

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号

特開2022-153848

(P2022-153848A)

(43)公開日 令和4年10月13日(2022.10.13)

(51)国際特許分類	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 2 0	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 1 5 A	2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全282頁)

(21)出願番号	特願2021-56585(P2021-56585)	(71)出願人	000144522
(22)出願日	令和3年3月30日(2021.3.30)		株式会社三洋物産
			愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番2
			1号
		(74)代理人	100188086
			弁理士 石原 五郎
		(72)発明者	岡村 鉦
			名古屋市千種区今池3丁目9番21号
			株式会社三洋物産内
		(72)発明者	林 誠也
			名古屋市千種区春岡通7丁目49番地
			株式会社ジェイ・ティ内
		Fターム (参考)	2C088 CA19
			2C333 AA11 CA08 CA14 CA26
			CA53 CA58 CA78

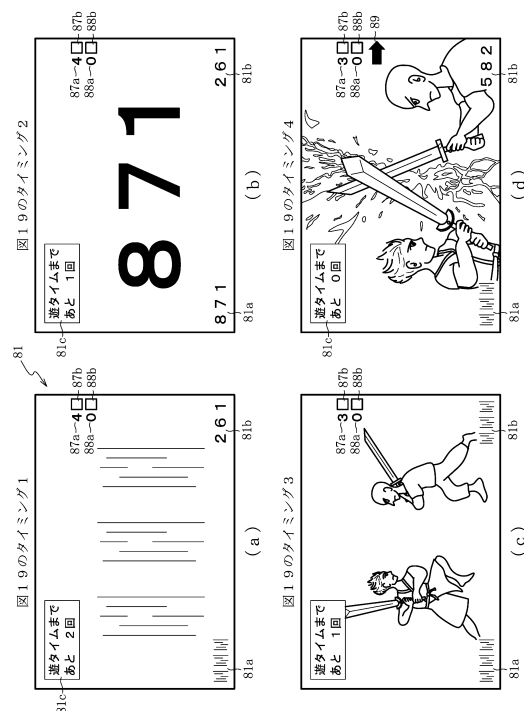
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供すること。

【解決手段】第2特別図柄の変動表示の実行終了により、天井到達カウンタ81cには、天井到達まであと「0回」の表示が行われており、図58(c)の状態から1減算された状態となり、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行した状態となっている。このため、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示89が表示されているものの、第3図柄表示装置81の主表示領域Dmの中央部分において第1特別図柄の変動表示が実行中となっているため、該主表示領域Dmの中央部分には、演出用右打ち指示81dは表示されていない。

【選択図】図58



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

所定情報を取得可能な情報取得手段と、
前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段と、
表示手段において所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備えた遊技機において

、
第 1 遊技状態において、該第 1 遊技状態で発生し得る第 1 事象が発生した場合に、遊技者に所定の遊技価値が付与され得る状況を発生可能な第 2 遊技状態に移行可能な遊技状態移行手段と、

前記第 1 遊技状態であることを条件に開始され得る第 1 演出を実行可能な第 1 演出実行手段と、

前記第 1 演出の実行中に、前記遊技状態移行手段により前記第 2 遊技状態に移行された場合に、前記第 1 演出を継続可能な演出継続手段と、を備えてい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、パチンコ機等の遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【0003】

この遊技機では、少なくとも、所定の第 1 遊技状態と、該第 1 遊技状態より遊技者にとって有利な第 2 遊技状態とを発生可能に構成され、該第 2 遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第 2 遊技状態を発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献 1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2008-295672 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上のため、遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【0006】

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

【課題を解決するための手段】

【0007】

この目的を達成するために請求項 1 記載の遊技機は、所定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段と、表示手段において所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備えた遊技機であって、第 1 遊技状態において、該第 1 遊技状態で発生し得る第 1 事象が発生した場合に、遊技者に所定の遊技価値が付与され得る状況を発生可能な第 2 遊技状態に移行可能な遊技状態移行手段と、前記第 1 遊技状態であることを条件に開始され得る第 1 演出を実行可能な第 1 演出実行手段と、前記第 1 演出の実行中に、前記遊技状態移行手段により前記第 2 遊技状態に移行された場合に、前記第 1 演出を継続可能な演出継続手段と、を備えている。

【発明の効果】

【0008】

請求項1記載の遊技機によれば、所定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段と、表示手段において所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備えた遊技機であって、第1遊技状態において、該第1遊技状態で発生し得る第1事象が発生した場合に、遊技者に所定の遊技価値が付与され得る状況を発生可能な第2遊技状態に移行可能な遊技状態移行手段と、前記第1遊技状態であることを条件に開始され得る第1演出を実行可能な第1演出実行手段と、前記第1演出の実行中に、前記遊技状態移行手段により前記第2遊技状態に移行された場合に、前記第1演出を継続可能な演出継続手段と、を備えている。これにより、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

