（１４）上記（３）～（１３）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記遊技状態制御手段は、前記特定の第３特定遊技状態（例えば、Ｃ１～Ｃ３時短遊技状態のいずれか）に制御されている場合、前記所定の第３条件が成立すると（例えば、Ｃ４時短当りが導出されると）、第４処理（例えば、Ｃ１～Ｃ３時短遊技状態のいずれかに

おいてＣ４時短当りが導出された場合の処理）を行うことが可能である
　ことを特徴とする。
【４７４６】
　上記（１４）に記載の遊技機は、特定の第３特定遊技状態（例えば、Ｃ１～Ｃ３時短遊技状態のいずれか）において所定の第３条件が成立した（例えば、Ｃ４時短当りが導出された）場合に、第４処理（例えば、Ｃ１～Ｃ３時短遊技状態のいずれかにおいてＣ４時短当りのいずれかが導出された場合の処理）を行うことが可能であることを明確にしたものである。
【４７４７】
（１５）上記（１４）に記載の遊技機において、
　前記遊技状態制御手段は、前記第４処理（例えば、Ｃ１～Ｃ３時短遊技状態のいずれかにおいてＣ４時短当りのいずれかが導出された場合の処理）を行うにあたり、前記所定の第３条件が成立した（例えば、Ｃ４時短当りが導出された）場合であっても前記特定の第３特定遊技状態（例えば、Ｃ１～Ｃ３時短遊技状態のいずれか）を継続することが可能に構成される
　ことを特徴とする。
【４７４８】
　上記（１５）に記載の遊技機は、特定の第３特定遊技状態（例えば、Ｃ１～Ｃ３時短遊技状態のいずれか）に制御されている場合に所定の第３条件が成立した（例えば、Ｃ４時短当りが導出された）としても、特定の第３特定遊技状態（例えば、Ｃ１～Ｃ３時短遊技状態のいずれか）を継続することが可能であることを明確にしたものである。
【４７４９】
　付記１５の遊技機によれば、興趣の低下を抑制することが可能となる。
【４７５０】
［１０－１６．付記１６］
　従来より、所定の条件が成立すると図柄の可変表示が行われ、可変表示結果が「大当り」である場合に、大当り遊技状態に制御される遊技機が知られている。
【４７５１】
　この種の遊技機として、可変表示結果が「大当り」で、大当り種別が「突確」の大当り種別に基づき確変状態（高確低ベース状態）に制御し、大当り種別が「突然時短」の大当り種別に基づき通常状態（低確低ベース状態）となる遊技機が特開２０１３－０９４５１１号公報（特に、段落［０２８４］を参照）に開示されている。
【４７５２】
　例えば特開２０１３－０９４５１１号公報に記載の遊技機のように、近年、時短に関する新たなゲーム性が開示されている。このような時短に関する新たなゲーム性を有する遊技機では、例えば変動パターンに改良を加えることでさらにゲーム性の幅が広がり、興趣を高めることができる可能性がある。
【４７５３】
　本発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、その目的は、興趣を高めることが可能な遊技機を提供することにある。
【４７５４】
　この点、付記１６の遊技機は、以下の特徴を備えている。
【４７５５】
（１）本発明に係る遊技機は、
　図柄の変動表示が行われる表示手段（例えば、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４、表示装置７）と、
　前記表示手段にて図柄の変動表示を行い、特定結果（例えば、Ｃ時短当り）と、該特定結果よりも遊技者に付与される遊技価値が高い特別結果（例えば、大当り）とを含む抽選結果のうちいずれかを導出可能な図柄遊技を行うことが可能な図柄制御手段（例えば、メインＣＰＵ、サブＣＰＵ）と、

遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ）と、
を備え、
前記遊技状態制御手段は、通常遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態として、特定遊技状態（例えば、時短遊技状態）と、前記図柄遊技において前記特別結果が導出されると制御可能な特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）とを含む複数の遊技状態のうちいずれかに制御可能であり、
前記特定遊技状態には、第１特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）と、第２特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）と、第３特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）とのうち、少なくとも２以上の遊技状態が含まれており、
前記図柄制御手段は、
前記特定遊技状態に前記第１特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）が含まれる場合、該第１特定遊技状態では第１変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＡまたは変動パターンテーブルＡの中から選択された変動パターン）を選択可能であり、
前記特定遊技状態に前記第２特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）が含まれる場合、該第２特定遊技状態では第２変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＢ－１～Ｂ－３またはこれらの変動パターンテーブルのうちいずれかの変動パターンテーブルの中から選択された変動パターン）を選択可能であり、
前記特定遊技状態に前記第３特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）が含まれる場合、該第３特定遊技状態では第３変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＣ－１～Ｃ－４またはこれらの変動パターンテーブルのうちいずれかの変動パターンテーブルの中から選択された変動パターン）を選択可能である
ことを特徴とする。

【４７５６】

上記（１）に記載の遊技機によれば、特定遊技状態には、第１特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）と、第２特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）と、第３特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）とのうち、少なくとも２以上の遊技状態が含まれている。そして、特定遊技状態に第１特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）が含まれる場合には第１変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＡまたは変動パターンテーブルＡの中から選択された変動パターン）を選択可能である。また、特定遊技状態に第２特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）が含まれる場合には第２変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＢ－１～Ｂ－３またはこれらの変動パターンテーブルのうちいずれかの変動パターンテーブルの中から選択された変動パターン）を選択可能である。また、定遊技状態に第３特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）が含まれる場合には第３変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＣ－１～Ｃ－４またはこれらの変動パターンテーブルのうちいずれかの変動パターンテーブルの中から選択された変動パターン）を選択可能である。このようにすることで、図柄の変動表示を、特定遊技状態の種類に応じて異なる変動パターンで行うことが可能となるため、これまでにない新たなゲーム性を提供することが可能となり、興趣を高めることが可能となる。

【４７５７】

なお、「２以上の特定遊技状態」は、第３特定遊技状態を搭載せずに第１特定遊技状態と第２特定遊技状態とを搭載する遊技機、第２特定遊技状態を搭載せずに第１特定遊技状態と第３特定遊技状態とを搭載する遊技機、第１特定遊技状態を搭載せずに第２特定遊技状態と第３特定遊技状態とを搭載する遊技機、および、第１特定遊技状態と第２特定遊技状態と第３特定遊技状態とを搭載する遊技機のいずれであってもよい。

【４７５８】

また、第１変動パターンと第２変動パターンとを同じ変動パターンとしてもよいし、異なる変動パターンとしてもよい。同様に、第１変動パターンと第３変動パターンとを同じ変動パターンとしてもよいし、異なる変動パターンとしてもよい。また、第２変動パターンと第３変動パターンとを同じ変動パターンとしてもよいし、異なる変動パターンとしてもよい。

【４７５９】
なお、上記（１）に記載の「第１変動パターン」は、明細書に記載された「変動パターンテーブルＡ」、または、例えば変動パターンテーブルＡの中から選択された「変動パターン」に相当する。同様に、上記（１）に記載の「第２変動パターン」は、明細書に記載された「変動パターンテーブルＢ－１」～「変動パターンテーブルＢ－３」のいずれかの変動パターンテーブル、または、例えば変動パターンテーブルＢ－１～変動パターンテーブルＢ－３のうちいずれかの変動パターンテーブルの中から選択された「変動パターン」に相当する。また、上記（１）に記載の「第３変動パターン」は、明細書に記載された「変動パターンテーブルＣ－１」～「変動パターンテーブルＣ－４」のいずれかの変動パターンテーブル、または、例えば変動パターンテーブルＣ－１～変動パターンテーブルＣ－４のうちいずれかの変動パターンテーブルの中から選択された「変動パターン」に相当する。
【４７６０】
（２）上記（１）に記載の遊技機において、
前記遊技状態制御手段は、前記特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）の終了後、前記第１特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）に制御可能であり、
前記第１変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＡまたは変動パターンテーブルＡの中から選択された変動パターン）は、前記特別遊技状態が終了した後の前記第１特定遊技状態において選択可能な変動パターンである
ことを特徴とする。
【４７６１】
上記（２）に記載の遊技機は、第１変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＡまたは変動パターンテーブルＡの中から選択された変動パターン）が、特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）が終了した後の第１特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）において選択可能な変動パターンであることを明確にしたものである。
【４７６２】
（３）上記（１）または（２）に記載の遊技機において、
前記第２変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＢ－２または変動パターンテーブルＢ－２の中から選択された変動パターン）は、所定の遊技状態（例えば、確変フラグオフの遊技状態）における前記図柄遊技の回数が所定回数に達した場合（例えば、天井到達した場合）、その後の遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）において選択可能な変動パターンである
ことを特徴とする。
【４７６３】
上記（３）に記載の遊技機は、所定の遊技状態（例えば、確変フラグオフの遊技状態）における図柄遊技の回数が所定回数に達した場合、その後の遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）において選択可能な変動パターンが第２変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＢ－２または変動パターンテーブルＢ－２の中から選択された変動パターン）であることを明確にしたものである。
【４７６４】
（４）上記（１）～（３）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記第３変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＣ－１～Ｃ－４またはこれらの変動パターンテーブルのうちいずれかの変動パターンテーブルの中から選択された変動パターン）は、前記図柄制御手段により前記特定結果（例えば、時短当り）が導出された場合、その後の遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）において選択可能な変動パターンである
ことを特徴とする。
【４７６５】
上記（３）に記載の遊技機は、第３変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＣ－１～Ｃ－４またはこれらの変動パターンテーブルのうちいずれかの変動パターンテーブルの中から選択された変動パターン）が、特定結果（例えば、時短当り）が導出された場合

、その後の遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）において選択可能な変動パターンであることを明確にしたものである。

【４７６６】

なお、上述したとおり、第３変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＣ－１～Ｃ－４またはこれらの変動パターンテーブルのうちいずれかの変動パターンテーブルの中から選択された変動パターン）を、第２変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＢ－１～Ｂ－３またはこれらの変動パターンテーブルのうちいずれかの変動パターンテーブルの中から選択された変動パターン）と同じとしてもよいし、異なるようにしてもよい。

【４７６７】

（５）上記（１）～（４）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記特定結果（例えば、時短当り）には、第１特定結果（例えば、Ｃ２時短当り）と、該第１特定結果よりも遊技者に有利な第２特定結果（例えば、Ｃ１時短当り）と、が少なくとも含まれており、

前記図柄制御手段は、

前記第１特定結果（例えば、Ｃ２時短当り）が導出された後に、所定の第３変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＣ－１、Ｃ－２、または、これらの変動パターンテーブルのうちいずれかの変動パターンテーブルの中から選択された変動パターン）で前記図柄の変動表示を行うことが可能であり、

前記第２特定結果（例えば、Ｃ１時短当り）が導出された後に、特定の第３変動パターンテーブル（例えば、変動パターンテーブルＣ－３、Ｃ－４、または、これらの変動パターンテーブルのうちいずれかの変動パターンテーブルの中から選択された変動パターン）で前記図柄の変動表示を行うことが可能である

ことを特徴とする。

【４７６８】

上記（５）に記載の遊技機は、図柄の変動表示を、第１特定結果（例えば、Ｃ２時短当り）が導出された後（例えば、Ｃ２時短遊技状態）と、第２特定結果（例えば、Ｃ１時短当り）が導出された後（例えば、Ｃ１時短遊技状態）とで、図柄の変動表示を、異なる変動パターンで行いうることを明確にしたものである。このようにすることで、特定遊技状態の種類に応じて、遊技の進行速度を異ならせることが可能となる。

【４７６９】

（６）上記（１）～（５）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記図柄制御手段は、前記第３特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）において、前記図柄遊技が所定回数（例えば、１５０回）行われた後に、前記第３変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＣ－３）とは異なる変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＣ－４または変動パターンテーブルＣ－４の中から選択された変動パターン）で前記図柄の変動表示を行うことが可能である

ことを特徴とする。

【４７７０】

上記（６）に記載の遊技機は、第３特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）において図柄遊技が所定回数（例えば、１５０回）行われた後に、変動パターンを変更するようにしたものである。このように、遊技の進行に応じて変動パターンを変更することにより、遊技の進行に変化を与えて興趣の低下を抑制することが可能となる。なお、上記の「前記図柄遊技が所定回数（例えば、１５０回）行われた後」は例えば第３特定遊技状態に相当する。ただし、これに限定されず、「前記図柄遊技が所定回数（例えば、１５０回）行われた後」の意味に、第３特定遊技状態が終了した後の遊技状態（例えば、通常遊技状態）を含むものとしてもよい。

【４７７１】

（７）上記（１）～（６）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記図柄制御手段は、前記第２特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）において、前記図柄遊技が所定回数（例えば、１５０回）行われた後に、前記第２変動パターン（例え

ば、変動パターンテーブルＢ－１または変動パターンテーブルＢ－１の中から選択された変動パターン）とは異なる変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＢ－２または変動パターンテーブルＢ－２の中から選択された変動パターン）で前記図柄の変動表示を行うことが可能である
ことを特徴とする。
【４７７２】
上記（７）に記載の遊技機は、第２特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）において図柄遊技が所定回数（例えば、１５０回）行われた後に、変動パターンを変更するようにしたものである。このように、遊技の進行に応じて変動パターンを変更することにより、遊技の進行に変化を与えて興趣の低下を抑制することが可能となる。なお、「前記図柄遊技が所定回数（例えば、１５０回）行われた後」は例えば第２特定遊技状態に相当する。ただし、これに限定されず、「記図柄遊技が所定回数（例えば、１５０回）行われた後」の意味に、第２特定遊技状態が終了した後の遊技状態（例えば、通常遊技状態）を含むものとしてもよい。
【４７７３】
（８）上記（１）～（７）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記図柄制御手段は、
前記通常遊技状態において前記特定結果（例えば、Ｃ２時短当り、Ｃ３時短当り）が導出された後に（例えば、Ｃ２時短遊技状態、Ｃ３時短遊技状態）、前記第３変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＣ－１または変動パターンテーブルＣ－１の中から選択された変動パターン）で前記図柄の変動表示を行うことが可能である一方、
前記第１特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）または前記第２特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）において前記特定結果（例えば、Ｃ２時短当り、Ｃ３時短当り）が導出された後に（例えば、Ｃ２時短遊技状態、Ｃ３時短遊技状態）、前記第３変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＣ－２または変動パターンテーブルＣ－２の中から選択された変動パターン）で前記図柄の変動表示を行うことが可能である
ことを特徴とする。
【４７７４】
上記（８）に記載の遊技機は、通常遊技状態において特定結果（例えば、Ｃ２時短当り、Ｃ３時短当り）が導出された後と、第１特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）または第２特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）において特定結果（例えば、Ｃ２時短当り、Ｃ３時短当り）が導出された後とで、変動パターンが異なりうることを明確にしたものである。このようにすることで、特定遊技状態の種類に応じて、遊技の進行速度を異ならせることが可能となる。
【４７７５】
（９）上記（１）～（８）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記図柄制御手段は、
前記通常遊技状態において前記第２特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）に制御される条件が成立した（例えば、天井到達した）後には、前記第２変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＢ－１または変動パターンテーブルＢ－１の中から選択された変動パターン）で前記図柄の変動表示を行うことが可能である一方、
前記第１特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）または前記第３特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）において前記第２特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）に制御される条件が成立した（例えば、天井到達した）後には、前記第２変動パターンとは異なる変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＢ－３または変動パターンテーブルＢ－３の中から選択された変動パターン）で前記図柄の変動表示を行うことが可能である
ことを特徴とする。
【４７７６】
上記（９）に記載の遊技機は、第２特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）に制御される条件が成立した（例えば、天井到達した）後と、第１特定遊技状態（例えば、Ａ時短

遊技状態）または第３特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）において第２特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）に制御される条件が成立した（例えば、天井到達した）後とで、変動パターンが異なりうることを明確にしたものである。このようにすることで、第２特定遊技状態に制御される条件が成立したときの遊技状態に応じて、遊技の進行速度を異ならせることが可能となる。

【４７７７】

（１０）上記（１）～（９）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記図柄制御手段は、

前記通常遊技状態において前記第２特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）に制御される条件と前記第３特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）に制御される条件とが同一の前記図柄遊技において成立した後には、前記第２変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＢ－１または変動パターンテーブルＢ－１の中から選択された変動パターン）で前記図柄の変動表示を行うことが可能である

ことを特徴とする。

【４７７８】

上記（１０）に記載の遊技機は、通常遊技状態における同一の図柄遊技において第２特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）に制御される条件と第３特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）に制御される条件とが成立した後には、第２変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＢ－１または変動パターンテーブルＢ－１の中から選択された変動パターン）で前記図柄の変動表示を行うことが可能であることを明確にしたものである。なお、「前記通常遊技状態において前記第２特定遊技状態に制御される条件と前記第３特定遊技状態に制御される条件とが同一の前記図柄遊技において成立した後」は、第２変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＢ－１または変動パターンテーブルＢ－１の中から選択された変動パターン）で図柄の変動表示が行われる遊技状態であるから、通常に解釈すれば第２特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）を意味するが、これに限定されない。

【４７７９】

（１１）上記（１）～（９）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記図柄制御手段は、

前記通常遊技状態において前記第２特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）に制御される条件（例えば、天井到達）と前記第３特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）に制御される条件（例えば、Ｃ３時短当り）とが同一の前記図柄遊技において成立した後には、前記第３変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＣ－１または変動パターンテーブルＣ－１の中から選択された変動パターン）で前記図柄の変動表示を行うことが可能である

ことを特徴とする。

【４７８０】

上記（１１）に記載の遊技機は、通常遊技状態における同一の図柄遊技において第２特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）に制御される条件（例えば、天井到達）と第３特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）に制御される条件（例えば、Ｃ３時短当り）とが成立した後には、第３変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＣ－１または変動パターンテーブルＣ－１の中から選択された変動パターン）で図柄の変動表示を行うことが可能であることを明確にしたものである。なお、「前記通常遊技状態において前記第２特定遊技状態に制御される条件と前記第３特定遊技状態に制御される条件とが同一の前記図柄遊技において成立した後」は、第３変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＣ－１または変動パターンテーブルＣ－１の中から選択された変動パターン）で図柄の変動表示が行われる遊技状態であるから、通常に解釈すれば第３特定遊技状態（例えば、Ｃ３時短遊技状態）を意味するが、これに限定されない。

【４７８１】

（１２）上記（１）～（１１）のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記特別結果には、第１の特別結果（例えば、選択図柄コマンド「ｚ４」の大当り）と、該第１の特別結果よりも遊技者に有利な第２の特別結果（例えば、選択図柄コマンド「ｚ５」の大当り）と、が含まれており、
前記図柄制御手段は、
前記第１の特別結果（例えば、選択図柄コマンド「ｚ４」の大当り）が導出されたことに基づいて前記特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御された場合、該特別遊技状態が終了した後の遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）において、前記第１変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＡまたは変動パターンテーブルＡの中から選択された変動パターン）で前記図柄の変動表示を行うことが可能である一方、
前記第２の特別結果（例えば、選択図柄コマンド「ｚ５」の大当り）が導出されたことに基づいて前記特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御された場合、該特別遊技状態が終了した後の遊技状態（例えば、高確時短遊技状態）において、前記第１変動パターンとは異なる特別変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＤまたは変動パターンテーブルＤの中から選択された変動パターン）で前記図柄の変動表示を行うことが可能であり、
前記特別変動パターンには、第１特別変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＤ－１または変動パターンテーブルＤ－１の中から選択された変動パターン）と、第２特別変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＤ－２または変動パターンテーブルＤ－２の中から選択された変動パターン）と、が少なくとも含まれる
ことを特徴とする。
【４７８２】
上記（１２）に記載の遊技機は、第１の特別結果（例えば、選択図柄コマンド「ｚ４」の大当り）が導出された場合と、第２の特別結果（例えば、選択図柄コマンド「ｚ５」の大当り）が導出された場合とで、特別遊技状態が終了した後の遊技状態（例えば、高確時短遊技状態）における変動パターンが異なりうることを明確にしたものである。さらに、第２の特別結果（例えば、選択図柄コマンド「ｚ５」の大当り）が導出されたことに基づいて特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御された場合、この特別遊技状態の終了後にの変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＤまたは変動パターンテーブルＤの中から選択された変動パターン）には、第１特別変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＤ－１または変動パターンテーブルＤ－１の中から選択された変動パターン）と、第２特別変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＤ－２または変動パターンテーブルＤ－２の中から選択された変動パターン）と、が少なくとも含まれることを明確にしたものである。
【４７８３】
（１３）上記（１２）に記載の遊技機において、
前記図柄には、第１図柄（例えば、第１特別図柄）と、該第１図柄とは異なる第２図柄（例えば、第２特別図柄）と、が含まれ、
前記図柄制御手段は、
前記第１図柄の変動表示を行い、該第１図柄についての抽選結果が導出される第１図柄遊技を行うことが可能な第１図柄制御手段（例えば、メインＣＰＵ）と、
前記第２図柄の変動表示を行い、該第２図柄についての抽選結果が導出される第２図柄遊技を行うことが可能な第２図柄制御手段（例えば、メインＣＰＵ）と、を有し、
前記第１特別変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＤ－１または変動パターンテーブルＤ－１の中から選択された変動パターン）は、単位時間あたりの前記第１図柄の変動表示回数の期待値が、単位時間あたりの前記第２図柄の変動表示回数の期待値よりも高い変動パターン（例えば、第１特別図柄の変動時間の平均が、第２特別図柄の変動時間の平均よりも短い変動パターン）であり、
前記第２特別変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＤ－２または変動パターンテーブルＤ－２の中から選択された変動パターン）は、単位時間あたりの前記第１図柄の変動表示回数の期待値が、単位時間あたりの前記第２図柄の変動表示回数の期待値よりも

低い変動パターン（例えば、第１特別図柄の変動時間の平均が、第２特別図柄の変動時間の平均よりも長い変動パターン）である
ことを特徴とする。
【４７８４】
上記（１３）に記載の遊技機は、第１変動パターン（例えば、変動パターンＤ－１または変動パターンテーブルＤ－１の中から選択された変動パターン）は、例えば、第１特別図柄の変動時間の平均が第２特別図柄の変動時間の平均よりも短い変動パターンであり、第２特別変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＤ－２または変動パターンテーブルＤ－２の中から選択された変動パターン）は、例えば、第１特別図柄の変動時間の平均が第２特別図柄の変動時間の平均よりも長い変動パターンであることを明確にしたものである。
【４７８５】
（１４）上記（１３）または（１２）に記載の遊技機において、
前記第１特別変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＤ－１または変動パターンテーブルＤ－１の中から選択された変動パターン）は、前記第１変動パターンが選択されているときに前記特別結果（例えば、大当り）が導出された場合に選択可能（すなわち、通常遊技状態において第１特別図柄の結果として大当りが導出された場合に、大当り遊技状態終了後に選択可能）な変動パターンであり、
前記第２特別変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＤ－２または変動パターンテーブルＤ－２の中から選択された変動パターン）は、前記第１特別変動パターンが選択されているときに前記特別結果（例えば、大当り）が導出された場合に選択可能（すなわち、時短遊技状態において第２特別図柄の結果として大当りが導出された場合に、大当り遊技状態終了後に選択可能）な変動パターンである
ことを特徴とする。
【４７８６】
上記（１４）に記載の遊技機によれば、第１特別変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＤ－１または変動パターンテーブルＤ－１の中から選択された変動パターン）は、第１変動パターンが選択されているときに特別結果（例えば、大当り）が導出され、この特別結果に基づく特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）が終了した後の遊技状態において選択可能な変動パターンである。すなわち、通常遊技状態において特別結果（例えば、大当り）が導出され、この特別結果に基づく特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）の終了後の遊技状態において選択可能な変動パターンである。また、第２特別変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＤ－２または変動パターンテーブルＤ－２の中から選択された変動パターン）は、第１特別変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＤ－１または変動パターンテーブルＤ－１の中から選択された変動パターン）が選択されているときに特別結果（例えば、大当り）が導出され、この特別結果に基づく特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）が終了した後の遊技状態において選択可能な変動パターンである。すなわち、特定遊技状態（例えば、時短遊技状態）において特別結果（例えば、大当り）が導出され、この特別結果に基づく特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）の終了後の遊技状態において選択可能な変動パターンである。
【４７８７】
（１５）上記（１２）～（１４）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記図柄制御手段は、
前記第３特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）において第２特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）への移行条件を満たす（例えば、天井到達する）ときの図柄遊技において、前記所定の第３変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＣ－１、Ｃ－２、または、変動パターンテーブルＣ－１あるいはＣ－２の中から選択された変動パターン）および前記特定の第３変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＣ－３、Ｃ－４、または、変動パターンテーブルＣ－３あるいはＣ－４の中から選択された変動パターン）を含む複数の前記第３変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＣ－１～Ｃ－４、または

、変動パターンテーブルＣ－１～Ｃ－４のうちのいずれかの中から選択された変動パターン）のうち、特定の第３変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＣ－４または変動パターンテーブルＣ－４の中から選択された変動パターン）を選択可能である
ことを特徴とする。

【４７８８】

上記（１５）に記載の遊技機は、第３特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）において第２特定遊技状態（例えば、Ｂ時短遊技状態）への移行条件を満たす場合（例えば、天井到達する場合）には、第２特定遊技状態に移行するときの図柄遊技（例えば、天井到達前の最後の図柄遊技）を、特定の第３変動パターン（例えば、変動パターンテーブルＣ－４または変動パターンテーブルＣ－４の中から選択された変動パターン）に決定可能であることを明確にしたものである。

【４７８９】

付記１６の遊技機によれば、興趣を高めることが可能な遊技機を提供することができる。

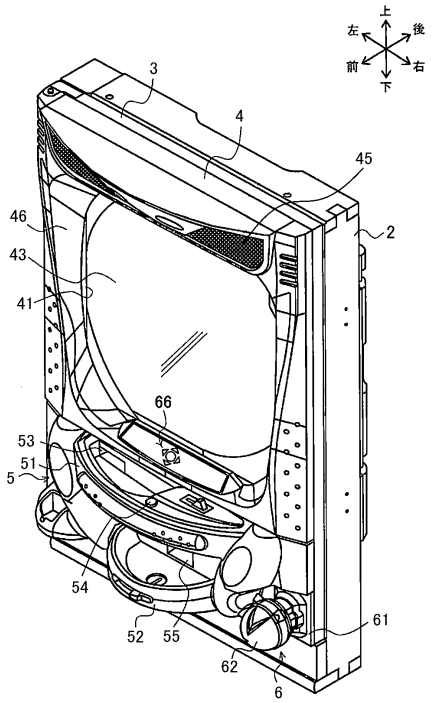
【符号の説明】

【４７９０】

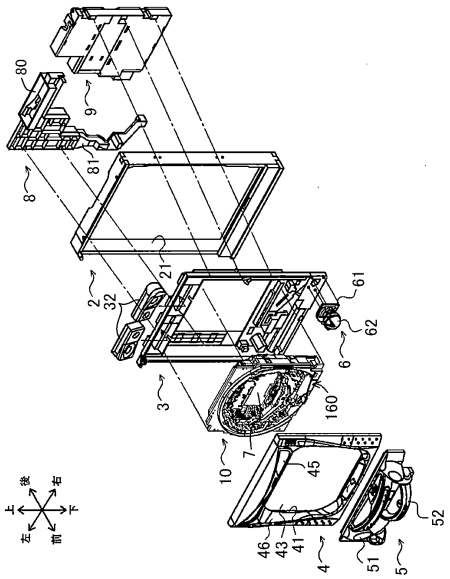
２０１，１２０１，２２０１　メインＣＰＵ
３０１，１３０１，２３０１　サブＣＰＵ
１２０，１２０Ａ，１２０Ｂ，１１２０，２１２０，５１２０　第１始動口
１４０Ａ，１４０Ｂ，１１４０，２１４０　第２始動口
２１２６，５１２５Ａ，５１２５Ｂ　通過ゲート

【図面】

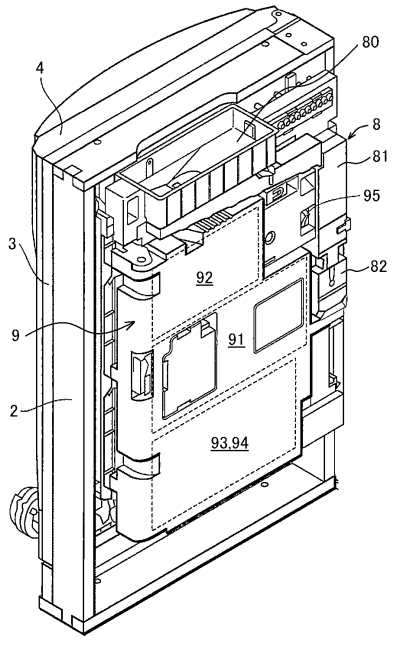
【図１】


上
左
後
前
右
下
3
4
45
46
2
43
41
66
53
51
5
54
52
55
62
61
6

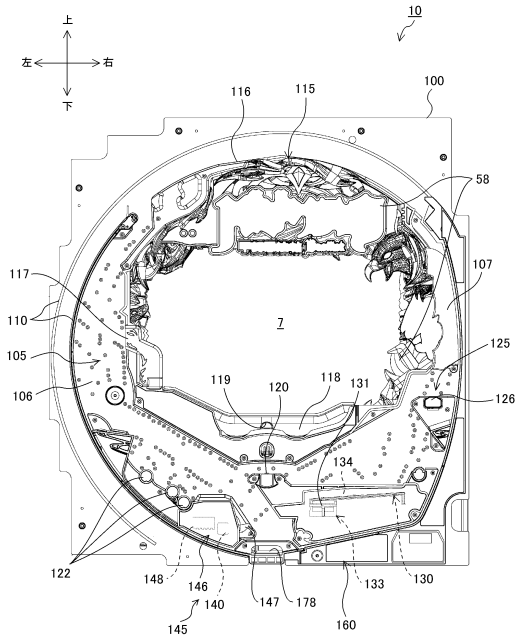
【図２】


80
9
81
8
21
2
32
61
62
6
3
160
7
10
45
52
46
43
41
4
51
5
上
後
左
右
前
下

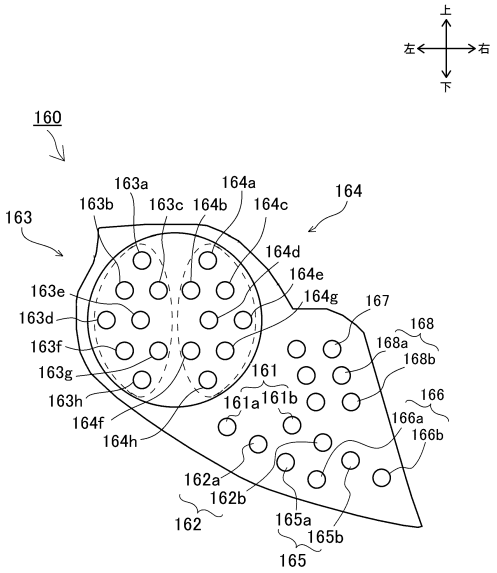
【図３】


80
4
8
81
95
3
82
92
9
91
2
93,94

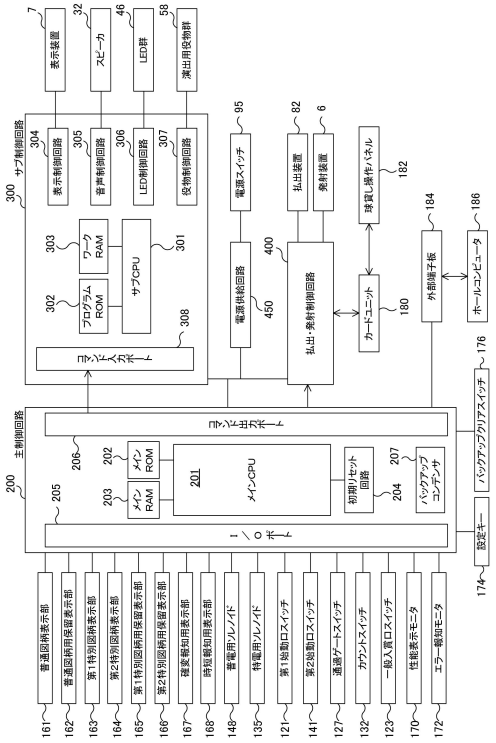
【図４】


10
上
左
右
下
116
115
100
58
117
107
110
7
105
125
119
120
118
131
106
126
134
122
148
146
140
147
178
133
130
145
160

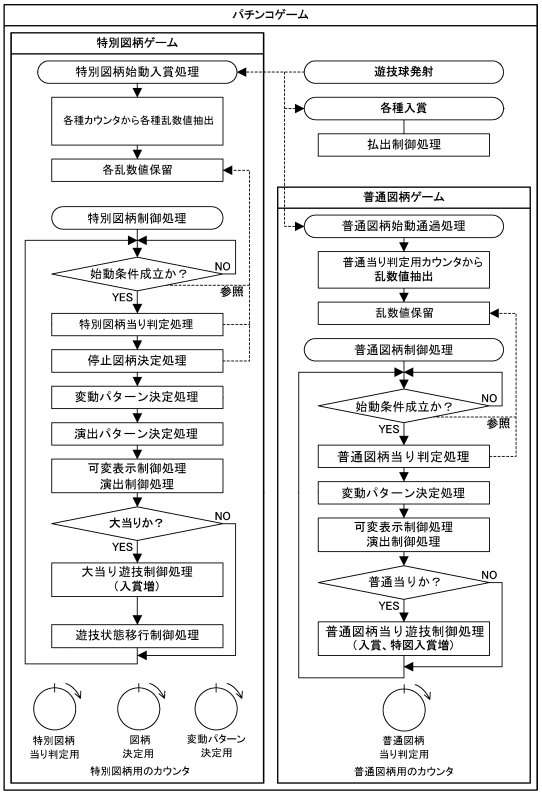
【図５】


上
左
右
下
160
163
163a
163b
163c
164a
164b
164c
164
164d
164e
164g
167
168
168a
168b
163e
163d
163f
163g
161
161a
161b
166
166a
166b
163h
164f
164h
162a
162b
162
165a
165b
165

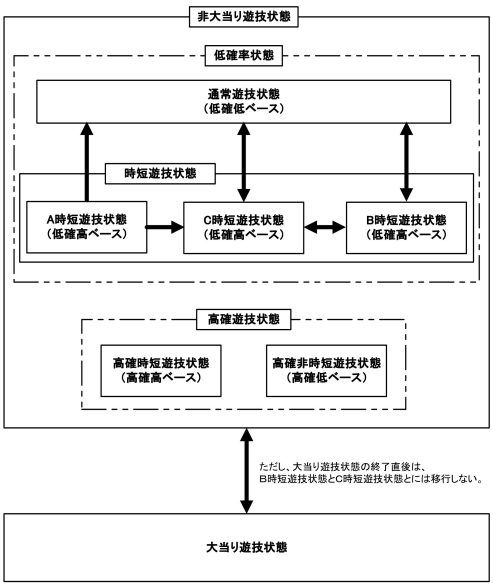
【図６】


表示装置
スピーカ
LED群
演出用役物群
サブ制御回路
表示制御回路
音声制御回路
LED制御回路
役物制御回路
電源スイッチ
払出装置
発射装置
球貸し操作パネル
ワークRAM
プログラムROM
サブCPU
電源供給回路
払出・発射制御回路
カードユニット
外部端子板
ホールコンピュータ
主制御回路
メインROM
メインRAM
メインCPU
初期リセット回路
バックアップコンデンサ
バックアップクリアスイッチ
設定キー
普通図柄表示部
普通図柄用保留表示部
第1特別図柄表示部
第2特別図柄表示部
第1特別図柄用保留表示部
第2特別図柄用保留表示部
確変報知用表示部
時短報知用表示部
普電用ソレノイド
特電用ソレノイド
第1始動口スイッチ
第2始動口スイッチ
通過ゲートスイッチ
カウントスイッチ
一般入賞口スイッチ
性能表示モニタ
エラー報知モニタ

【図７】


パチンコゲーム
特別図柄ゲーム
特別図柄始動入賞処理
各種カウンタから各種乱数値抽出
各乱数値保留
特別図柄制御処理
始動条件成立か？
NO
YES
参照
特別図柄当り判定処理
停止図柄決定処理
変動パターン決定処理
演出パターン決定処理
可変表示制御処理
演出制御処理
大当りか？
NO
YES
大当り遊技制御処理
（入賞増）
遊技状態移行制御処理
特別図柄
当り判定用
図柄
決定用
変動パターン
決定用
特別図柄用のカウンタ
遊技球発射
各種入賞
払出制御処理
普通図柄ゲーム
普通図柄始動通過処理
普通当り判定用カウンタから
乱数値抽出
乱数値保留
普通図柄制御処理
始動条件成立か？
NO
YES
参照
普通図柄当り判定処理
変動パターン決定処理
可変表示制御処理
演出制御処理
普通当りか？
NO
YES
普通図柄当り遊技制御処理
（入賞、特図入賞増）
普通図柄
当り判定用
普通図柄用のカウンタ

【図８】


非大当り遊技状態
低確率状態
通常遊技状態
（低確低ベース）
時短遊技状態
A時短遊技状態
（低確高ベース）
C時短遊技状態
（低確高ベース）
B時短遊技状態
（低確高ベース）
高確遊技状態
高確時短遊技状態
（高確高ベース）
高確非時短遊技状態
（高確低ベース）
ただし、大当り遊技状態の終了直後は、
B時短遊技状態とC時短遊技状態とには移行しない。
大当り遊技状態

【図９】

設定値毎の確率（概算）を示すテーブル

特別図柄の種類	当りの種類	確変フラグ	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
第1特別図柄	大当り	0	1/319	1/314	1/309	1/304	1/299	1/294
		1	1/77	1/76	1/75	1/74	1/73	1/72
	時短当り	ー	1/160	1/160	1/160	1/160	1/160	1/160
第2特別図柄	大当り	0	1/319	1/314	1/309	1/304	1/299	1/294
		1	1/77	1/76	1/75	1/74	1/73	1/72
	時短当り	ー	1/240	1/240	1/240	1/240	1/240	1/240

【図１０】

特別図柄の当り判定テーブル（設定1の場合の例）

特別図柄の種類	確変フラグ	特別図柄当り判定用乱数値 65536(0～65535)	選択率（概算）	判定値データ
第1特別図柄	0	幅409(0-408)	1/160	時短当り判定値データ
		幅205(409-613)	1/319	大当り判定値データ
		幅64922(614-65535)	1/1.01	ハズレ判定値データ
	1	幅409(0-408)	1/160	時短当り判定値データ
		幅851(409-1259)	1/77	大当り判定値データ
		幅64276(1260-65535)	1/1.02	ハズレ判定値データ
第2特別図柄	0	幅273(0-272)	1/240	時短当り判定値データ
		幅205(273-477)	1/319	大当り判定値データ
		幅65058(478-65535)	1/1.01	ハズレ判定値データ
	1	幅273(0-272)	1/240	時短当り判定値データ
		幅851(273-1123)	1/77	大当り判定値データ
		幅64412(1124-65535)	1/1.02	ハズレ判定値データ

【図１１】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	判定値データ	特別図柄の図柄乱数値（0～99）	選択率	選択図柄ｺﾏﾝﾄﾞ	図柄指定ｺﾏﾝﾄﾞ
第1特別図柄	時短当り判定値データ	0～69	70/100	z0	zA1
		70～96	27/100	z1	
		97～99	3/100	z2	zA2
	大当り判定値データ	0～9	10/100	z3	zA3
		10～59	50/100	z4	zA4
		60～99	40/100	z5	
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z6	zA5
第2特別図柄	時短当り判定値データ	0～96	97/100	z7	zA6
		97～99	3/100	z8	zA7
	大当り判定値データ	0～59	60/100	z9	zA8
		60～99	40/100	z10	zA9
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z11	zA10

【図１２】

（A）特別図柄停止態様決定テーブル

選択図柄コマンド	第1特別図柄								第2特別図柄							
	0	1	2	3	4	5	6	7	0	1	2	3	4	5	6	7
z0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
z1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
z2	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
z3	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
z4	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
z5	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
z6	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
z7	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1
z8	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1
z9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0
z10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0
z11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1

（B）装飾図柄停止態様決定テーブル

図柄指定コマンド	装飾図柄の停止態様			備考	
	左図柄	中図柄	右図柄	装飾図柄の停止態様の説明	選択図柄コマンド
zA1	2	時短	4	左図柄及び右図柄が偶数図柄かつ中図柄が時短図柄	z0
					z1
zA2	3	時短	7	左図柄及び右図柄が奇数図柄かつ中図柄が時短図柄	z2
zA3	7	7	7	奇数図柄の揃い図柄（ぞろ目）	z3
zA4	2	2	2	偶数図柄の揃い図柄（ぞろ目）	z4
					z5
zA5	6	1	4	ばらけ目、リーチハズレ	z6
zA6	2	時短	4	左図柄及び右図柄が偶数図柄かつ中図柄が時短図柄	z7
zA7	3	時短	7	左図柄及び右図柄が奇数図柄かつ中図柄が時短図柄	z8
zA8	7	7	7	奇数図柄の揃い図柄（ぞろ目）	z9
zA9	2	2	2	偶数図柄の揃い図柄（ぞろ目）	z10
zA10	6	1	4	ばらけ目、リーチハズレ	z11

【図１３】

当り種類決定テーブル

選択図柄コマンド	大当り遊技状態の態様（ラウンド数）	その後の遊技状態の態様			
		確変フラグ	確変回数	時短フラグ	時短回数
z0	－	－	－	1	10
z1	－	－	－	1	50
z2	－	－	－	1	100
z3	10	1	10000	1	10000
z4	4	1	10000	1	10000
z5	4	0	－	1	200
z6	－	－	－	－	－
z7	－	－	－	1	50
z8	－	－	－	1	100
z9	10	1	10000	1	10000
z10	10	0	－	1	300
z11	－	－	－	－	－

【図１４】

当り種類決定テーブル

選択図柄コマンド	大当り遊技状態の態様（ラウンド数）	その後の遊技状態の態様			
		確変フラグ	確変回数	時短フラグ	時短回数
z0	－	－	－	1	50
z1	－	－	－	1	100
z2	－	－	－	1	200
z3	10	1	10000	1	10000
z4	4	1	10000	1	10000
z5	4	0	－	1	50
z6	－	－	－	－	－
z7	－	－	－	1	100
z8	－	－	－	1	200
z9	10	1	10000	1	10000
z10	10	0	－	1	50
z11	－	－	－	－	－