10

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】本発明の第1実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図2】パチンコ機の背面図である。

【図3】パチンコ機の遊技盤の正面図である。

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

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

20

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

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

【図8】(a)は、特図1大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b)は、特図2大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。

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

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

30

【図11】特図1用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図12】特図2用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。

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

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

【図15】(a)は、特図1ハズレ・小当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、(b)は、特図1大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

40

【図16】(a)は、特図2ハズレ・小当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、(b)は、特図2大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図17】「通常遊技状態」時の左打ち遊技において、スルーゲート、第1始動口、上側第2始動口、下側第2始動口における球の検知タイミングと、普通図柄の可変表示、第1特別図柄の変動表示および第2特別図柄の変動表示の実行タイミングと、普通電役用ソレノイドおよび大入賞口開閉板用ソレノイドの駆動タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。

50

【図 18】「通常遊技状態」時の左打ち遊技において、特別図柄の低確率状態での特別図柄の変動表示の実行回数が、第 1 特別図柄の変動表示によって 900 回に到達し、低確時間短縮状態へ突入する場合のタイミングチャートである。

【図 19】「通常遊技状態」時の左打ち遊技において、第 1 特別図柄の変動表示の実行中に、特別図柄の低確率状態での特別図柄の変動表示の実行回数が第 2 特別図柄の変動表示によって 900 回に到達し、低確時間短縮状態へ突入する場合のタイミングチャートである。

【図 20】「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」時の右打ち遊技において、スルーゲート、第 1 始動口、上側第 2 始動口、下側第 2 始動口における球の検知タイミングと、普通図柄の可変表示、特別図柄 1 の変動表示および特別図柄 2 の変動表示の実行タイ

10

ミングと、普通電役用ソレノイドおよび大入賞口開閉板用ソレノイドの駆動タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。

【図 21】「潜伏確率変動状態」時の右打ち遊技において、スルーゲート、第 1 始動口、上側第 2 始動口、下側第 2 始動口における球の検知タイミングと、普通図柄の可変表示、特別図柄 1 の変動表示および特別図柄 2 の変動表示の実行タイミングと、普通電役用ソレノイドおよび大入賞口開閉板用ソレノイドの駆動タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。

【図 22】大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 23】小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 24】(a) は、普図当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、普図変動時間テーブルの一例を模式的に示した図であり、(c) は、普通電役開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

20

【図 25】時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 26】主に音声ランプ制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 27】第 1 保留情報格納エリア及び第 1 実行情報格納エリア、並びに、第 2 保留情報格納エリア及び第 2 実行情報格納エリアの構成を模式的に示した図である。

【図 28】主制御装置内の MPU により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図 29】主制御装置内の MPU により実行される設定変更処理を示すフローチャートである。

30

【図 30】主制御装置内の MPU により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 31】主制御装置内の MPU により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 32】主制御装置内の MPU により実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図 33】主制御装置内の MPU により実行されるゲート通過処理を示すフローチャートである。

【図 34】主制御装置内の MPU により実行される特図変動処理を示すフローチャートである。

40

【図 35】主制御装置内の MPU により実行される特図 1 変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 36】主制御装置内の MPU により実行される特図 2 変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 37】主制御装置内の MPU により実行される変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 38】主制御装置内の MPU により実行される他方停止処理を示すフローチャートである。

【図 39】主制御装置内の MPU により実行される時短計数処理を示すフローチャートである。

50

【図 4 0】主制御装置内の M P U により実行される天井到達計数処理を示すフローチャートである。

【図 4 1】主制御装置内の M P U により実行される当たり処理を示すフローチャートである。

【図 4 2】主制御装置内の M P U により実行される大当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。

【図 4 3】主制御装置内の M P U により実行される大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。

【図 4 4】主制御装置内の M P U により実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図 4 5】主制御装置内の M P U により実行される小当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。

【図 4 6】主制御装置内の M P U により実行される小当たり開放中処理を示すフローチャートである。

【図 4 7】主制御装置内の M P U により実行される普図変動処理を示すフローチャートである。

【図 4 8】主制御装置内の M P U により実行される普通電役制御処理を示すフローチャートである。

【図 4 9】主制御装置内の M P U により実行される N M I 割込処理を示すフローチャートである。

【図 5 0】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。

【図 5 1】音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示したフローチャートである。

【図 5 2】音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。

【図 5 3】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 1 コマンド処理を示したフローチャートである。

【図 5 4】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 2 コマンド処理を示したフローチャートである。

【図 5 5】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動演出処理を示したフローチャートである。

【図 5 6】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される打ち方指示表示処理を示したフローチャートである。

【図 5 7】「通常遊技状態」の天井到達時において第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動演出を示しており、(a) ~ (d) は、従来のパチンコ機において、「通常遊技状態」中に第 2 特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第 3 図柄表示装置 8 1 での変動演出の推移を示した図であり、(a) は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと 2 回の状態において、第 1 特別図柄の変動表示のみが実行中となっている状態を示した図であり、(b) は、(a) の状態から、第 1 特別図柄の変動表示が終了し、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと 1 回に減少した状態を示した図であり、(c) は、(b) の状態から、第 1 特別図柄の次の変動表示が開始され、主表示領域 D m の中央部分において「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が実行中となっており、第 2 特別図柄の変動表示も開始された状態を示した図であり、(d) は、(c) の状態から、第 2 特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示及び演出用打ち方指示が表示されている状態を示した図である。

【図 5 8】(a) ~ (d) は、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 において、「通常遊技状態」中に第 2 特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第 3 図柄表示装置 8 1 での変動演出の推移を示した図であり、(a) は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別

10

20

30

40

50

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

【図59】第1実施形態のパチンコ機10において、「通常遊技状態」中に第2特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第3図柄表示装置81での変動演出の推移を示した図であり、(a)は、図58(d)の状態から、第1特別図柄の変動表示において実行されている「スーパーリーチ」演出態様の変動演出でハズレとなる演出結果が表示されている状態を示した図であり、(b)は、(a)の状態から、第1特別図柄の変動表示において実行されていた「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が終了し、ハズレとなる第3図柄が主表示領域Dmにおいて表示された状態を示した図であり、(c)は、(b)の状態から、主表示領域Dmにおいて、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行したことが報知され、演出用打ち方指示が実行されている状態を示した図であり、(d)は、(c)の状態から、「普図低確時間短縮状態」への移行報知及び演出用打ち方指示が終了し、該「普図低確時間短縮状態」において表示される第3図柄が、第1特別図柄から第2特別図柄に切り替わった状態を示した図である。

【図60】第2実施形態における音声ランプ制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図61】第2実施形態における主制御装置内のMPUにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図62】第2実施形態における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。

【図63】第2実施形態における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される特図1コマンド処理を示したフローチャートである。

【図64】第2実施形態における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される特図2コマンド処理を示したフローチャートである。

【図65】第2実施形態における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される変動演出処理を示したフローチャートである。

【図66】第2実施形態における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される天井到達報知処理を示したフローチャートである。

【図67】従来のパチンコ機において、「通常遊技状態」中に第2特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第3図柄表示装置81での変動演出の推移を示した図であり、図67(a)は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと2回の状態において、第1特別図柄の変動表示のみが実行中となっている状態を示した図であり、図67(b)は、図67(a)の状態から、第1特別図柄の変動表示が終了し、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと1回に減少した状態を示した図であり、図67(c)は、図67(b)の状態から、第1特別図柄の次の変動表示が開始され、主表示領域Dmの中央部分において天井到達することを報知する演出が実行中となっており、第2特別図柄の変動表示も開始された状態を示した図であり、図67(d)は、図67(c)の状態から、天井到達報知演出の実行中に第2特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示及び演出用打ち方指示が表示されている状態を示した図である。

【図68】第2実施形態のパチンコ機10において、「通常遊技状態」中に第2特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第3図柄表示装置81での変動演出の推移を示した図であり、図68(a)は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表

示の実行回数があと2回の状態において、第1特別図柄の変動表示のみが実行中となっている状態を示した図であり、図68(b)は、図68(a)の状態から、第1特別図柄の変動表示が終了し、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと1回に減少した状態を示した図であり、図68(c)は、図68(b)の状態から、第1特別図柄の次の変動表示が開始され、主表示領域Dmの中央部分において天井到達することを報知する演出が実行中となっており、第2特別図柄の変動表示も開始された状態を示した図であり、図68(d)は、図68(c)の状態から、天井到達報知演出の実行中に第2特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示のみが表示され、演出用打ち方指示が実行されていない状態を示した図である。

【図69】第2実施形態のパチンコ機10において、「通常遊技状態」中に第2特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第3図柄表示装置81での変動演出の推移を示した図であり、図69(a)は、図68(d)の状態から、引き続き第1特別図柄の変動表示における天井到達報知演出が実行中となっており、図68(a)～図68(d)において主表示領域Dmの左上部分に表示されていた天井到達カウンタ81cが消去されている状態を示した図であり、図69(b)は、図69(a)の状態から、第1特別図柄の変動表示が終了した状態を示した図であり、図69(c)は、図69(b)の状態から、天井到達報知演出が終了し、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行したことが報知され、演出用打ち方指示が実行されている状態を示した図であり、図69(d)は、図69(c)の状態から、「普図低確時間短縮状態」への移行報知及び演出用打ち方指示が終了し、該「普図低確時間短縮状態」において表示される第3図柄が、第1特別図柄から第2特別図柄に切り替わった状態を示した図である。