【図１５】

特別図柄の変動パターンテーブル

特別図柄の種別	当落	時短フラグ	リーチ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動パターン	変動パターンコマンド	可変表示時間（ms）	先読みフラグ	備考
第１特別図柄	時短当り	－	－	0～4	01H	83H01H	95000	－	時短当り系リーチA
				5～14	02H	83H02H	65000	－	時短当り系リーチB
				15～24	03H	83H03H	65000	1	時短当り系リーチC
				25～34	07H	83H07H	95000	－	共通リーチA
				35～54	08H	83H08H	105000	－	共通リーチB
				55～79	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
				80～99	0AH	83H0AH	170000	1	共通リーチD
	大当り	－	－	0～4	04H	83H04H	95000	－	大当り系リーチA
				5～14	05H	83H05H	75000	－	大当り系リーチB
				15～24	06H	83H06H	75000	1	大当り系リーチC
				25～34	07H	83H07H	95000	－	共通リーチA
				35～54	08H	83H08H	105000	－	共通リーチB
				55～79	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
				80～99	0BH	83H0BH	180000	1	共通リーチE
	ハズレ	0	0～25	0～14	0CH	83H0CH	13000	－	時短当り系ノーマルリーチ
				15～22	0DH	83H0DH	65000	－	時短当り系リーチB
				23～27	0EH	83H0EH	65000	1	時短当り系リーチC
				28～42	0FH	83H0FH	13000	－	大当り系ノーマルリーチ
				43～50	10H	83H10H	75000	－	大当り系リーチB
				51～55	11H	83H11H	75000	1	大当り系リーチC
				56～75	12H	83H12H	30000	－	共通ノーマルリーチ
				76～83	13H	83H13H	105000	－	共通リーチB
				84～88	14H	83H14H	105000	1	共通リーチC
				89～93	15H	83H15H	170000	1	共通リーチD
				94～99	16H	83H16H	180000	1	共通リーチE
			26～249	0～69	17H	83H17H	13000	－	通常変動A
				70～94	18H	83H18H	8000	－	通常変動B
				95～99	19H	83H19H	13000	1	通常変動C
		1	0～25	0～19	0CH	83H0CH	13000	－	時短当り系ノーマルリーチ
				20～29	0DH	83H0DH	65000	－	時短当り系リーチB
				30～49	0FH	83H0FH	13000	－	大当り系ノーマルリーチ
				50～59	10H	83H10H	75000	－	大当り系リーチB
				60～89	12H	83H12H	30000	－	共通ノーマルリーチ
				90～99	13H	83H13H	105000	－	共通リーチB
			26～249	0～69	1AH	83H1AH	3000	－	短縮変動A
				70～99	1BH	83H1BH	2000	－	短縮変動B
第２特別図柄	時短当り	－	－	0～14	01H	84H01H	95000	－	時短当り系リーチA
				15～29	02H	84H02H	65000	－	時短当り系リーチB
				30～64	07H	84H07H	95000	－	共通リーチA
				65～99	08H	84H08H	105000	－	共通リーチB
	大当り	－	－	0～14	04H	84H04H	95000	－	大当り系リーチA
				15～29	05H	84H05H	75000	－	大当り系リーチB
				30～64	07H	84H07H	95000	－	共通リーチA
				65～99	08H	84H08H	105000	－	共通リーチB
	ハズレ	0	0～25	0～19	0CH	84H0CH	13000	－	時短当り系ノーマルリーチ
				20～29	0DH	84H0DH	65000	－	時短当り系リーチB
				30～49	0FH	84H0FH	13000	－	大当り系ノーマルリーチ
				50～59	10H	84H10H	75000	－	大当り系リーチB
				60～89	26H	84H26H	30000	－	共通ノーマルリーチ
				90～99	27H	84H27H	105000	－	共通リーチB
			26～249	0～69	28H	84H28H	13000	－	通常変動A
				70～99	29H	84H29H	8000	－	通常変動B
		1	0～25	0～19	0CH	84H0CH	13000	－	時短当り系ノーマルリーチ
				20～29	0DH	84H0DH	65000	－	時短当り系リーチB
				30～49	0FH	84H0FH	13000	－	大当り系ノーマルリーチ
				50～59	10H	84H10H	75000	－	大当り系リーチB
				60～89	12H	84H12H	30000	－	共通ノーマルリーチ
				90～99	13H	84H13H	105000	－	共通リーチB
			26～249	0～69	1AH	84H1AH	3000	－	短縮変動A
				70～99	1BH	84H1BH	2000	－	短縮変動B

【図１６】

普通図柄の当り判定テーブル

遊技状態	普通図柄当り判定用乱数値 100（0～99）	選択率（概算）	判定値データ
非時短遊技状態	幅80（0-79）	80/100	普通図柄当り判定値データ
	幅20（80-99）	20/100	ハズレ判定値データ
A時短遊技状態	幅99（0-98）	99/100	普通図柄当り判定値データ
	幅1（99）	1/100	ハズレ判定値データ
B時短遊技状態	幅80（0-79）	80/100	普通図柄当り判定値データ
	幅20（80-99）	20/100	ハズレ判定値データ
C時短遊技状態	幅80（0-79）	80/100	普通図柄当り判定値データ
	幅20（80-99）	20/100	ハズレ判定値データ

【図１７】

普通図柄判定テーブル

時短の種類	判定値データ	普通図柄の図柄乱数値（0～99）	選択率	普通図柄当り時選択図柄コマンド
非時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～99	100/100	fz0
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	－
A時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～29	30/100	fz1
		30～69	40/100	fz2
		70～99	30/100	fz3
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	－
B時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～29	30/100	fz4
		30～69	40/100	fz5
		70～99	30/100	fz6
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	－
C時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～29	30/100	fz7
		30～69	40/100	fz8
		70～99	30/100	fz9
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	－

【図１８】

普通図柄当り種類決定テーブル

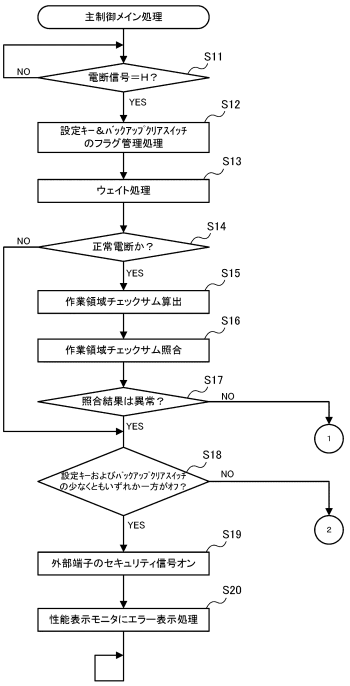
普通図柄当り時選択図柄コマンド	普通電動役物開放パターン	普通電動役物開放パターンコマンド	普通電動役物開放パターン（msec）		
			1回目の開放時間	ウェイト時間	2回目の開放時間
fz0	01H	90H01H	1000	－	－
fz1	02H	91H02H	2000	200	2000
fz2	03H	91H03H	2500	200	2500
fz3	04H	91H04H	3000	200	3000
fz4	05H	92H05H	2500	－	－
fz5	06H	92H06H	2000	600	2000
fz6	07H	92H07H	2500	600	2500
fz7	05H	93H05H	2500	－	－
fz8	06H	93H06H	2000	600	2000
fz9	07H	93H07H	2500	600	2500

【図１９】

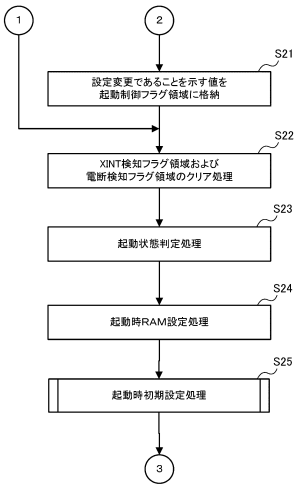
普通図柄の変動パターンテーブル

遊技状態	普通図柄演出選択用乱数値（0～99）	変動パターン	変動パターンコマンド	可変表示時間（ms）
非時短遊技状態	0～99	01H	85H01H	300000
A時短遊技状態	0～89	02H	86H02H	500
	90～99	03H	86H03H	800
B時短遊技状態	0～39	02H	87H02H	500
	40～79	04H	87H04H	1000
	80～99	05H	87H05H	1500
C時短遊技状態	0～39	02H	88H02H	500
	40～79	04H	88H04H	1000
	80～99	05H	88H05H	1500

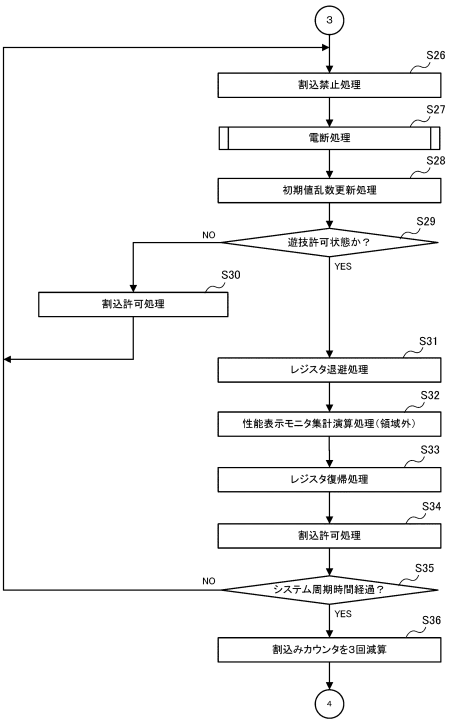
【図２０】



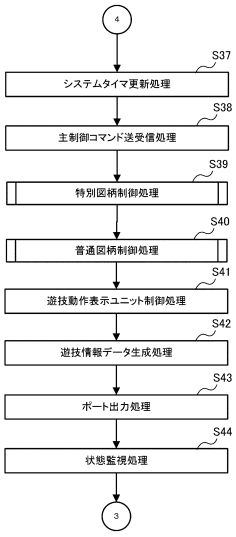
【図２１】



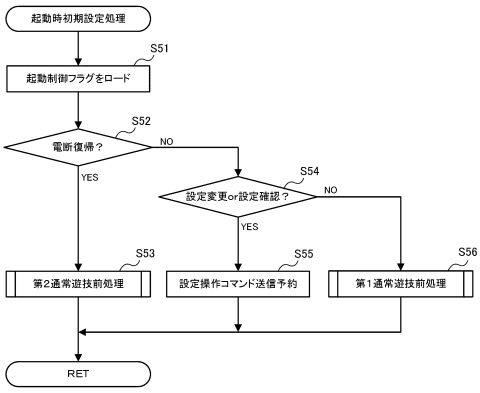
【図２２】



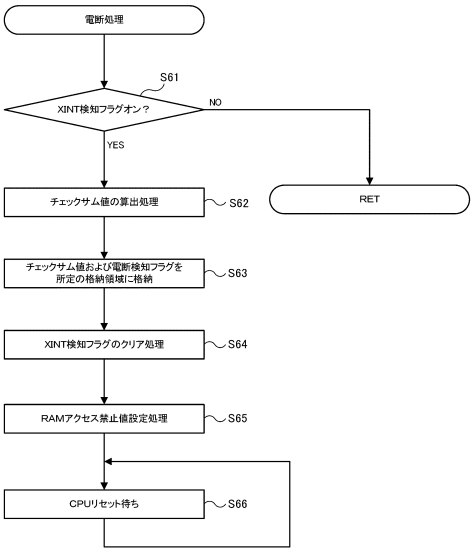
【図２３】



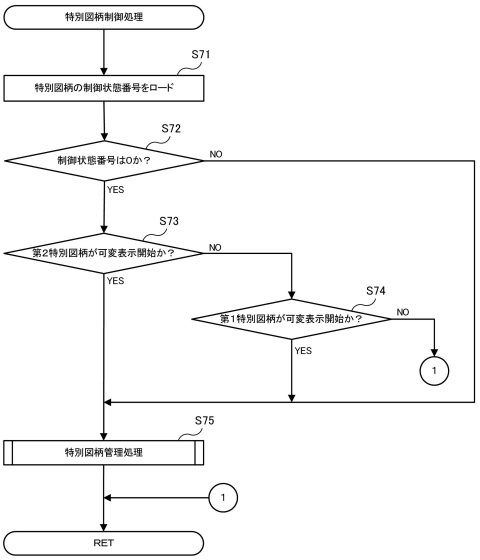
【図２４】



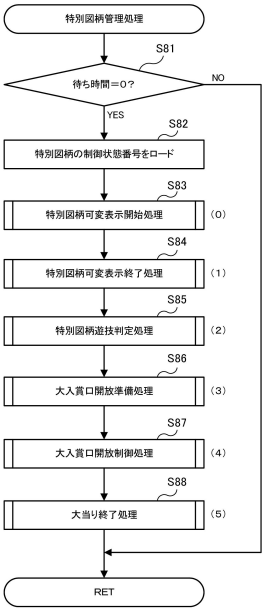
【図２５】



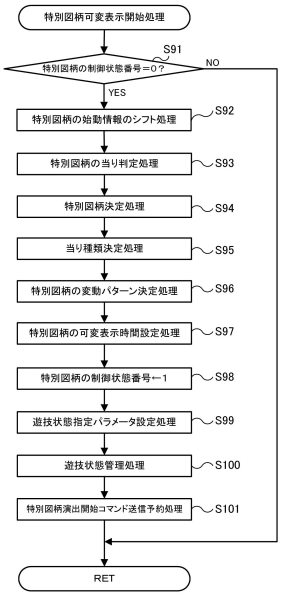
【図２６】



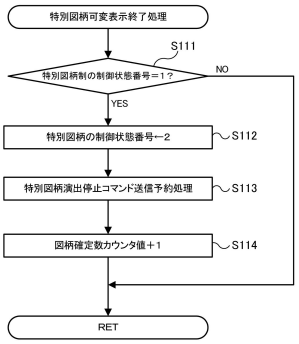
【図２７】



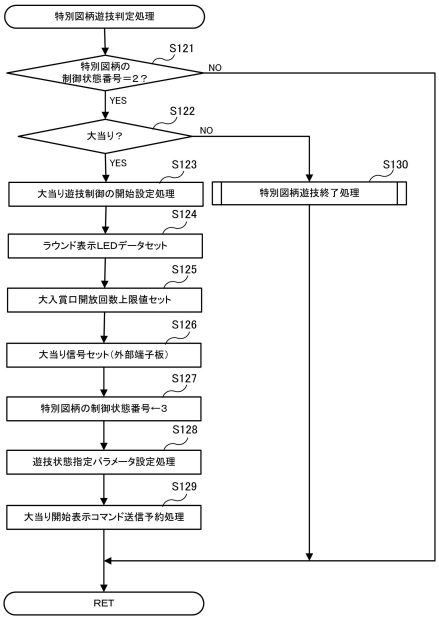
【図２８】



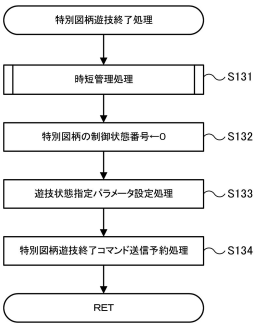
【図２９】



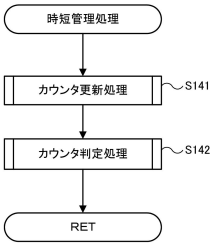
【図３０】



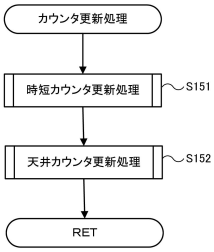
【図３１】



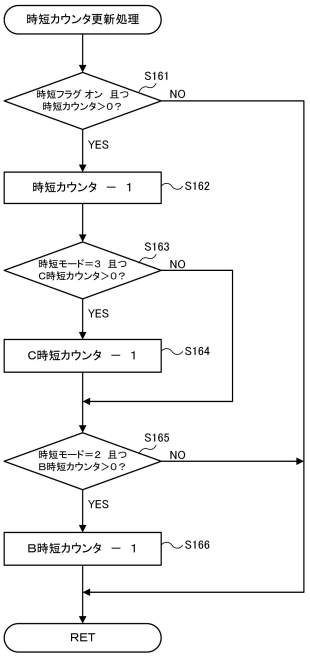
【図３２】



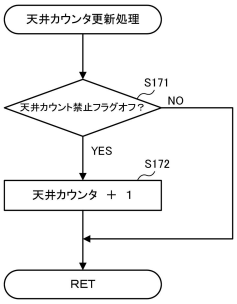
【図３３】



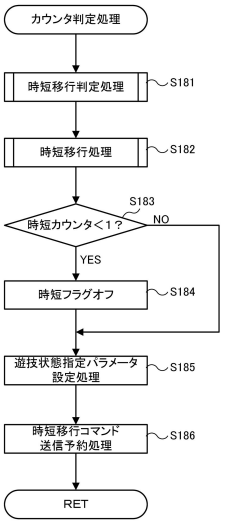
【図３４】



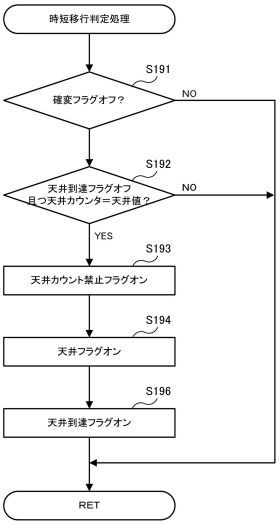
【図３５】



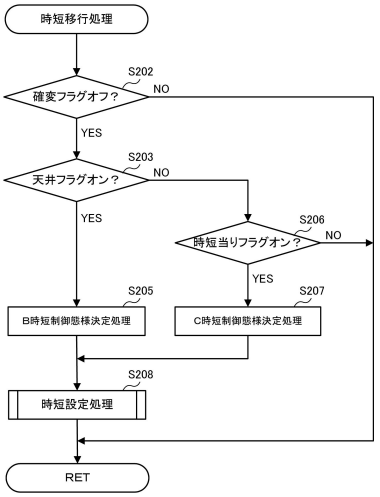
【図３６】



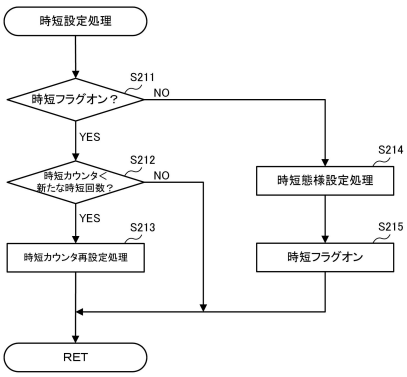
【図３７】



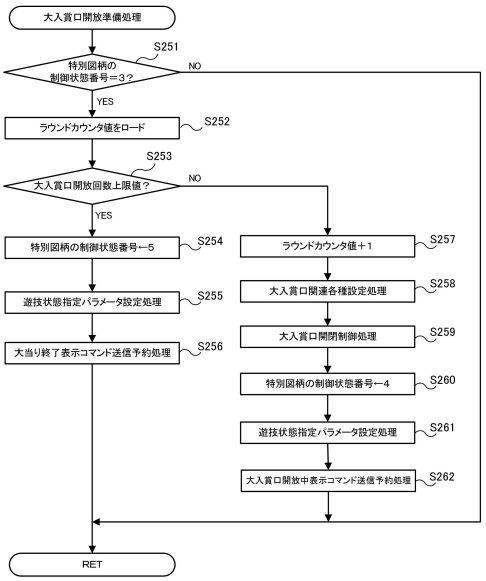
【図３８】



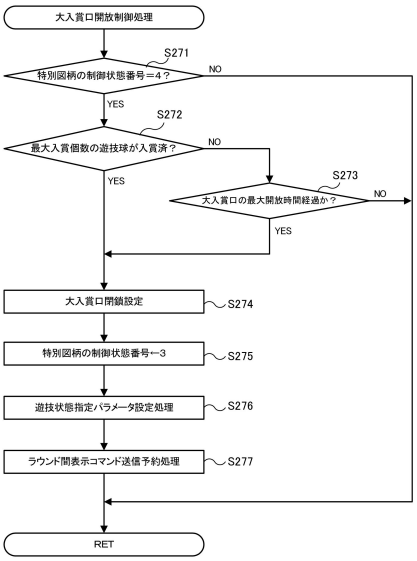
【図３９】



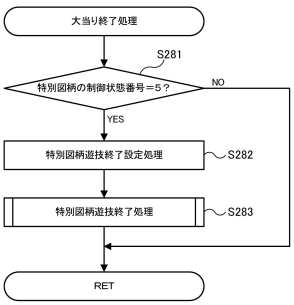
【図４０】



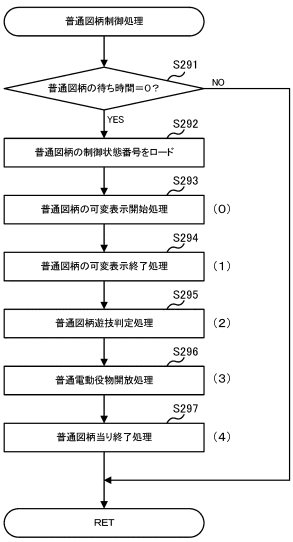
【図４１】



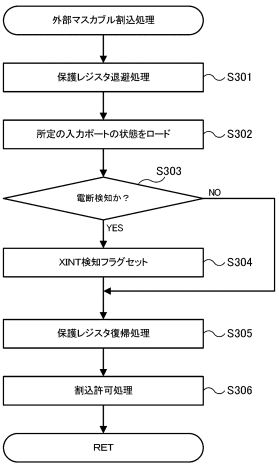
【図４２】



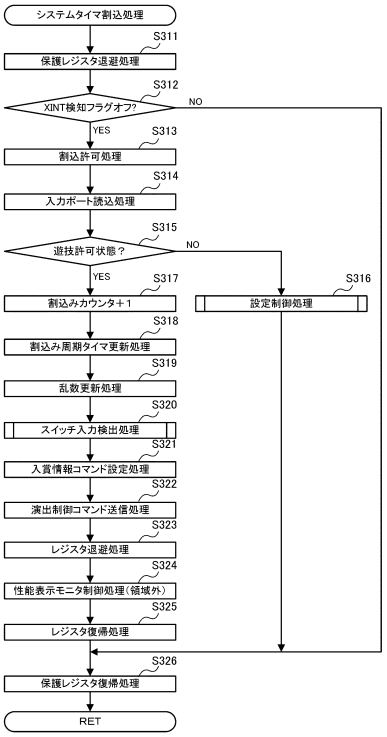
【図４３】



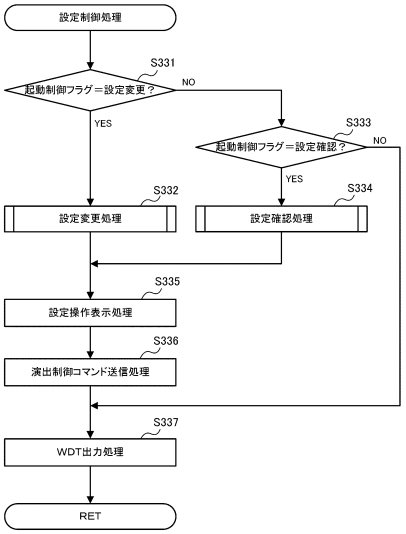
【図４４】



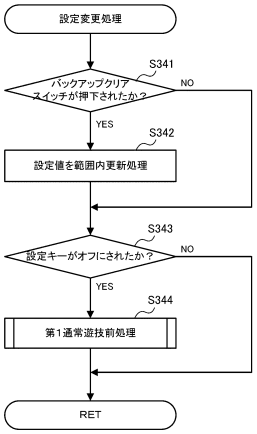
【図４５】



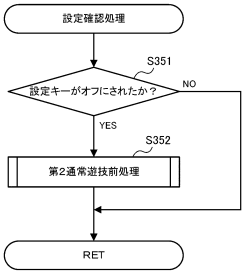
【図４６】



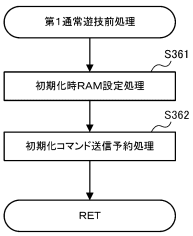
【図４７】



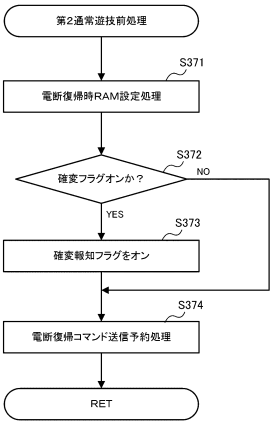
【図４８】



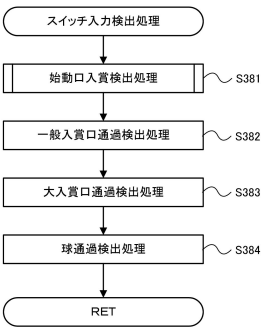
【図４９】



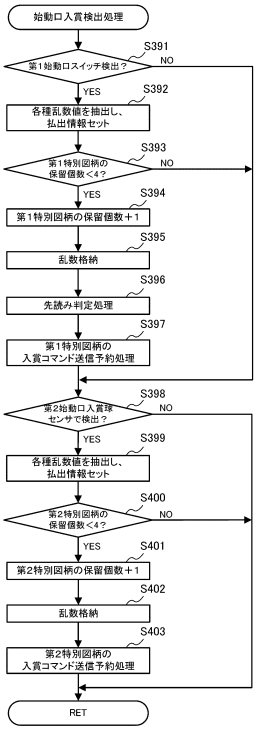
【図５０】



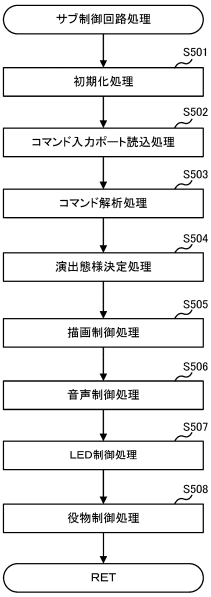
【図５１】



【図５２】



【図５３】



【図５４】

通常遊技状態におけるサブ変動演出パターン決定テーブル

変動パターン	変動パターンコマンド	可変表示時間（ms）	備考		
01H	83H01H	95000	時短当り系リーチA	時短当り	第1特別図柄
02H	83H02H	65000	時短当り系リーチB		
03H	83H03H	65000	時短当り系リーチC		
07H	83H07H	95000	共通リーチA		
08H	83H08H	105000	共通リーチB		
09H	83H09H	105000	共通リーチC		
0AH	83H0AH	170000	共通リーチD		
04H	83H04H	95000	大当り系リーチA	大当り	
05H	83H05H	75000	大当り系リーチB		
06H	83H06H	75000	大当り系リーチC		
07H	83H07H	95000	共通リーチA		
08H	83H08H	105000	共通リーチB		
09H	83H09H	105000	共通リーチC		
0BH	83H0BH	180000	共通リーチE		
0CH	83H0CH	13000	時短当り系ノーマルリーチ	ハズレ	
0DH	83H0DH	65000	時短当り系リーチB		
0EH	83H0EH	65000	時短当り系リーチC		
0FH	83H0FH	13000	大当り系ノーマルリーチ		
10H	83H10H	75000	大当り系リーチB		
11H	83H11H	75000	大当り系リーチC		
12H	83H12H	30000	共通ノーマルリーチ		
13H	83H13H	105000	共通リーチB		
14H	83H14H	105000	共通リーチC		
15H	83H15H	170000	共通リーチD		
16H	83H16H	180000	共通リーチE		
17H	83H17H	13000	通常変動A		
18H	83H18H	8000	通常変動B		
19H	83H19H	13000	通常変動C		
01H	84H01H	95000	時短当り系リーチA	時短当り	第2特別図柄
02H	84H02H	65000	時短当り系リーチB		
07H	84H07H	95000	共通リーチA		
08H	84H08H	105000	共通リーチB		
04H	84H04H	95000	大当り系リーチA	大当り	
05H	84H05H	75000	大当り系リーチB		
07H	84H07H	95000	共通リーチA		
08H	84H08H	105000	共通リーチB		
0CH	83H0CH	13000	時短当り系ノーマルリーチ	ハズレ	
0DH	83H0DH	65000	時短当り系リーチB		
0FH	83H0FH	13000	大当り系ノーマルリーチ		
10H	83H10H	75000	大当り系リーチB		
26H	84H26H	30000	共通ノーマルリーチ		
27H	84H27H	105000	共通リーチB		
28H	84H28H	13000	通常変動A		
29H	84H29H	8000	通常変動B		

【図５５】

先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定テーブル

変動パターン	保留数				先読みフラグ	備考		
	1	2	3	4				
03H	1	2	3	4	1	時短当り系リーチC	83H03H	65000ms
06H	5	6	7	8	1	大当り系リーチC	83H06H	75000ms
09H	9	10	11	12	1	共通リーチC	83H09H	105000ms
0AH	13	14	15	16	1	共通リーチD	83H0AH	170000ms
0BH	17	18	19	20	1	共通リーチE	83H0BH	180000ms
0EH	21	22	23	24	1	時短当り系リーチC	83H0EH	65000ms
11H	25	26	27	28	1	大当り系リーチC	83H11H	75000ms
14H	29	30	31	32	1	共通リーチC	83H14H	105000ms
15H	33	34	35	36	1	共通リーチD	83H15H	170000ms
16H	37	38	39	40	1	共通リーチE	83H16H	180000ms
19H	41	42	43	44	1	通常変動C	83H19H	13000ms

【図５６】

先読み当り種別演出パターン決定テーブル

SASPT番号	サブ演出選択用乱数値1（0～99）	SAS演出パターン	備考（保留対応）			
			1	2	3	4
1	0～49	01H	C	–	–	–
	50～99	02H	A	–	–	–
2	0～49	03H	C	C	–	–
	50～79	04H	A	C	–	–
	80～99	05H	A	A	–	–
3	0～49	06H	C	C	C	–
	50～69	07H	A	C	C	–
	70～89	08H	A	A	C	–
	90～99	09H	A	A	A	–
4	0～29	0AH	C	C	C	C
	30～59	0BH	A	C	C	C
	60～79	0CH	A	A	C	C
	80～94	0DH	A	A	A	C
	95～99	0EH	A	A	A	A
5	0～49	0FH	C	–	–	–
	50～99	10H	B	–	–	–
6	0～49	11H	C	C	–	–
	50～79	12H	B	C	–	–
	80～99	13H	B	B	–	–
7	0～49	14H	C	C	C	–
	50～69	15H	B	C	C	–
	70～89	16H	B	B	C	–
	90～99	17H	B	B	B	–
8	0～29	18H	C	C	C	C
	30～59	19H	B	C	C	C
	60～79	1AH	B	B	C	C
	80～94	1BH	B	B	B	C
	95～99	1CH	B	B	B	B
9	0～99	1DH	C	–	–	–
10	0～99	1EH	C	C	–	–
11	0～99	1FH	C	C	C	–
12	0～99	20H	C	C	C	C
13	0～49	21H	C	–	–	–
	50～99	22H	A	–	–	–
14	0～49	23H	C	C	–	–
	50～79	24H	A	C	–	–
	80～99	25H	A	A	–	–
15	0～49	26H	C	C	C	–
	50～69	27H	A	C	C	–
	70～89	28H	A	A	C	–
	90～99	29H	A	A	A	–
16	0～29	2AH	C	C	C	C
	30～59	2BH	A	C	C	C
	60～79	2CH	A	A	C	C
	80～94	2DH	A	A	A	C
	95～99	2EH	A	A	A	A
17	0～49	2FH	C	–	–	–
	50～99	30H	B	–	–	–
18	0～49	31H	C	C	–	–
	50～79	32H	B	C	–	–
	80～99	33H	B	B	–	–
19	0～49	34H	C	C	C	–
	50～69	35H	B	C	C	–
	70～89	36H	B	B	C	–
	90～99	37H	B	B	B	–
20	0～29	38H	C	C	C	C
	30～59	39H	B	C	C	C
	60～79	3AH	B	B	C	C
	80～94	3BH	B	B	B	C
	95～99	3CH	B	B	B	B
21	0～49	3DH	C	–	–	–
	50～99	3EH	A	–	–	–
22	0～49	3FH	C	C	–	–
	50～79	40H	A	C	–	–
	80～99	41H	A	A	–	–
23	0～49	42H	C	C	C	–
	50～69	43H	A	C	C	–
	70～89	44H	A	A	C	–
	90～99	45H	A	A	A	–
24	0～29	46H	C	C	C	C
	30～59	47H	A	C	C	C
	60～79	48H	A	A	C	C
	80～94	49H	A	A	A	C
	95～99	4AH	A	A	A	A
25	0～49	4BH	C	–	–	–
	50～99	4CH	B	–	–	–
26	0～49	4DH	C	C	–	–
	50～79	4EH	B	C	–	–
	80～99	4FH	B	B	–	–
27	0～49	50H	C	C	C	–
	50～69	51H	B	C	C	–
	70～89	52H	B	B	C	–
	90～99	53H	B	B	B	–
28	0～29	54H	C	C	C	C
	30～59	55H	B	C	C	C
	60～79	56H	B	B	C	C
	80～94	57H	B	B	B	C
	95～99	58H	B	B	B	B
29	0～99	59H	C	–	–	–
30	0～99	5AH	C	C	–	–
31	0～99	5BH	C	C	C	–
32	0～99	5CH	C	C	C	C
33	0～49	5DH	C	–	–	–
	50～99	5EH	A	–	–	–
34	0～49	5FH	C	C	–	–
	50～79	60H	A	C	–	–
	80～99	61H	A	A	–	–
35	0～49	62H	C	C	C	–
	50～69	63H	A	C	C	–
	70～89	64H	A	A	C	–
	90～99	65H	A	A	A	–
36	0～29	66H	C	C	C	C
	30～59	67H	A	C	C	C
	60～79	68H	A	A	C	C
	80～94	69H	A	A	A	C
	95～99	6AH	A	A	A	A
37	0～49	6BH	C	–	–	–
	50～99	6CH	B	–	–	–
38	0～49	6DH	C	C	–	–
	50～79	6EH	B	C	–	–
	80～99	6FH	B	B	–	–
39	0～49	70H	C	C	C	–
	50～69	71H	B	C	C	–
	70～89	72H	B	B	C	–
	90～99	73H	B	B	B	–
40	0～29	74H	C	C	C	C
	30～59	75H	B	C	C	C
	60～79	76H	B	B	C	C
	80～94	77H	B	B	B	C
	95～99	78H	B	B	B	B
41	0～99	79H	C	–	–	–
42	0～99	7AH	C	C	–	–
43	0～99	7BH	C	C	C	–
44	0～99	7CH	C	C	C	C

【図５７】

先読み期待値演出パターン決定テーブル（当り時）

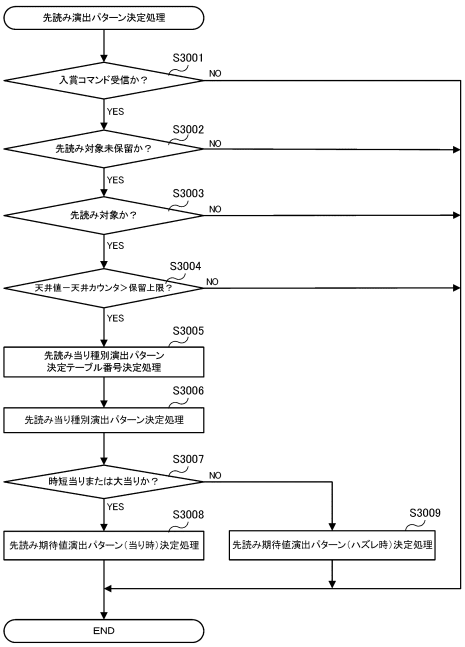
保留数	サブ演出選択用乱数値2（0～999）	先読み期待値演出パターン	備考（保留対応） 1	2	3	4
1	0～199	01H	1	–	–	–
	200～399	02H	2	–	–	–
	400～699	03H	3	–	–	–
	700～899	04H	4	–	–	–
	900～999	05H	5	–	–	–
2	0～9	06H	1	0	–	–
	10～19	07H	2	0	–	–
	20～49	08H	3	0	–	–
	50～89	09H	4	0	–	–
	90～99	0AH	5	0	–	–
	100～109	0BH	1	1	–	–
	110～119	0CH	2	1	–	–
	120～149	0DH	3	1	–	–
	150～189	0EH	4	1	–	–
	190～199	0FH	5	1	–	–
	200～209	10H	2	2	–	–
	210～299	11H	3	2	–	–
	300～389	12H	4	2	–	–
	390～399	13H	5	2	–	–
	400～599	14H	3	3	–	–
	600～789	15H	4	3	–	–
	790～799	16H	5	3	–	–
	800～899	17H	4	4	–	–
	900～949	18H	5	4	–	–
	950～999	19H	5	5	–	–
3	0～27	1AH	1	0	0	–
	28～45	1BH	2	0	0	–
	46～63	1CH	3	0	0	–
	64～81	1DH	4	0	0	–
	82～99	1EH	5	0	0	–
	100～117	1FH	1	1	0	–
	118～135	20H	2	1	0	–
	136～153	21H	3	1	0	–
	152～171	22H	4	1	0	–
	172～189	23H	5	1	0	–
	190～207	24H	2	2	0	–
	208～225	25H	3	2	0	–
	226～243	26H	4	2	0	–
	244～261	27H	5	2	0	–
	262～279	28H	3	3	0	–
	280～297	29H	4	3	0	–
	298～315	2AH	5	3	0	–
	316～333	2BH	4	4	0	–
	334～351	2CH	5	4	0	–
	352～369	2DH	5	5	0	–
	370～387	2EH	1	1	1	–
	388～405	2FH	2	1	1	–
	406～423	30H	3	1	1	–
	424～441	31H	4	1	1	–
	442～459	32H	5	1	1	–
	460～477	33H	2	2	1	–
	478～495	34H	3	2	1	–
	496～513	35H	4	2	1	–
	514～531	36H	5	2	1	–
	532～549	37H	3	3	1	–
	550～567	38H	4	3	1	–
	568～585	39H	5	3	1	–
	586～603	3AH	4	4	1	–
	604～621	3BH	5	4	1	–
	622～639	3CH	5	5	1	–
	640～657	3DH	2	2	2	–
	658～675	3EH	3	2	2	–
	676～693	3FH	4	2	2	–
	694～711	40H	5	2	2	–
	712～729	41H	3	3	2	–
	730～747	42H	4	3	2	–
	748～765	43H	5	3	2	–
	766～783	44H	4	4	2	–
	784～801	45H	5	4	2	–
	802～819	46H	5	5	2	–
	820～837	47H	3	3	3	–
	838～855	48H	4	3	3	–
	856～873	49H	5	3	3	–
	874～891	4AH	4	4	3	–
	892～909	4BH	5	4	3	–
	910～927	4CH	5	5	3	–
	928～945	4DH	4	4	4	–
	946～963	4EH	5	4	4	–
	964～981	4FH	5	5	4	–
	982～999	50H	5	5	5	–

【図５８】

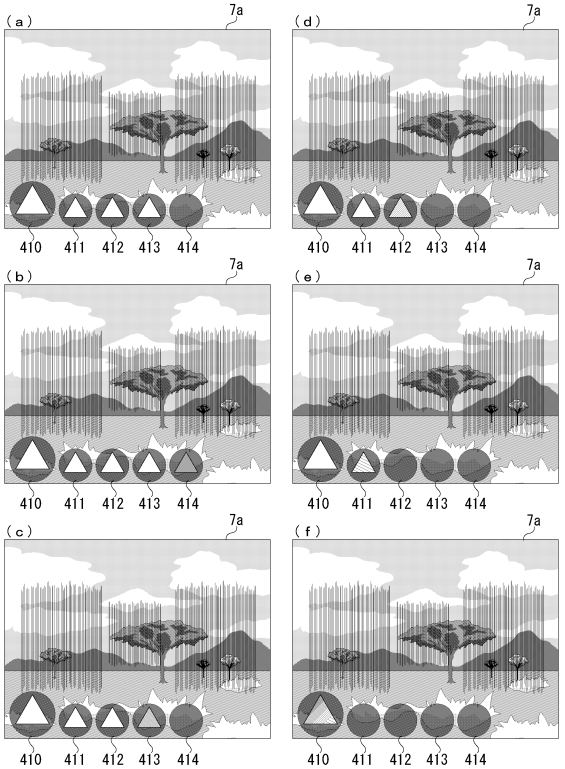
先読み期待値演出パターン決定テーブル（ハズレ時）

保留数	サブ演出選択用乱数値2（0～999）	先読み期待値演出パターン	備考（保留対応） 1	2	3	4
1	0～499	01H	1	–	–	–
	500～799	02H	2	–	–	–
	800～979	03H	3	–	–	–
	980～999	04H	4	–	–	–
2	0～249	06H	1	0	–	–
	250～349	07H	2	0	–	–
	350～394	08H	3	0	–	–
	395～398	09H	4	0	–	–
	399～648	0BH	1	1	–	–
	649～748	0CH	2	1	–	–
	749～793	0DH	3	1	–	–
	794～797	0EH	4	1	–	–
	798～897	10H	2	2	–	–
	898～942	11H	3	2	–	–
	943～946	12H	4	2	–	–
	947～991	14H	3	3	–	–
	992～995	15H	4	3	–	–
	996～999	17H	4	4	–	–
3	0～169	1AH	1	0	0	–
	170～219	1BH	2	0	0	–
	220～238	1CH	3	0	0	–
	239	1DH	4	0	0	–
	240～409	1FH	1	1	0	–
	410～459	20H	2	1	0	–
	460～478	21H	3	1	0	–
	479	22H	4	1	0	–
	480～529	24H	2	2	0	–
	530～548	25H	3	2	0	–
	549	26H	4	2	0	–
	550～568	28H	3	3	0	–
	569	29H	4	3	0	–
	570	2BH	4	4	0	–
	571～730	2EH	1	1	1	–
	731～780	2FH	2	1	1	–
	781～799	30H	3	1	1	–
	800	31H	4	1	1	–
	801～850	33H	2	2	1	–
	851～868	34H	3	2	1	–
	869	35H	4	2	1	–
	870～887	37H	3	3	1	–
	888	38H	4	3	1	–
	889	3AH	4	4	1	–
	890～939	3DH	2	2	2	–
	940～957	3EH	3	2	2	–
	958	3FH	4	2	2	–
	959～976	41H	3	3	2	–
	977	42H	4	3	2	–
	978	44H	4	4	2	–
	979～996	47H	3	3	3	–
	997	48H	4	3	3	–
	998	4AH	4	4	3	–
	999	4DH	4	4	4	–

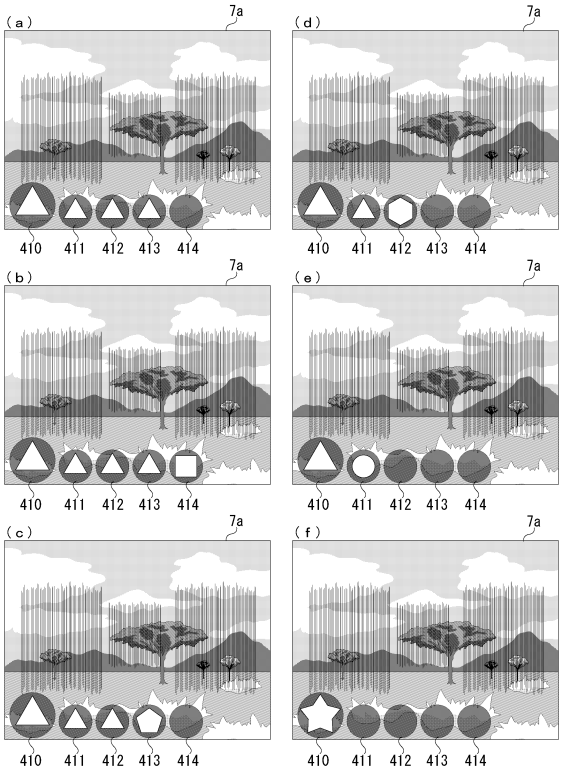
【図５９】



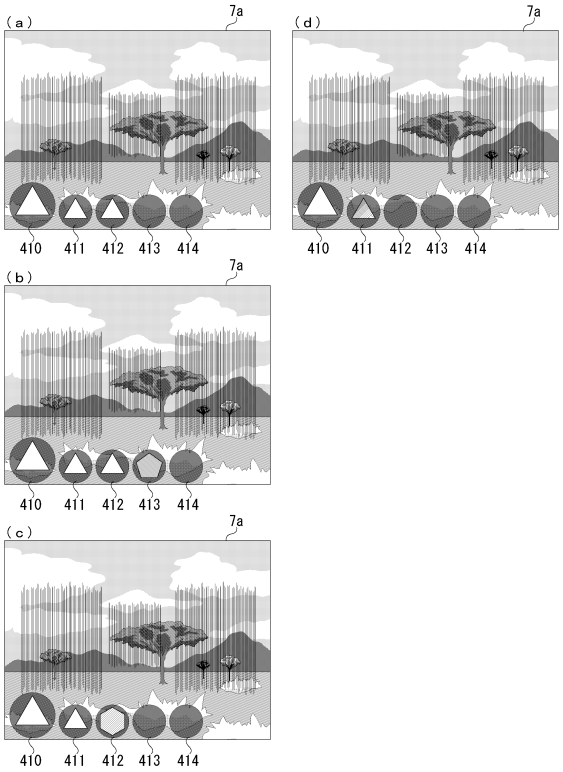
【図６０】



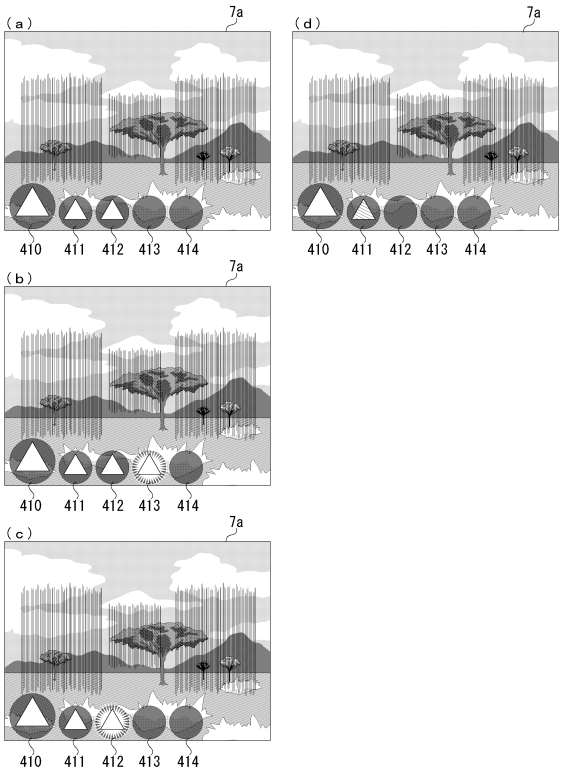
【図６１】



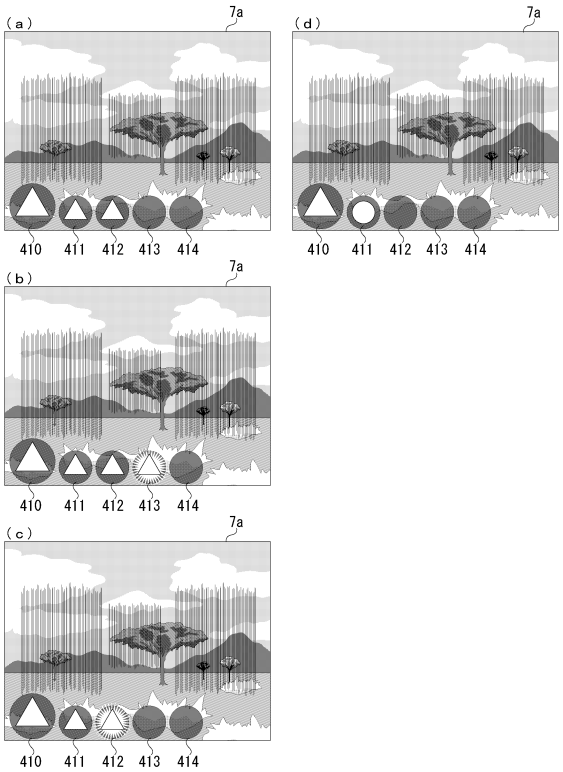
【図６２】



【図６３】



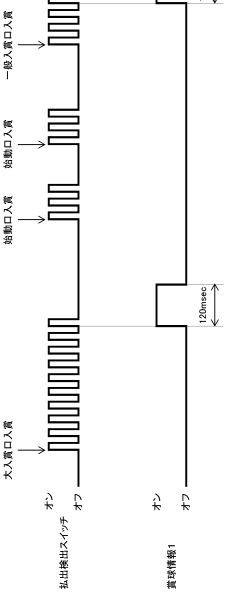
【図６４】



【図６５】

コネクタ	名称	出力条件
CN1	賞球情報1	賞球払出10個毎に120ms出力
CN2	扉・枠開放	扉・枠開放中に出力
CN3	外部情報1	特別図柄の変動停止から120ms出力
CN4	外部情報2	始動口入賞時に120ms出力
CN5	外部情報3	すべての大当り中、確変中及び時短中に出力
CN6	外部情報4	すべての大当り中に出力
CN7	外部情報5	特別図柄表示装置の時短あり確変中に出力
CN8	外部情報6	特別図柄表示装置の時短なし確変中に出力（小当りラッシュ中）
CN9	外部情報7	時短中に出力
CN10	外部情報8	すべての大当り中に出力
CN11	賞球情報2	すべての入賞口入賞時、賞球予定数10個毎に120ms出力
CN12	セキュリティ	セキュリティ出力