【図70】第3実施形態における「通常遊技状態」中に、特別図柄1の変動表示によって天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行する場合であって、かつ、天井到達することとなる特別図柄1の変動表示が終了するタイミングにおいて、並行して特別図柄2の変動表示が実行中となっている場合のタイミングチャートである。

【図71】第3実施形態における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される特図1コマンド処理を示したフローチャートである。

【図72】第3実施形態における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される天井到達報知延長処理を示したフローチャートである。

【図73】第2実施形態のパチンコ機10において、「通常遊技状態」での第2特別図柄の変動演出の実行中に、第1特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第3図柄表示装置81での変動演出の推移を示した図であり、図73(a)は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと1回の状態において、第1特別図柄及び第2特別図柄の変動表示が並行して実行中となっており、主表示領域Dmにおいて天井到達報知演出が実行されている状態を示した図であり、図73(b)は、図73(a)の状態から、第1特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行した状態を示した図であり、図73(c)は、図73(b)の状態から、天井到達報知演出が終了して演出用打ち方指示が実行されている状態を示した図であり、図73(d)は、図73(c)の状態から、演出用打ち方指示が終了して、実行中となっている第2特別図柄の変動表示が主表示領域Dmの中央部分で実行されている状態を示した図である。

【図74】第3実施形態のパチンコ機10において、「通常遊技状態」での第2特別図柄の変動演出の実行中に、第1特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第3図柄表示装置81での変動演出の推移を示した図であり、図74(a)は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと1回の状態において、第1特別図柄及び第2特別図柄の変動表示が並行して実行中となっており、主表示領域Dmにおいて天井到達報知演出が実行されている状態を示した図であり、図74(b)は、図74(a)の状態から、第1特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行した状態を示した図であり、図74(c)及び図74(d)は、図74(b)の状態から、第2特別図柄の変動表示が継続して実行中となっており、天井到達報知

演出が引き続き実行されている状態を示した図である。

【図 7 5】第 3 実施形態のパチンコ機 1 0 において、「通常遊技状態」での第 2 特別図柄の変動演出の実行中に、第 1 特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第 3 図柄表示装置 8 1 での変動演出の推移を示した図であり、図 7 5 (a) は、図 7 4 (d) の状態から、第 2 特別図柄の変動表示が終了した状態を示した図であり、図 7 5 (b) は、図 7 5 (a) の状態から、天井到達報知演出が終了して演出用打ち方指示が実行されている状態を示した図であり、図 7 5 (c) は、図 7 5 (b) の状態から、演出用打ち方指示が終了し、第 2 特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示した図である。

【図 7 6】第 4 実施形態の「通常遊技状態」中に、特別図柄 2 の変動表示によって天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行する場合のタイミングチャートである。

【図 7 7】第 4 実施形態における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される変動演出処理を示したフローチャートである。

【図 7 8】第 4 実施形態における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される天井到達待機処理を示したフローチャートである。

【図 7 9】第 4 実施形態における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される特図 1 コマンド処理を示したフローチャートである。

【図 8 0】第 4 実施形態における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される特図 2 コマンド処理を示したフローチャートである。

【図 8 1】第 4 実施形態の「通常遊技状態」の天井到達時において第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示の実行に基づいて行われる第 3 図柄表示装置 8 1 での変動演出の推移を示した図であり、図 8 1 (a) は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと 2 回の状態において、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動表示が並行して実行中となっている状態を示した図であり、図 8 1 (b) は、図 8 1 (a) の状態から、第 1 特別図柄の変動表示のみが終了して、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと 1 回に減少した状態を示した図であり、図 8 1 (c) は、図 8 1 (b) の状態から、第 1 特別図柄の次の変動表示が開始され、天井到達待機演出が実行されている状態を示した図であり、図 8 1 (d) は、図 8 1 (c) の状態から、第 2 特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示が表示されている状態を示した図である。

【図 8 2】第 4 実施形態の「通常遊技状態」の天井到達時において第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示の実行に基づいて行われる第 3 図柄表示装置 8 1 での変動演出の推移を示した図であり、図 8 2 (a) は、図 8 1 (d) の状態から、天井到達待機演出が終了し、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行したことが報知され、演出用打ち方指示が実行されている状態を示した図であり、図 8 2 (b) は、図 8 2 (a) の状態から、「普図低確時間短縮状態」への移行報知及び演出用打ち方指示が終了し、該「普図低確時間短縮状態」中に主表示領域 D m の中央部分で表示される第 3 図柄が、第 1 特別図柄から第 2 特別図柄に切り替わった状態を示した図であり、図 8 2 (c) は、図 8 2 (b) の状態から、第 2 特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示した図である。

【図 8 3】第 5 実施形態の「通常遊技状態」中に、特別図柄 1 の変動表示によって天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行するものの、該特別図柄 1 の変動表示の実行中に、特別図柄 2 の変動表示において大当たりする場合のタイミングチャートである。

【図 8 4】第 5 実施形態における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される変動演出処理を示したフローチャートである。

【図 8 5】第 5 実施形態における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される天井到達演出切替処理を示したフローチャートである。

【図 8 6】第 5 実施形態の「通常遊技状態」の天井到達時において第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示の実行に基づいて行われる第 3 図柄表示装置 8 1 での変動演出の推移を示した図であり、図 8 6 (a) は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと 1 回の状態において、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動表示がいずれも停止中となっている状態を示した図であり、図 8 6 (b) は、図 8 6 (a)

10

20

30

40

50

の状態から、第1特別図柄の変動表示が開始され、天井到達報知演出が実行されている状態を示した図であり、図86(c)は、図86(b)の状態から、第2特別図柄の大当たりに当選することとなる変動表示が開始され、天井到達報知演出が中断された状態を示した図であり、図86(d)は、図86(c)の状態から、第2特別図柄の大当たりとなる変動表示が停止した状態を示した図である。

【図87】第5実施形態の「通常遊技状態」の天井到達時において第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示の実行に基づいて行われる第3図柄表示装置81での変動演出の推移を示した図であり、図87(a)は、図86(d)の状態から、第2特別図柄の変動表示で大当たりしたことにより移行した「普図高確時間短縮状態」において、特別図柄の変動表示の実行回数が99回となっている状態を示した図であり、図87(b)は、図87(a)の状態から、第2特別図柄の変動表示が停止し、時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行した状態を示した図であり、図87(c)は、図87(b)の状態から、主表示領域Dmの中央部分において表示される第3図柄が、第2特別図柄から第1特別図柄に切り替わった状態を示した図である。

10

【図88】第6実施形態のパチンコ機10の遊技盤13の正面図である。

【図89】(a)は、第6実施形態の普図当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b)は、第6実施形態の普図変動時間テーブルの一例を模式的に示した図であり、(c)は、第6実施形態の普通電役開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

【発明を実施するための形態】

【0010】

20

<第1実施形態>

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図1～図59を参照し、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）10に適用した場合の第1実施形態について説明する。図1は、第1実施形態におけるパチンコ機10の正面図であり、図2はパチンコ機10の背面図であり、図3はパチンコ機10の遊技盤13の正面図である。

【0011】

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

30

【0012】

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

【0013】

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

40

【0014】

前面枠14は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部14cが設けられている。前面枠14の裏面側には2枚の板ガラスを有するガラスユニット16が配設され、そのガラスユニット16を介し

50

て遊技盤 13 の前面がパチンコ機 10 の正面側に視認可能となっている。

【0015】

前面枠 14 には、球を貯留する上皿 17 が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿 17 に賞球や貸出球などが排出される。上皿 17 の底面は正面視（図 1 参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿 17 に投入された球が球発射ユニット 112a（図 5 参照）へと案内される。また、上皿 17 の上面の正面視左側には、枠ボタン 22 が設けられている。

【0016】

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

【0017】

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

【0018】

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

【0019】

ここで、街中ステージ（例えば、第 1 演出）が選択・実行されている状況（例えば、第 1 遊技状況）において、枠ボタン 22 が押下された場合（例えば、切替手段）、空ステージ（例えば、第 2 演出）に切り替える際、ステージが切り替えられたことを示す所定演出（例えば、画面暗転等。第 3 演出。）を実行し、その所定演出終了後に空ステージに移行（例えば、第 2 遊技状況）するように構成してもよい。このように構成することで、ステージが切り替えられたことを遊技者に明確に認識させることが可能となり、分かり易い演出によって遊技の興趣向上を図ることができる。

【0020】

また、「リーチ表示」とは、後述する第 3 図柄表示装置 81（図 3 参照）において実行される変動演出において、大当たりが発生することを示す「大当たり表示」の一步手前の表示のことをいう。具体的には、後述する左図柄列 Z1 及び右図柄列 Z3（図 4 参照）の第 3 図柄が同一図柄で停止し、中図柄列 Z2（図 4 参照）が未だ停止せず変動を継続している状態のことをいう。

【0021】

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

【0022】

ステージの変更は、変動演出が行われていない期間（即ち、デモ表示中）や、変動演出において第 3 図柄が遊技者に視認不能に高速に変動される「高速変動」の変動要素中に、