【図６６】



【図６７】

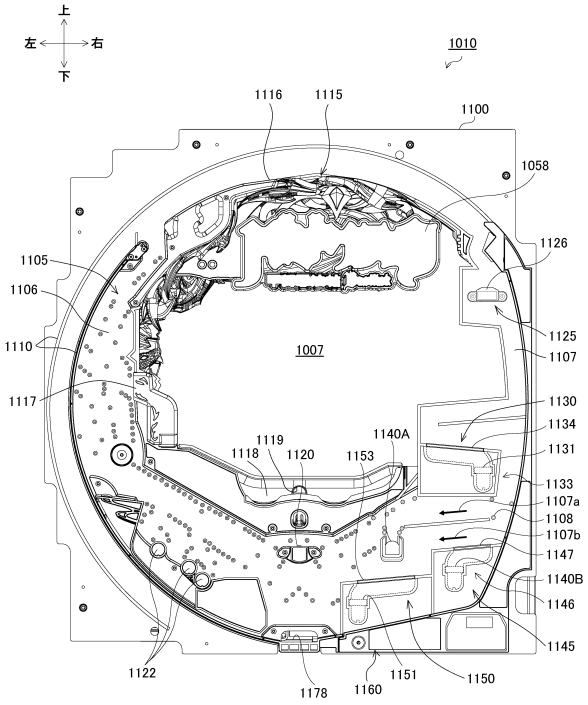
エラー名称	主制御回路での発生契機	主制御回路での解除契機	セキュリティ信号の出力時間（秒）	備考
大当り用大入賞口異常入賞エラー	①初期電源投入後、1回目の小当り用大入賞口開放前に1個の入賞検出時 ②1回の小当り用大入賞口開放動作から次回の小当り用大入賞口開放開始までの間に、大当り用大入賞口に規定カウント個（0カウントスイッチ検出時） ③1、2の契機発生後、カウントスイッチ検出時	即時解除	12	①～③の契機とは無関係に、残留球検知情報増後の入賞は無効
小当り用大入賞口異常入賞エラー	①1回の小当り用大入賞口開放動作から次回の小当り用大入賞口開放開始までの間に、小当り用大入賞口に規定カウント個（2カウントスイッチ検出時 ②1、2の契機発生後、カウント2スイッチ検出後	即時解除	12	①～③の契機とは無関係に、残留球検知情報増後の入賞は無効
普通電動役物異常入賞エラー	①初期電源投入後、1回目の普通電動役物作動開始から次回の普通電動役物作動開始までの間に、第2始動口に規定カウント+8個（0カウントスイッチ検出時 ②1、2の契機発生後、第2始動口2スイッチ検出後	即時解除	12	①～③の契機とは無関係に、残留球検知情報増後、かつ、入賞有効時間経過後の入賞は無効
断線エラー	・センサ異常検知信号が80ms間オン	・センサ異常検知信号がOFFの状態が100ms間オフ	12	
磁気センサエラー	・磁気センサ1信号又は磁気センサ2信号が600ms間オン	・磁気センサ1かつ磁気センサ2が600ms間オフ	12	
電波センサエラー	①枠電波センサが20ms間オン ②電波センサエラー発生中に盤面上の各種スイッチ（例えば、始動口、一般入賞口、通過ゲート、大入賞口カウント、アウト球カウント等）のオンを検知	・枠電波センサが100ms間オフ	12	エラー中の入賞口・ゲート・大入賞口PSWは無効
扉・枠開放エラー	・扉・枠開放信号が600ms間オン	・扉・枠開放信号がOFFの状態が100ms間オフ	—	ハードドルールで外部情報「扉・枠開放」を出力
バックアップ不良	・電源投入時に正常にバックアップされていない又はチェックサムが異常であり、かつ、設定変更状態へ移行する起動方法を採らなかった場合	電源をオフにし、設定キーSWをオンにした状態で電源を投入	—	遊技停止状態
設定変更中	・電源投入時に設定キーSWおよびバックアップSWがオンの場合 ・電源投入時の設定キーSWおよびバックアップSWの状態にかかわらず、前回の電源断時に設定変更中、かつ、10Min（10Min）が正常にバックアップされていた場合	設定キーSWをオンの状態からオフにする	解除までオン	終了するまでは遊技不能 終了または初期化エラーへ移行する
設定確認中	・電源投入時に設定キーSWがオンかつ、バックアップクリアSWがオフの場合（ただし、バックアップ不良又は前回の電源断時に設定変更中の場合を除く）	設定キーSWをオンの状態からオフにする	解除までオン	終了または基板情報エラーへ移行する
初期化エラー	・電源投入時に設定キーSWをオフ、かつ、バックアップクリアSWがオンの場合（ただし、バックアップ不良又は前回の電源断時に設定変更中の場合を除く）	即時解除	12	
電断復帰エラー	・電源投入時に設定キーSW及びバックアップクリアSWがオフの場合（ただし、バックアップ不良又は前回の電源断時に設定変更中の場合を除く）	即時解除	12	
下皿満タン	・主制御が受信した払出制御コマンドの下皿満タン状態ビットオンの状態が300ms間継続したとき	払出制御コマンドの下皿満タン状態ビットオフの状態が600ms間継続したとき	—	
払出異常	・主制御が受信した払出制御コマンドのCD通信異常、球経路状態異常、払出個数・左記の異常検知ビットのすべてがオフの状態から、モーター異常のいずれかのビットオンの状態、又は払出制御からの受信したコマンドが異常な状態が6600ms間継続したとき（複合も含む）	左記の異常検知ビットのすべてがオフの状態が600ms間継続したとき	—	

【図６８】

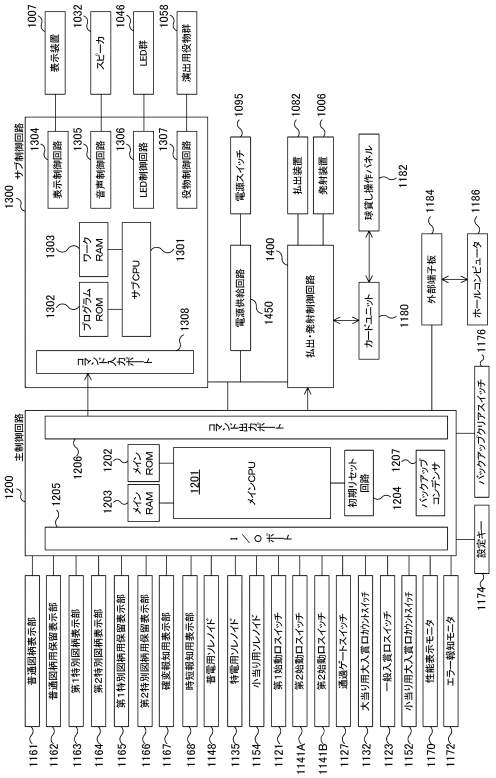
	CN												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	賞球情報1	扉・枠開放	外部情報1	外部情報2	外部情報3	外部情報4	外部情報5	外部情報6	外部情報7	外部情報8	賞球情報2	セキュリティ
通常遊技状態中（大当り・小当り中以外、確変・時短中以外）	–	–	–	×	×	×	×	×	×	×	–	–
低確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）	–	–	–	○	×	×	×	○	×	×	–	–
高確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）	–	–	–	○	×	×	○	×	○	×	–	–
高確非時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）	–	–	–	○	×	×	×	○	×	×	–	–
大当り遊技制御処理中（大当り遊技制御処理の終了後に時短制御が実行される場合）	–	–	–	○	×	×	×	×	×	○	–	–
大当り遊技制御処理中（大当り遊技制御処理の終了後に時短制御が実行されない場合）	–	–	–	○	×	×	×	×	×	×	–	–
小当り遊技制御処理中（通常遊技状態中）	–	–	–	×	×	×	×	×	×	×	–	–
小当り遊技制御処理中（低確時短遊技状態中）	–	–	–	○	×	×	×	×	○	×	–	–
小当り遊技制御処理中（高確時短遊技状態中）	–	–	–	○	×	○	×	×	○	×	–	–
小当り遊技制御処理中（高確非時短遊技状態中）	–	–	–	○	×	×	×	○	×	×	–	–

○：出力する
×：出力しない
－：不定

【図６９】



【図７０】



【図７１】

特別図柄の当り判定テーブル

特別図柄の種類	確変フラグ	大当り判定用乱数値 65536(0～65535)	選択率 (概算)	判定値データ
第1特別図柄	0	幅409(0-408)	1/160	時短当り判定値データ
		幅205(409-613)	1/319	大当り判定値データ
		幅64922(614-65535)	1/1.01	ハズレ判定値データ
	1	幅409(0-408)	1/160	時短当り判定値データ
		幅851(409-1259)	1/77	大当り判定値データ
		幅64276(1260-65535)	1/1.02	ハズレ判定値データ
第2特別図柄	0	幅273(0-272)	1/240	時短当り判定値データ
		幅21845(273-22117)	1/3	小当り判定値データ
		幅205(22118-22322)	1/319	大当り判定値データ
		幅43213(22323-65535)	1/1.52	ハズレ判定値データ
	1	幅273(0-272)	1/240	時短当り判定値データ
		幅21845(273-22117)	1/3	小当り判定値データ
		幅851(22118-22968)	1/77	大当り判定値データ
		幅42567(22969-65535)	1/1.54	ハズレ判定値データ

【図７２】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	判定値データ	特別図柄の図柄乱数値 (0～99)	選択率	選択図柄ｺﾏﾝﾄﾞ	図柄指定ｺﾏﾝﾄﾞ
第1特別図柄	時短当り判定値データ	0～69	60/100	z0	zA1
		70～96	30/100	z1	
		97～99	10/100	z2	zA2
	大当り判定値データ	0、1	2/100	z3	zA3
		2～9	8/100	z4	
		10～59	50/100	z5	zA4
		60～99	40/100	z6	
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z7	zA5
第2特別図柄	時短当り判定値データ	0～96	90/100	z8	zA6
		97～99	10/100	z9	zA7
	小当り判定値データ	0～99	100/100	z10	zA8
	大当り判定値データ	0～29	30/100	z11	zA9
		30～59	30/100	z12	zA10
		60～99	40/100	z13	
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z14	zA11

【図７３】

当り種類決定テーブル

選択図柄コマンド	当り遊技状態の態様		その後の遊技状態の態様			
	ラウンド数	開放回数	確変フラグ	確変回数	時短フラグ	時短回数
z0	−	−	−	−	1	10
z1	−	−	−	−	1	50
z2	−	−	−	−	1	100
z3	10	−	1	10000	0	−
z4	10	−	1	10000	1	10000
z5	4	−	1	10000	1	10000
z6	4	−	0	−	1	200
z7	−	−	−	−	−	−
z8	−	−	−	−	1	50
z9	−	−	−	−	1	100
z10	−	1	−	−	−	−
z11	10	−	1	10000	0	−
z12	10	−	1	10000	1	10000
z13	10	−	0	−	1	300
z14	−	−	−	−	−	−

【図７４】

低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル

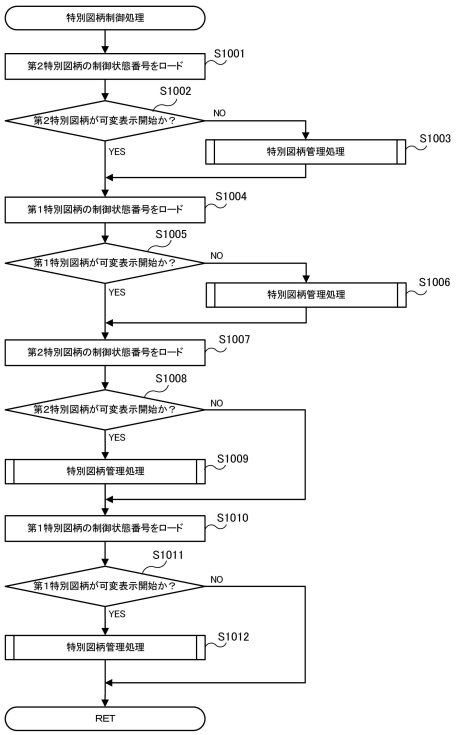
特別図柄の種別	当落	リーチ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動パターン	変動パターンコマンド	可変表示時間（ms）	先読みフラグ	備考
第１特別図柄	時短当り	−	0～4	01H	83H01H	95000	−	時短当り系リーチA
			5～14	02H	83H02H	65000	−	時短当り系リーチB
			15～24	03H	83H03H	65000	1	時短当り系リーチC
			25～34	07H	83H07H	95000	−	共通リーチA
			35～54	08H	83H08H	105000	−	共通リーチB
			55～79	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
			80～99	0AH	83H0AH	170000	1	共通リーチD
	大当り	−	0～4	04H	83H04H	95000	−	大当り系リーチA
			5～14	05H	83H05H	75000	−	大当り系リーチB
			15～24	06H	83H06H	75000	1	大当り系リーチC
			25～34	07H	83H07H	95000	−	共通リーチA
			35～54	08H	83H08H	105000	−	共通リーチB
			55～79	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
			80～99	0BH	83H0BH	180000	1	共通リーチE
	ハズレ	0～25	0～14	0CH	83H0CH	13000	−	時短当り系ノーマルリーチ
			15～22	0DH	83H0DH	65000	−	時短当り系リーチB
			23～27	0EH	83H0EH	65000	1	時短当り系リーチC
			28～42	0FH	83H0FH	13000	−	大当り系ノーマルリーチ
			43～50	10H	83H10H	75000	−	大当り系リーチB
			51～55	11H	83H11H	75000	1	大当り系リーチC
			56～75	12H	83H12H	30000	−	共通ノーマルリーチ
			76～83	13H	83H13H	105000	−	共通リーチB
			84～88	14H	83H14H	105000	1	共通リーチC
			89～93	15H	83H15H	170000	1	共通リーチD
			94～99	16H	83H16H	180000	1	共通リーチE
		26～249	0～69	17H	83H17H	13000	−	通常変動A
			70～94	18H	83H18H	8000	−	通常変動B
			95～99	19H	83H19H	13000	1	通常変動C
第２特別図柄	時短当り	−	0～19	1AH	84H1AH	600000	−	長変動A
			20～59	1BH	84H1BH	590000	−	長変動B
			59～99	1CH	84H1CH	580000	−	長変動C
	小当り	−	0～99	1DH	84H1DH	600000	−	長変動A
	大当り	−	0～19	1EH	84H1EH	600000	−	長変動A
			20～59	1FH	84H1FH	590000	−	長変動B
			59～99	20H	84H20H	580000	−	長変動C
	ハズレ	−	0～19	21H	84H21H	600000	−	長変動A
			20～59	22H	84H22H	590000	−	長変動B
			59～99	23H	84H23H	580000	−	長変動C

【図７５】

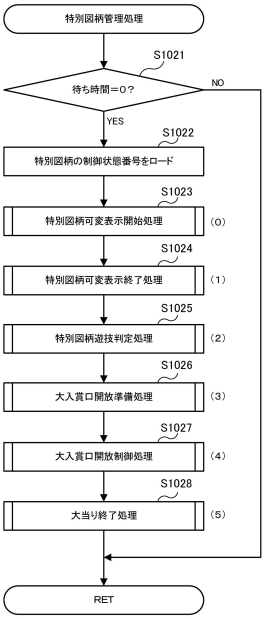
高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル

特別図柄の種別	当落	リーチ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動パターン	変動パターンコマンド	可変表示時間（ms）	備考
第１特別図柄	時短当り	−	0～9	01H	83H11H	65000	時短当り系リーチA
			10～59	02H	83H12H	55000	時短当り系リーチB
			60～69	11H	83H15H	65000	共通リーチA
			70～99	12H	83H16H	55000	共通リーチB
	大当り	−	0～9	03H	83H13H	65000	大当り系リーチA
			10～59	04H	83H14H	55000	大当り系リーチB
			60～69	11H	83H15H	65000	共通リーチA
			70～99	12H	83H16H	55000	共通リーチB
	ハズレ	0～25	0～29	01H	83H11H	11000	時短当り系ノーマルリーチ
			30～34	02H	83H12H	55000	時短当り系リーチB
			35～64	03H	83H13H	11000	大当り系ノーマルリーチ
			65～69	04H	83H14H	55000	大当り系リーチB
			70～74	11H	83H15H	11000	共通ノーマルリーチ
			75～99	12H	83H16H	55000	共通リーチB
		26～249	0～51	05H	83H17H	7000	通常変動A
			52～99	06H	83H18H	4000	通常変動B
第２特別図柄	時短当り	−	0～9	01H	84H19H	55000	時短当り系リーチC
			10～59	02H	84H1AH	55000	時短当り系リーチD
			60～99	11H	84H1BH	85000	共通リーチC
	小当り	−	0～99	07H	84H1CH	1000	超速変動
	大当り	−	0～9	03H	84H1DH	55000	大当り系リーチC
			10～59	11H	84H1EH	55000	大当り系リーチD
			60～99	12H	84H1BH	85000	共通リーチC
	ハズレ	0～25	0～39	01H	84H19H	55000	時短当り系リーチC
			40～44	02H	84H1AH	55000	時短当り系リーチD
			45～84	03H	84H1DH	55000	大当り系リーチC
			85～89	04H	84H1EH	55000	大当り系リーチD
			90～99	12H	84H1BH	85000	共通リーチC
		26～249	0～99	09H	84H09H	1000	超速変動

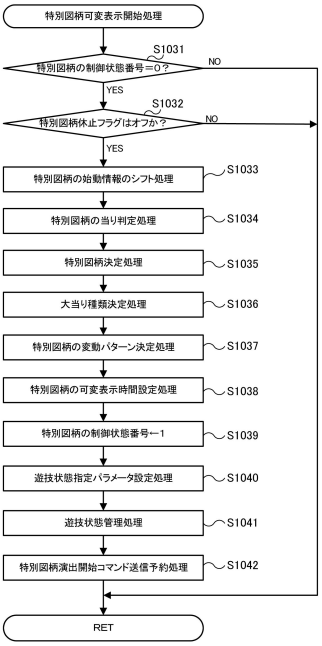
【図７６】



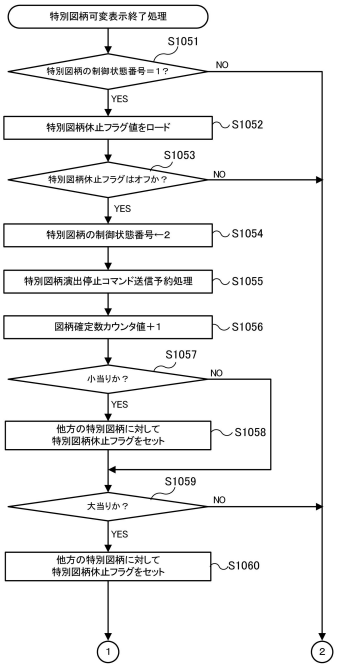
【図７７】



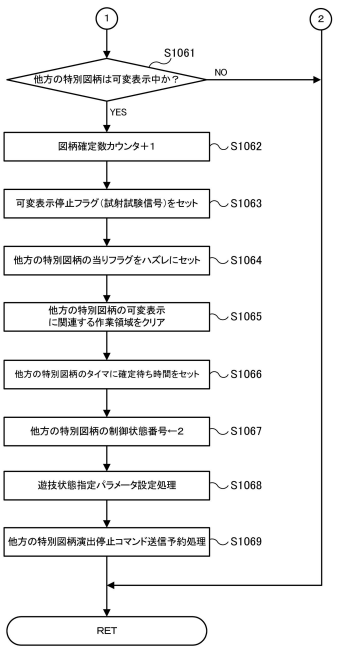
【図７８】



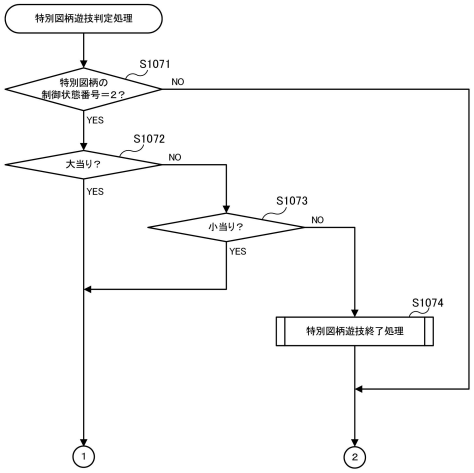
【図７９】



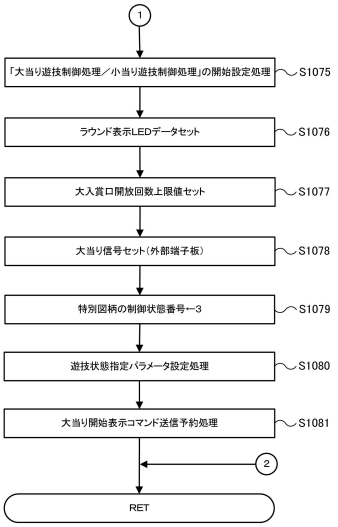
【図８０】



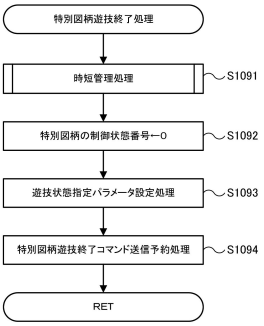
【図８１】



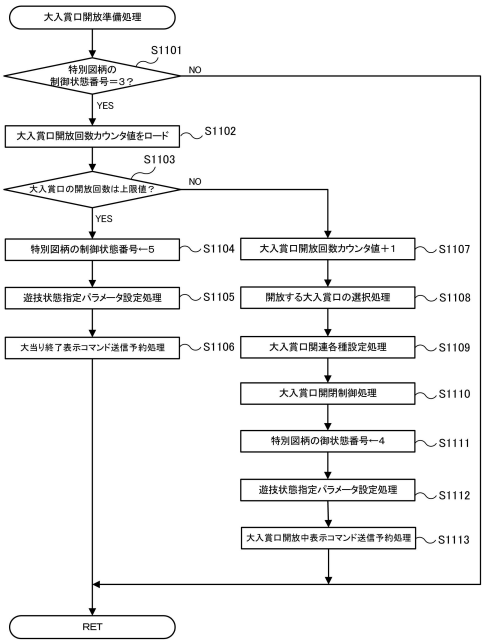
【図８２】



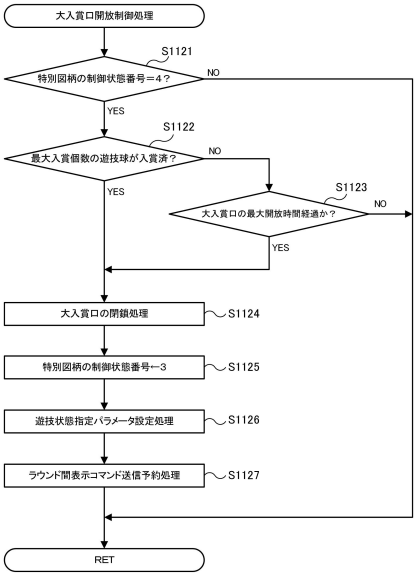
【図８３】



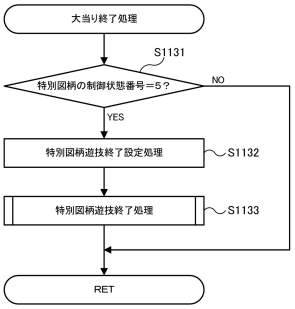
【図８４】



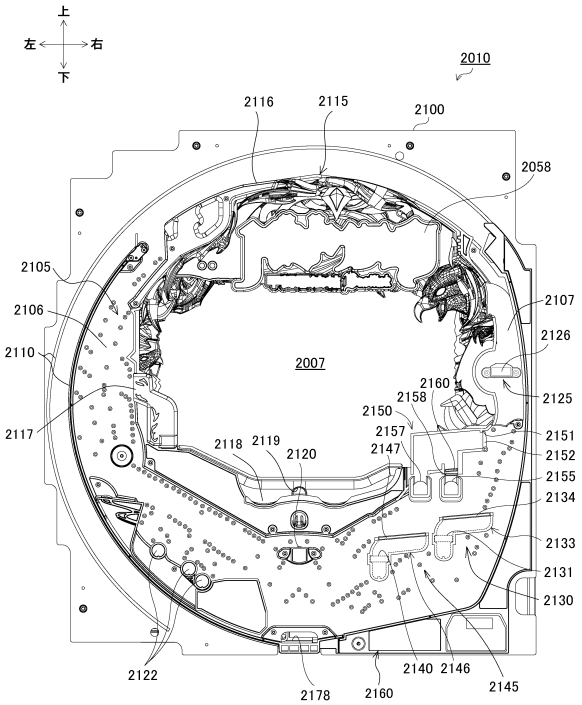
【図８５】



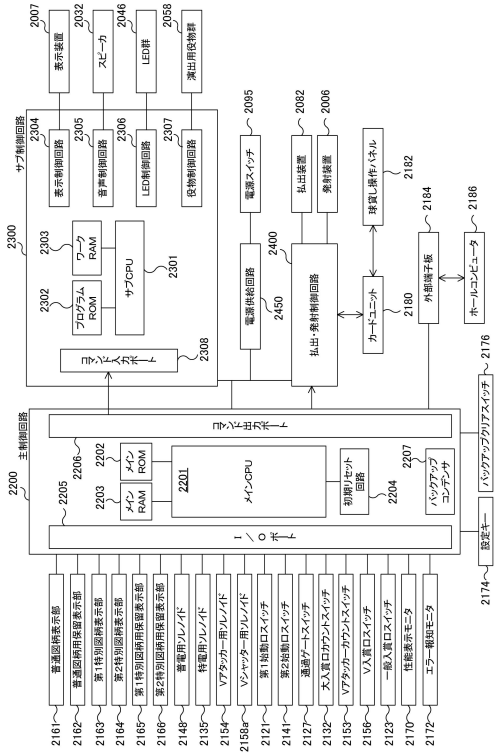
【図８６】



【図８７】



【図８８】



【図８９】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	判定値データ	特別図柄の図柄乱数値（0～99）	選択率	選択図柄コマンド	図柄指定コマンド
第1特別図柄	時短当り判定値データ	0～99	100/100	z0	zA1
	大当り判定値データ	0～3	4/100	z1	zA2
		4～59	56/100	z2	
		60～99	40/100	z3	
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z4	zA3
第2特別図柄	時短当り判定値データ	0～99	100/100	z5	zA4
	大当り判定値データ	0～99	100/100	z6	zA5
	役物開放当り判定値データ	0～99	100/100	z7	zA6

【図９０】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	判定値データ	特別図柄の図柄乱数値（0～99）	選択率	選択図柄コマンド	図柄指定コマンド
第1特別図柄	時短当り判定値データ	0～99	100/100	z0	zA1
	大当り判定値データ	0～3	4/100	z1	zA2
		4～60	56/100	z2	
		61～99	40/100	z3	
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z4	zA3
第2特別図柄	時短当り判定値データ	0～99	100/100	z5	zA4
	大当り判定値データ	0～99	100/100	z6	zA5
	役物開放当り判定値データ	0～99	100/100	z7	zA6

【図９１】

当り種類決定テーブル

選択図柄コマンド	大当り遊技状態の態様（ラウンド数）	その後の遊技状態の態様				備考
		時短フラグ	時短の終了条件			
			L	M	N	
z0	－	1	30	6	3	－
z1	10	1	50	5	2	－
z2	4	1	50	5	1	－
z3	4	0	－	－	－	－
z4	－	－	－	－	－	－
z5	－	1	30	3	3	－
z6	10	1	50	5	2	－
z7	10	1	50	5	2	大当り遊技状態に制御された場合に限る

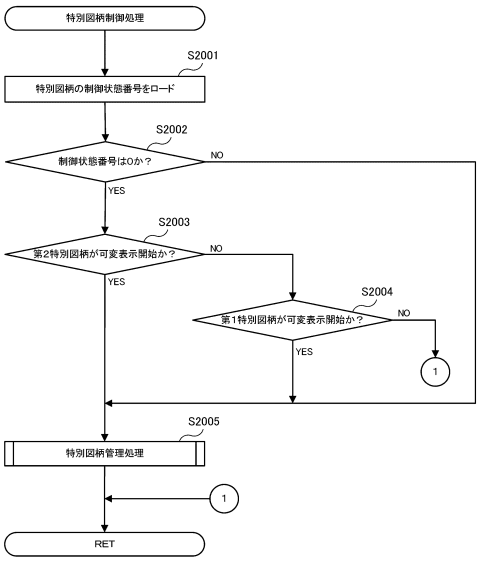
L：第1特別図柄の可変表示回数＋第2特別図柄の可変表示回数
M：第2特別図柄の可変表示回数
N：役物開放当り回数

【図９２】

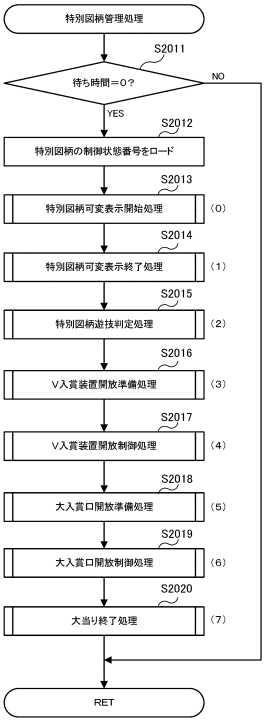
特別図柄の変動パターンテーブル

特別図柄の種別	当落	時短フラグ	リーチ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動パターン	変動パターンコマンド	可変表示時間（ms）	先読みフラグ	備考
第1特別図柄	時短当り	－	－	0～4	01H	83H01H	95000	－	時短当り系リーチA
				5～14	02H	83H02H	65000	－	時短当り系リーチB
				15～24	03H	83H03H	65000	1	時短当り系リーチC
				25～34	07H	83H07H	95000	－	共通リーチA
				35～54	08H	83H08H	105000	－	共通リーチB
				55～79	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
				80～99	0AH	83H0AH	170000	1	共通リーチD
	大当り	－	－	0～4	04H	83H04H	95000	－	大当り系リーチA
				5～14	05H	83H05H	75000	－	大当り系リーチB
				15～24	06H	83H06H	75000	1	大当り系リーチC
				25～34	07H	83H07H	95000	－	共通リーチA
				35～54	08H	83H08H	105000	－	共通リーチB
				55～79	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
				80～99	0BH	83H0BH	180000	1	共通リーチE
	ハズレ	0	0～25	0～14	0CH	83H0CH	13000	－	時短当り系ノーマルリーチ
				15～22	0DH	83H0DH	65000	－	時短当り系リーチB
				23～27	0EH	83H0EH	65000	1	時短当り系リーチC
				28～42	0FH	83H0FH	13000	－	大当り系ノーマルリーチ
				43～50	10H	83H10H	75000	－	大当り系リーチB
				51～55	11H	83H11H	75000	1	大当り系リーチC
				56～75	12H	83H12H	30000	－	共通ノーマルリーチ
				76～83	13H	83H13H	105000	－	共通リーチB
				84～88	14H	83H14H	105000	1	共通リーチC
				89～93	15H	83H15H	170000	1	共通リーチD
				94～99	16H	83H16H	180000	1	共通リーチE
			26～249	0～69	17H	83H17H	13000	－	通常変動A
				70～94	18H	83H18H	8000	－	通常変動B
				95～99	19H	83H19H	13000	1	通常変動C
		1	0～25	0～19	0CH	83H0CH	13000	－	時短当り系ノーマルリーチ
				20～29	0DH	83H0DH	65000	－	時短当り系リーチB
				30～49	0FH	83H0FH	13000	－	大当り系ノーマルリーチ
				50～59	10H	83H10H	75000	－	大当り系リーチB
				60～89	12H	83H12H	30000	－	共通ノーマルリーチ
				90～99	13H	83H13H	105000	－	共通リーチB
			26～249	0～69	1AH	83H1AH	3000	－	短縮変動A
				70～99	1BH	83H1BH	2000	－	短縮変動B
第2特別図柄	時短当り	－	－	0～14	01H	84H01H	95000	－	時短当り系リーチA
				15～29	02H	84H02H	65000	－	時短当り系リーチB
				30～64	07H	84H07H	95000	－	共通リーチA
				65～99	08H	84H08H	105000	－	共通リーチB
	大当り	－	－	0～14	04H	84H04H	95000	－	大当り系リーチA
				15～29	05H	84H05H	75000	－	大当り系リーチB
				30～64	07H	84H07H	95000	－	共通リーチA
				65～99	08H	84H08H	105000	－	共通リーチB
	役物開放当り	0	－	－	09H	84H09H	600000	－	長変動
		1	0～25	0～19	0CH	84H0CH	13000	－	時短当り系ノーマルリーチ
				20～29	0DH	84H0DH	65000	－	時短当り系リーチB
				30～49	0FH	84H0FH	13000	－	大当り系ノーマルリーチ
				50～59	10H	84H10H	75000	－	大当り系リーチB
				60～89	12H	84H12H	30000	－	共通ノーマルリーチ
				90～99	13H	84H13H	105000	－	共通リーチB
			26～249	0～69	1AH	84H1AH	3000	－	短縮変動A
				70～99	1BH	84H1BH	2000	－	短縮変動B

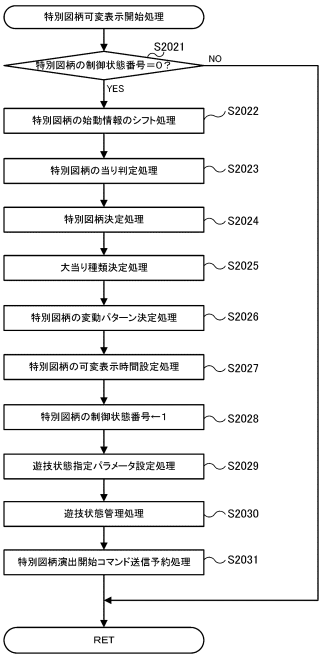
【図９３】



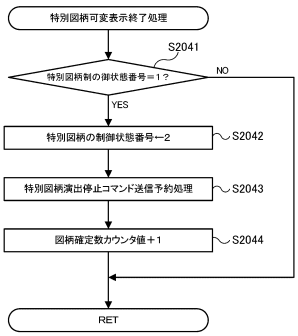
【図９４】



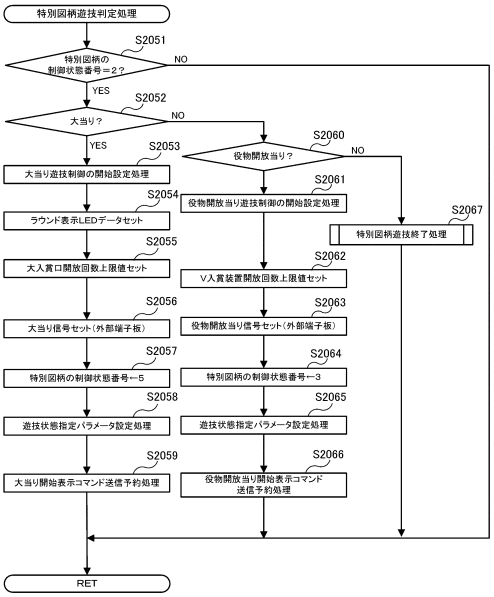
【図９５】



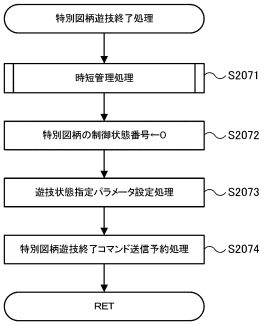
【図９６】



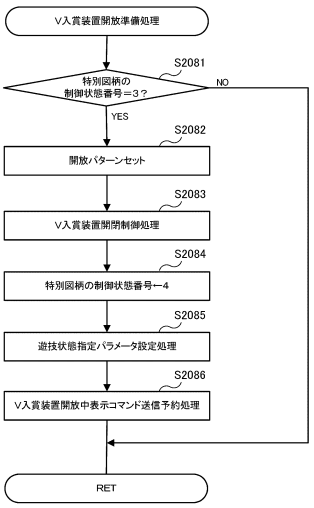
【図９７】



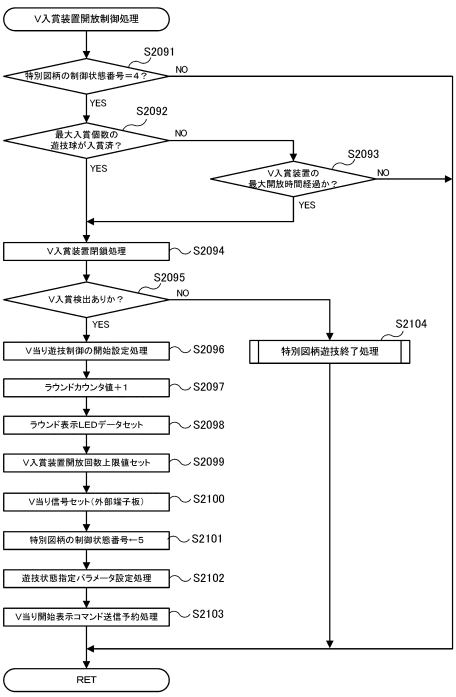
【図９８】



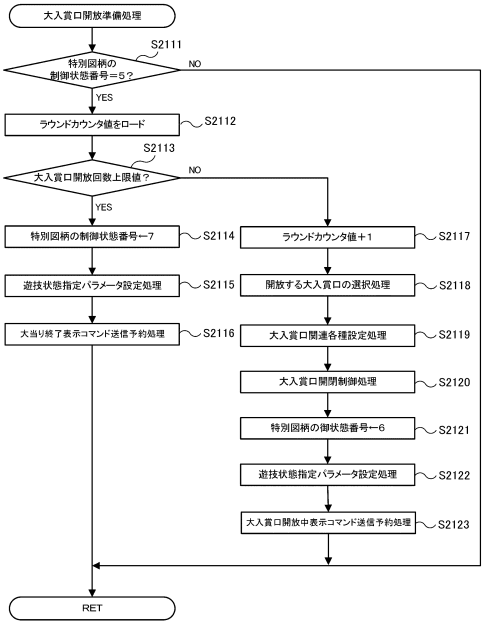
【図９９】



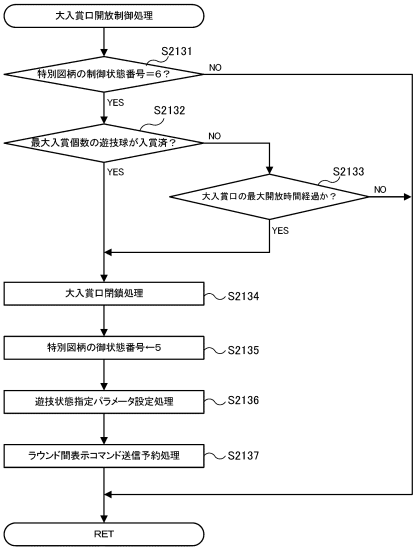
【図１００】



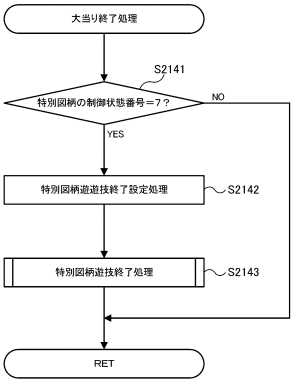
【図１０１】



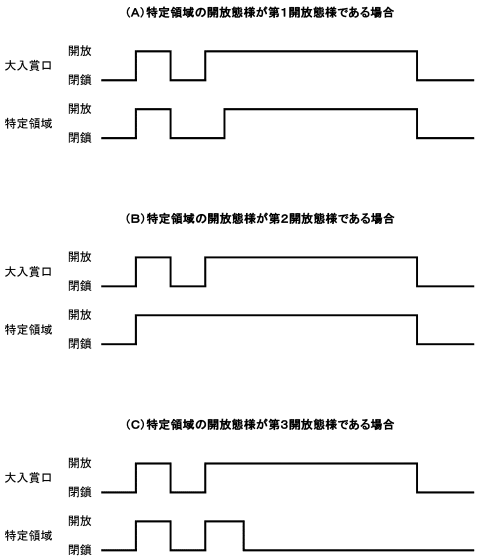
【図１０２】



【図１０３】



【図１０４】



【図１０５】

特別図柄判定テーブル

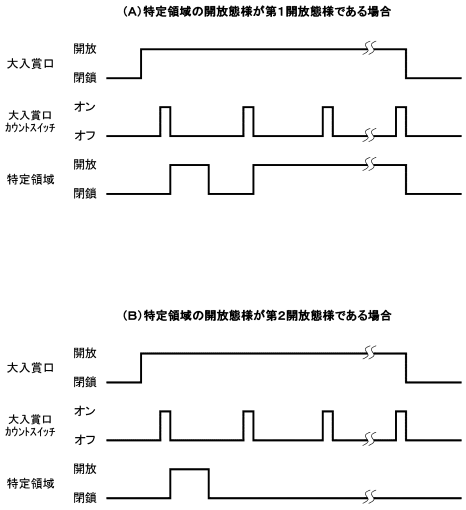
特別図柄の種類	当落判定値データ	特別図柄の図柄乱数値（0～99）	選択率	当り時選択図柄ｺﾏﾝﾄﾞ	図柄指定コマンド
第１特別図柄	大当り判定値データ	0～39	40/100	z0	zA1
		40～49	10/100	z1	zA2
		50～99	50/100	z2	
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	－	zA3
第２特別図柄	大当り判定値データ	0～14	15/100	z3	zA4
		15～64	50/100	z4	
		65～99	35/100	z5	
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	－	zA5