10

20

30

40

50

遊技者によって枠ボタン２２が押下操作された場合に行われる。そして、枠ボタン２２が操作される度に「街中ステージ」→「空ステージ」→「島ステージ」→「街中ステージ」→・・・の順で繰り返し変更される。また、電源投入直後は、初期ステージとして「街中ステージ」が設定される。

【００２３】

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

10

【００２４】

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

【００２５】

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

20

【００２６】

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

30

【００２７】

さらに、特別図柄の変動演出において、枠ボタン２２の連打を遊技者に促す連打演出（例えば、第１演出）を実行するように構成してもよい。この場合、上記連打演出の実行抽選に当選（例えば、第２事象の発生）した際、該連打演出の実行期間を設定するとともに（例えば、期間設定手段）、設定された連打演出の実行期間内で枠ボタン２２の押下回数（例えば、第１事象）を計数し（例えば、計数手段）、該連打演出の実行中に、枠ボタン２２を予め設定された規定回数押下（例えば、第３事象の発生）された場合に、それまで表示されていた連打演出の内容を変化（終了）させ（例えば、演出終了手段）、大当たりに当選し得る所定の発展演出（例えば、第２演出）を実行するように構成してもよい。一方で、大当たりに当選していない場合、或いは、上記規定回数押下されていない場合には、上記連打演出を継続したり、上記発展演出を実行しないように構成してもよい。この発展演出では、大当たりに当選するか否か等を遊技者に示唆可能な演出を実行してもよい。

40

【００２８】

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

【００２９】

50

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

【0030】

右側の電飾部 32 下側には、前面枠 14 の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓 35 が形成され、遊技盤 13 前面の貼着スペース K1（図 3 参照）に貼付される証紙等はパチンコ機 10 の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機 10 においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部 29～33 の周りの領域にクロムメッキを施したアクリロニトリル・ブタジエン・スチレン（Acrylonitrile Butadiene Styrene。以下、「ABS」と略す。）樹脂製のメッキ部材 36 が取り付けられている。

10

【0031】

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

20

【0032】

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

【0033】

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

30

【0034】

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

40

【0035】

下皿 50 の正面下方部には、下皿 50 に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー 52 が設けられている。この球抜きレバー 52 は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿 50 の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバー 52 の操作は、通常、下皿 50 の下方に下皿 50 から排出された球を受け取る箱（一

50

般に「ドル箱」と称される)を置いた状態で行われる。下皿50の右方には、上述したように操作ハンドル51が配設され、下皿50の左方には灰皿53が取り付けられている。

【0036】

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

10

【0037】

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

【0038】

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

20

【0039】

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

30

【0040】

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

40

【0041】

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

50

源投入時に操作される。

【0042】

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

10

【0043】

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

【0044】

20

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

【0045】

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

30

40

【0046】

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

【0047】

遊技領域の正面視右側上部（図3の右側上部）には、発光手段である複数のLEDで構

50

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

【0048】

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

【0049】

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

【0050】

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

【0051】

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

【0052】

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

【0053】

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

【0054】

本パチンコ機10では、第1始動口64、上側第2始動口71又は下側第2始動口71aへの入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口64, 71, 71aに応じてそ

10

20

30

40

50

の大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置 6 5 を開閉駆動する。

【0055】

第 1 実施形態において判定される大当たり種別としては、第 1 始動口 6 4 への入賞に基づいて、「5 ラウンド時短大当たり（以下、「時短 A」と称する場合がある）」、「10 ラウンド確変大当たり（以下、「確変 A」と称する場合がある）」、「10 ラウンド潜確大当たり（以下、「潜確 A」と称する場合がある）」が用意されている（図 8（a）参照）。また、上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a への入賞に基づいて、「時短 A」又は「潜確 A」が用意されている（図 8（b）参照）。

【0056】

ここで、「通常遊技状態」とは、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率が通常の状態（即ち、低確率状態）かつ普通電役 7 2 の開放が短時間である状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「確率変動状態」及び「潜伏確率変動状態」の時より各特別図柄の大当たり確率が低く、また、「確率変動状態」および「普図高確時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態（「普図低確時間短縮状態」及び「潜伏確率変動状態」とは同等）であって普通電役 7 2 の開放時間も短時間となるように構成されている。

【0057】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」の場合、所謂右打ち遊技をした場合に下側第 2 始動口 7 1 a へ球が入賞し易い遊技状態（以下、下側第 2 始動口 7 1 a へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート 6 7 への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第 3 図柄表示装置 8 1 において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【0058】

また、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数（第 1 実施形態では、「900 回」）連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役 7 2 の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能（所謂、天井機能）が搭載されている（以下、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において「900 回」連続して大当たりに当選せずに「普図低確時間短縮状態」に突入することを、「天井到達」と称し、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に「天井到達」する回数を「天井到達回数」と称する場合がある）。

【0059】

次いで、「普図高確時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」及び後述する「普図低確時間短縮状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役 7 2 の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役 7 2 の開放時間が長くなることを「高確時短機能」と称する場合がある）。この「普図高確時間短縮状態」は、下側第 2 始動口 7 1 a の正面視上方に設けられた普通電役 7 2 が開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が下側第 2 始動口 7 1 a へ入球し易い状態となる。

【0060】

即ち、「普図高確時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役 7 2 の開放状態が長くなる状態である。よって、「普図高確時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を下側第 2 始動口 7 1 a へ入賞させ易いため、該下側第 2 始動口 7 1 a への入賞に基づく賞球（例えば、1 個／入賞）を得て持ち球の減少を抑えながらの遊技を行うことが可能となる。

【0061】

第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「普図高確時間短縮状態」は、該「普図高確時間短縮状態」が開始されてから予め定められた規定回数（第 1 実施形態では、1 0 0 回）の特別図柄の動的表示が実行されるまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。そして、上記規定回数の特別図柄の動的表示が実行された後は、「普図高確時間短縮状態」から上記「通常遊技状態」に移行するように構成されている。

10

【0062】

なお、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」、後述する「確率変動状態」又は後述する「潜伏確率変動状態」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第 1 始動口 6 4 への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」、「確率変動状態」又「潜伏確率変動状態」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

20

【0063】

次いで、「普図低確時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」及び後述する「普図高確時間短縮状態」と同様に低確率状態であり、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」及び「潜伏確率変動状態」と同様に低い状態である一方、普通図柄の可変表示時間が短縮し、普通電役 7 2 の開放時間が「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」と同様に長時間となる（以下、普通図柄の当たり確率が低い状態である一方、普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役 7 2 の開放時間が長くなることを「低確時短機能」と称する場合がある。また、「高確時短機能」及び「低確時短機能」を総称して、「時短機能」と称する場合がある。）ように構成されているため、右打ち遊技で発射された球が下側第 2 始動口 7 1 a へ入球し易い状態となる。

30

【0064】

即ち、「普図低確時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率及び普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄の可変表示による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役 7 2 の開放状態が長くなる状態である。よって、「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を下側第 2 始動口 7 1 a へ入賞させ易いため、該下側第 2 始動口 7 1 a への入賞に基づく賞球（例えば、1 個／入賞）を得て持ち球の減少を抑えながらの遊技を行うことが可能となる。

【0065】

この「普図低確時間短縮状態」は、大当たり終了後、特別図柄の低確率状態において連続して「900回」大当たりに当選しなかった場合、即ち、特別図柄の低確率状態において「900回」の動的表示が行われる間、ハズレが抽出又は小当たり図柄に当選し続けた場合（以下、特別図柄の低確率状態において「900回」の動的表示が行われた場合を、「天井到達」と称する場合がある）に、該「普図低確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

40

【0066】

また、「普図低確時間短縮状態」は、該「普図低確時間短縮状態」が開始されてから予め定められた規定回数（第 1 実施形態では、「1140回」）の特別図柄の動的表示が実行されるまでの間、普通図柄の可変表示時間が短縮し、普通電役 7 2 の開放時間が長時間

50

となる。そして、上記規定回数の特別図柄の動的表示が実行された後は、「普図低確時間短縮状態」から上記「通常遊技状態」に移行するように構成されている。

【0067】

なお、「普図低確時間短縮状態」において特別図柄が規定回数実行されることで「通常遊技状態」へ移行した場合、該「通常遊技状態」では、再度「普図低確時間短縮状態」には移行し得ないように構成されている。なお、天井到達に基づいて「普図低確時間短縮状態」が発生し、該「普図低確時間短縮状態」において特別図柄の動的表示の実行回数に基づく時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行した場合に、再度、特別図柄の動的表示の実行回数が天井到達回数に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」に移行し得るように構成してもよい。

10

【0068】

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

【0069】

即ち、「確率変動状態」は、特別図柄による大当たり結果が導出され易い状態であるとともに、普通図柄による当たり結果が導出され易く、さらに、普通電役72の開放状態が長くなる状態となる。よって、「確率変動状態」では、右打ち遊技により発射された球が下側第2始動口71aへと入賞し易いため、第2特別図柄の動的表示を連続的に実行できるとともに、該下側第2始動口71aへの入賞に基づく賞球（例えば、1個／入賞）を得て持ち球の減少を抑えながら遊技を行うことができる。また、第1実施形態のパチンコ機10では、右打ち遊技によって発射された球が上側第2始動口71へ入賞し得るように構成（配置）されているため、該上側第2始動口71及び下側第2始動口71aの双方への入賞により、第2特別図柄の動的表示を連続的に実行可能に構成されている。よって、「確率変動状態」では、第2特別図柄の動的表示に基づく大当たり遊技（特別遊技状態）が発生し易い状態で遊技を行うことが可能となる。