【図１０６】

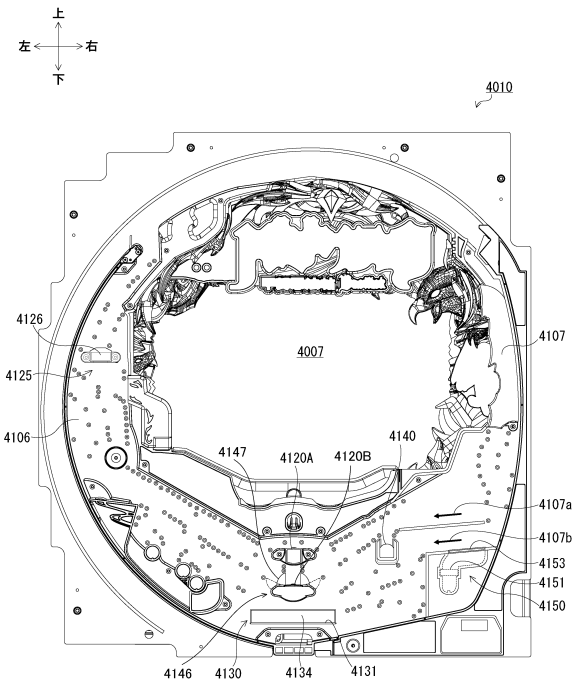
大当り種類決定テーブル

当り時選択図柄コマンド	ラウンド数	特定領域の開放態様
z0	3	第３開放態様
z1	10	第３開放態様
z2	10	第１開放態様
z3	10	第３開放態様
z4	10	第１開放態様
z5	10	第２開放態様

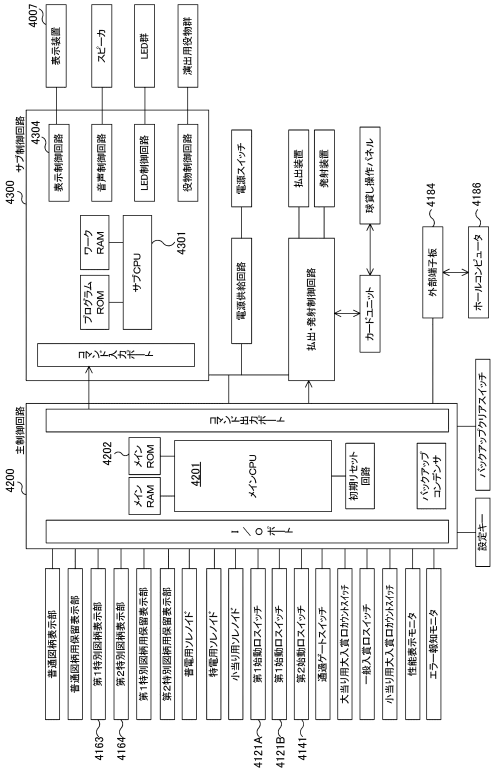
【図１０７】



【図１０８】



【図１０９】



【図１１０】

特別図柄の当り判定テーブル

特別図柄の種類	確変フラグ	特別図柄当り判定用乱数値 65536(0～65535)	選択率 (概算)	判定値データ
第1特別図柄	0	幅10923(0-10922)	1/6	時短当り判定値データ
		幅326(10923-11248)	1/201	大当り判定値データ
		幅54287(11249-65535)	1/1.2	ハズレ判定値データ
	1	幅10923(0-10922)	1/6	時短当り判定値データ
		幅328(10923-11250)	1/200	大当り判定値データ
		幅54285(11251-65535)	1/1.2	ハズレ判定値データ
第2特別図柄	0	幅59578(0-59577)	1/1.1	小当り判定値データ
		幅326(59578-59903)	1/201	大当り判定値データ
		幅5632(59904-65535)	1/11.6	ハズレ判定値データ
	1	幅59578(0-59577)	1/1.1	小当り判定値データ
		幅328(59578-59905)	1/200	大当り判定値データ
		幅5630(59906-65535)	1/11.6	ハズレ判定値データ

【図１１１】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	判定値データ	特別図柄の図柄乱数値 (0～99)	選択率	選択図柄ｺﾏﾝﾄﾞ	図柄指定ｺﾏﾝﾄﾞ
第1特別図柄	時短当り判定値データ	0～19	20/100	z0	zA1
		20～79	60/100	z1	
		80～99	20/100	z2	
	大当り判定値データ	0～86	87/100	z3	zA2
		87～99	13/100	z4	zA3
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z5	zA4
第2特別図柄	小当り判定値データ	0～19	20/100	z6	zA5
	大当り判定値データ	0～86	87/100	z7	zA6
		87～99	13/100	z8	zA7
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z9	zA8

【図１１２】

当り遊技決定テーブル

選択図柄ｺﾏﾝﾄﾞ	当り遊技状態の態様	その後の遊技状態の態様																					
		低確低ベース状態				低確高ベース状態				高確低ベース状態				高確高ベース状態									
	ﾗｳﾝﾄﾞ数	開放回数	確変ﾌﾗｸﾞ	時短ﾌﾗｸﾞ	時短回数	確変ﾌﾗｸﾞ	時短ﾌﾗｸﾞ	時短回数	確変回数	確変ﾌﾗｸﾞ	時短ﾌﾗｸﾞ	時短回数	確変回数	確変ﾌﾗｸﾞ	時短ﾌﾗｸﾞ	時短回数	確変回数	確変ﾌﾗｸﾞ	時短ﾌﾗｸﾞ	時短回数	確変回数	確変ﾌﾗｸﾞ	時短ﾌﾗｸﾞ	時短回数
z0	—	—	—	1	1	—	1	1	—	—	1	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
z1	—	—	—	—	1	6	—	1	6	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
z2	—	—	—	—	1	12	—	1	12	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
z3	4	—	—	1	120	0	1	120	0	1	120	0	1	120	0	1	120	0	1	120	0	1	120	0
z4	4	—	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	50	0	1	50	0	1	50	0	1	50	0
z5	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
z6	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
z7	10	—	1	120	0	0	1	120	0	1	120	0	1	50	0	1	50	0	1	50	0	1	50	0
z8	10	—	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	50	0	1	50	0	1	50	0	1	50	0
z9	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

【図１１３】

普通図柄の当り判定テーブル

時短フラグ	普通図柄当り判定用乱数値 100(0～99)	選択率 (概算)	判定値データ
オフ (低ベース状態)	幅95(0-94)	95/100	普通図柄当り判定値データ
	幅5(95-99)	5/100	ハズレ判定値データ
オン (高ベース状態)	幅99(0-98)	99/100	普通図柄当り判定値データ
	幅1(99)	1/100	ハズレ判定値データ

【図１１４】

普通図柄判定テーブル

時短フラグ	判定値データ	普通図柄の図柄乱数値 (0～99)	選択率	普通図柄の 選択図柄コマンド
オフ (低ベース状態)	普通図柄当り判定値データ	0～99	100/100	fz0
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	―
オン (高ベース状態)	普通図柄当り判定値データ	0～99	100/100	fz1
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	―

【図１１５】

普通図柄当り種類決定テーブル

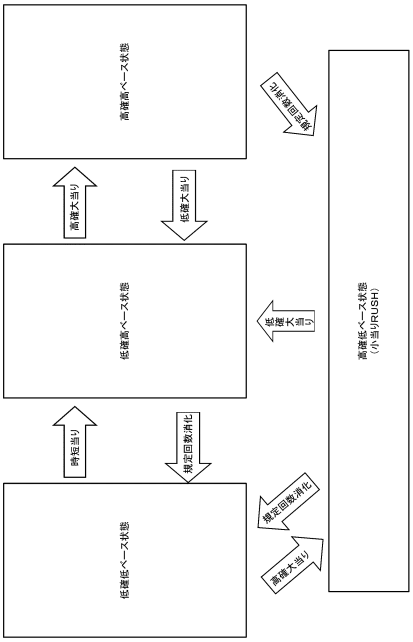
普通図柄の 選択図柄コマンド	普通電動役物 開放パターン	普通電動役物 開放パターンコマンド	普通電動役物 開放パターン(msec)		
			1回目の開放時間	ウェイト時間	2回目の開放時間
fz0	01H	90H01H	1000	―	―
fz1	02H	91H02H	2000	200	2000

【図１１６】

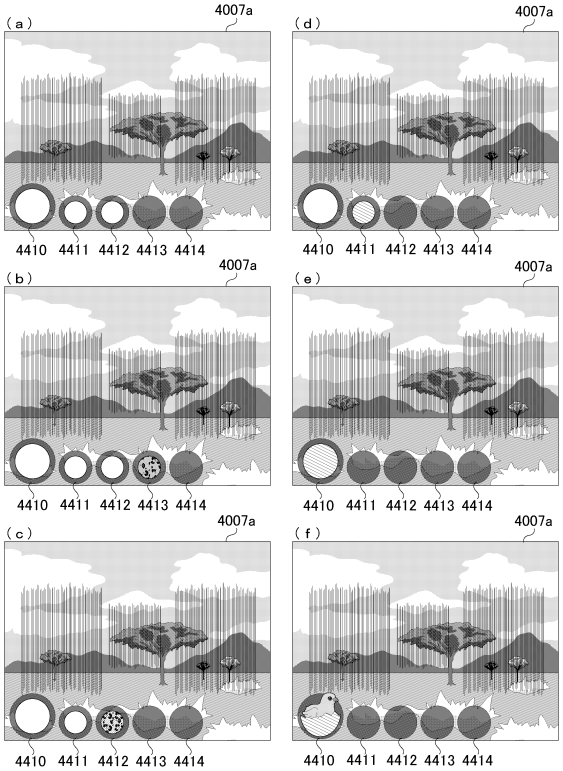
普通図柄の変動パターンテーブル

時短フラグ	普通図柄演出選択用乱数値 (0～99)	変動パターン	変動パターン コマンド	可変表示時間 (ms)
オフ (低ベース状態)	0～99	01H	85H01H	500000
オン (高ベース状態)	0～99	02H	86H02H	1000

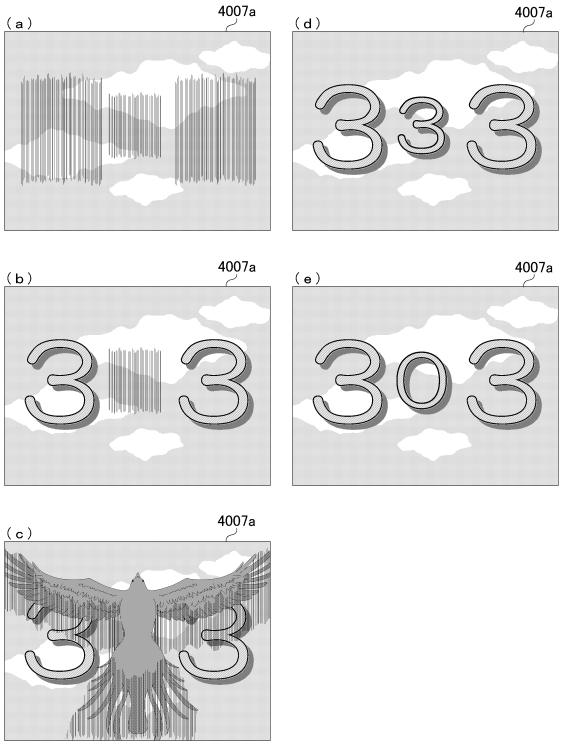
【図１１７】



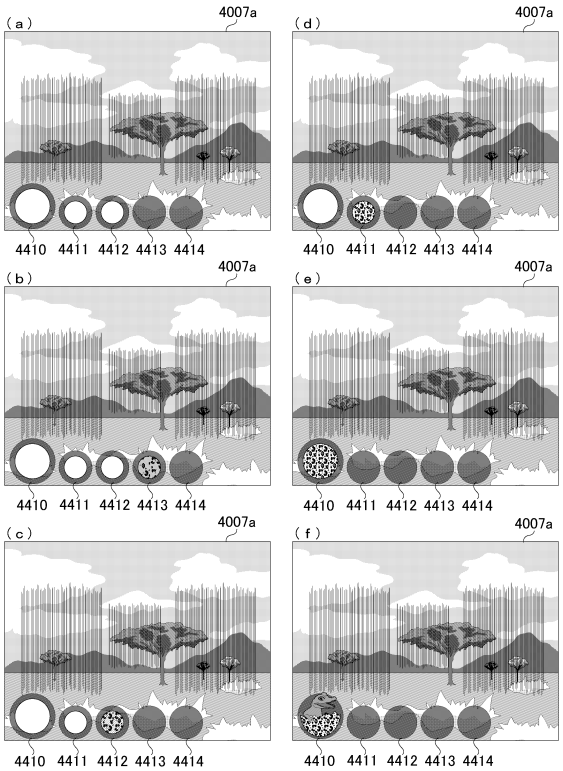
【図１１８】



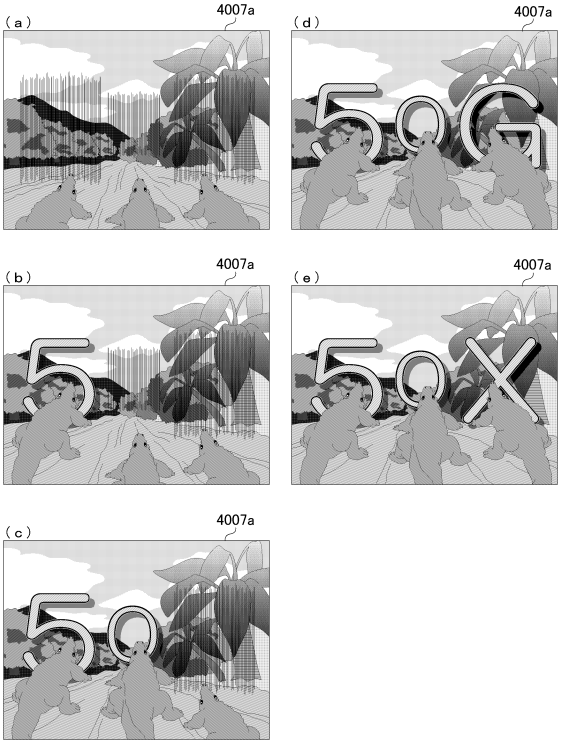
【図１１９】



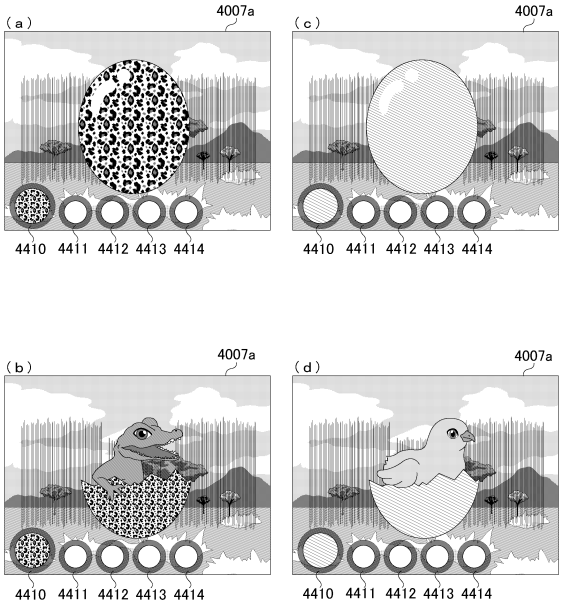
【図１２０】



【図１２１】



【図１２２】



【図１２３】

特別図柄の当り判定テーブル

特別図柄の種類	確変フラグ	大当り判定用乱数値 65536（0～65535）	選択率（概算）	当落判定値データ
第１特別図柄	0	幅205（0-204）	1/319	大当り判定値データ
		幅65331（205-65535）	1/1.003	ハズレ判定値データ
	1	幅1998（0-1997）	1/32.8	大当り判定値データ
		幅63538（1998-65535）	1/1.03	ハズレ判定値データ
第２特別図柄	0	幅205（0-204）	1/319	大当り判定値データ
		幅40960（205-41164）	1/1.6	小当り判定値データ
		幅24371（41165-65535）	1/2.69	ハズレ判定値データ
	1	幅1998（0-1997）	1/32.8	大当り判定値データ
		幅40960（1998-42957）	1/1.6	小当り判定値データ
		幅22578（42958-65535）	1/2.9	ハズレ判定値データ

【図１２４】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	判定値データ	図柄乱数値（0～99）	選択率	当り時選択図柄コマンド	図柄指定コマンド
第１特別図柄	大当り判定値データ	0-99	100/100	z0	zA1
	ハズレ判定値データ	0-99	100/100	－	zA2
第２特別図柄	大当り判定値データ	0-9	10/100	z1	Za3
		10-99	90/100	z2	zA4
	小当り判定値データ	0-99	100/100	z3	zA5
	ハズレ判定値データ	0-99	100/100	－	zA6

【図１２５】

大当り種類決定テーブル

当り時 選択図柄コマンド	ラウンド数	確変フラグ
z0	6	1
z1	10	1
z2	2	1

【図１２６】

特別図柄の変動パターンテーブル

特別図柄の種別	当落	確変フラグ	リーチ判定用乱数範囲（0～249）	演出選択用乱数範囲（0～99）	変動パターン	変動パターン（ショート）	変動時間（ms）	演出内容
第1特別図柄	大当り	OFF	–	7～49	01H	83H01H	2600	リーチ演出A
				50～69	02H	83H02H	35000	リーチ演出B
				70～99	03H	83H03H	45000	リーチ演出C
		ON	–	0～1	04H	83H04H	30000	確変中リーチ演出A
				2～49	05H	83H05H	40000	確変中リーチ演出B
				50～99	06H	83H06H	50000	確変中リーチ演出C
	ハズレ	OFF	0～10	0～32	07H	83H07H	2600	リーチ演出A
				33～69	07H	83H07H	35000	リーチ演出B
				70～99	03H	83H03H	45000	リーチ演出C
			11～249	0～51	07H	83H07H	10000	通常変動A
				52～99	08H	83H08H	8000	通常変動B
		ON	0～10	0～1	04H	83H04H	30000	確変中リーチ演出A
				2～49	05H	83H05H	40000	確変中リーチ演出B
				50～99	06H	83H06H	50000	確変中リーチ演出C
			11～249	0～51	09H	83H09H	5000	短縮変動A
				52～99	0AH	83H0AH	3000	短縮変動B
第2特別図柄	大当り	OFF		0～33	01H	84H01H	600000	通常変動A
				34～66	02H	84H02H	590000	通常変動B
				67～99	03H	84H03H	580000	通常変動C
		ON	–	0～1	04H	84H04H	30000	確変中リーチ演出D
				2～49	05H	84H05H	40000	確変中リーチ演出E
				50～99	06H	84H06H	50000	確変中リーチ演出F
	小当り	OFF	–	0～33	01H	84H01H	600000	通常変動A
				34～66	02H	84H02H	590000	通常変動B
				67～99	03H	84H03H	580000	通常変動C
		ON	–	0～99	07H	84H07H	1000	時短変動
	ハズレ	OFF	–	0～32	01H	84H01H	600000	通常変動A
				33～66	02H	84H02H	590000	通常変動B
				67～99	03H	84H03H	580000	通常変動C
		ON	0～10	0～1	04H	84H04H	30000	確変中リーチ演出D
				2～49	05H	84H05H	40000	確変中リーチ演出E
				50～99	06H	84H06H	50000	確変中リーチ演出F
			11～249	0～99	07H	84H07H	1000	時短変動

【図１２７】

普通図柄の当り判定テーブル

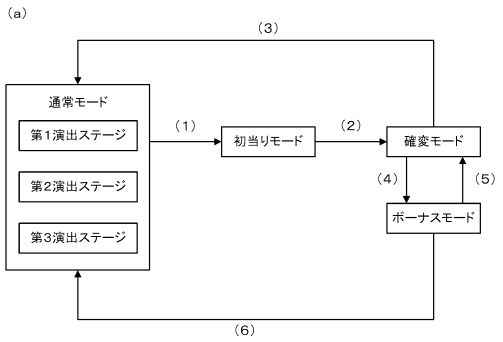
普通図柄当り判定用乱数値 1024（0～1023）	選択率（概算）	判定値データ
幅1000（0～999）	97.7%	普通図柄当り判定値データ
幅24（1000～1023）	2.3%	ハズレ判定値データ

【図１２８】

普通図柄の変動パターンテーブル

当落	普通図柄変動パターン決定用乱数範囲（0～99）	普通図柄変動パターン	普通図柄変動パターンコマンド	変動時間（ms）
普通図柄当り	0～99	01H	90H01	500
ハズレ	0～59	02H	90H02	10000
	60～89	03H	90H03	20000
	90～98	04H	90H04	30000
	98～99	05H	90H05	600000

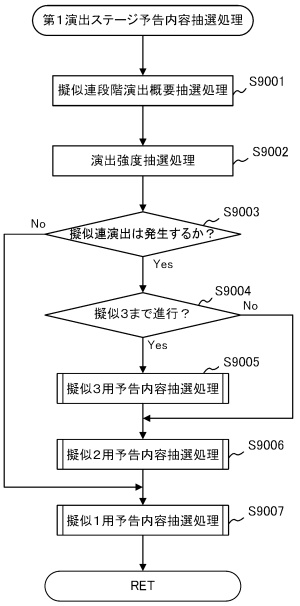
【図１２９】



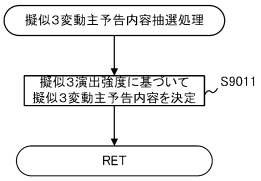
(b)

移行条件	内容
(1)	大当り遊技開始
(2)	大当り遊技終了
(3)	特別図柄変動50回
(4)	大当り遊技又は普通図柄ハズレ長変動開始
(5)	大当り遊技又は普通図柄ハズレ長変動終了
(6)	大当り遊技終了＋リミッタ到達

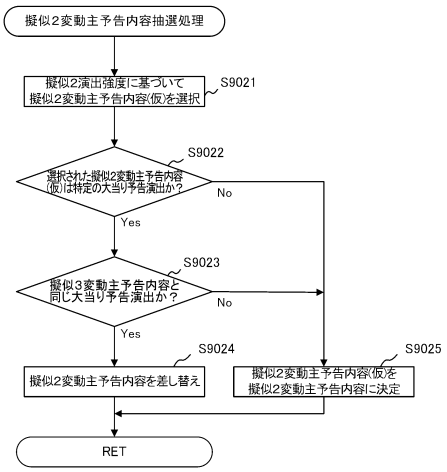
【図１３０】



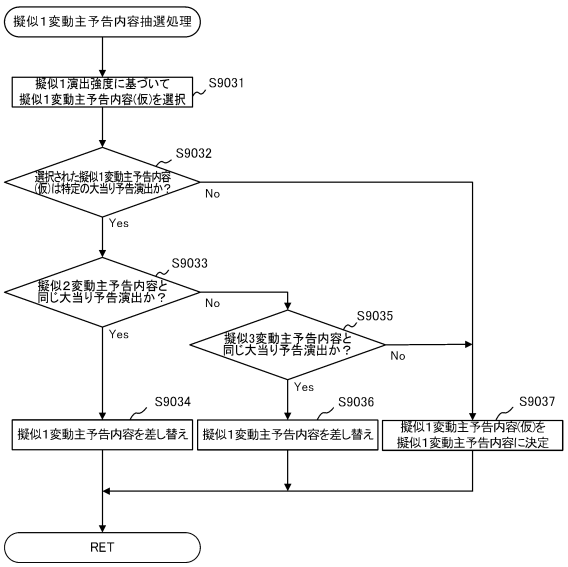
【図１３１】



【図１３２】



【図１３３】



【図１３４】

(a)

演出番号	演出内容
1	全話予告1段目→F.O
2	全話予告1段目→全話予告2段目→F.O
3	全話予告1段目→全話予告2段目→全話予告3段目→F.O
4	全話予告1段目→ボタンIN→全話予告2段目or3段目→F.O
5	全話予告1段目→ボタンIN→アイコン停止→アイコン停止後予告

(b)

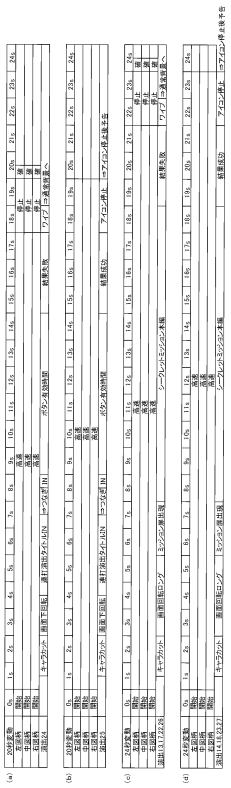
演出番号	0s	1s	2s	3s	4s	5s	6s	7s	8s	9s	10s	11s	12s	13s	14s	15s	16s	17s
1				全話予告1段目			F.O											
2				全話予告1段目				全話予告2段目			F.O							
3				全話予告1段目				全話予告2段目						全話予告3段目		F.O		
4				全話予告1段目				IN ボタン有効時間			全話予告2段目or3段目			F.O				
5				全話予告1段目				IN ボタン有効時間			アイコン停止			←アイコン停止後予告				

【図１３５】

演出番号	演出内容
11	キャラクタカット→F.O
12	キャラクタカット→画面左回転→アイテム出現
13	キャラクタカット→画面左回転→さらに回転→シークレットミッション→結果失敗
14	キャラクタカット→画面左回転→さらに回転→シークレットミッション→結果成功→アイコン停止→アイコン停止後予告
15	キャラクタカット→画面右回転→ルーレットに遷移→信頼度系アイテム出現
16	キャラクタカット→画面右回転→ルーレットに遷移→アイコン示唆系アイテム出現→アイコン停止→アイコン停止後予告
17	キャラクタカット→画面右回転→さらに回転→シークレットミッション→結果失敗
18	キャラクタカット→画面右回転→さらに回転→シークレットミッション→結果成功→アイコン停止→アイコン停止後予告
19	キャラクタカット→画面上回転→バトルに遷移→結果失敗
20	キャラクタカット→画面上回転→バトルに遷移→結果成功→信頼度系アイテム出現
21	キャラクタカット→画面上回転→バトルに遷移→結果成功→アイコン示唆系アイテム出現→アイコン停止→アイコン停止後予告
22	キャラクタカット→画面上回転→さらに回転→シークレットミッション→結果失敗
23	キャラクタカット→画面上回転→さらに回転→シークレットミッション→結果成功→アイコン停止→アイコン停止後予告
24	キャラクタカット→画面下回転→連打遷出→結果失敗
25	キャラクタカット→画面下回転→連打遷出→結果成功→アイコン停止→アイコン停止後予告
26	キャラクタカット→画面下回転→さらに回転→シークレットミッション→結果失敗
27	キャラクタカット→画面下回転→さらに回転→シークレットミッション→結果成功→アイコン停止→アイコン停止後予告

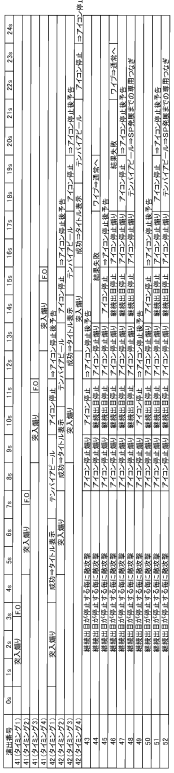
【図１３６】

【図１３７】

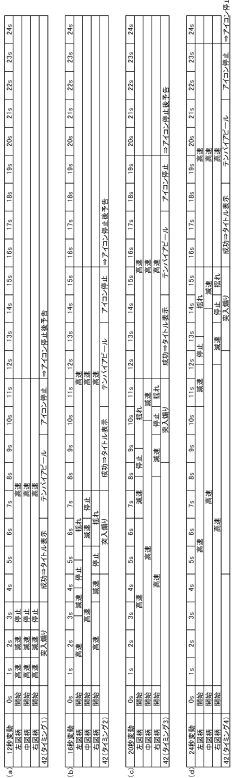


【図１３８】

【図１３９】



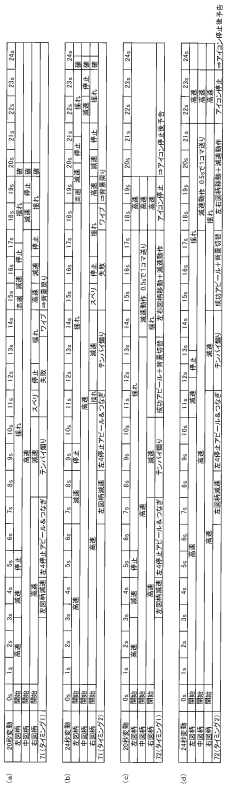
【図１４０】



【図１４１】

【図１４２】

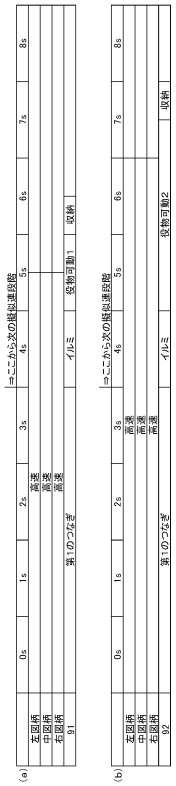
【図１４３】



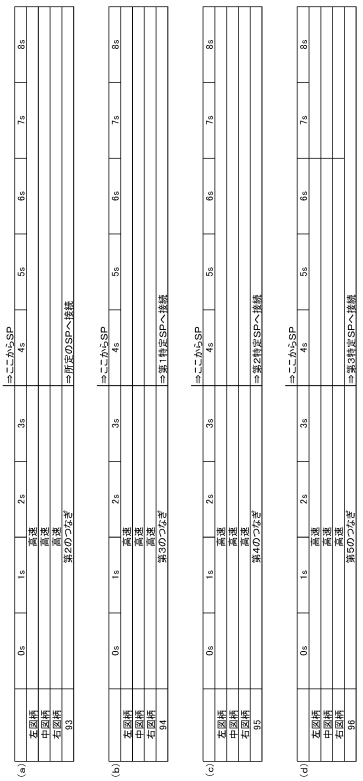
【図１４４】

演出番号	演出内容	備考
91	第1のつなぎ→役物可動1	「ベル」アイコン又は「スイカ」アイコン停止時
92	第1のつなぎ→役物可動2	「ベル」アイコン又は「スイカ」アイコン停止時
93	第2のつなぎ	「チェリー」アイコン停止時
94	第3のつなぎ	第1特定アイコン停止時
95	第4のつなぎ	第2特定アイコン停止時
96	第5のつなぎ	第3特定アイコン停止時

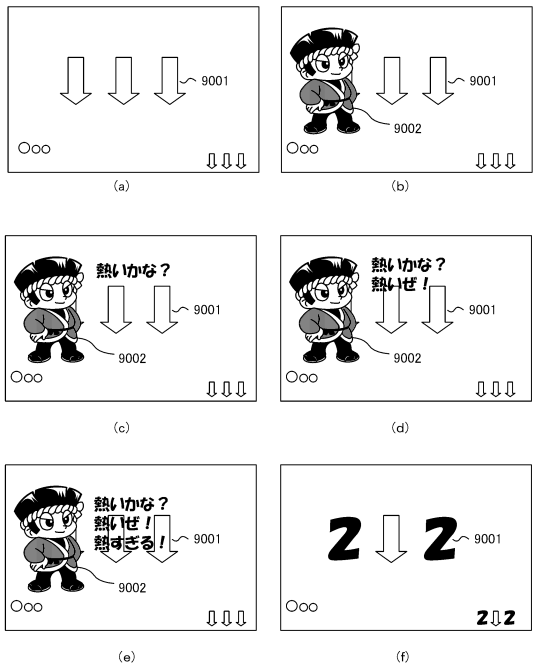
【図１４５】



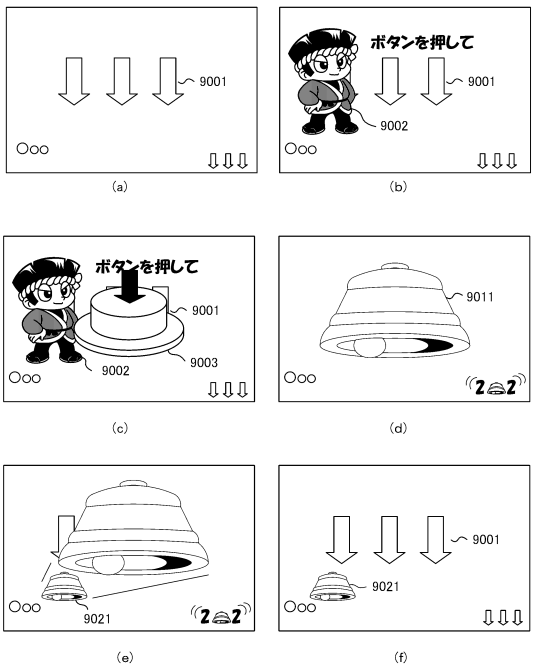
【図１４６】



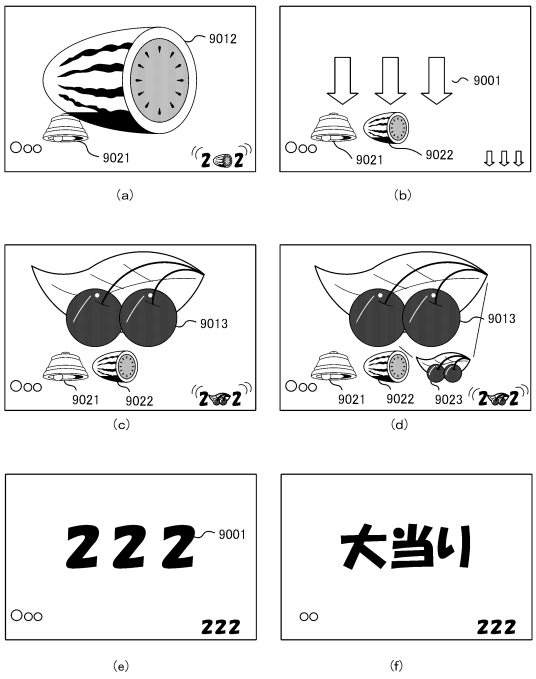
【図１４７】



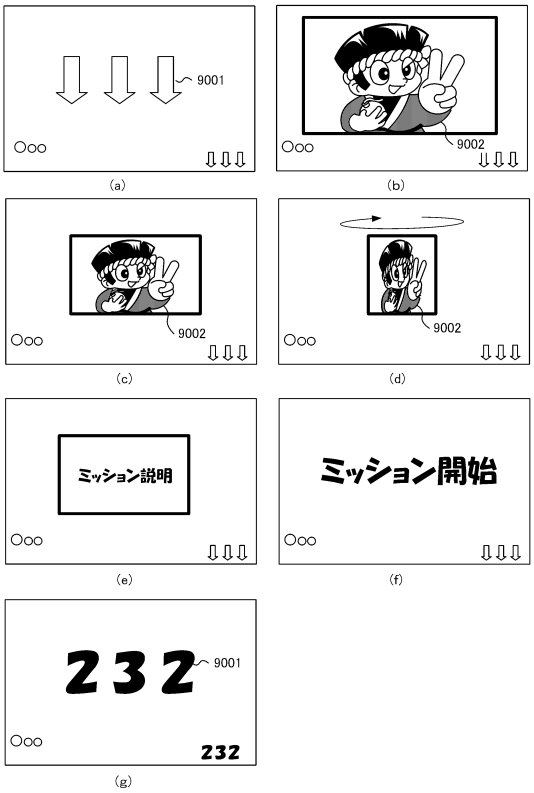
【図１４８】



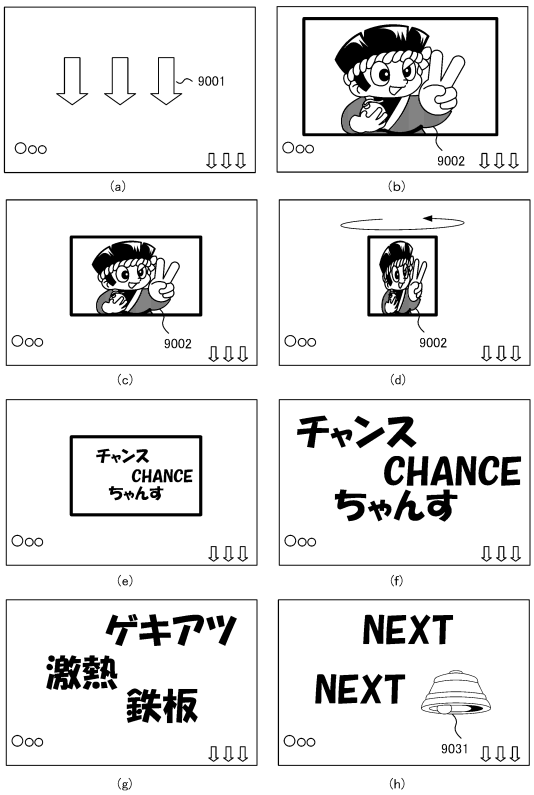
【図１４９】



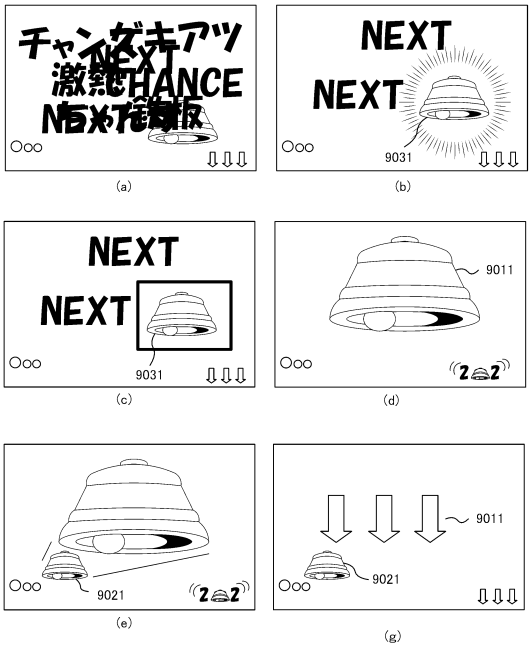
【図１５０】



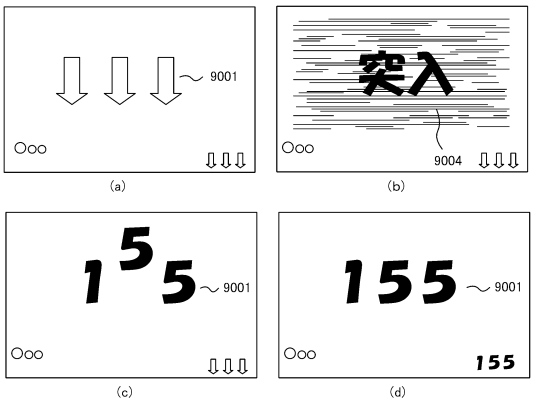
【図１５１】



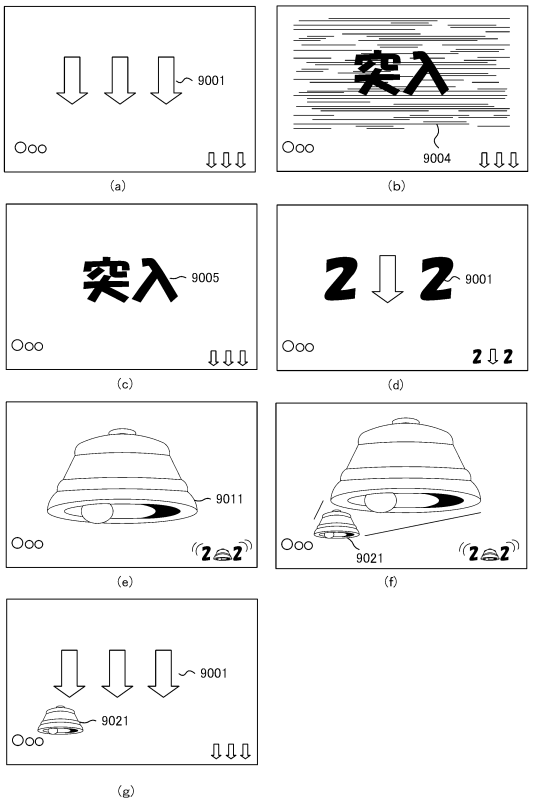
【図１５２】



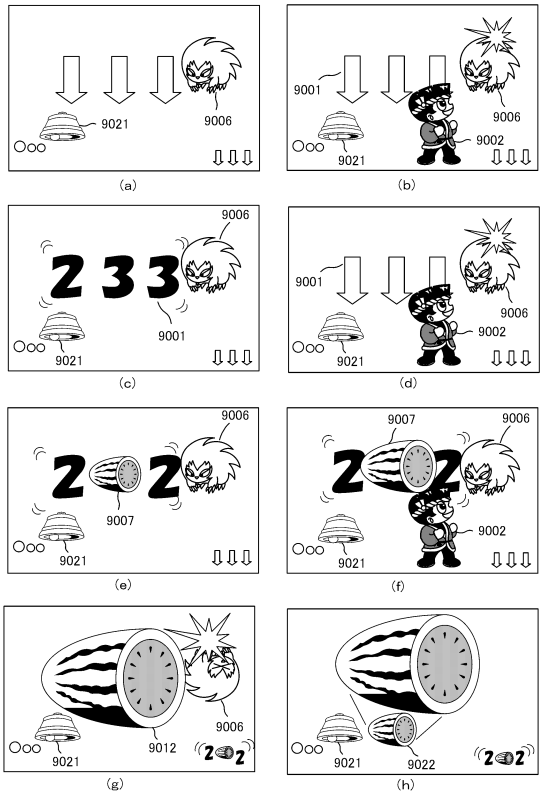
【図１５３】



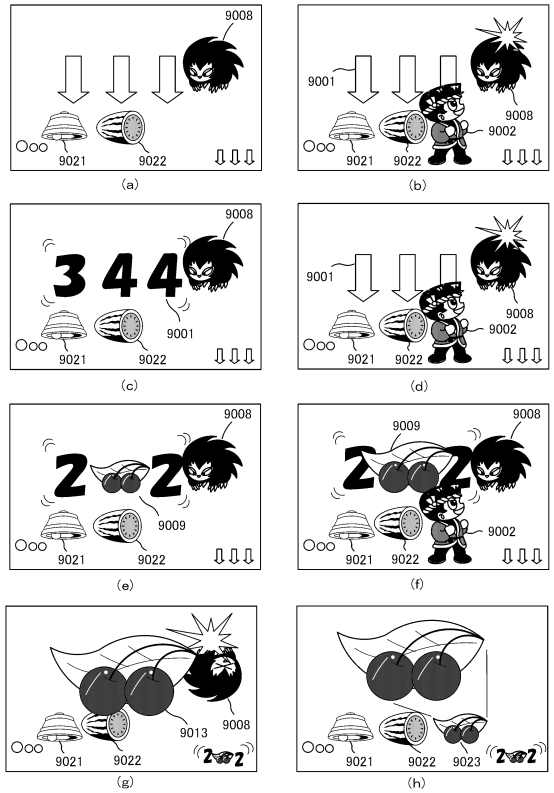
【図１５４】



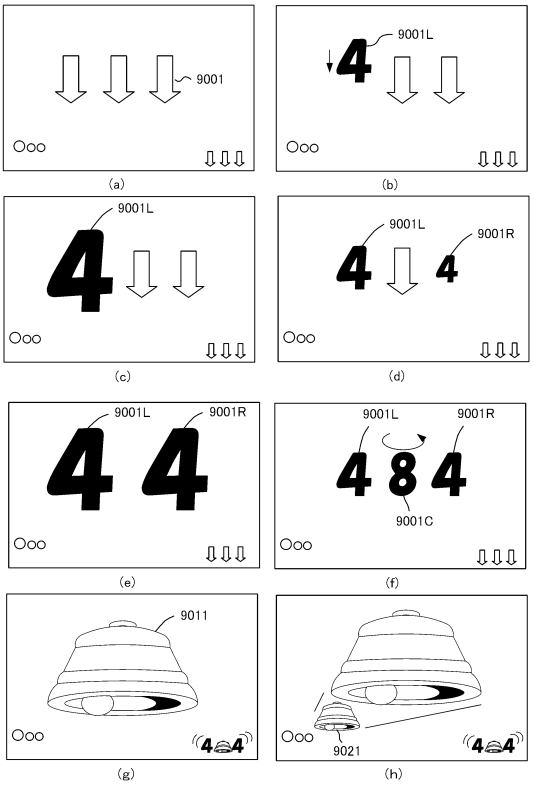
【図１５５】



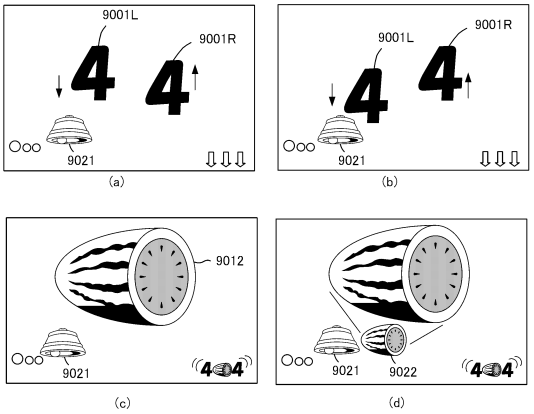
【図１５６】



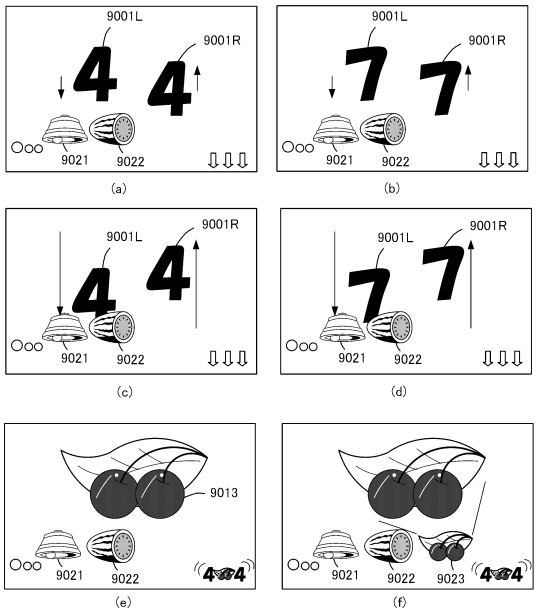
【図１５７】



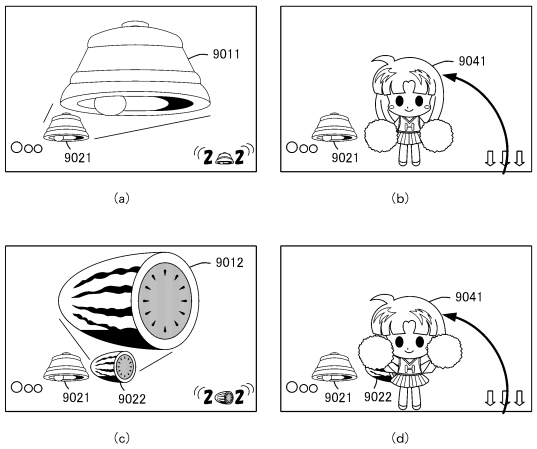
【図１５８】



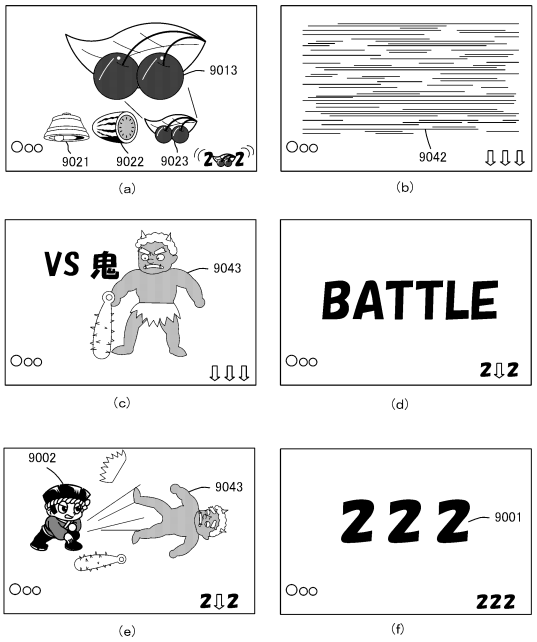
【図１５９】



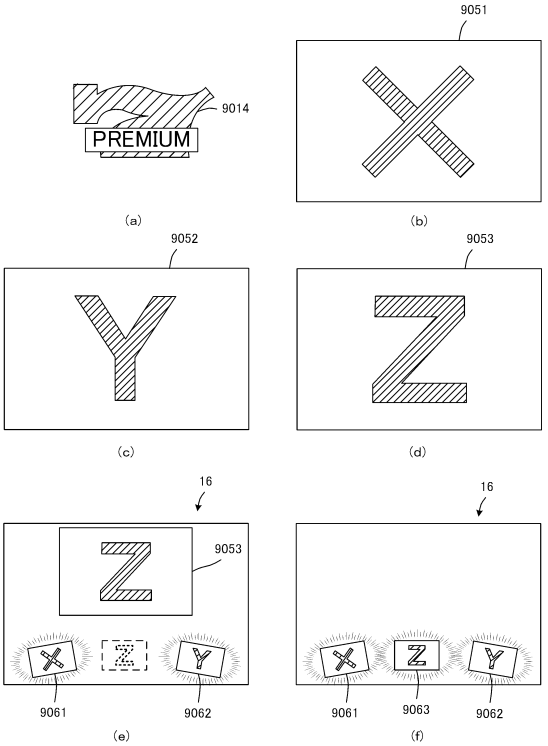
【図１６０】



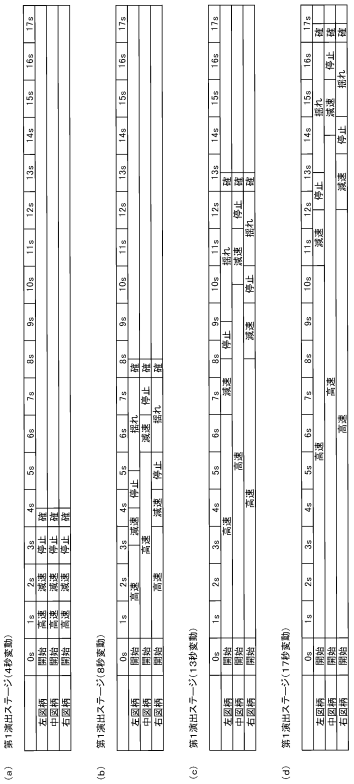
【図１６１】



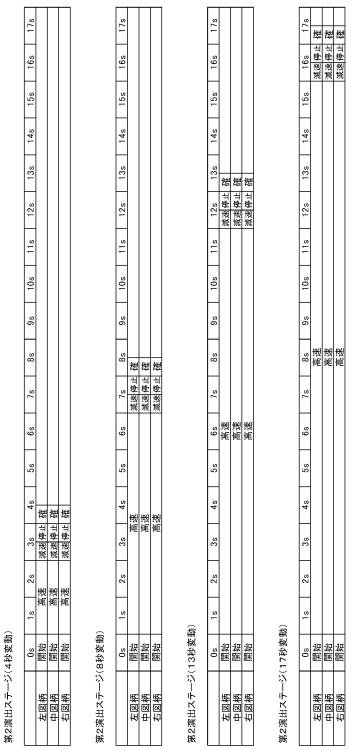
【図１６２】



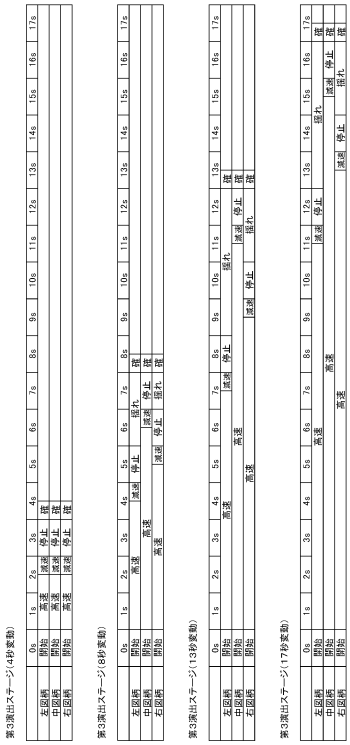
【図１６３】



【図１６４】



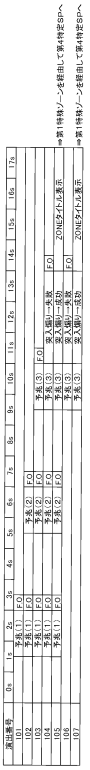
【図１６５】



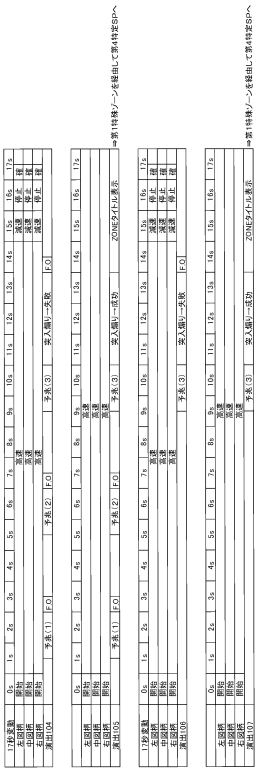
【図１６６】

演出番号	演出内容
101	予兆(1)→F.O
102	予兆(1)→予兆(2)→F.O
103	予兆(1)→予兆(2)→予兆(3)→F.O
104	予兆(1)→予兆(2)→予兆(3)→ZONE突入失敗
105	予兆(1)→予兆(2)→予兆(3)→ZONE突入成功
106	予兆(3)→ZONE突入失敗
107	予兆(3)→ZONE突入成功

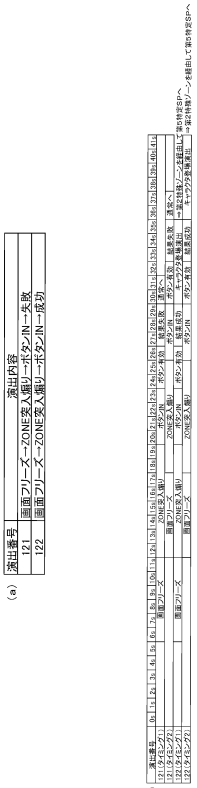
【図１６７】



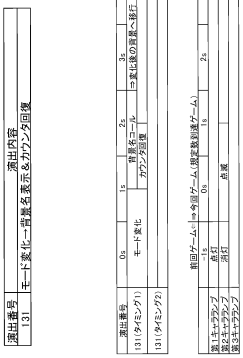
【図１６８】



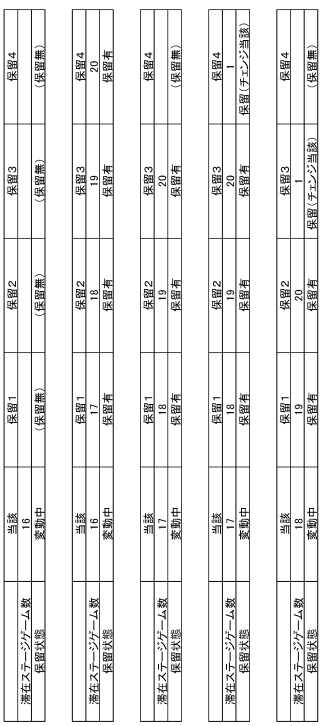
【図１６９】



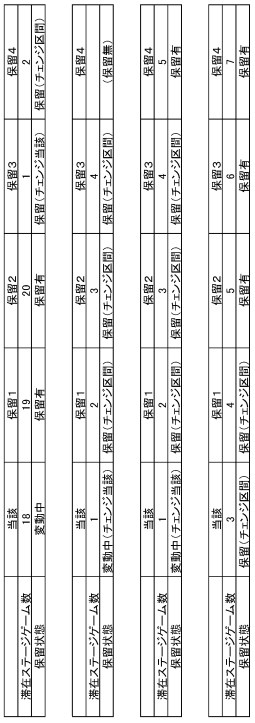
【図１７０】



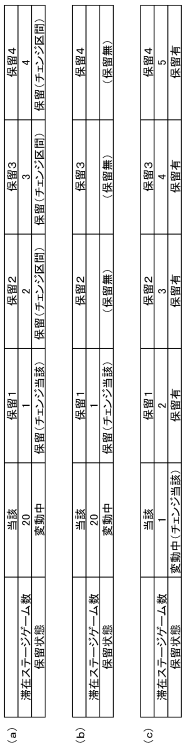
【図１７１】



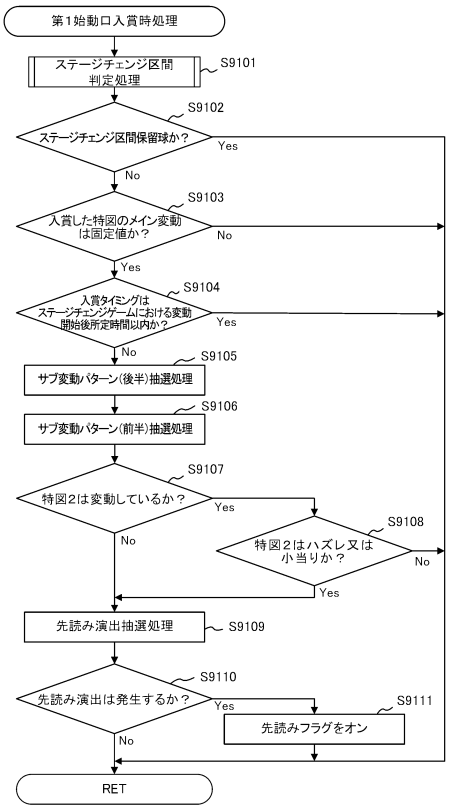
【図１７２】



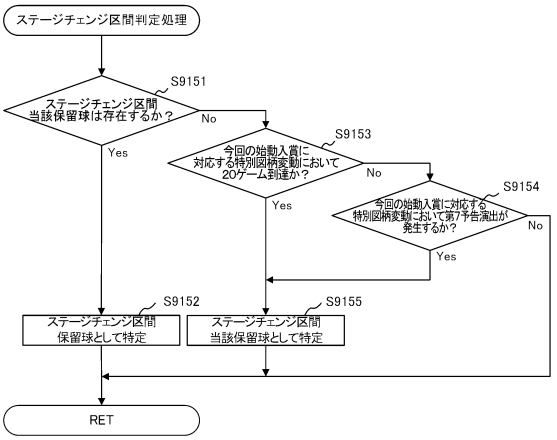
【図１７３】



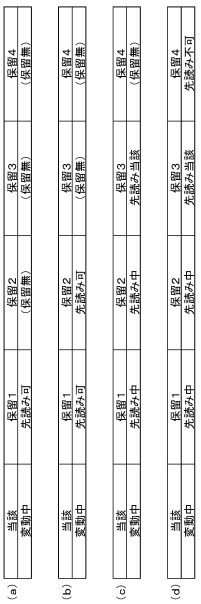
【図１７４】



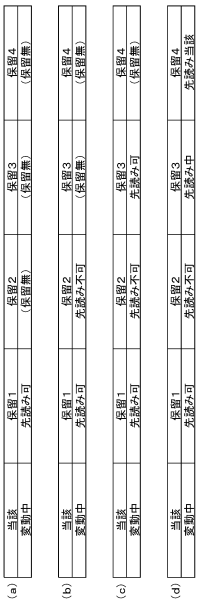
【図１７５】



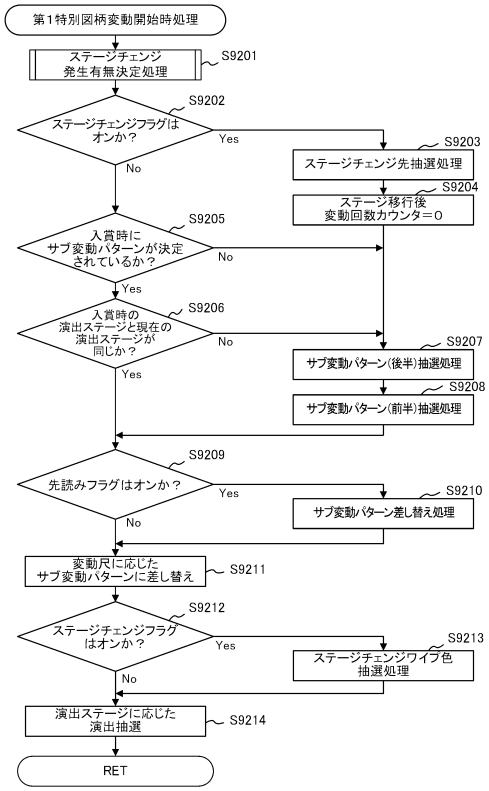
【図１７６】



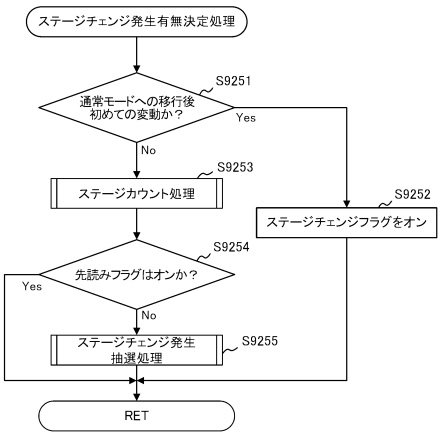
【図１７７】



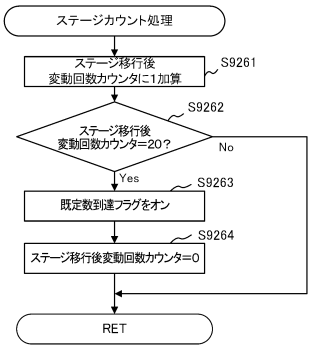
【図１７８】



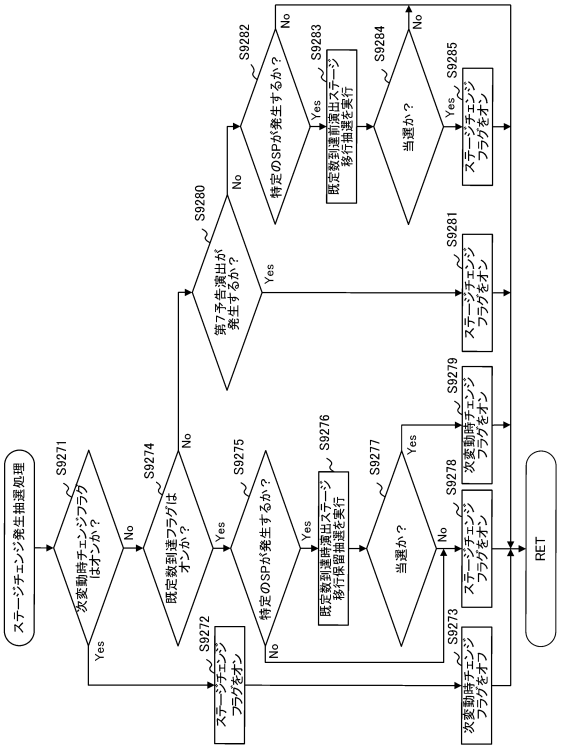
【図１７９】



【図１８０】



【図１８１】



【図１８２】

サブ変動パターン選択テーブル

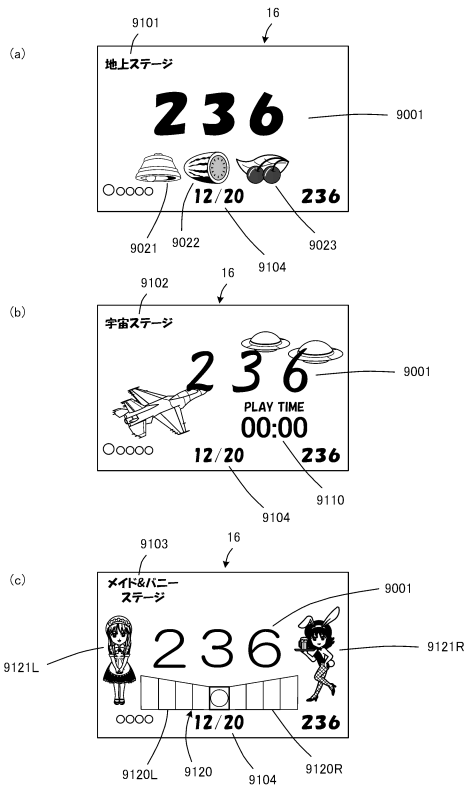
メイン変動パターン	サブ変動パターン	先読み可否
1	1	先読み可
	2	
	・	
	・	
	20	
	21	先読み不可
	・	
	・	
	30	
2	51	先読み可
	52	
	・	
	・	
	70	
	71	先読み不可
	・	
	・	
	80	
3	101	先読み可
	102	
	・	
	・	
	120	
	121	先読み不可
	・	
	・	
	130	
・	・	先読み可
	・	
	・	
	・	
	・	
	・	先読み不可
	・	
	・	
	・	
・	・	先読み可
	・	
	・	
	・	
	・	
	・	先読み不可
	・	
	・	
	・	

【図１８３】

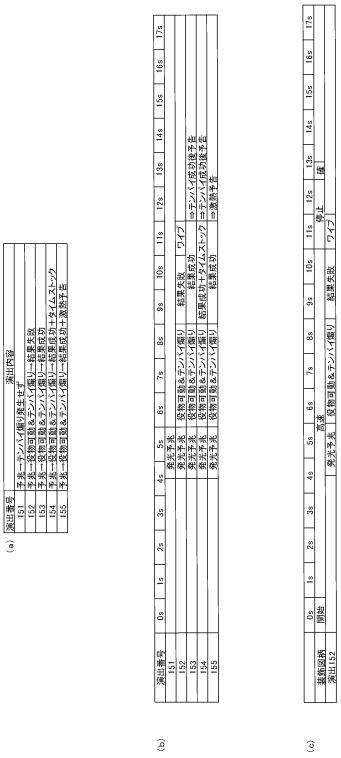
サブ変動パターン差替テーブル

サブ変動パターン（差替前）	先読み演出パターン	サブ変動パターン（差替後）
1～5	先読み演出パターンA	31
	先読み演出パターンB	32
	先読み演出パターンC	33
	先読み演出パターンD	34
	その他	35
6～10	先読み演出パターンA	36
	先読み演出パターンB	37
	先読み演出パターンC	38
	先読み演出パターンD	39
	その他	40
11～15	先読み演出パターンA	41
	先読み演出パターンB	42
	先読み演出パターンC	43
	先読み演出パターンD	44
	その他	45
16～20	先読み演出パターンA	46
	先読み演出パターンB	47
	先読み演出パターンC	48
	先読み演出パターンD	49
	その他	50
・	先読み演出パターンA	・
	先読み演出パターンB	・
	先読み演出パターンC	・
	先読み演出パターンD	・
	その他	・
・	先読み演出パターンA	・
	先読み演出パターンB	・
	先読み演出パターンC	・
	先読み演出パターンD	・
	その他	・

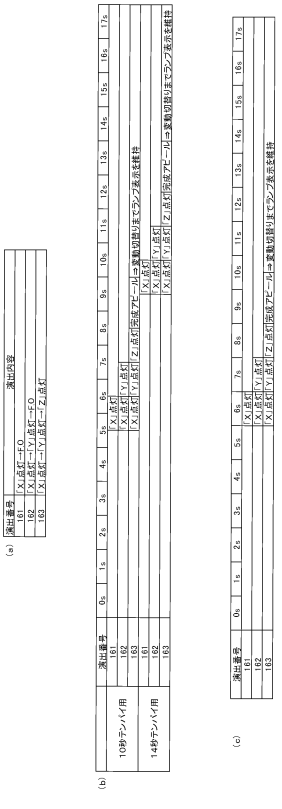
【図１８４】



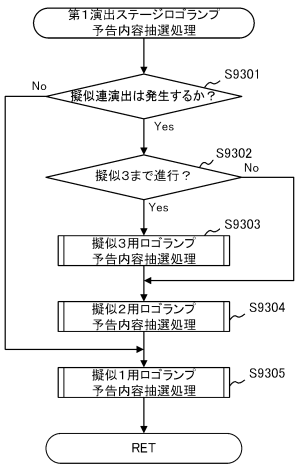
【図１８５】



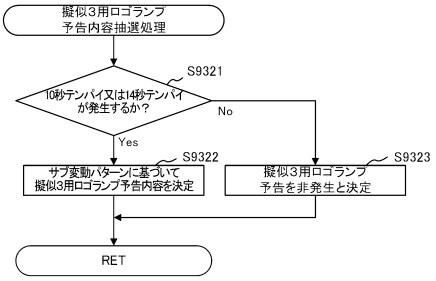
【図１８６】



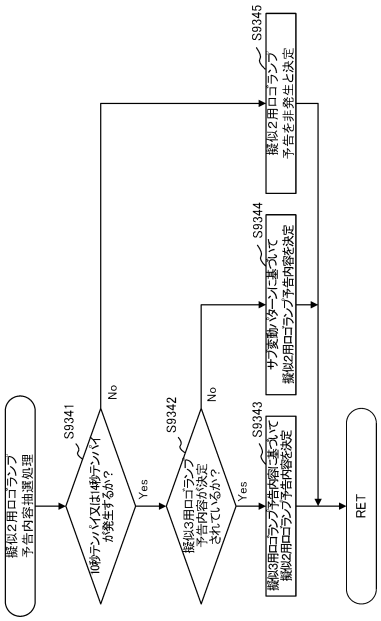
【図１８７】



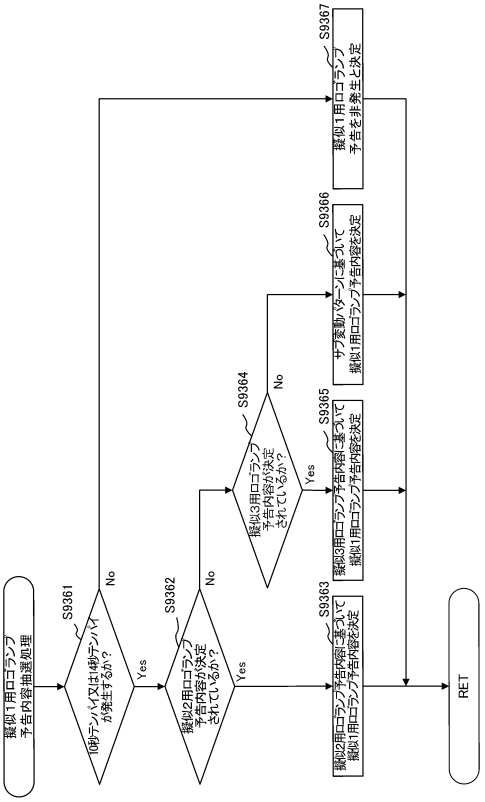
【図１８８】



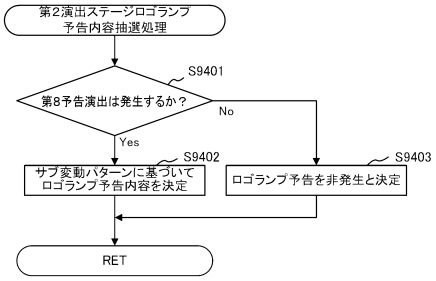
【図１８９】



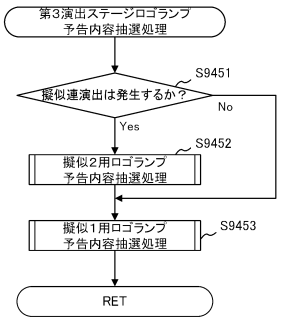
【図１９０】



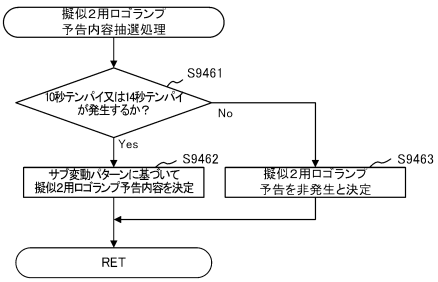
【図１９１】



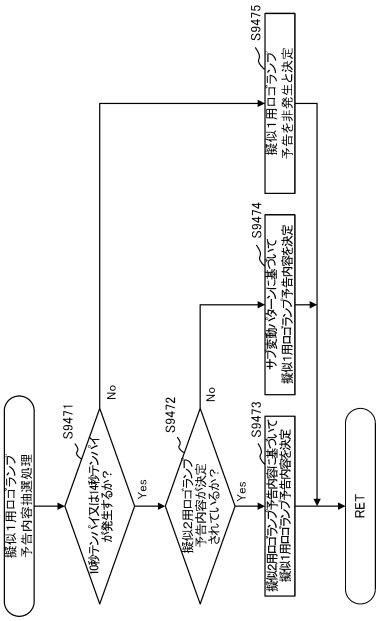
【図１９２】



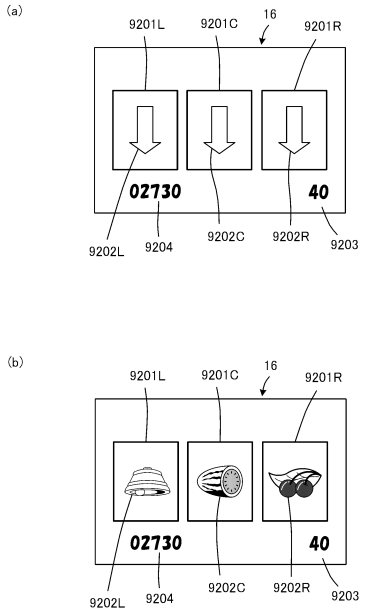
【図１９３】



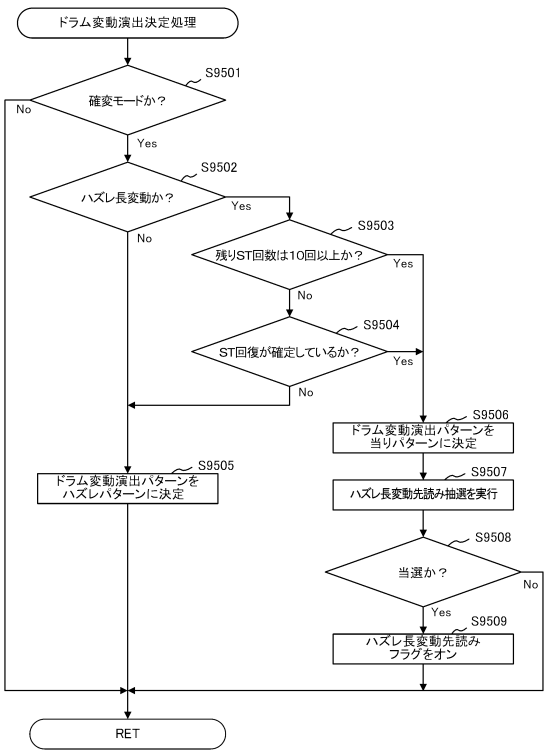
【図１９４】



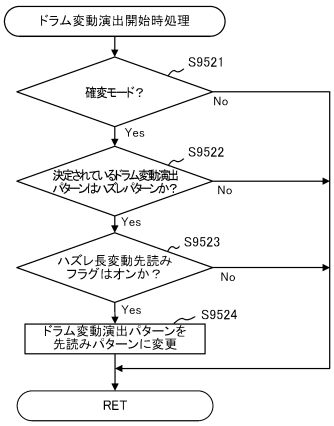
【図１９５】



【図１９６】



【図１９７】



【図１９８】

(a)

	当該	保留1	保留2	保留3	保留4
普通図柄変動時間(ms)	500	500	500	500	

(b)

	当該	保留1	保留2	保留3	保留4
普通図柄変動時間(ms)	500	500	500	500	600000

(c)

	当該	保留1	保留2	保留3	保留4
普通図柄変動時間(ms)	500	500	500	600000	

(d)

	当該	保留1	保留2	保留3	保留4
普通図柄変動時間(ms)	500	500	600000		

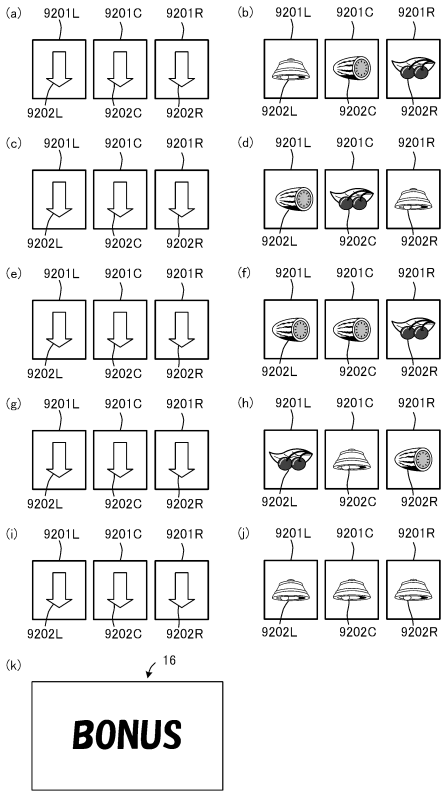
(e)

	当該	保留1	保留2	保留3	保留4
普通図柄変動時間(ms)	500	600000			

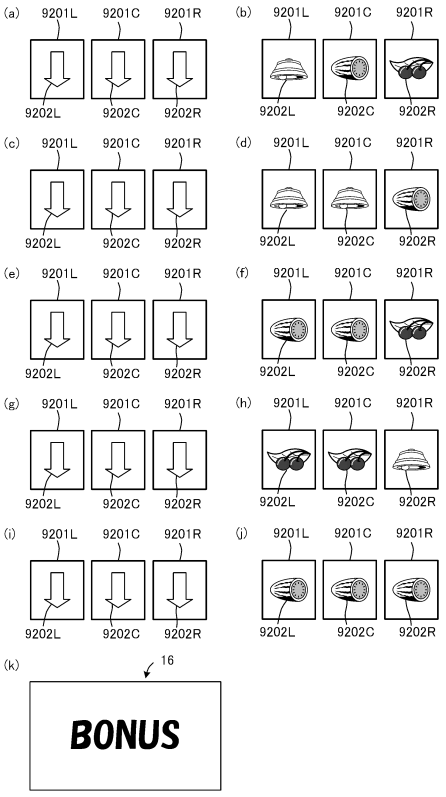
(f)

	当該	保留1	保留2	保留3	保留4
普通図柄変動時間(ms)	600000				

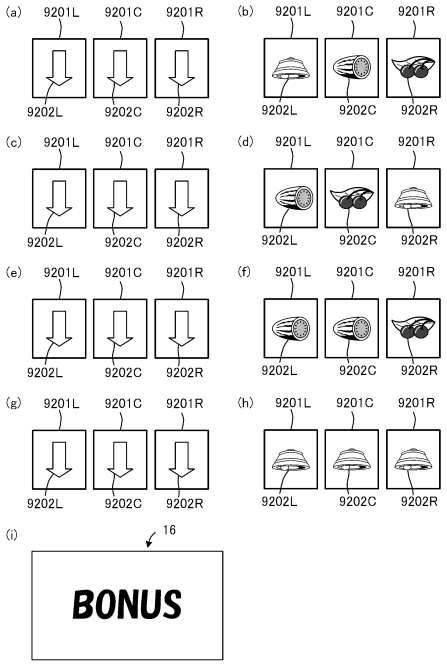
【図１９９】



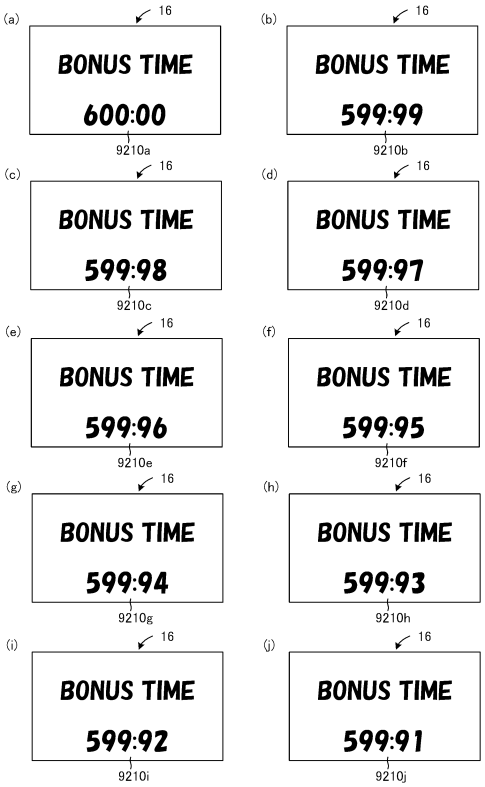
【図２００】



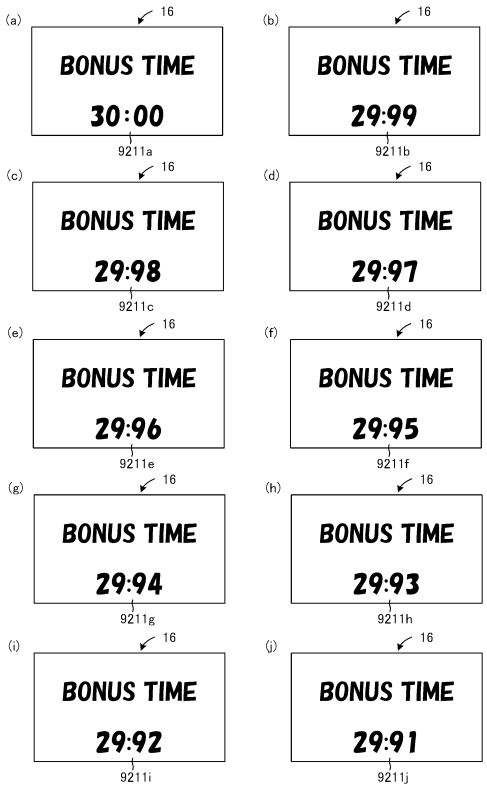
【図２０１】



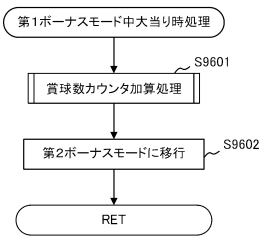
【図２０２】



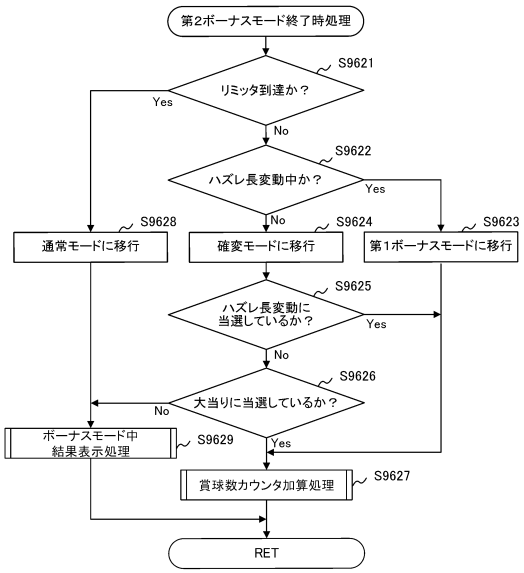
【図２０３】



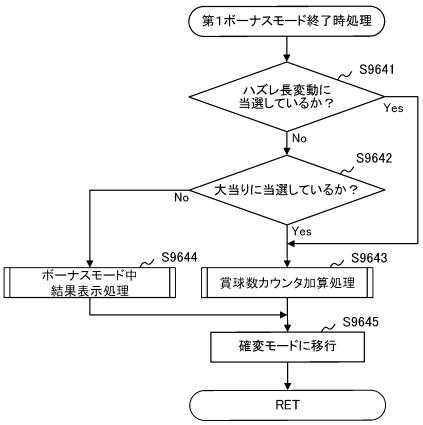
【図２０４】



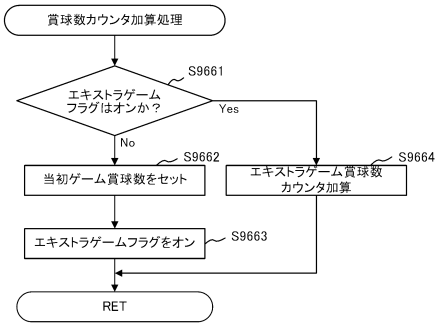
【図２０５】



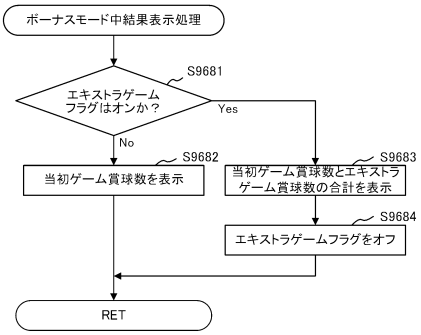
【図２０６】



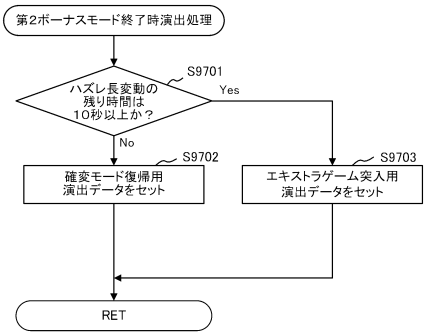
【図２０７】



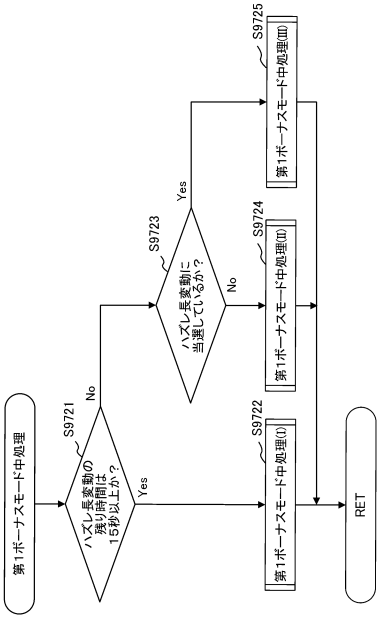
【図２０８】



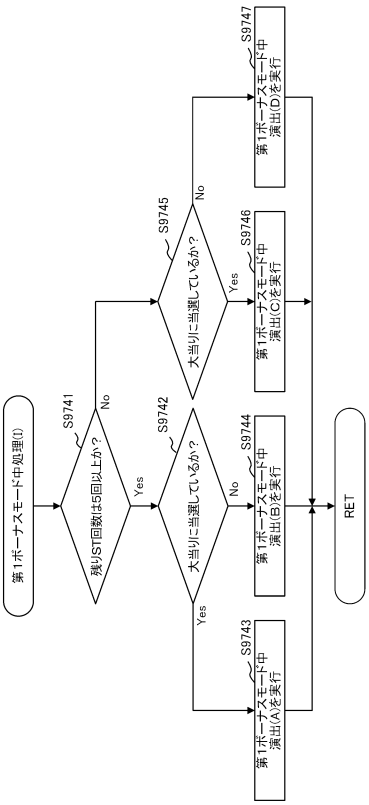
【図２０９】



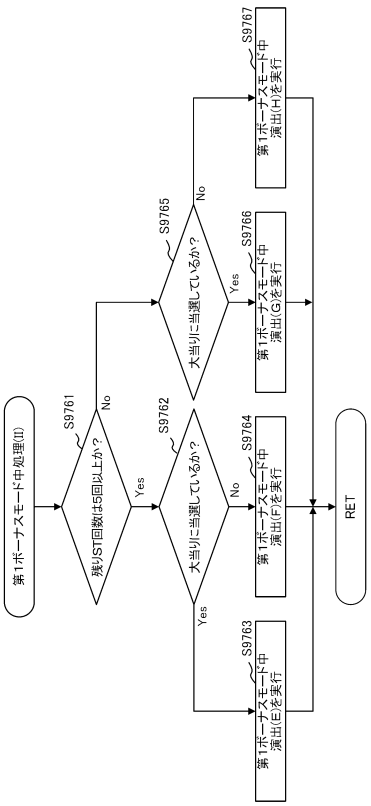
【図２１０】



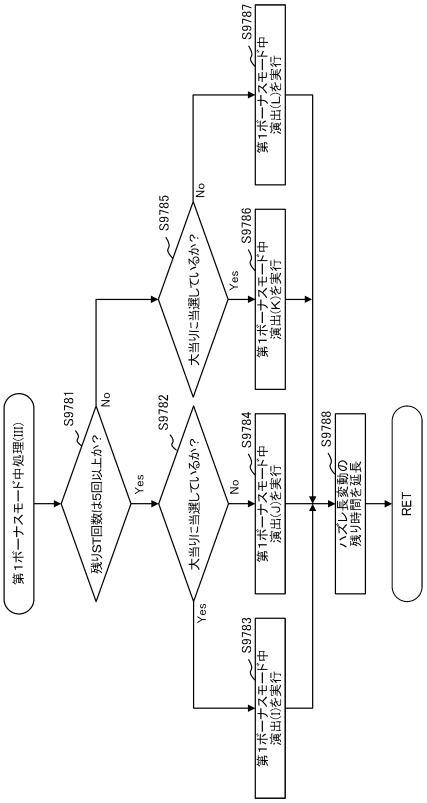
【図２１１】



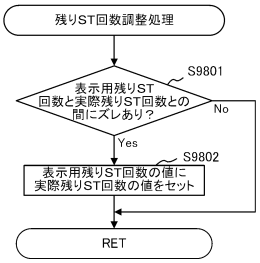
【図２１２】



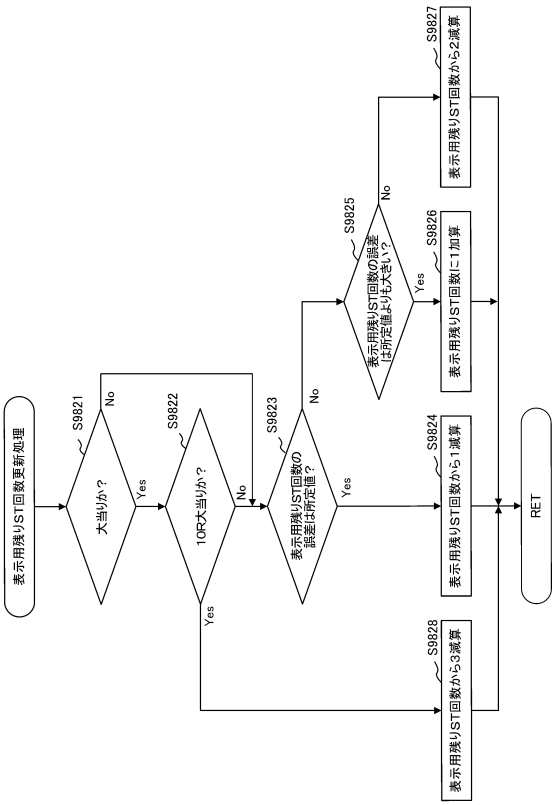
【図２１３】



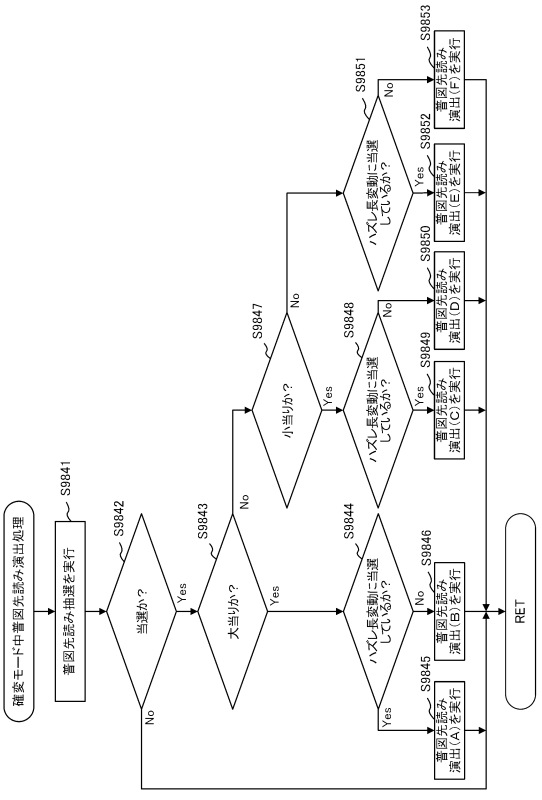
【図２１４】



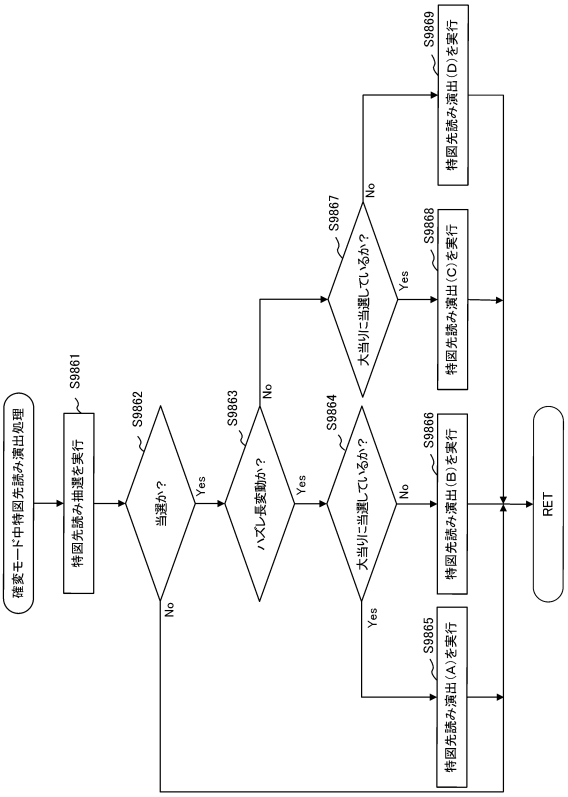
【図２１５】



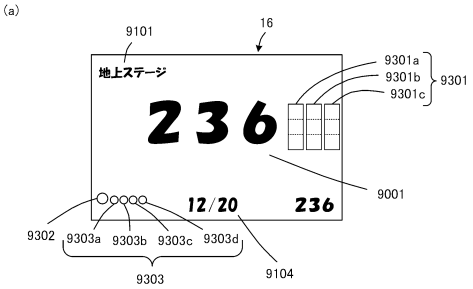
【図２１６】



【図２１７】



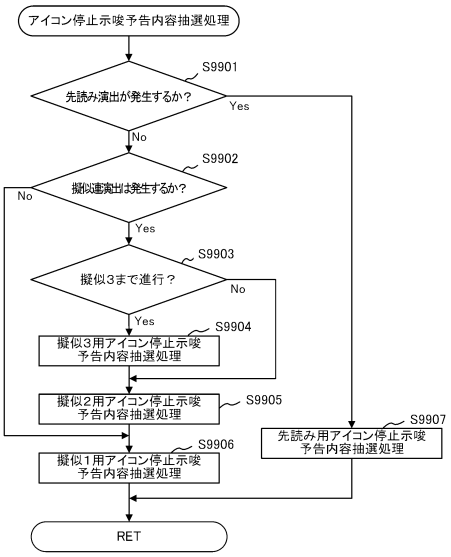
【図２１８】



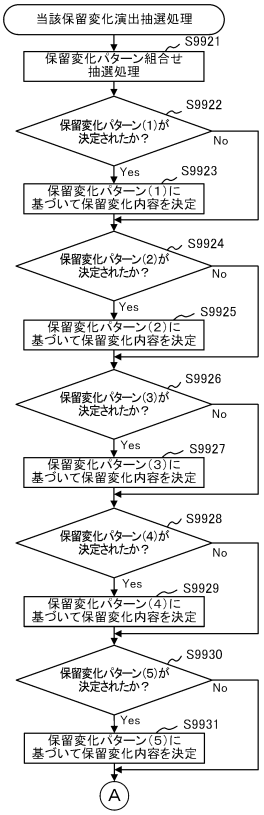
(b)

演出番号	演出内容
171	「ベル」アイコン停止示唆用メーターに「1」チャージ
172	「ベル」アイコン停止示唆用メーターに「2」チャージ
173	「ベル」アイコン停止示唆用メーターに「3」チャージ
174	「スイカ」アイコン停止示唆用メーターに「1」チャージ
175	「スイカ」アイコン停止示唆用メーターに「2」チャージ
176	「スイカ」アイコン停止示唆用メーターに「3」チャージ
177	「チェリー」アイコン停止示唆用メーターに「1」チャージ
178	「チェリー」アイコン停止示唆用メーターに「2」チャージ
179	「チェリー」アイコン停止示唆用メーターに「3」チャージ

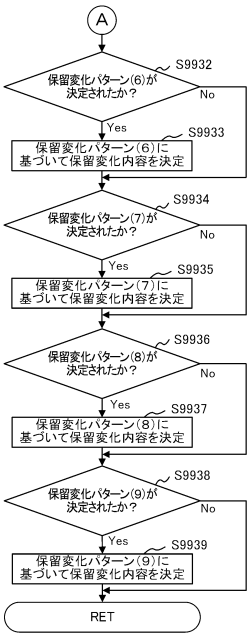
【図２１９】



【図２２０】



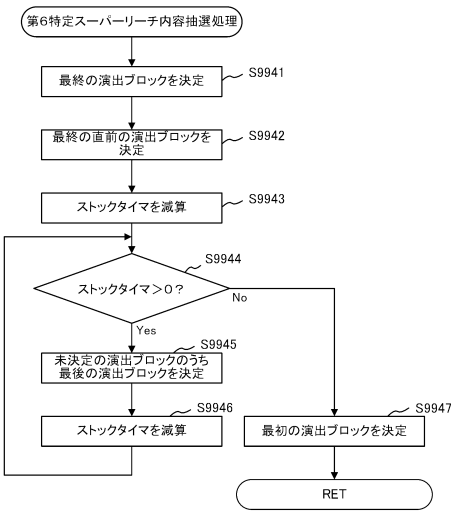
【図２２１】



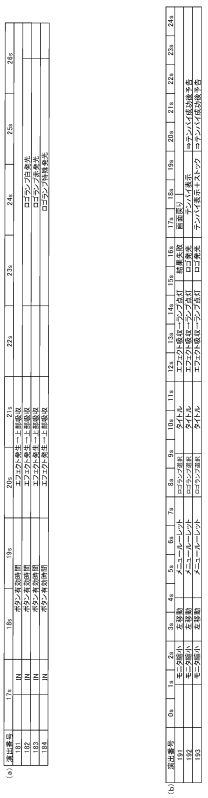
【図２２２】

演出ブロック	演出内容
1	第6特定スーパーリーチにおいて行われるスロットゲームの説明
2	所定のスーパーリーチに発展
3	スロットゲーム終了
4	8秒変動において、「アディショナル」アイコン揃い煽りを行い、「アディショナル」アイコンが揃わない
5	8秒変動において、「アディショナル」アイコン揃い煽りを行い、「アディショナル」アイコンが揃う
6	8秒変動において、「ミッション」アイコン揃い煽りを行い、「ミッション」アイコンが揃わない
7	8秒変動において、「ミッション」アイコン揃い煽りを行い、「ミッション」アイコンが揃う→ミッション失敗
8	8秒変動において、「ミッション」アイコン揃い煽りを行い、「ミッション」アイコンが揃う→ミッション成功
9	8秒変動において、「チェリー」アイコン揃い煽りを行い、「チェリー」アイコンが揃わない
10	8秒変動において、「チェリー」アイコン揃い煽りを行い、「チェリー」アイコンが揃う

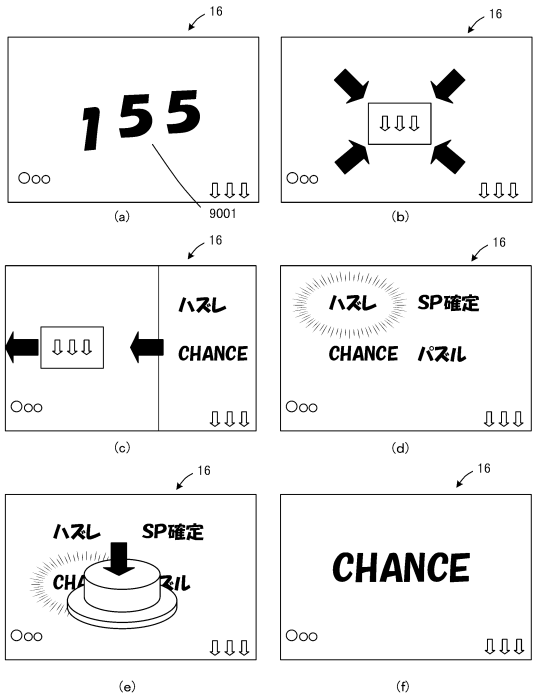
【図２２３】



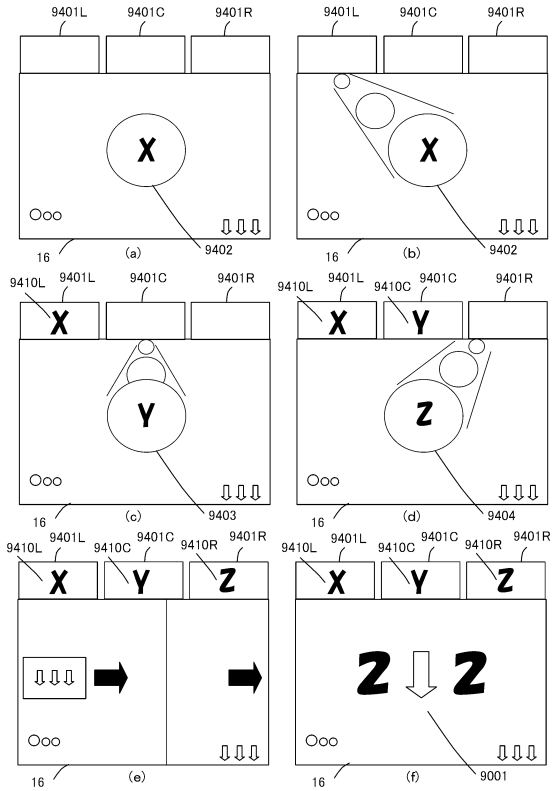
【図２２４】



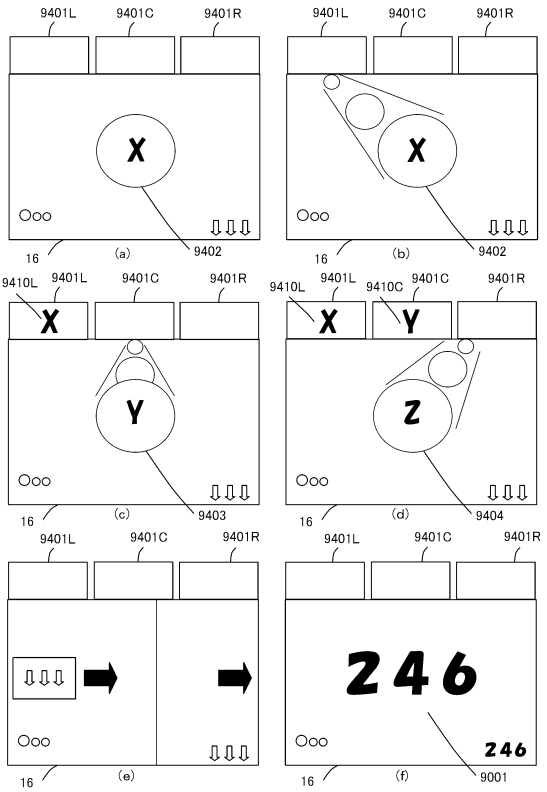
【図２２５】



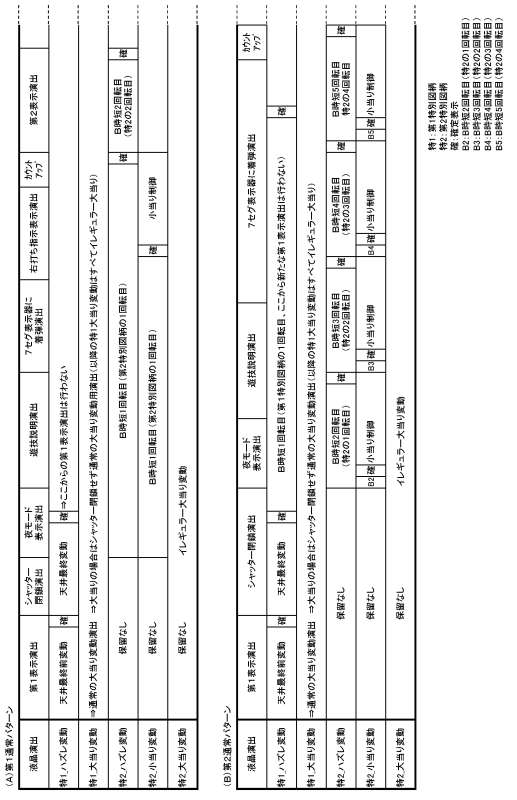
【図２２６】



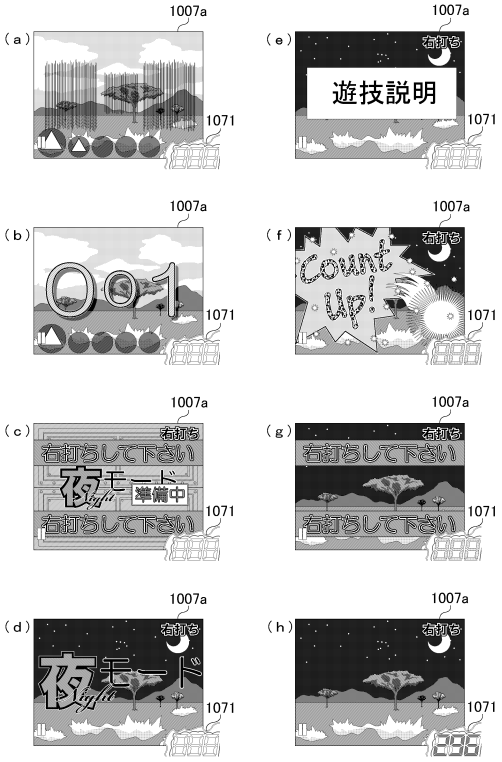
【図２２７】



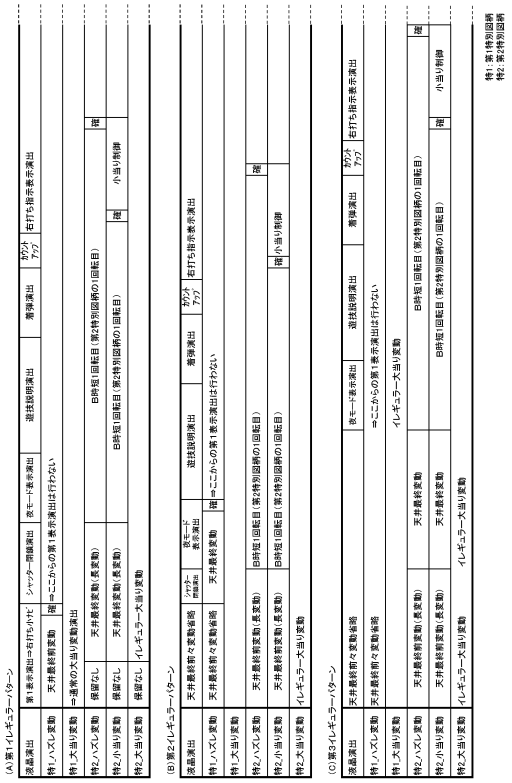
【図２２８】



【図２２９】



【図２３０】

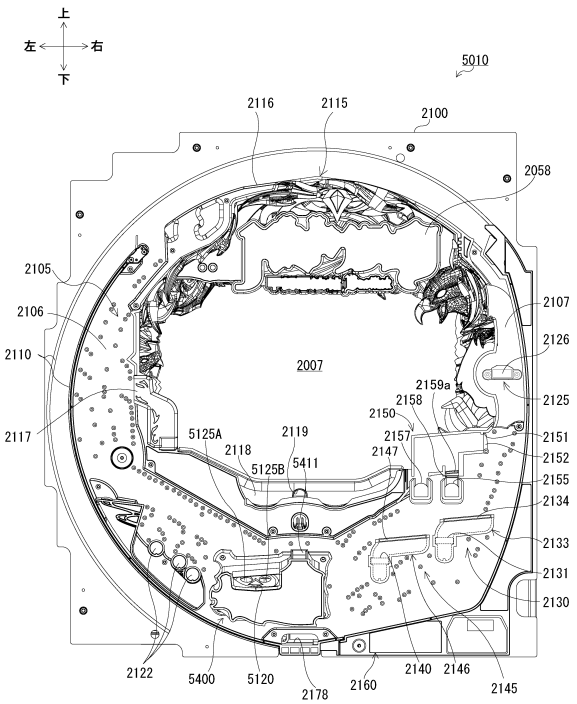


【図２３１】

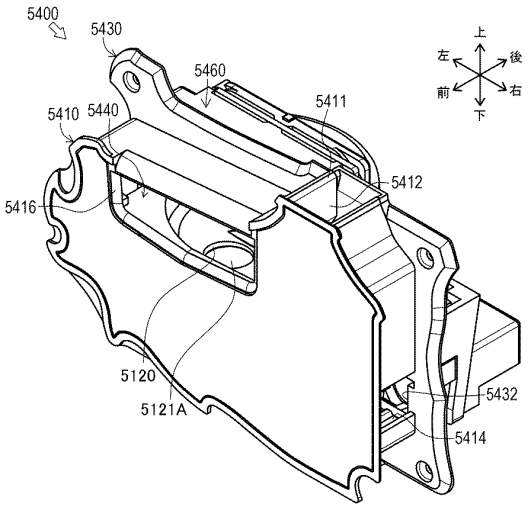
普通図柄の変動パターンテーブル

時短フラグ	当落	普通図柄変動パターン決定用乱数範囲(0~99)	普通図柄変動パターン	普通図柄変動パターンコマンド	変動時間(ms)
0	普通図柄当り	0~99	01H	90H01H	500
	ハズレ	0~59	02H	90H02H	10000
		60~89	03H	90H03H	20000
		90~95	04H	90H04H	30000
		96~99	05H	90H05H	600000
1	普通図柄当り	0~99	01H	90H01H	500
	ハズレ	0~59	02H	90H02H	10000
		60~89	03H	90H03H	20000
		90~98	04H	90H04H	30000
		98~99	05H	90H05H	600000

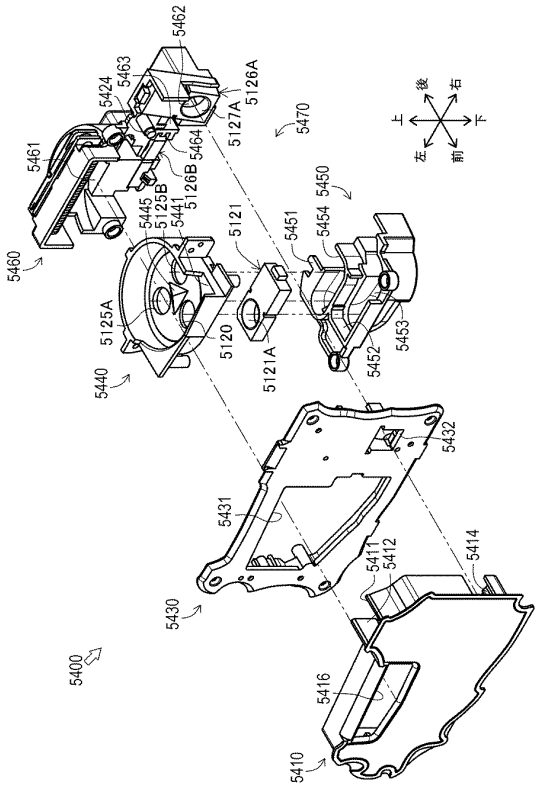
【図２３２】



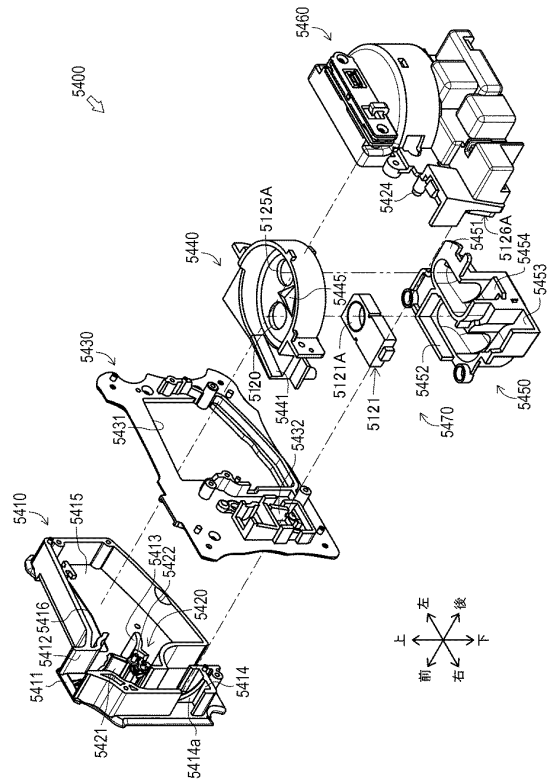
【図２３３】



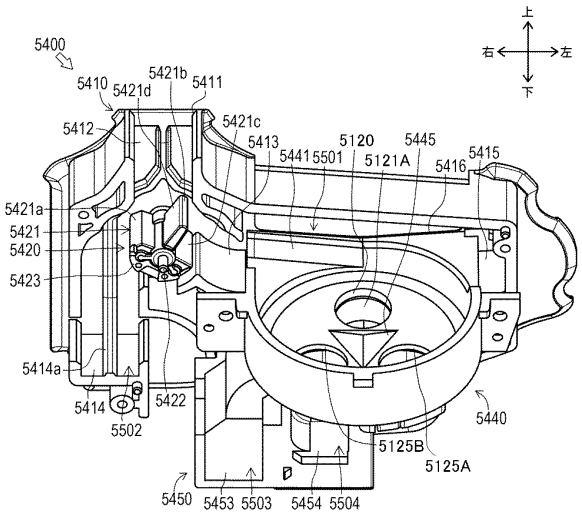
【図２３４】



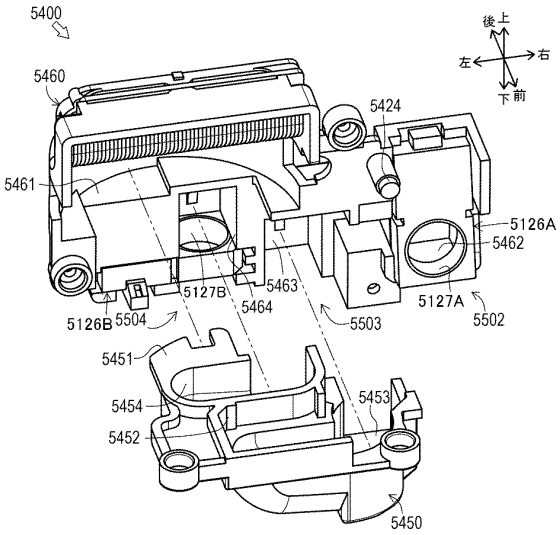
【図２３５】



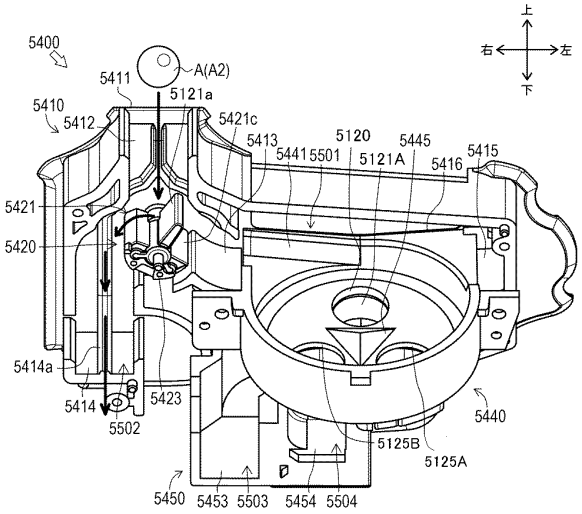
【図２３６】



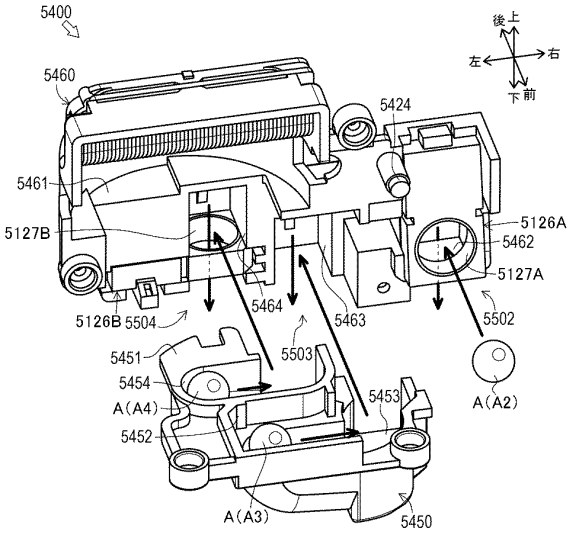
【図２３７】



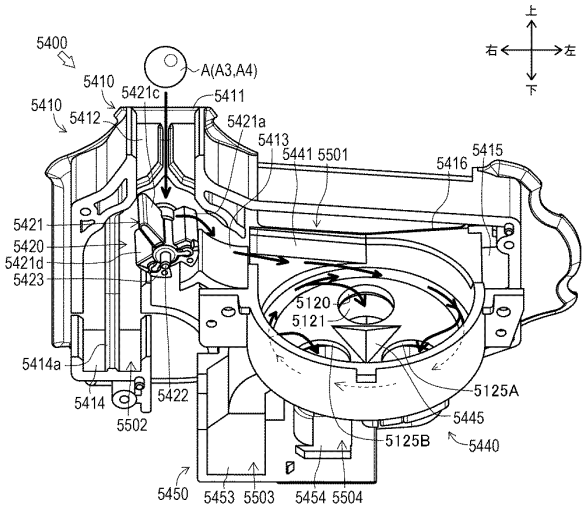
【図２３８】



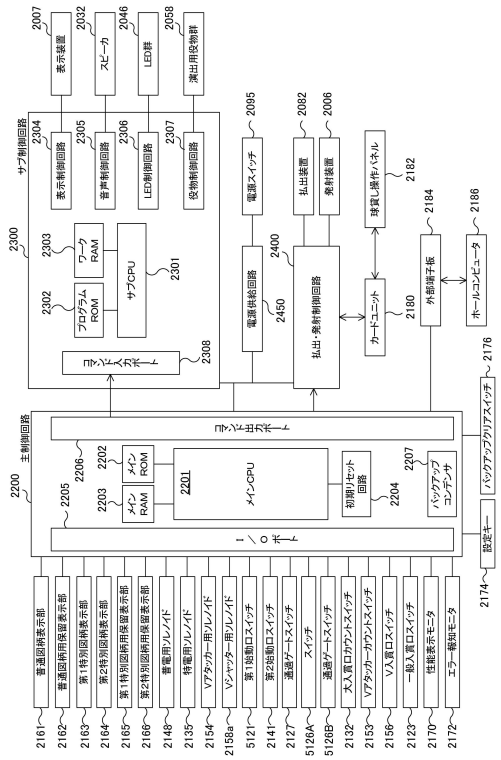
【図２３９】



【図２４０】



【図２４１】



【図２４２】

特別図柄の当り判定テーブル

特別図柄の種類	特別図柄当り判定用乱数値 65536(0～65535)	選択率（概算）	判定値データ
第1特別図柄	幅1024(0-1023)	1/64	時短当り判定値データ
	幅205(1024-1228)	1/319	大当り判定値データ
	幅64307(1229-65535)	1/1.02	ハズレ判定値データ
第2特別図柄	幅6242(0-6241)	1/10.5	時短当り判定値データ
	幅6242(6242-12483)	1/10.5	役物開放当り判定値データ
	幅205(12484-12688)	1/319	大当り判定値データ
	幅52847(12689-65535)	1/1.24	ハズレ判定値データ

【図２４３】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	判定値データ	特別図柄の図柄乱数値（0～99）	選択率	選択図柄ｺﾏﾝﾄﾞ	図柄指定ｺﾏﾝﾄﾞ
第1特別図柄	時短当り判定値データ	0～99	100/100	z0	zA1
	大当り判定値データ	0～6、8～99	99/100	z1	zA2
		7	1/100	z2	
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z3	zA3
第2特別図柄	時短当り判定値データ	0～99	100/100	z4	zA4
	役物開放当り判定値データ	0～99	100/100	z5	zA5
	大当り判定値データ	0～99	100/100	z6	zA6
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z7	zA7

【図２４４】

当り種類決定テーブル

選択図柄ｺﾏﾝﾄﾞ	通常遊技状態						A時短遊技状態						B時短遊技状態						C時短遊技状態					
	ﾗｳﾝﾄﾞ数	移行先の遊技状態	時短終了条件				ﾗｳﾝﾄﾞ数	移行先の遊技状態	時短終了条件				ﾗｳﾝﾄﾞ数	移行先の遊技状態	時短終了条件				ﾗｳﾝﾄﾞ数	移行先の遊技状態	時短終了条件			
			特1	特2	普電				特1	特2	普電				特1	特2	普電				特1	特2	普電	
z0	—	C	20	1	12		—	—	—	—	—		—	—	—	—	—		—	—	—	—	—	
z1	3	A	5	1	10000		3	A	特1＋特2＝12		10000		3	A	特1＋特2＝12		10000		3	A	特1＋特2＝12		10000	
z2	10	A	特1＋特2＝12		10000		10	A	特1＋特2＝12		10000		10	A	特1＋特2＝12		10000		10	A	特1＋特2＝12		10000	
z4	—	C	20	1	12		—	—	—	—	—		—	—	—	—	—		—	—	—	—	—	
z5	10	A	特1＋特2＝12		10000		10	A	特1＋特2＝12		10000		10	A	特1＋特2＝12		10000		10	A	特1＋特2＝12		10000	
z6	10	A	特1＋特2＝12		10000		10	A	特1＋特2＝12		10000		10	A	特1＋特2＝12		10000		10	A	特1＋特2＝12		10000	

A：A時短遊技状態
B：B時短遊技状態
C：C時短遊技状態

【図２４５】

低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル

特別図柄の種別	当落	リーチ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動パターン	変動パターンコマンド	可変表示時間（ms）	先読みフラグ	備考
第１特別図柄	時短当り	－	0～4	01H	83H01H	95000	－	時短当り系リーチA
			5～14	02H	83H02H	65000	－	時短当り系リーチB
			15～24	03H	83H03H	65000	1	時短当り系リーチC
			25～34	07H	83H07H	95000	－	共通リーチA
			35～54	08H	83H08H	105000	－	共通リーチB
			55～79	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
			80～99	0AH	83H0AH	170000	1	共通リーチD
	大当り	－	0～4	04H	83H04H	95000	－	大当り系リーチA
			5～14	05H	83H05H	75000	－	大当り系リーチB
			15～24	06H	83H06H	75000	1	大当り系リーチC
			25～34	07H	83H07H	95000	－	共通リーチA
			35～54	08H	83H08H	105000	－	共通リーチB
			55～79	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
			80～99	0BH	83H0BH	180000	1	共通リーチE
	ハズレ	0～25	0～14	0CH	83H0CH	13000	－	時短当り系ノーマルリーチ
			15～22	0DH	83H0DH	65000	－	時短当り系リーチB
			23～27	0EH	83H0EH	65000	1	時短当り系リーチC
			28～42	0FH	83H0FH	13000	－	大当り系ノーマルリーチ
			43～50	10H	83H10H	75000	－	大当り系リーチB
			51～55	11H	83H11H	75000	1	大当り系リーチC
			56～75	12H	83H12H	30000	－	共通ノーマルリーチ
			76～83	13H	83H13H	105000	－	共通リーチB
			84～88	14H	83H14H	105000	1	共通リーチC
			89～93	15H	83H15H	170000	1	共通リーチD
			94～99	16H	83H16H	180000	1	共通リーチE
		26～249	0～69	17H	83H17H	13000	－	通常変動A
			70～94	18H	83H18H	8000	－	通常変動B
			95～99	19H	83H19H	13000	1	通常変動C
第２特別図柄	時短当り	－	0～49	－	17H	84H17H	13000	－	通常変動A
			50～249	－	18H	84H18H	8000	－	通常変動B
	大当り	－	0～199	－	17H	84H17H	13000	－	通常変動A
			200～249	－	18H	84H18H	8000	－	通常変動B
	役物開放当り	－	0～199	－	17H	84H17H	13000	－	通常変動A
			200～249	－	18H	84H18H	8000	－	通常変動B
	ハズレ	－	0～49	－	17H	84H17H	13000	－	通常変動A
			50～249	－	18H	84H18H	8000	－	通常変動B

【図２４６】

高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル

特別図柄の種別	当落	リーチ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動パターン	変動パターンコマンド	可変表示時間（ms）	備考
第１特別図柄	時短当り	－	0～4	01H	83H01H	95000	時短当り系リーチA
			5～14	02H	83H02H	65000	時短当り系リーチB
			15～24	03H	83H03H	65000	時短当り系リーチC
			25～34	07H	83H07H	95000	共通リーチA
			35～54	08H	83H08H	105000	共通リーチB
			55～79	09H	83H09H	105000	共通リーチC
			80～99	0AH	83H0AH	170000	共通リーチD
	大当り	－	0～4	04H	83H04H	95000	大当り系リーチA
			5～14	05H	83H05H	75000	大当り系リーチB
			15～24	06H	83H06H	75000	大当り系リーチC
			25～34	07H	83H07H	95000	共通リーチA
			35～54	08H	83H08H	105000	共通リーチB
			55～79	09H	83H09H	105000	共通リーチC
			80～99	0BH	83H0BH	180000	共通リーチE
	ハズレ	0～25	0～19	0CH	83H0CH	13000	時短当り系ノーマルリーチ
			20～29	0DH	83H0DH	65000	時短当り系リーチB
			30～49	0FH	83H0FH	13000	大当り系ノーマルリーチ
			50～59	10H	83H10H	75000	大当り系リーチB
			60～89	12H	83H12H	30000	共通ノーマルリーチ
			90～99	13H	83H13H	105000	共通リーチB
		26～249	0～69	1AH	83H1AH	3000	短縮変動A
			70～99	1BH	83H1BH	2000	短縮変動B
第２特別図柄	時短当り	－	0～14	01H	84H01H	95000	時短当り系リーチA
			15～29	02H	84H02H	65000	時短当り系リーチB
			30～64	07H	84H07H	95000	共通リーチA
			65～99	08H	84H08H	105000	共通リーチB
	大当り	－	0～14	04H	84H04H	95000	大当り系リーチA
			15～29	05H	84H05H	75000	大当り系リーチB
			30～64	07H	84H07H	95000	共通リーチA
			65～99	08H	84H08H	105000	共通リーチB
	役物開放当り	－	－	1BH	84H1BH	2000	短縮変動B
	ハズレ	0～25	0～14	0CH	84H0CH	13000	時短当り系ノーマルリーチ
			15～22	0DH	84H0DH	65000	時短当り系リーチB
			23～27	0EH	84H0EH	65000	時短当り系リーチC
			28～42	0FH	84H0FH	13000	大当り系ノーマルリーチ
			43～50	10H	84H10H	75000	大当り系リーチB
			51～55	11H	84H11H	75000	大当り系リーチC
			56～75	12H	84H12H	30000	共通ノーマルリーチ
			76～83	13H	84H13H	105000	共通リーチB
			84～88	14H	84H14H	105000	共通リーチC
			89～93	15H	84H15H	170000	共通リーチD
			94～99	16H	84H16H	180000	共通リーチE
		26～249	－	1BH	84H1CH	7000	短縮変動C

【図２４７】

普通図柄当り判定テーブル

遊技状態	普通図柄の当り判定用乱数値（0～99）	選択率	判定値データ
通常遊技状態	幅100（0-99）	100/100	普通図柄当り判定値データ
	幅0	0/100	ハズレ判定値データ
A時短遊技状態	幅100（0-99）	100/100	普通図柄当り判定値データ
	幅0	0/100	ハズレ判定値データ
B時短遊技状態	幅100（0-99）	100/100	普通図柄当り判定値データ
	幅0	0/100	ハズレ判定値データ
C時短遊技状態	幅100（0-99）	100/100	普通図柄当り判定値データ
	幅0	0/100	ハズレ判定値データ

【図２４８】

普通図柄判定テーブル

遊技状態	判定値データ	普通図柄の図柄乱数値（0～65535）	選択率（括弧内は概算）	普通図柄当り時選択図柄コマンド
通常遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～2、4～6、8～65535	32767/32768	fz0
		3、7	1/32768	fz1
	ハズレ判定値データ	－	－	－
A時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～5955	5956/65536	fz0
		5956～65535	59580/65536（1/1.1）	fz2
	ハズレ判定値データ	－	－	－
通常⇒B時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～5955	5956/65536	fz0
		5956～65535	59580/65536（1/1.1）	fz2
	ハズレ判定値データ	－	－	－
C⇒B時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～5955	5956/65536	fz0
		5956～65535	59580/65536（1/1.1）	fz1
	ハズレ判定値データ	－	－	－
C時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～64170	64171/65536	fz0
		64171～65535	1365/65536（1/48）	fz1
	ハズレ判定値データ	－	－	－

【図２４９】

普通図柄当り種類決定テーブル

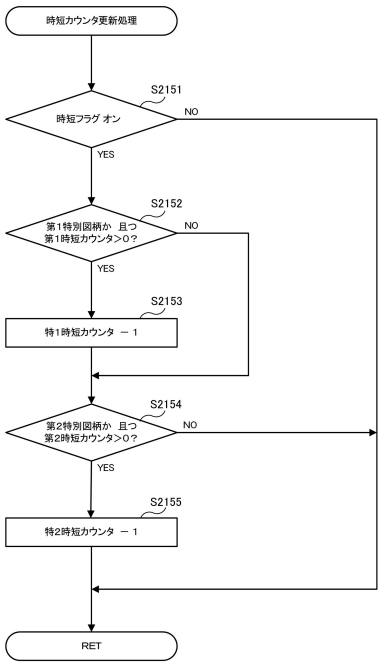
普通図柄当り時選択図柄コマンド	普通電動役物開放パターン	普通電動役物開放パターンコマンド	普通電動役物開放パターン（msec）			
			開放前インターバル	開放時間（1回目）	開放中インターバル	開放時間（2回目）
fz0	01H	90H01H	0	200	―	―
fz1	02H	90H02H	2000	1200	200	1200
fz2	03H	90H03H	200	1200	―	―

【図２５０】

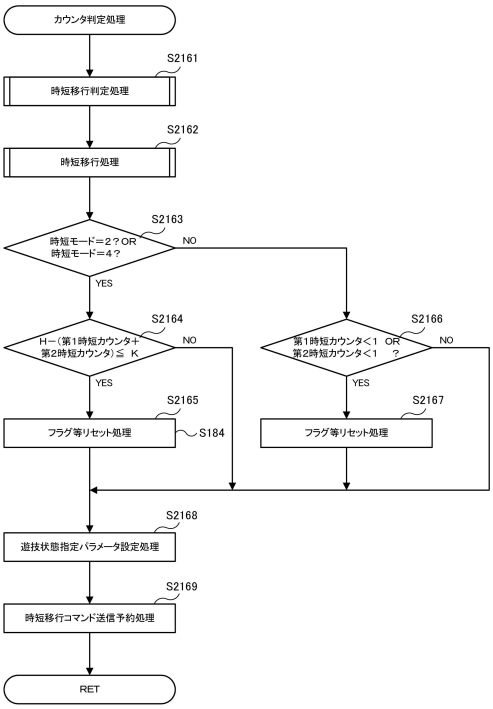
普通図柄の変動パターンテーブル

遊技状態	普通図柄演出選択用乱数値（0～99）	変動パターン	変動パターンコマンド	可変表示時間（ms）
通常遊技状態	0～99	01H	85H01H	10000
A時短遊技状態	0～99	02H	85H02H	1000
B時短遊技状態	0～99	02H	85H02H	1000
C時短遊技状態	0～99	03H	85H03H	8000

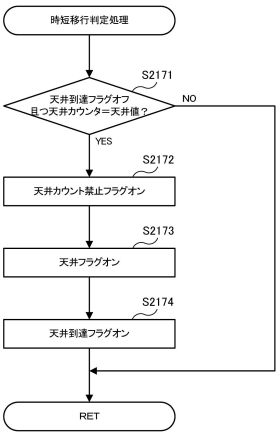
【図２５１】



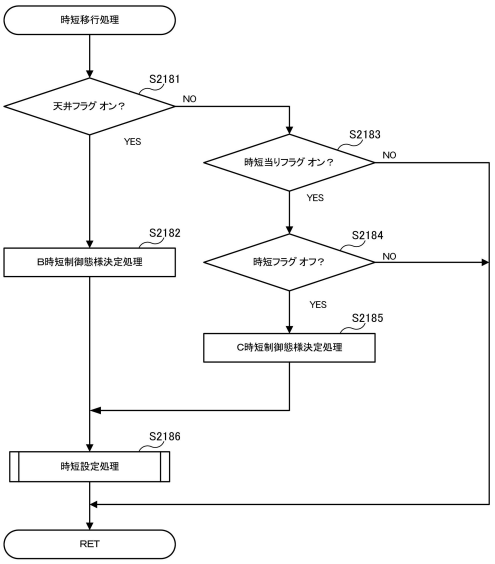
【図２５２】



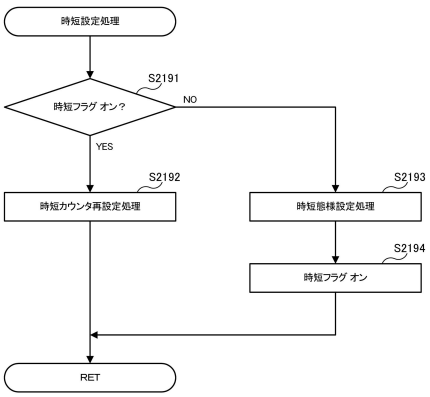
【図２５３】



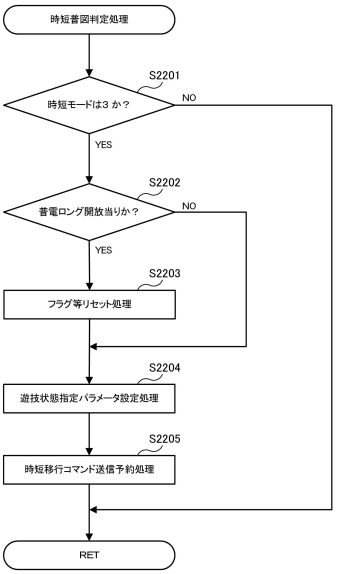
【図２５４】



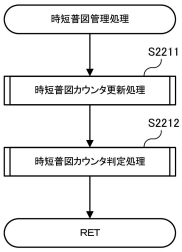
【図２５５】



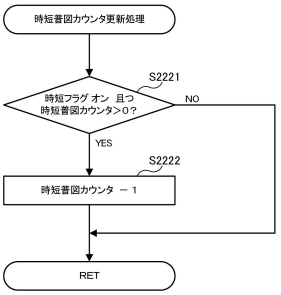
【図２５６】



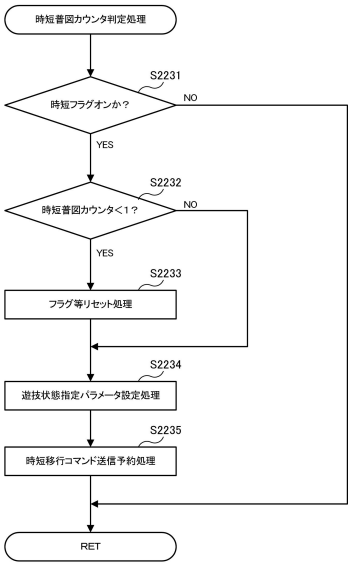
【図２５７】



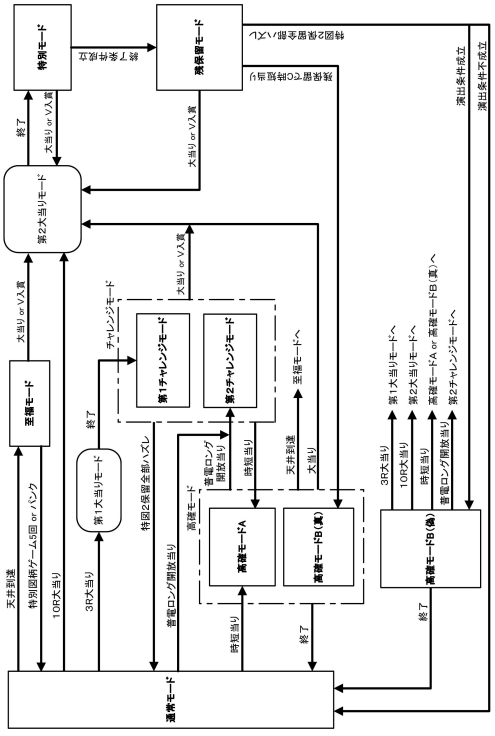
【図２５８】



【図２５９】



【図２６０】



【図２６１】

遊技モード毎の各種確率を示す表

滞在モード			通常モード 高確モード B(裏)		高確モードA 高確モードB(裏)		第1チャレンジモード 第2チャレンジモード		特別モード		基礎留モード		基底モード	
特別図柄ゲーム	特別図柄の種類		特図1	特図2	特図1	特図2	特図1	特図2	特図1	特図2	特図1	特図2	特図1	特図2
	大当り確率		1/319	1/319	1/319	1/319	1/319	1/319	1/319	1/319	1/319	1/319	1/319	1/319
	役物開放当り確率		0	1/10.5	0	1/10.5	0	1/10.5	0	1/10.5	0	1/10.5	0	1/10.5
	時短当り確率		1/64	1/10.5	1/64	1/10.5 (※1)	1/64	1/10.5 (※3)	1/64	1/10.5 (※1)	1/64	1/10.5	1/64	1/10.5 (※1)
	大当り遊戯の移行先のモード	第1大当りモード 99%	第2大当りモード 100%		第2大当りモード 100%		第2大当りモード 100%		第2大当りモード 100%		第2大当りモード 100%		第2大当りモード 100%	
		第2R大当りモード 1%												
当選図柄ゲーム	当選図柄ロング開放当り確率		1/32768		1/48		第2大当りモード 100%		1/32768(※2)		1/1.1		1/1.1	

※1 時短当選を無視
※2 第1チャレンジモードにおいて第2特別図柄が1回転するまでは1/1.1
※3 第1チャレンジモードにおいて第2特別図柄が1回転するまでは時短当選を無視

【図２６２】

特別図柄の当り判定テーブル

特別図柄の種類	特別図柄当り判定用乱数値 65536(0～65535)	選択率 (概算)	判定値データ
第1特別図柄	幅655(0-654)	1/100.05	大当り判定値データ
	幅1(655)	1/65536	役物開放当り判定値データ
	幅64881(656-65535)	1/1.01	ハズレ判定値データ
第2特別図柄	幅655(0-654)	1/100.05	大当り判定値データ
	幅1900(655-2554)	1/34.5	役物開放当り判定値データ
	幅62981(2555-65535)	1/1.04	ハズレ判定値データ

【図２６３】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	判定値データ	特別図柄の図柄乱数値 (0～99)	選択率	選択図柄コマンド	図柄指定コマンド
第1特別図柄	大当り判定値データ	幅30(0～29)	30/100	z0	zA1
		幅70(30～99)	70/100	z1	
	役物開放当り判定値データ	幅100(0～99)	100/100	z2	zA2
	ハズレ判定値データ	幅100(0～99)	100/100	z3	zA3
第2特別図柄	大当り判定値データ	幅40(0～39)	40/100	z4	zA4
		幅60(40～99)	60/100	z5	
	役物開放当り判定値データ	幅54(0～53)	54/100	z6	zA5
		幅46(54～99)	46/100	z7	
	ハズレ判定値データ	幅100(0～99)	100/100	z8	zA6

【図２６４】

大当り種類決定テーブル

選択図柄コマンド	ラウンド数	通常遊技状態			A時短遊技状態			B時短遊技状態			
		大当り遊技状態終了時にセットされるA時短フラグ			大当り遊技状態終了時にセットされるA時短フラグ			大当り遊技状態終了時にセットされるA時短フラグ			
		A1時短フラグ	A2時短フラグ	A3時短フラグ	ラウンド数	A1時短フラグ	A2時短フラグ	A3時短フラグ	ラウンド数	A1時短フラグ	A2時短フラグ	A3時短フラグ
z0 (※2)	3	0	1	0	3	1	0	0	3	0	1	0
z1 (※2)	3	0	0	1	3	0	1	0	3	0	0	1
z2 (※1、※3)	10	1	0	0	10	1	0	0	10	0	1	0
z4 (※2)	10	1	0	0	10	1	0	0	10	0	1	0
z5 (※2)	3	0	1	0	3	0	1	0	3	0	1	0
z6 (※1、※3)	10	0	1	0	10	1	0	0	—	—	—	—
z7 (※1、※3)	3	0	1	0	—	—	—	—	—	—	—	—

※1：選択図柄コマンド「z2」、「z6」およびに「z7」については、VA賞に基づく大当り遊技状態に制御された場合の大当り種類である。
※2：大当り選択図柄コマンド「z0」、「z1」、「z4」、「z5」に当選した場合、特別図柄の当要素示開始時の遊技状態に基づいて大当り種類が決定される。
※3：役物開放当り選択図柄コマンド「z2」、「z6」および「z7」に当選した場合、VA賞時の遊技状態に基づいて大当り種類が決定される。

【図２６５】

A時短終了条件決定テーブル

大当り遊技状態終了後にセットされるA時短フラグ	A時短終了条件（条件装置が作動した場合を除く）			
	時短回数	役物開放当り導出回数		
		z2	z6	z7
A1時短フラグ	296	―	―	1
A2時短フラグ	26	1	1	1
A3時短フラグ	4	1	1	1

【図２６６】

低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル

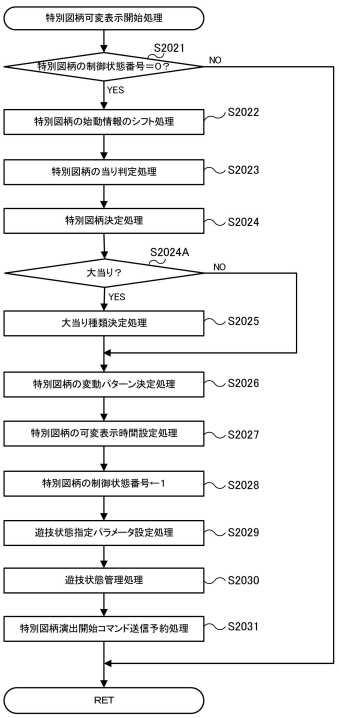
特別図柄の種別	当落	ﾘｰﾁ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動ﾊﾟﾀｰﾝｺﾏﾝﾄﾞ	可変表示時間（ms）	備考
第1特別図柄	大当り	―	0～9	01H	83H01H	45000	リーチA
			10～54	02H	83H02H	105000	リーチB
			55～99	03H	83H03H	170000	リーチC
	役物開放当り	―	0～49	04H	83H04H	13000	通常変動A
			50～99	05H	83H05H	11000	通常変動B
	ハズレ	0～19	0～79	01H	83H01H	45000	リーチA
			80～94	02H	83H02H	105000	リーチB
			95～99	03H	83H03H	170000	リーチC
		20～249	0～69	04H	83H04H	13000	通常変動A
			70～99	05H	83H05H	11000	通常変動B
第2特別図柄	大当り	―	0～9	01H	84H01H	45000	リーチA
			10～54	02H	84H02H	105000	リーチB
			55～99	03H	84H03H	170000	リーチC
	役物開放当り	―	0～49	04H	84H04H	13000	通常変動A
			50～99	05H	84H05H	11000	通常変動B
	ハズレ	0～19	0～79	01H	84H01H	45000	リーチA
			80～94	02H	84H02H	105000	リーチB
			95～99	03H	84H03H	170000	リーチC
		20～249	0～69	04H	84H04H	13000	通常変動A
			70～99	05H	84H05H	11000	通常変動B

【図２６７】

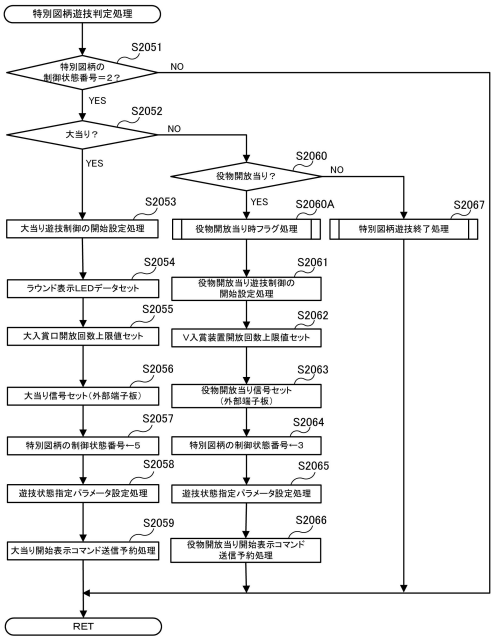
高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル

特別図柄の種別	当落	ﾘｰﾁ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動ﾊﾟﾀｰﾝｺﾏﾝﾄﾞ	可変表示時間（ms）	備考
第1特別図柄	大当り	―	0～9	01H	83H01H	45000	リーチA
			10～54	02H	83H02H	105000	リーチB
			55～99	03H	83H03H	170000	リーチC
	役物開放当り	―	0～49	06H	83H06H	5000	短縮変動A
			50～99	07H	83H07H	3000	短縮変動B
	ハズレ	0～7	0～79	01H	83H01H	45000	リーチA
			80～94	02H	83H02H	105000	リーチB
			95～99	03H	83H03H	170000	リーチC
		8～249	0～69	06H	83H06H	5000	短縮変動A
			70～99	07H	83H07H	3000	短縮変動B
第2特別図柄	大当り	―	0～9	01H	84H01H	45000	リーチA
			10～54	02H	84H02H	105000	リーチB
			55～99	03H	84H03H	170000	リーチC
	役物開放当り	―	0～49	06H	84H06H	5000	短縮変動A
			50～99	07H	84H07H	3000	短縮変動B
	ハズレ	0～7	0～79	01H	84H01H	45000	リーチA
			80～94	02H	84H02H	105000	リーチB
			95～99	03H	84H03H	170000	リーチC
		8～249	0～69	06H	84H06H	5000	短縮変動A
			70～99	07H	84H07H	3000	短縮変動B

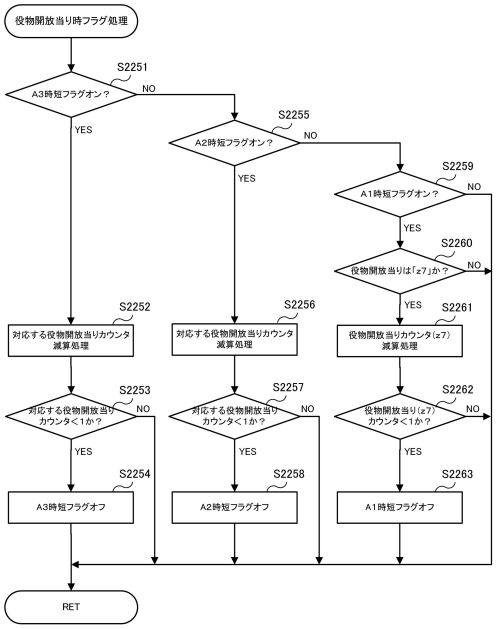
【図２６８】



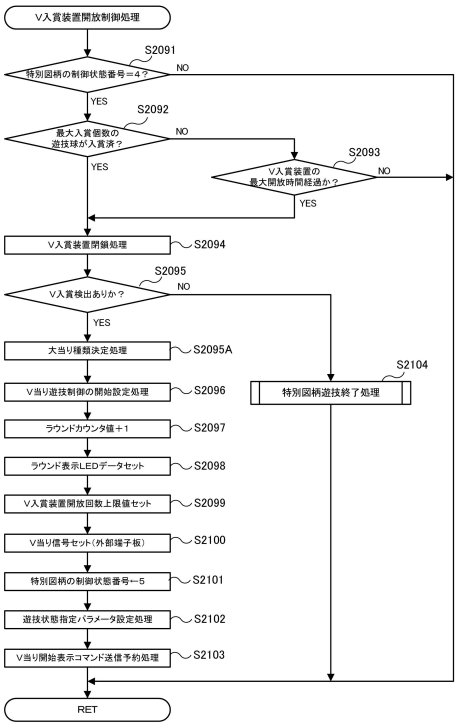
【図２６９】



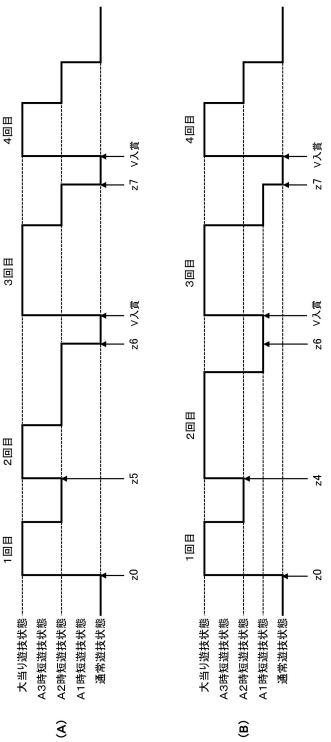
【図２７０】



【図２７１】



【図２７２】

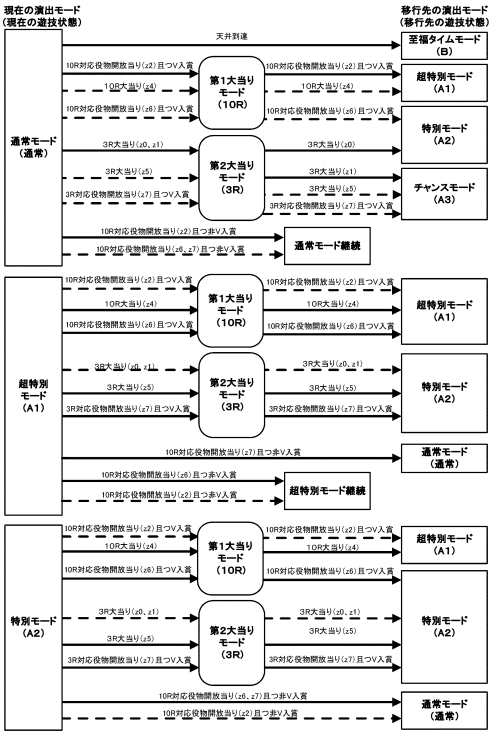


【図２７３】

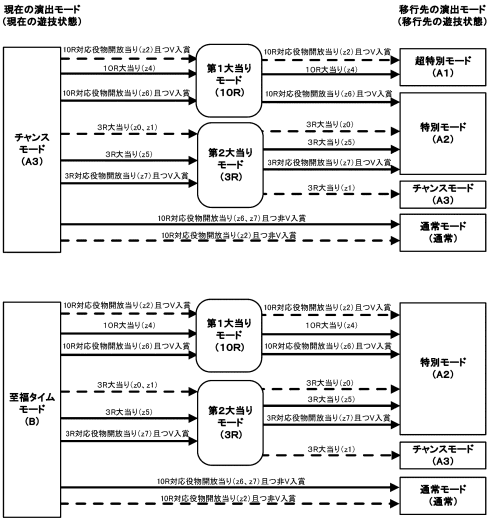
演出モードと遊技状態との関係性の一例を示す表

演出モード	遊技状態
通常モード	通常遊技状態
超特別モード	A1時短遊技状態
特別モード	A2時短遊技状態
チャンスモード	A3時短遊技状態
至福タイムモード	B時短遊技状態
第１大当りモード	10R大当り遊技状態
第２大当りモード	3R大当り遊技状態

【図２７４】



【図２７５】



【図２７６】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	判定値データ	特別図柄の図柄乱数値（0～99）	選択率	選択図柄コマンド	図柄指定コマンド
第１特別図柄	大当り判定値データ	幅100（0～99）	100/100	z10	zA11
	役物開放当り判定値データ	幅100（0～99）	100/100	z11	zA12
	ハズレ判定値データ	幅100（0～99）	100/100	z12	zA13
第２特別図柄	大当り判定値データ	幅100（0～99）	100/100	z13	zA14
	役物開放当り判定値データ	幅20（0～19）	20/100	z14	zA15
		幅80（20～99）	80/100	z15	
	ハズレ判定値データ	幅100（0～99）	100/100	z16	zA16

【図２７７】

大当り種類決定テーブル

選択図柄コマンド	通常遊技状態			A時短遊技状態			B時短遊技状態		
	ラウンド数	大当り遊技状態終了時にセットされるA4時短フラグ	大当り遊技状態終了時にセットされるA5時短フラグ	ラウンド数	大当り遊技状態終了時にセットされるA4時短フラグ	大当り遊技状態終了時にセットされるA5時短フラグ	ラウンド数	大当り遊技状態終了時にセットされるA4時短フラグ	大当り遊技状態終了時にセットされるA5時短フラグ
z10（※2）	3	1	0	3	1	0	3	1	0
z11（※1、※3）	10	1	0	10	1	0	10	1	0
z13（※2）	10	1	0	10	1	0	10	1	0
z14（※1、※3）	10	1	0	10	1	0	10	1	0
z15（※1、※3）	10	1	0	10	0	1	10	1	0

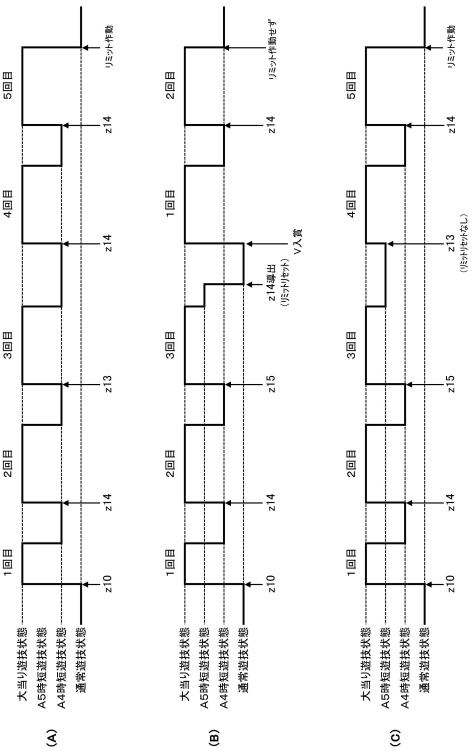
※1：選択図柄コマンド「z11」、「z14」および「z15」については、VA賞に基づく大当り遊技状に制御された場合の大当り種類である。
※2：大当り（選択図柄コマンド「z10」、「z13」）に当選した場合、特別図柄の可変表示開始時の遊技状態に基づいて大当り種類が決定される。
※3：役物開放当り（選択図柄コマンド「z11」、「z14」および「z15」）に当選した場合、VA入賞時の遊技状態に基づいて大当り種類が決定される。

【図２７８】

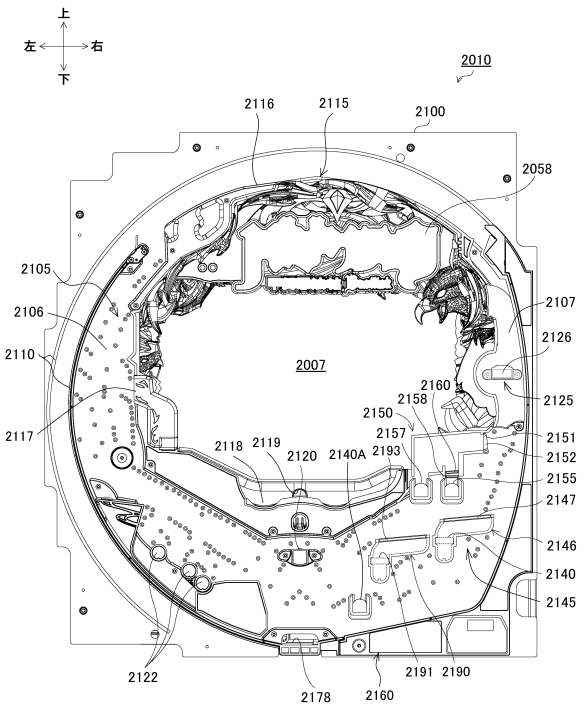
A時短終了条件決定テーブル

大当り遊技状態終了後にセットされるA時短フラグ	A時短終了条件（条件装置が作動した場合を除く）			
	時短回数	役物開放当り導出回数		
		z11	z14	z15
A4時短フラグ	99	—	—	—
A5時短フラグ	99	1	1	1

【図２７９】



【図２８０】



【図２８１】

特別図柄の当り判定テーブル

特別図柄の種類	特別図柄当り判定用乱数値 65536(0～65535)	選択率（概算）	判定値データ
第１特別図柄	幅655(0-654)	1/100.05	大当り判定値データ
	幅5461(655-6115)	1/10.0	小当り判定値データ
	幅59420(6116-65535)	1/1.12	ハズレ判定値データ
第２特別図柄	幅655(0-654)	1/100.05	大当り判定値データ
	幅326(655-980)	1/201.0	役物開放当り判定値データ
	幅64555(981-65535)	1/1.02	ハズレ判定値データ

【図２８２】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	判定値データ	特別図柄の図柄乱数値 (0～99)	選択率	選択図柄コマンド	図柄指定コマンド
第１特別図柄	大当り判定値データ	幅100(0～99)	100/100	z20	zA21
	小当り判定値データ	幅100(0～99)	100/100	z21	zA22
	ハズレ判定値データ	幅100(0～99)	100/100	z22	zA23
第２特別図柄	大当り判定値データ	幅50(0～49)	50/100	z23	zA24
		幅50(50～99)	50/100	z24	
	役物開放当り判定値データ	幅100(0～99)	100/100	z25	zA25
	ハズレ判定値データ	幅100(0～99)	100/100	z26	zA26

【図２８３】

変動パターン選択状態移行条件決定テーブル

選択図柄コマンド	変動パターン選択状態1		変動パターン選択状態2		変動パターン選択状態3	
	変動パターン選択状態2	変動パターン選択状態3	変動パターン選択状態2	変動パターン選択状態3	変動パターン選択状態2	変動パターン選択状態3
z20	10	－	10	－	20	－
z23	20	－	20	－	20	－
z24	20	－	20	－	－	100
z25	100	－	－	100	－	100

【図２８４】

変動パターン選択状態1において参照される特別図柄の変動パターンテーブル

特別図柄の種別	当落	ﾘｰﾁ判定用乱数値 (0～249)	演出選択用乱数値 (0～99)	変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動ﾊﾟﾀｰﾝｺﾏﾝﾄﾞ	可変表示時間 (ms)	備考
第1特別図柄	大当り	－	0～9	01H	83H01H	45000	リーチA
			10～54	02H	83H02H	105000	リーチB
			55～99	03H	83H03H	170000	リーチC
	小当り	－	0～49	04H	83H04H	13000	通常変動A
			50～99	05H	83H05H	11000	通常変動B
	ハズレ	0～19	0～79	01H	83H01H	45000	リーチA
			80～94	02H	83H02H	105000	リーチB
			95～99	03H	83H03H	170000	リーチC
		20～249	0～49	04H	83H04H	13000	通常変動A
			50～99	05H	83H05H	11000	通常変動B
第2特別図柄	大当り	－	0～19	06H	84H06H	600000	長変動A
			20～59	07H	84H07H	590000	長変動B
			59～99	08H	84H08H	580000	長変動C
	役物開放当り	－	0～49	06H	84H06H	600000	長変動A
			50～99	07H	84H07H	590000	長変動B
	ハズレ	－	0～49	06H	84H06H	600000	長変動A
			50～99	07H	84H07H	590000	長変動B

【図２８５】

変動パターン選択状態2において参照される特別図柄の変動パターンテーブル

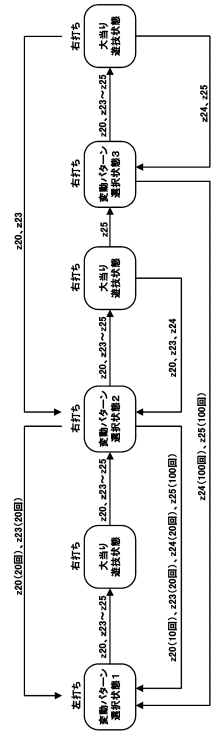
特別図柄の種別	当落	リーチ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動パターン	変動パターンコマンド	可変表示時間（ms）	備考
第１特別図柄	大当り	－	0～9	01H	83H01H	45000	リーチA
			10～54	02H	83H02H	105000	リーチB
			55～99	03H	83H03H	170000	リーチC
	小当り	－	0～49	09H	83H09H	8000	通常変動D
			50～99	0AH	83H0AH	6000	通常変動E
	ハズレ	0～19	0～79	01H	83H01H	45000	リーチA
			80～94	02H	83H02H	105000	リーチB
			95～99	03H	83H03H	170000	リーチC
		20～249	0～49	09H	83H09H	8000	通常変動D
			50～99	0AH	83H0AH	6000	通常変動E
第２特別図柄	大当り	－	0～9	01H	84H01H	45000	リーチA
			10～54	02H	84H02H	105000	リーチB
			55～99	03H	84H03H	170000	リーチC
	役物開放当り	－	0～49	09H	84H09H	8000	通常変動D
			50～99	0AH	84H0AH	6000	通常変動E
	ハズレ	0～7	0～79	01H	84H01H	45000	リーチA
			80～94	02H	84H02H	105000	リーチB
			95～99	03H	84H03H	170000	リーチC
		8～249	0～49	09H	84H09H	8000	通常変動D
			50～99	0AH	84H0AH	6000	通常変動E

【図２８６】

変動パターン選択状態3において参照される特別図柄の変動パターンテーブル

特別図柄の種別	当落	リーチ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動パターン	変動パターンコマンド	可変表示時間（ms）	備考
第１特別図柄	大当り	－	0～9	01H	83H01H	45000	リーチA
			10～54	02H	83H02H	105000	リーチB
			55～99	03H	83H03H	170000	リーチC
	小当り	－	0～49	0BH	83H0BH	5000	短縮変動A
			50～99	0CH	83H0CH	3000	短縮変動B
	ハズレ	0～7	0～79	01H	83H01H	45000	リーチA
			80～94	02H	83H02H	105000	リーチB
			95～99	03H	83H03H	170000	リーチC
		8～249	0～49	0BH	83H0BH	5000	短縮変動A
			50～99	0CH	83H0CH	3000	短縮変動B
第２特別図柄	大当り	－	0～9	01H	84H01H	45000	リーチA
			10～54	02H	84H02H	105000	リーチB
			55～99	03H	84H03H	170000	リーチC
	役物開放当り	－	0～49	0BH	84H0BH	5000	短縮変動A
			50～99	0CH	84H0CH	3000	短縮変動B
	ハズレ	0～7	0～79	01H	84H01H	45000	リーチA
			80～94	02H	84H02H	105000	リーチB
			95～99	03H	84H03H	170000	リーチC
		8～249	0～49	0BH	84H0BH	5000	短縮変動A
			50～99	0CH	84H0CH	3000	短縮変動B

【図２８７】



【図２８８】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	判定値データ	特別図柄の図柄乱数値（0～99）	選択率	選択図柄コマンド	図柄指定コマンド
第1特別図柄	時短当り判定値データ	幅5（0～4）	5/100	z0	zA1
		幅5（5～9）	5/100	z1	
		幅40（10～49）	40/100	z2	zA2
		幅50（50～99）	50/100	z3	zA3
	大当り判定値データ	幅40（0～39）	40/100	z4	zA4
		幅50（40～89）	50/100	z5	
		幅10（90～99）	10/100	z6	
	ハズレ判定値データ	幅100（0～99）	100/100	z7	zA5
第2特別図柄	時短当り判定値データ	幅5（0～4）	5/100	z8	zA6
		幅5（5～9）	5/100	z9	
		幅40（10～49）	40/100	z10	zA7
		幅50（50～99）	50/100	z11	zA8
	大当り判定値データ	幅40（0～39）	40/100	z12	zA9
		幅30（40～69）	50/100	z13	
		幅30（70～99）	10/100	z14	
	ハズレ判定値データ	幅100（0～99）	100/100	z15	zA10

【図２８９】

通常遊技状態における当り種類決定テーブル

選択図柄コマンド	通常遊技状態									
	ラウンド数	確変フラグ	時短フラグ	A時短フラグ	B時短フラグ	C1時短フラグ	C2時短フラグ	C3時短フラグ	C4時短フラグ	時短回数
z0	―	―	1	―	―	1	―	―	―	300
z1	―	―	1	―	―	―	1	―	―	5
z2	―	―	1	―	―	―	―	1	―	50
z3	―	―	1	―	―	―	―	―	1	50
z4	3	―	1	1	―	―	―	―	―	30
z5	3	1	1	1	―	―	―	―	―	10000
z6	10	1	1	1	―	―	―	―	―	10000
z8	―	―	1	―	―	1	―	―	―	300
z9	―	―	1	―	―	―	1	―	―	5
z10	―	―	1	―	―	―	―	1	―	50
z11	―	―	1	―	―	―	―	―	1	50
z12	3	―	1	1	―	―	―	―	―	30
z13	3	1	1	1	―	―	―	―	―	10000
z14	10	1	1	1	―	―	―	―	―	10000

【図２９０】

A時短遊技状態における当り種類決定テーブル

選択図柄コマンド	A時短遊技状態									
	ラウンド数	確変フラグ	時短フラグ	A時短フラグ	B時短フラグ	C1時短フラグ	C2時短フラグ	C3時短フラグ	C4時短フラグ	時短回数
z0	―	―	1	―	―	1	―	―	―	300
z1	―	―	1	―	―	―	1	―	―	5
z2	―	―	1	―	―	―	―	1	―	50
z4	3	―	1	1	―	―	―	―	―	30
z5	3	1	1	1	―	―	―	―	―	10000
z6	10	1	1	1	―	―	―	―	―	10000
z8	―	―	1	―	―	1	―	―	―	300
z9	―	―	1	―	―	―	1	―	―	5
z10	―	―	1	―	―	―	―	1	―	50
z12	3	―	1	1	―	―	―	―	―	30
z13	3	1	1	1	―	―	―	―	―	10000
z14	10	1	1	1	―	―	―	―	―	10000

【図２９１】

B時短遊技状態における当り種類決定テーブル

選択図柄コマンド	B時短遊技状態									
	ラウンド数	確変フラグ	時短フラグ	A時短フラグ	B時短フラグ	C1時短フラグ	C2時短フラグ	C3時短フラグ	C4時短フラグ	時短回数
z0	―	―	1	―	―	1	―	―	―	300
z1	―	―	1	―	―	―	1	―	―	300
z2	―	―	1	―	―	―	―	1	―	200
z4	3	―	1	1	―	―	―	―	―	30
z5	3	1	1	1	―	―	―	―	―	10000
z6	10	1	1	1	―	―	―	―	―	10000
z8	―	―	1	―	―	1	―	―	―	300
z9	―	―	1	―	―	―	1	―	―	300
z10	―	―	1	―	―	―	―	1	―	200
z12	3	―	1	1	―	―	―	―	―	30
z13	3	1	1	1	―	―	―	―	―	10000
z14	10	1	1	1	―	―	―	―	―	10000

【図２９２】

C1時短遊技状態における当り種類決定テーブル

選択図柄コマンド	C1時短遊技状態									
	ラウンド数	確変フラグ	時短フラグ	A時短フラグ	B時短フラグ	C1時短フラグ	C2時短フラグ	C3時短フラグ	C4時短フラグ	時短回数
z0	―	―	1	―	―	1	―	―	―	300
z1	―	―	1	―	―	―	1	―	―	200
z2	―	―	1	―	―	―	―	1	―	100
z4	3	―	1	1	―	―	―	―	―	30
z5	3	1	1	1	―	―	―	―	―	10000
z6	10	1	1	1	―	―	―	―	―	10000
z8	―	―	1	―	―	1	―	―	―	300
z9	―	―	1	―	―	―	1	―	―	200
z10	―	―	1	―	―	―	―	1	―	100
z12	3	―	1	1	―	―	―	―	―	30
z13	3	1	1	1	―	―	―	―	―	10000
z14	10	1	1	1	―	―	―	―	―	10000

【図２９３】

C2時短遊技状態における当り種類決定テーブル

選択図柄コマンド	C2時短遊技状態									
	ラウンド数	確変フラグ	時短フラグ	A時短フラグ	B時短フラグ	C1時短フラグ	C2時短フラグ	C3時短フラグ	C4時短フラグ	時短回数
z0	−	−	1	−	−	1	−	−	−	300
z1	−	−	1	−	−	−	1	−	−	5
z2	−	−	1	−	−	−	−	1	−	50
z4	3	−	1	1	−	−	−	−	−	30
z5	3	1	1	1	−	−	−	−	−	10000
z6	10	1	1	1	−	−	−	−	−	10000
z8	−	−	1	−	−	1	−	−	−	300
z9	−	−	1	−	−	−	1	−	−	5
z10	−	−	1	−	−	−	−	1	−	50
z12	3	−	1	1	−	−	−	−	−	30
z13	3	1	1	1	−	−	−	−	−	10000
z14	10	1	1	1	−	−	−	−	−	10000

【図２９４】

C3時短遊技状態における当り種類決定テーブル

選択図柄コマンド	C3時短遊技状態									
	ラウンド数	確変フラグ	時短フラグ	A時短フラグ	B時短フラグ	C1時短フラグ	C2時短フラグ	C3時短フラグ	C4時短フラグ	時短回数
z0	−	−	1	−	−	1	−	−	−	300
z1	−	−	1	−	−	−	1	−	−	5
z2	−	−	1	−	−	−	−	1	−	50
z4	3	−	1	1	−	−	−	−	−	30
z5	3	1	1	1	−	−	−	−	−	10000
z6	10	1	1	1	−	−	−	−	−	10000
z8	−	−	1	−	−	1	−	−	−	300
z9	−	−	1	−	−	−	1	−	−	5
z10	−	−	1	−	−	−	−	1	−	50
z12	3	−	1	1	−	−	−	−	−	30
z13	3	1	1	1	−	−	−	−	−	10000
z14	10	1	1	1	−	−	−	−	−	10000

【図２９５】

C4時短遊技状態における当り種類決定テーブル

選択図柄コマンド	C4時短遊技状態									
	ラウンド数	確変フラグ	時短フラグ	A時短フラグ	B時短フラグ	C1時短フラグ	C2時短フラグ	C3時短フラグ	C4時短フラグ	時短回数
z0	−	−	1	−	−	1	−	−	−	300
z1	−	−	1	−	−	−	1	−	−	5
z2	−	−	1	−	−	−	−	1	−	50
z4	3	−	1	1	−	−	−	−	−	30
z5	3	1	1	1	−	−	−	−	−	10000
z6	10	1	1	1	−	−	−	−	−	10000
z8	−	−	1	−	−	1	−	−	−	300
z9	−	−	1	−	−	−	1	−	−	5
z10	−	−	1	−	−	−	−	1	−	50
z12	3	−	1	1	−	−	−	−	−	30
z13	3	1	1	1	−	−	−	−	−	10000
z14	10	1	1	1	−	−	−	−	−	10000

【図２９６】

特別図柄の変動パターンテーブルA（通常遊技状態、A時短遊技状態）

特別図柄の種別	当落	リーチ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動パターン	変動パターンコマンド	可変表示時間（ms）	備考
第1特別図柄	時短当り	−	0～4	01H	83H01H	95000	時短当り系リーチA
			5～24	02H	83H02H	65000	時短当り系リーチB
			25～59	05H	83H05H	95000	共通リーチA
			60～99	06H	83H06H	105000	共通リーチB
	大当り	−	0～4	03H	83H03H	95000	大当り系リーチA
			5～24	04H	83H04H	75000	大当り系リーチB
			25～59	05H	83H05H	95000	共通リーチA
			60～99	06H	83H06H	105000	共通リーチB
	ハズレ	0～25	0～9	07H	83H07H	13000	時短当り系ノーマルリーチ
			10～24	08H	83H08H	65000	時短当り系リーチB
			25～34	09H	83H09H	13000	大当り系ノーマルリーチ
			35～49	0AH	83H0AH	75000	大当り系リーチB
			50～74	0BH	83H0BH	30000	共通ノーマルリーチ
			75～99	0CH	83H0CH	105000	共通リーチB
		26～249	0～29	0DH	83H0DH	13000	通常変動A
			30～69	0EH	83H0EH	11000	通常変動B
			70～99	0FH	83H0FH	95000	通常変動C
第2特別図柄	時短当り	−	0～4	01H	84H01H	95000	時短当り系リーチA
			5～24	02H	84H02H	65000	時短当り系リーチB
			25～59	05H	84H05H	95000	共通リーチA
			60～99	06H	84H06H	105000	共通リーチB
	大当り	−	0～4	03H	84H03H	95000	大当り系リーチA
			5～24	04H	84H04H	75000	大当り系リーチB
			25～59	05H	84H05H	95000	共通リーチA
			60～99	06H	84H06H	105000	共通リーチB
	ハズレ	0～25	0～9	07H	84H07H	13000	時短当り系ノーマルリーチ
			10～24	08H	84H08H	65000	時短当り系リーチB
			25～34	09H	84H09H	13000	大当り系ノーマルリーチ
			35～49	0AH	84H0AH	75000	大当り系リーチB
			50～74	0BH	84H0BH	30000	共通ノーマルリーチ
			75～99	0CH	84H0CH	105000	共通リーチB
		26～249	0～89	0DH	84H0DH	13000	通常変動A
			90～99	0EH	84H0EH	11000	通常変動B

【図２９７】

特別図柄の変動パターンテーブルＢ－１

特別図柄の種別	当落	リーチ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動パターン	変動パターンコマンド	可変表示時間（ms）	備考
第１特別図柄	時短当り	－	0～4	01H	83H01H	90000	時短当り系リーチａ
			5～24	02H	83H02H	60000	時短当り系リーチｂ
			25～59	05H	83H05H	90000	共通リーチａ
			60～99	06H	83H06H	100000	共通リーチｂ
	大当り	－	0～4	03H	83H03H	90000	大当り系リーチａ
			5～24	04H	83H04H	70000	大当り系リーチｂ
			25～59	05H	83H05H	90000	共通リーチａ
			60～99	06H	83H06H	100000	共通リーチｂ
	ハズレ	0～25	0～9	07H	83H07H	11000	時短当り系ノーマルリーチ
			10～24	08H	83H08H	60000	時短当り系リーチｂ
			25～34	09H	83H09H	11000	大当り系ノーマルリーチ
			35～49	0AH	83H0AH	70000	大当り系リーチｂ
			50～74	0BH	83H0BH	28000	共通ノーマルリーチ
			75～99	0CH	83H0CH	100000	共通リーチｂ
		26～249	0～89	0DH	83H0DH	13000	通常変動Ａ
			90～94	0EH	83H0EH	11000	通常変動Ｂ
			95～99	0FH	83H0FH	95000	通常変動Ｃ
第２特別図柄	時短当り	－	0～4	01H	84H01H	90000	時短当り系リーチａ
			5～24	02H	84H02H	60000	時短当り系リーチｂ
			25～59	05H	84H05H	90000	共通リーチａ
			60～99	06H	84H06H	100000	共通リーチｂ
	大当り	－	0～4	03H	84H03H	90000	大当り系リーチａ
			5～24	04H	84H04H	70000	大当り系リーチｂ
			25～59	05H	84H05H	90000	共通リーチａ
			60～99	06H	84H06H	100000	共通リーチｂ
	ハズレ	0～25	0～9	07H	84H07H	11000	時短当り系ノーマルリーチ
			10～24	08H	84H08H	60000	時短当り系リーチｂ
			25～34	09H	84H09H	11000	大当り系ノーマルリーチ
			35～49	0AH	84H0AH	70000	大当り系リーチｂ
			50～74	0BH	84H0BH	28000	共通ノーマルリーチ
			75～99	0CH	84H0CH	100000	共通リーチｂ
		26～249	0～59	11H	84H11H	5000	通常変動ａ
			60～94	12H	84H12H	4000	通常変動ｂ
			95～99	13H	84H13H	3000	通常変動ｃ

【図２９８】

特別図柄の変動パターンテーブルＢ－２

特別図柄の種別	当落	リーチ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動パターン	変動パターンコマンド	可変表示時間（ms）	備考
第１特別図柄	時短当り	－	0～4	01H	83H01H	90000	時短当り系リーチａ
			5～24	02H	83H02H	60000	時短当り系リーチｂ
			25～59	05H	83H05H	90000	共通リーチａ
			60～99	06H	83H06H	100000	共通リーチｂ
	大当り	－	0～4	03H	83H03H	90000	大当り系リーチａ
			5～24	04H	83H04H	70000	大当り系リーチｂ
			25～59	05H	83H05H	90000	共通リーチａ
			60～99	06H	83H06H	100000	共通リーチｂ
	ハズレ	0～25	0～9	07H	83H07H	11000	時短当り系ノーマルリーチ
			10～24	08H	83H08H	60000	時短当り系リーチｂ
			25～34	09H	83H09H	11000	大当り系ノーマルリーチ
			35～49	0AH	83H0AH	70000	大当り系リーチｂ
			50～74	0BH	83H0BH	28000	共通ノーマルリーチ
			75～99	0CH	83H0CH	100000	共通リーチｂ
		26～249	0～89	0DH	83H0DH	13000	通常変動Ａ
			90～94	0EH	83H0EH	11000	通常変動Ｂ
			95～99	0FH	83H0FH	95000	通常変動Ｃ
第２特別図柄	時短当り	－	0～4	01H	84H01H	90000	時短当り系リーチａ
			5～24	02H	84H02H	60000	時短当り系リーチｂ
			25～59	05H	84H05H	90000	共通リーチａ
			60～99	06H	84H06H	100000	共通リーチｂ
	大当り	－	0～4	03H	84H03H	90000	大当り系リーチａ
			5～24	04H	84H04H	70000	大当り系リーチｂ
			25～59	05H	84H05H	90000	共通リーチａ
			60～99	06H	84H06H	100000	共通リーチｂ
	ハズレ	0～25	0～9	07H	84H07H	11000	時短当り系ノーマルリーチ
			10～24	08H	84H08H	60000	時短当り系リーチｂ
			25～34	09H	84H09H	11000	大当り系ノーマルリーチ
			35～49	0AH	84H0AH	70000	大当り系リーチｂ
			50～74	0BH	84H0BH	28000	共通ノーマルリーチ
			75～99	0CH	84H0CH	100000	共通リーチｂ
		26～249	0～29	11H	84H11H	5000	通常変動ａ
			30～79	12H	84H12H	4000	通常変動ｂ
			80～99	13H	84H13H	3000	通常変動ｃ

【図２９９】

特別図柄の変動パターンテーブルＢ－３

特別図柄の種別	当落	リーチ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動パターン	変動パターンコマンド	可変表示時間（ms）	備考
第１特別図柄	時短当り	－	0～4	01H	83H01H	90000	時短当り系リーチａ
			5～24	02H	83H02H	60000	時短当り系リーチｂ
			25～59	05H	83H05H	90000	共通リーチａ
			60～99	06H	83H06H	100000	共通リーチｂ
	大当り	－	0～4	03H	83H03H	90000	大当り系リーチａ
			5～24	04H	83H04H	70000	大当り系リーチｂ
			25～59	05H	83H05H	90000	共通リーチａ
			60～99	06H	83H06H	100000	共通リーチｂ
	ハズレ	0～25	0～9	07H	83H07H	11000	時短当り系ノーマルリーチ
			10～24	08H	83H08H	60000	時短当り系リーチｂ
			25～34	09H	83H09H	11000	大当り系ノーマルリーチ
			35～49	0AH	83H0AH	70000	大当り系リーチｂ
			50～74	0BH	83H0BH	28000	共通ノーマルリーチ
			75～99	0CH	83H0CH	100000	共通リーチｂ
		26～249	0～89	0DH	83H0DH	13000	通常変動Ａ
			90～94	0EH	83H0EH	11000	通常変動Ｂ
			95～99	0FH	83H0FH	95000	通常変動Ｃ
第２特別図柄	時短当り	－	0～4	01H	84H01H	90000	時短当り系リーチａ
			5～24	02H	84H02H	60000	時短当り系リーチｂ
			25～59	05H	84H05H	90000	共通リーチａ
			60～99	06H	84H06H	100000	共通リーチｂ
	大当り	－	0～4	03H	84H03H	90000	大当り系リーチａ
			5～24	04H	84H04H	70000	大当り系リーチｂ
			25～59	05H	84H05H	90000	共通リーチａ
			60～99	06H	84H06H	100000	共通リーチｂ
	ハズレ	0～25	0～9	07H	84H07H	11000	時短当り系ノーマルリーチ
			10～24	08H	84H08H	60000	時短当り系リーチｂ
			25～34	09H	84H09H	11000	大当り系ノーマルリーチ
			35～49	0AH	84H0AH	70000	大当り系リーチｂ
			50～74	0BH	84H0BH	28000	共通ノーマルリーチ
			75～99	0CH	84H0CH	100000	共通リーチｂ
		26～249	0～19	11H	84H11H	5000	通常変動ａ
			20～69	12H	84H12H	4000	通常変動ｂ
			70～99	13H	84H13H	3000	通常変動ｃ

【図３００】

特別図柄の変動パターンテーブルＣ－１

特別図柄の種別	当落	リーチ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動パターン	変動パターンコマンド	可変表示時間（ms）	備考
第１特別図柄	時短当り	－	0～4	01H	83H01H	90000	時短当り系リーチａ
			5～24	02H	83H02H	60000	時短当り系リーチｂ
			25～59	05H	83H05H	90000	共通リーチａ
			60～99	06H	83H06H	100000	共通リーチｂ
	大当り	－	0～4	03H	83H03H	90000	大当り系リーチａ
			5～24	04H	83H04H	70000	大当り系リーチｂ
			25～59	05H	83H05H	90000	共通リーチａ
			60～99	06H	83H06H	100000	共通リーチｂ
	ハズレ	0～25	0～9	07H	83H07H	11000	時短当り系ノーマルリーチ
			10～24	08H	83H08H	60000	時短当り系リーチｂ
			25～34	09H	83H09H	11000	大当り系ノーマルリーチ
			35～49	0AH	83H0AH	70000	大当り系リーチｂ
			50～74	0BH	83H0BH	28000	共通ノーマルリーチ
			75～99	0CH	83H0CH	100000	共通リーチｂ
		26～249	0～89	0DH	83H0DH	13000	通常変動Ａ
			90～94	0EH	83H0EH	11000	通常変動Ｂ
			95～99	0FH	83H0FH	95000	通常変動Ｃ
第２特別図柄	時短当り	－	0～4	01H	84H01H	90000	時短当り系リーチａ
			5～24	02H	84H02H	60000	時短当り系リーチｂ
			25～59	05H	84H05H	90000	共通リーチａ
			60～99	06H	84H06H	100000	共通リーチｂ
	大当り	－	0～4	03H	84H03H	90000	大当り系リーチａ
			5～24	04H	84H04H	70000	大当り系リーチｂ
			25～59	05H	84H05H	90000	共通リーチａ
			60～99	06H	84H06H	100000	共通リーチｂ
	ハズレ	0～25	0～9	07H	84H07H	11000	時短当り系ノーマルリーチ
			10～24	08H	84H08H	60000	時短当り系リーチｂ
			25～34	09H	84H09H	11000	大当り系ノーマルリーチ
			35～49	0AH	84H0AH	70000	大当り系リーチｂ
			50～74	0BH	84H0BH	28000	共通ノーマルリーチ
			75～99	0CH	84H0CH	100000	共通リーチｂ
		26～249	0～59	14H	84H14H	8000	通常変動ｄ
			60～94	15H	84H15H	7000	通常変動ｅ
			95～99	16H	84H16H	6000	通常変動ｆ

【図３０１】

特別図柄の変動パターンテーブルＣ－２

特別図柄の種別	当落	リーチ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動パターン	変動パターンコマンド	可変表示時間（ms）	備考
第１特別図柄	時短当り	－	0～4	01H	83H01H	90000	時短当り系リーチａ
			5～24	02H	83H02H	60000	時短当り系リーチｂ
			25～59	05H	83H05H	90000	共通リーチａ
			60～99	06H	83H06H	100000	共通リーチｂ
	大当り	－	0～4	03H	83H03H	90000	大当り系リーチａ
			5～24	04H	83H04H	70000	大当り系リーチｂ
			25～59	05H	83H05H	90000	共通リーチａ
			60～99	06H	83H06H	100000	共通リーチｂ
	ハズレ	0～25	0～9	07H	83H07H	11000	時短当り系ノーマルリーチ
			10～24	08H	83H08H	60000	時短当り系リーチｂ
			25～34	09H	83H09H	11000	大当り系ノーマルリーチ
			35～49	0AH	83H0AH	70000	大当り系リーチｂ
			50～74	0BH	83H0BH	28000	共通ノーマルリーチ
			75～99	0CH	83H0CH	100000	共通リーチｂ
		26～249	0～89	0DH	83H0DH	13000	通常変動Ａ
			90～94	0EH	83H0EH	11000	通常変動Ｂ
			95～99	0FH	83H0FH	95000	通常変動Ｃ
第２特別図柄	時短当り	－	0～4	01H	84H01H	90000	時短当り系リーチａ
			5～24	02H	84H02H	60000	時短当り系リーチｂ
			25～59	05H	84H05H	90000	共通リーチａ
			60～99	06H	84H06H	100000	共通リーチｂ
	大当り	－	0～4	03H	84H03H	90000	大当り系リーチａ
			5～24	04H	84H04H	70000	大当り系リーチｂ
			25～59	05H	84H05H	90000	共通リーチａ
			60～99	06H	84H06H	100000	共通リーチｂ
	ハズレ	0～25	0～9	07H	84H07H	11000	時短当り系ノーマルリーチ
			10～24	08H	84H08H	60000	時短当り系リーチｂ
			25～34	09H	84H09H	11000	大当り系ノーマルリーチ
			35～49	0AH	84H0AH	70000	大当り系リーチｂ
			50～74	0BH	84H0BH	28000	共通ノーマルリーチ
			75～99	0CH	84H0CH	100000	共通リーチｂ
		26～249	0～29	14H	84H14H	8000	通常変動ｄ
			30～79	15H	84H15H	7000	通常変動ｅ
			80～99	16H	84H16H	6000	通常変動ｆ

【図３０２】

特別図柄の変動パターンテーブルＣ－３

特別図柄の種別	当落	リーチ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動パターン	変動パターンコマンド	可変表示時間（ms）	備考
第１特別図柄	時短当り	－	0～4	01H	83H01H	90000	時短当り系リーチａ
			5～24	02H	83H02H	60000	時短当り系リーチｂ
			25～59	05H	83H05H	90000	共通リーチａ
			60～99	06H	83H06H	100000	共通リーチｂ
	大当り	－	0～4	03H	83H03H	90000	大当り系リーチａ
			5～24	04H	83H04H	70000	大当り系リーチｂ
			25～59	05H	83H05H	90000	共通リーチａ
			60～99	06H	83H06H	100000	共通リーチｂ
	ハズレ	0～25	0～9	07H	83H07H	11000	時短当り系ノーマルリーチ
			10～24	08H	83H08H	60000	時短当り系リーチｂ
			25～34	09H	83H09H	11000	大当り系ノーマルリーチ
			35～49	0AH	83H0AH	70000	大当り系リーチｂ
			50～74	0BH	83H0BH	28000	共通ノーマルリーチ
			75～99	0CH	83H0CH	100000	共通リーチｂ
		26～249	0～89	0DH	83H0DH	13000	通常変動Ａ
			90～94	0EH	83H0EH	11000	通常変動Ｂ
			95～99	0FH	83H0FH	95000	通常変動Ｃ
第２特別図柄	時短当り	－	0～4	01H	84H01H	90000	時短当り系リーチａ
			5～24	02H	84H02H	60000	時短当り系リーチｂ
			25～59	05H	84H05H	90000	共通リーチａ
			60～99	06H	84H06H	100000	共通リーチｂ
	大当り	－	0～4	03H	84H03H	90000	大当り系リーチａ
			5～24	04H	84H04H	70000	大当り系リーチｂ
			25～59	05H	84H05H	90000	共通リーチａ
			60～99	06H	84H06H	100000	共通リーチｂ
	ハズレ	0～25	0～9	07H	84H07H	11000	時短当り系ノーマルリーチ
			10～24	08H	84H08H	60000	時短当り系リーチｂ
			25～34	09H	84H09H	11000	大当り系ノーマルリーチ
			35～49	0AH	84H0AH	70000	大当り系リーチｂ
			50～74	0BH	84H0BH	28000	共通ノーマルリーチ
			75～99	0CH	84H0CH	100000	共通リーチｂ
		26～249	0～59	17H	84H17H	5500	通常変動ｇ
			60～94	18H	84H18H	4500	通常変動ｈ
			95～99	19H	84H19H	3500	通常変動ｉ

【図３０３】

特別図柄の変動パターンテーブルＣ－４

特別図柄の種別	当落	リーチ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動パターン	変動パターンコマンド	可変表示時間（ms）	備考
第１特別図柄	時短当り	－	0～4	01H	83H01H	90000	時短当り系リーチａ
			5～24	02H	83H02H	60000	時短当り系リーチｂ
			25～59	05H	83H05H	90000	共通リーチａ
			60～99	06H	83H06H	100000	共通リーチｂ
	大当り	－	0～4	03H	83H03H	90000	大当り系リーチａ
			5～24	04H	83H04H	70000	大当り系リーチｂ
			25～59	05H	83H05H	90000	共通リーチａ
			60～99	06H	83H06H	100000	共通リーチｂ
	ハズレ	0～25	0～9	07H	83H07H	11000	時短当り系ノーマルリーチ
			10～24	08H	83H08H	60000	時短当り系リーチｂ
			25～34	09H	83H09H	11000	大当り系ノーマルリーチ
			35～49	0AH	83H0AH	70000	大当り系リーチｂ
			50～74	0BH	83H0BH	28000	共通ノーマルリーチ
			75～99	0CH	83H0CH	100000	共通リーチｂ
		26～249	0～89	0DH	83H0DH	13000	通常変動Ａ
			90～94	0EH	83H0EH	11000	通常変動Ｂ
			95～99	0FH	83H0FH	95000	通常変動Ｃ
第２特別図柄	時短当り	－	0～4	01H	84H01H	90000	時短当り系リーチａ
			5～24	02H	84H02H	60000	時短当り系リーチｂ
			25～59	05H	84H05H	90000	共通リーチａ
			60～99	06H	84H06H	100000	共通リーチｂ
	大当り	－	0～4	03H	84H03H	90000	大当り系リーチａ
			5～24	04H	84H04H	70000	大当り系リーチｂ
			25～59	05H	84H05H	90000	共通リーチａ
			60～99	06H	84H06H	100000	共通リーチｂ
	ハズレ	0～25	0～9	07H	84H07H	11000	時短当り系ノーマルリーチ
			10～24	08H	84H08H	60000	時短当り系リーチｂ
			25～34	09H	84H09H	11000	大当り系ノーマルリーチ
			35～49	0AH	84H0AH	70000	大当り系リーチｂ
			50～74	0BH	84H0BH	28000	共通ノーマルリーチ
			75～99	0CH	84H0CH	100000	共通リーチｂ
		26～249	0～29	17H	84H17H	5500	通常変動ｇ
			30～79	18H	84H18H	4500	通常変動ｈ
			80～99	19H	84H19H	3500	通常変動ｉ

【図３０４】

特別図柄の変動パターンテーブルＤ－１

特別図柄の種別	当落	リーチ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動パターン	変動パターンコマンド	可変表示時間（ms）	備考
第１特別図柄	時短当り	－	0～4	01H	83H01H	90000	時短当り系リーチａ
			5～24	02H	83H02H	60000	時短当り系リーチｂ
			25～59	05H	83H05H	90000	共通リーチａ
			60～99	06H	83H06H	100000	共通リーチｂ
	大当り	－	0～4	03H	83H03H	90000	大当り系リーチａ
			5～24	04H	83H04H	70000	大当り系リーチｂ
			25～59	05H	83H05H	90000	共通リーチａ
			60～99	06H	83H06H	100000	共通リーチｂ
	ハズレ	0～25	0～9	07H	83H07H	11000	時短当り系ノーマルリーチ
			10～24	08H	83H08H	60000	時短当り系リーチｂ
			25～34	09H	83H09H	11000	大当り系ノーマルリーチ
			35～49	0AH	83H0AH	70000	大当り系リーチｂ
			50～74	0BH	83H0BH	28000	共通ノーマルリーチ
			75～99	0CH	83H0CH	100000	共通リーチｂ
		26～249	0～9	0DH	83H0DH	13000	通常変動Ａ
			10～99	0EH	83H0EH	11000	通常変動Ｂ
第２特別図柄	時短当り	－	0～4	01H	84H01H	90000	時短当り系リーチａ
			5～24	02H	84H02H	60000	時短当り系リーチｂ
			25～59	05H	84H05H	90000	共通リーチａ
			60～99	06H	84H06H	100000	共通リーチｂ
	大当り	－	0～4	03H	84H03H	90000	大当り系リーチａ
			5～24	04H	84H04H	70000	大当り系リーチｂ
			25～59	05H	84H05H	90000	共通リーチａ
			60～99	06H	84H06H	100000	共通リーチｂ
	ハズレ	0～25	0～9	07H	84H07H	11000	時短当り系ノーマルリーチ
			10～24	08H	84H08H	60000	時短当り系リーチｂ
			25～34	09H	84H09H	11000	大当り系ノーマルリーチ
			35～49	0AH	84H0AH	70000	大当り系リーチｂ
			50～74	0BH	84H0BH	28000	共通ノーマルリーチ
			75～99	0CH	84H0CH	100000	共通リーチｂ
		26～249	0～89	0DH	84H0DH	13000	通常変動Ａ
			90～99	0EH	84H0EH	11000	通常変動Ｂ

【図３０５】

特別図柄の変動パターンテーブルＤ－２

特別図柄の種別	当落	ﾘｰﾁ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動ﾊﾟﾀｰﾝｺﾏﾝﾄﾞ	可変表示時間（ms）	備考
第１特別図柄	時短当り	－	0～4	01H	83H01H	90000	時短当り系リーチa
			5～24	02H	83H02H	60000	時短当り系リーチb
			25～59	05H	83H05H	90000	共通リーチa
			60～99	06H	83H06H	100000	共通リーチb
	大当り	－	0～4	03H	83H03H	90000	大当り系リーチa
			5～24	04H	83H04H	70000	大当り系リーチb
			25～59	05H	83H05H	90000	共通リーチa
			60～99	06H	83H06H	100000	共通リーチb
	ハズレ	0～25	0～9	07H	83H07H	11000	時短当り系ノーマルリーチ
			10～24	08H	83H08H	60000	時短当り系リーチb
			25～34	09H	83H09H	11000	大当り系ノーマルリーチ
			35～49	0AH	83H0AH	70000	大当り系リーチb
			50～74	0BH	83H0BH	28000	共通ノーマルリーチ
			75～99	0CH	83H0CH	100000	共通リーチb
		26～249	0～89	0DH	83H0DH	13000	通常変動A
			90～94	0EH	83H0EH	11000	通常変動B
			95～99	0FH	83H0FH	95000	通常変動C
第２特別図柄	時短当り	－	0～4	01H	84H01H	90000	時短当り系リーチa
			5～24	02H	84H02H	60000	時短当り系リーチb
			25～59	05H	84H05H	90000	共通リーチa
			60～99	06H	84H06H	100000	共通リーチb
	大当り	－	0～4	03H	84H03H	90000	大当り系リーチa
			5～24	04H	84H04H	70000	大当り系リーチb
			25～59	05H	84H05H	90000	共通リーチa
			60～99	06H	84H06H	100000	共通リーチb
	ハズレ	0～25	0～9	07H	84H07H	11000	時短当り系ノーマルリーチ
			10～24	08H	84H08H	60000	時短当り系リーチb
			25～34	09H	84H09H	11000	大当り系ノーマルリーチ
			35～49	0AH	84H0AH	70000	大当り系リーチb
			50～74	0BH	84H0BH	28000	共通ノーマルリーチ
			75～99	0CH	84H0CH	100000	共通リーチb
		26～249	0～19	1AH	84H1AH	3500	通常変動j
			20～99	1BH	84H1BH	2500	通常変動k

【図３０６】

変動パターンテーブルの選択条件

遊技状態	遊技状態以外の選択条件		選択される変動パターンテーブル
通常遊技状態	－		変動パターンテーブルA
A時短遊技状態	－		変動パターンテーブルA
B時短遊技状態	通常遊技状態において天井到達したこと	1～150回	変動パターンテーブルB－1
		151～300回	変動パターンテーブルB－2
	A時短遊技状態またはC時短遊技状態において天井到達したこと		変動パターンテーブルB－3
C１時短遊技状態	C１時短当りに当選したこと	1～150回転目	変動パターンテーブルC－3
		151～300回転目	変動パターンテーブルC－4
C２時短遊技状態	通常遊技状態においてC２時短当りに当選したこと		変動パターンテーブルC－1
	時短遊技状態においてC２時短当りに当選したこと		変動パターンテーブルC－2
C３時短遊技状態	通常遊技状態においてC３時短当りに当選したこと		変動パターンテーブルC－1
	時短遊技状態においてC３時短当りに当選したこと		変動パターンテーブルC－2
C４時短遊技状態	通常遊技状態においてC４時短当りに当選したこと		変動パターンテーブルC－1
高確時短遊技状態	変動パターンテーブルAが選択されているときに大当り当選し、この大当り当選に基づく大当り遊技状態が終了することに。		変動パターンテーブルD－1
	変動パターンテーブルB－1～B－3、C－1～C－4、D－1、D－2が選択されているときに大当りに当選し、この大当り当選に基づく大当り遊技状態が終了すること。		変動パターンテーブルD－2

【図３０７】

普通図柄の当り判定テーブル

時短の種類	普通図柄当り判定用乱数値 100（0～99）	選択率（概算）	当落判定値データ
通常遊技状態	幅80（0-79）	80/100	普通図柄当り判定値データ
	幅20（80-99）	20/100	ハズレ判定値データ
高確時短遊技状態	幅99（0-98）	99/100	普通図柄当り判定値データ
	幅1（99）	1/100	ハズレ判定値データ
A時短遊技状態	幅99（0-98）	99/100	普通図柄当り判定値データ
	幅1（99）	1/100	ハズレ判定値データ
B時短遊技状態	幅99（0-98）	99/100	普通図柄当り判定値データ
	幅1（99）	1/100	ハズレ判定値データ
C1時短遊技状態	幅80（0-79）	99/100	普通図柄当り判定値データ
	幅20（80-99）	1/100	ハズレ判定値データ
C2時短遊技状態	幅80（0-79）	80/100	普通図柄当り判定値データ
	幅20（80-99）	20/100	ハズレ判定値データ
C3時短遊技状態	幅80（0-79）	80/100	普通図柄当り判定値データ
	幅20（80-99）	20/100	ハズレ判定値データ
C4時短遊技状態	幅80（0-79）	80/100	普通図柄当り判定値データ
	幅20（80-99）	20/100	ハズレ判定値データ

【図３０８】

普通図柄判定テーブル

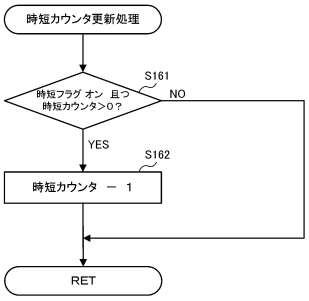
時短の種類	判定値データ	普通図柄の図柄乱数値（0～99）	選択率	普通図柄当り時選択図柄コマンド
通常遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～99	100/100	fz0
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	－
高確時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～99	100/100	fz1
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	－
A時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～99	100/100	fz1
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	－
B時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～99	100/100	fz2
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	－
C1時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～99	100/100	fz2
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	－
C2時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～99	100/100	fz4
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	－
C3時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～99	100/100	fz3
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	－
C4時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～99	100/100	fz3
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	－

【図３０９】

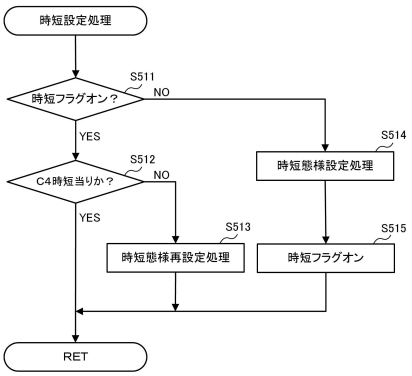
普通図柄当り種類決定テーブル

普通図柄当り時選択図柄コマンド	普通電動役物開放パターン	普通電動役物開放パターンコマンド	普通電動役物開放パターン（msec）		
			1回目の開放時間	ウェイト時間	2回目の開放時間
fz0	01H	90H01H	1000	－	－
fz1	02H	90H02H	3000	200	3000
fz2	03H	90H03H	2500	300	2500
fz3	04H	90H04H	1000	300	2500
fz4	05H	90H05H	2000	－	－

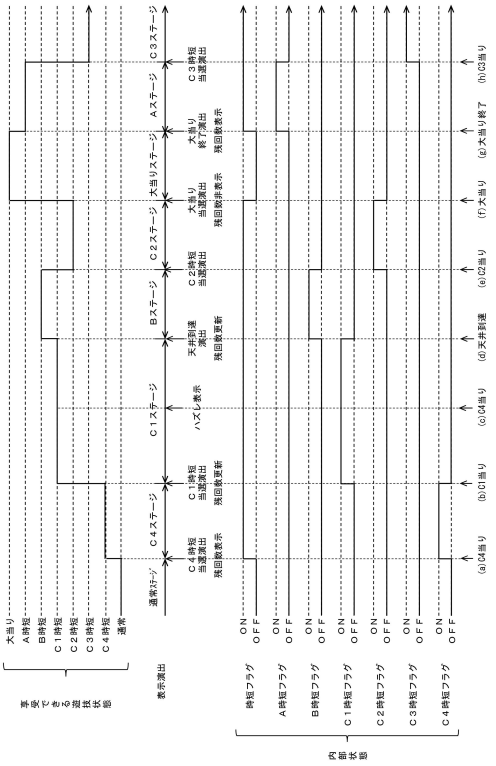
【図３１０】



【図３１１】



【図３１２】



【図３１３】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	判定値データ	特別図柄の図柄乱数値（0～99）	選択率	選択図柄コマンド	図柄指定コマンド
第１特別図柄	時短当り判定値データ	幅60（0～59）	60/100	z20	zA21
		幅20（60～79）	20/100	z21	zA22
		幅20（80～99）	20/100	z22	zA23
	大当り判定値データ	幅40（0～39）	40/100	z23	zA24
		幅50（40～89）	50/100	z24	
		幅10（90～99）	10/100	z25	
	ハズレ判定値データ	幅100（0～99）	100/100	z26	zA25
第２特別図柄	時短当り判定値データ	幅60（0～59）	60/100	z27	zA26
		幅20（60～79）	20/100	z28	zA27
		幅20（80～99）	20/100	z29	zA28
	大当り判定値データ	幅40（0～39）	40/100	z30	zA29
		幅30（40～69）	50/100	z31	
		幅30（70～99）	10/100	z32	
	ハズレ判定値データ	幅100（0～99）	100/100	z33	zA30

【図３１４】

通常遊技状態における当り種類決定テーブル

選択図柄コマンド	通常遊技状態									
	ﾗｳﾝﾄﾞ数	確変フラグ	時短フラグ	重複フラグ	A時短フラグ	B時短フラグ	C3時短フラグ	C4時短フラグ	C5時短フラグ	時短回数
z20	－	－	1	－	－	－	1	－	－	50
z21	－	－	1	－	－	－	－	1	－	50
z22	－	－	1	－	－	－	－	－	1	50
z23	3	－	1	－	1	－	－	－	－	30
z24	3	1	1	－	1	－	－	－	－	10000
z25	10	1	1	－	1	－	－	－	－	10000
z27	－	－	1	－	－	－	1	－	－	50
z28	－	－	1	－	－	－	－	1	－	50
z29	－	－	1	－	－	－	－	－	1	50
z30	3	－	1	－	1	－	－	－	－	30
z31	3	1	1	－	1	－	－	－	－	10000
z32	10	1	1	－	1	－	－	－	－	10000

【図３１５】

A時短遊技状態における当り種類決定テーブル

選択図柄コマンド	A時短遊技状態									
	ラウンド数	確変フラグ	時短フラグ	重複フラグ	A時短フラグ	B時短フラグ	C3時短フラグ	C4時短フラグ	C5時短フラグ	時短回数
z20	－	－	1	－	－	－	1	－	－	50
z22	－	－	1	1	－	－	－	－	1	50
z23	3	－	1	－	1	－	－	－	－	30
z24	3	1	1	－	1	－	－	－	－	10000
z25	10	1	1	－	1	－	－	－	－	10000
z27	－	－	1	－	－	－	1	－	－	50
z29	－	－	1	1	－	－	－	－	1	50
z30	3	－	1	－	1	－	－	－	－	30
z31	3	1	1	－	1	－	－	－	－	10000
z32	10	1	1	－	1	－	－	－	－	10000

【図３１６】

B時短遊技状態における当り種類決定テーブル

選択図柄コマンド	B時短遊技状態									
	ラウンド数	確変フラグ	時短フラグ	重複フラグ	A時短フラグ	B時短フラグ	C3時短フラグ	C4時短フラグ	C5時短フラグ	時短回数
z20	－	－	1	－	－	－	1	－	－	300
z22	－	－	1	1	－	－	－	－	1	100
z23	3	－	1	－	1	－	－	－	－	30
z24	3	1	1	－	1	－	－	－	－	10000
z25	10	1	1	－	1	－	－	－	－	10000
z27	－	－	1	－	－	－	1	－	－	300
z29	－	－	1	1	－	－	－	－	1	100
z30	3	－	1	－	1	－	－	－	－	30
z31	3	1	1	－	1	－	－	－	－	10000
z32	10	1	1	－	1	－	－	－	－	10000

【図３１７】

C3時短遊技状態における当り種類決定テーブル

選択図柄コマンド	C3時短遊技状態									
	ラウンド数	確変フラグ	時短フラグ	重複フラグ	A時短フラグ	B時短フラグ	C3時短フラグ	C4時短フラグ	C5時短フラグ	時短回数
z20	−	−	1	−	−	−	1	−	−	50
z22	−	−	1	1	−	−	−	−	1	50
z23	3	−	1	−	1	−	−	−	−	30
z24	3	1	1	−	1	−	−	−	−	10000
z25	10	1	1	−	1	−	−	−	−	10000
z27	−	−	1	−	−	−	1	−	−	50
z29	−	−	1	1	−	−	−	−	1	50
z30	3	−	1	−	1	−	−	−	−	30
z31	3	1	1	−	1	−	−	−	−	10000
z32	10	1	1	−	1	−	−	−	−	10000

【図３１８】

C4時短遊技状態における当り種類決定テーブル

選択図柄コマンド	C4時短遊技状態									
	ラウンド数	確変フラグ	時短フラグ	重複フラグ	A時短フラグ	B時短フラグ	C3時短フラグ	C4時短フラグ	C5時短フラグ	時短回数
z20	−	−	1	−	−	−	1	−	−	50
z22	−	−	1	1	−	−	−	−	1	50
z23	3	−	1	−	1	−	−	−	−	30
z24	3	1	1	−	1	−	−	−	−	10000
z25	10	1	1	−	1	−	−	−	−	10000
z27	−	−	1	−	−	−	1	−	−	50
z29	−	−	1	1	−	−	−	−	1	50
z30	3	−	1	−	1	−	−	−	−	30
z31	3	1	1	−	1	−	−	−	−	10000
z32	10	1	1	−	1	−	−	−	−	10000

【図３１９】

C5時短遊技状態における当り種類決定テーブル

選択図柄コマンド	C5時短遊技状態									
	ラウンド数	確変フラグ	時短フラグ	重複フラグ	A時短フラグ	B時短フラグ	C3時短フラグ	C4時短フラグ	C5時短フラグ	時短回数
z20	−	−	1	−	−	−	1	−	−	50
z22	−	−	1	1	−	−	−	−	1	50
z23	3	−	1	−	1	−	−	−	−	30
z24	3	1	1	−	1	−	−	−	−	10000
z25	10	1	1	−	1	−	−	−	−	10000
z27	−	−	1	−	−	−	1	−	−	50
z29	−	−	1	1	−	−	−	−	1	50
z30	3	−	1	−	1	−	−	−	−	30
z31	3	1	1	−	1	−	−	−	−	10000
z32	10	1	1	−	1	−	−	−	−	10000

【図３２０】

普通図柄の当り判定テーブル

時短の種類	普通図柄当り判定用乱数値 100(0～99)	選択率（概算）	当落判定値データ
通常遊技状態	幅80(0-79)	80/100	普通図柄当り判定値データ
	幅20(80-99)	20/100	ハズレ判定値データ
高確時短遊技状態	幅99(0-98)	99/100	普通図柄当り判定値データ
	幅1(99)	1/100	ハズレ判定値データ
A時短遊技状態	幅99(0-98)	99/100	普通図柄当り判定値データ
	幅1(99)	1/100	ハズレ判定値データ
B時短遊技状態	幅99(0-98)	99/100	普通図柄当り判定値データ
	幅1(99)	1/100	ハズレ判定値データ
C3時短遊技状態	幅80(0-79)	80/100	普通図柄当り判定値データ
	幅20(80-99)	20/100	ハズレ判定値データ
C4時短遊技状態	幅80(0-79)	80/100	普通図柄当り判定値データ
	幅20(80-99)	20/100	ハズレ判定値データ
C5時短遊技状態	幅80(0-79)	80/100	普通図柄当り判定値データ
	幅20(80-99)	20/100	ハズレ判定値データ

【図３２１】

普通図柄判定テーブル

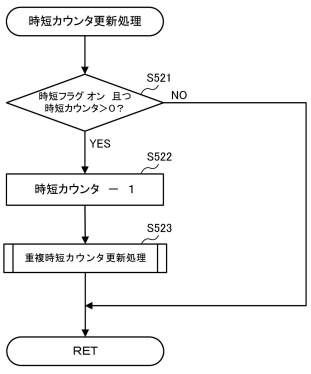
時短の種類	判定値データ	普通図柄の図柄乱数値（0～99）	選択率	普通図柄当り時選択図柄コマンド
通常遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～99	100/100	fz0
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	－
高確時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～99	100/100	fz1
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	－
A時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～99	100/100	fz1
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	－
B時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～99	100/100	fz2
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	－
C3時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～99	100/100	fz2
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	－
C4時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～99	100/100	fz2
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	－
C5時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～99	100/100	fz2
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	－

【図３２２】

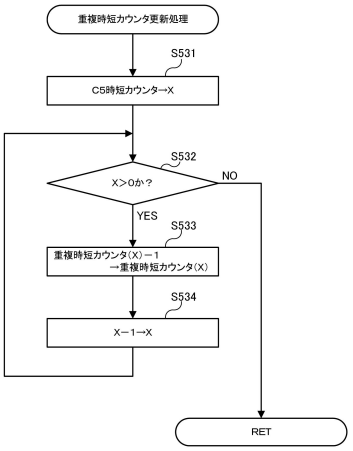
普通図柄当り種類決定テーブル

普通図柄当り時選択図柄コマンド	普通電動役物開放パターン	普通電動役物開放パターンコマンド	普通電動役物開放パターン（msec）		
			1回目の開放時間	ウェイト時間	2回目の開放時間
fz0	01H	90H01H	1000	－	－
fz1	02H	90H02H	3000	200	3000
fz2	03H	90H03H	2000	300	2000

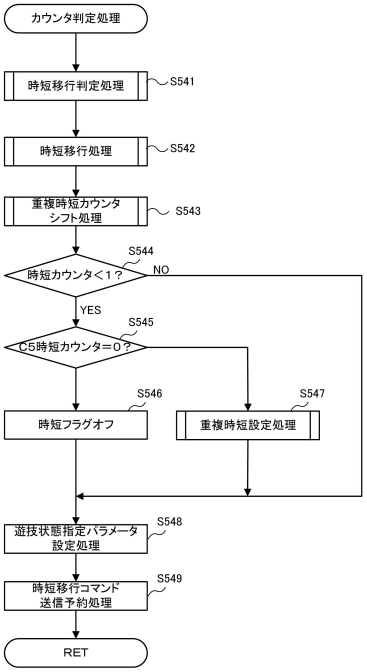
【図３２３】



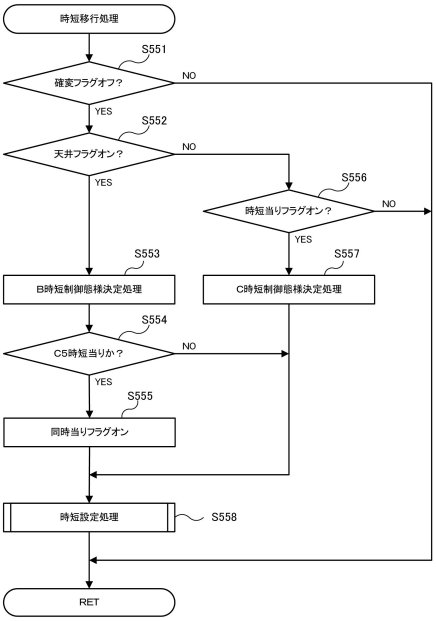
【図３２４】



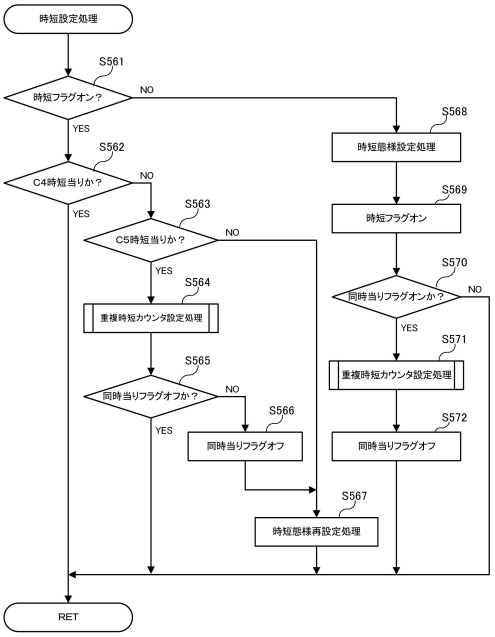
【図３２５】



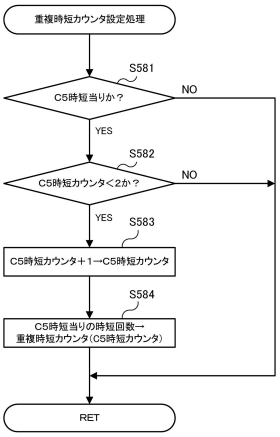
【図３２６】



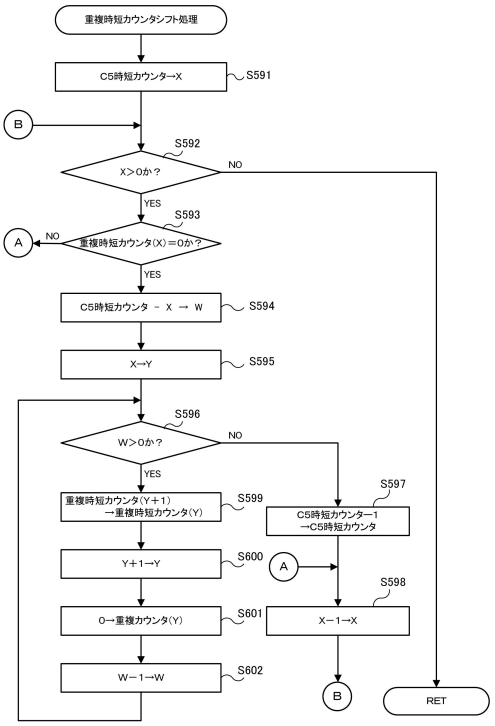
【図３２７】



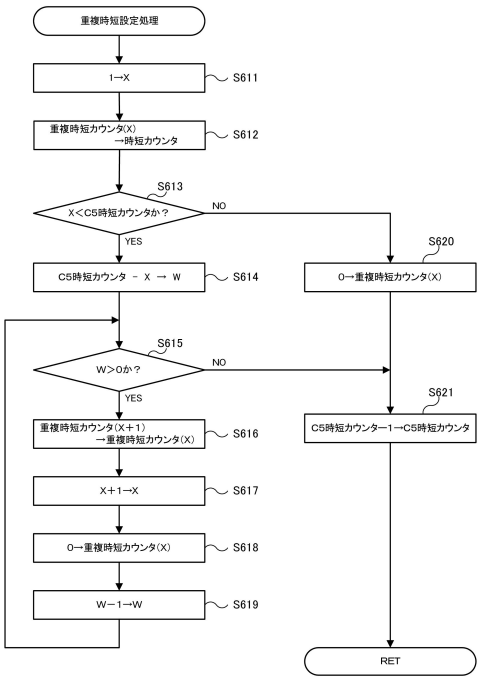
【図３２８】



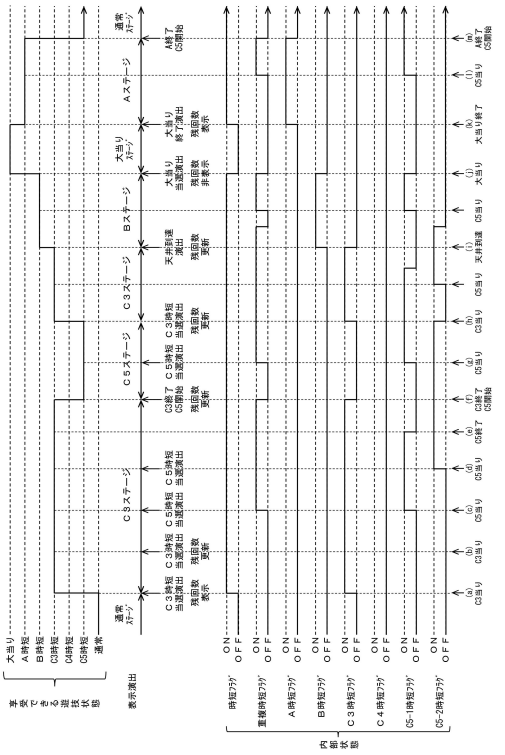
【図３２９】



【図３３０】



【図３３１】



【図３３２】

移行契機 ＼ 現在の遊技状態		通常遊技状態	A時短遊技状態	B時短遊技状態	C3時短遊技状態	C4時短遊技状態	C5時短遊技状態
C3時短当り	現在の遊技状態	C3時短					
	通常遊技状態	終了	終了	終了	終了	終了	終了
	C3時短	開始	開始	開始	開始	開始	開始
C4時短当り	現在の遊技状態	C4時短					
	通常遊技状態	終了	継続	継続	継続	継続	継続
	C4時短	開始	無視（作動せず）	無視（作動せず）	無視（作動せず）	無視（作動せず）	無視（作動せず）
C5時短当り	現在の遊技状態	C5時短					
	通常遊技状態	終了	継続	継続	継続	継続	継続
	C5時短	開始	内部的に重ねて作動	内部的に重ねて作動	内部的に重ねて作動	内部的に重ねて作動	内部的に重ねて作動
天井到達	現在の遊技状態	B時短					
	通常遊技状態	終了	—	—	終了	終了	終了
	B時短	開始	—	—	開始	開始	開始

フロントページの続き

(72)発明者　舩越 譲
東京都江東区有明三丁目７番２６号
(72)発明者　上村 正人
東京都江東区有明三丁目７番２６号
審査官　遠藤 孝徳
(56)参考文献　特開２０２１－７４２８５（ＪＰ，Ａ）
特開２００３－３４０００５（ＪＰ，Ａ）
特許第６０８２１８１（ＪＰ，Ｂ２）
特開２０２１－７８３２（ＪＰ，Ａ）
特許第５２１６０３１（ＪＰ，Ｂ２）
特開２０２１－１０４２０（ＪＰ，Ａ）
特開２０２２－５６４７４（ＪＰ，Ａ）
特開２０２２－５５１５４（ＪＰ，Ａ）
特開２０２１－１５９２６６（ＪＰ，Ａ）
「令和２年１月6日改正の技術上の規格解釈基準についての質疑応答（メモ）」，日本遊技機工業組合提供の技術資料「変動時間短縮機能」，日本遊技機工業組合，2019年12月26日
(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２