20

【0070】

第1実施形態のパチンコ機10では、「確率変動状態」は、該「確率変動状態」において、特別図柄による大当たり結果が導出されるまでの間、特別図柄の大当たり確率が高確率状態となる。そして、特別図柄による大当たり結果が導出された場合、大当たり種別に応じて「普図高確時間短縮状態」又は「潜伏確率変動状態」に移行するように構成されている。

30

【0071】

次いで、「潜伏確率変動状態」では、大当たり終了後に付加価値としてその後の各特別図柄の大当たり確率がアップした高確率状態となる一方、普通図柄の当たり確率が低確率状態であり、かつ普通電役72の開放が短時間である状態をいう。

【0072】

即ち、「潜伏確率変動状態」は、特別図柄による大当たり結果が導出され易い状態である一方、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」と同様に導出され難く、また、普通電役72の開放状態が短時間となる状態である。

40

【0073】

また、詳細は後述するが、「潜伏確率変動状態」は、右打ち遊技によって発射された球が上側第2始動口71へ入賞し得るように構成（配置）されており、該上側第2始動口71への入賞により、第2特別図柄の動的表示を連続的に実行可能に構成されている。さらに、第2特別図柄の動的表示は小当たり遊技に当選し易いように構成されており（図7（b）参照）、該小当たり遊技への当選により可変入賞装置65が一定時間開放される。そして、「潜伏確率変動状態」においては、普通電役72の閉鎖期間が長くなり、右打ち遊技で発射された球は該普通電役72の上面を右端から左端まで転動しきり、該普通電役72の正面視左側に設けられた可変入賞装置65側へと流下可能となる。よって、第2特別図柄の動的表示において小当たりが導出され、可変入賞装置65が開放されることにより

50

、開放されている可変入賞装置 6 5 へ球を入賞させ、賞球を獲得させることができる。なお、「潜伏確率変動状態」では、普通図柄の可変表示時間が長く（即ち、「15 秒」）であり、かつ、普通電役 7 2 の開放時間も短い（即ち「0.1 秒」）であるものの、普通電役 7 2 が一定程度開放され得るため、下側第 2 始動口 7 1 a に入賞し得るように構成されている。

【0074】

また、「潜伏確率変動状態」は、該「潜伏確率変動状態」において、特別図柄による大当たり結果が導出されるまでの間、特別図柄の大当たり確率が高確率状態となる。そして、特別図柄による大当たり結果が導出された場合、大当たり種別に応じて「普図高確時間短縮状態」又は「潜伏確率変動状態」に移行するように構成されている。

10

【0075】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「時短 A」とは、最大ラウンド数が 5 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 5 ラウンド目まで可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a が開放される大当たりである。第 1 実施形態では、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短 A」が選択され得て、該大当たり終了後に「普図高確時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【0076】

次いで、大当たり種別「確変 A」とは、最大ラウンド数が 10 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 10 ラウンド目まで可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a が開放される大当たりである。第 1 実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示においてこの大当たり種別「確変 A」の大当たり種別が選択され得て、該大当たり種別「確変 A」の大当たりの終了後に、「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

20

【0077】

次いで、大当たり種別「潜確 A」とは、最大ラウンド数が 10 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 10 ラウンド目まで可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a が開放される大当たりである。第 1 実施形態では、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」、「普図高確時間短縮状態」若しくは「潜伏確率変動状態」において、第 1 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、又は、すべての遊技状態において、第 2 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「潜確 A」の大当たり種別が選択され得て、該大当たり種別「潜確 A」の大当たりの終了後に、「潜伏確率変動状態」へと移行するように構成されている。

30

【0078】

ここで、各大当たり種別の特別 LED 群 3 7 b の表示態様について説明する。第 1 特別図柄用の上方 LED 群 3 7 b 1 の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは 1 種類、大当たり種別「時短 A」に対応する表示パターンは 3 2 種類、大当たり種別「確変 A」又は「潜確 A」に対応する表示パターンは 3 1 種類の計 6 4 種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方 LED 群 3 7 b 1 の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「時短 A」、「確変 A」及び「潜確 A」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

40

【0079】

また、第 2 特別図柄用の下方 LED 群 3 7 b 2 の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは 1 種類、大当たり種別「時短 A」に対応する表示パターンは 3 2 種類、大当たり種別「潜確 A」に対応する表示パターンは 3 1 種類、の計 6 4 種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、上方 LED 群 3 7 b 1 と同様、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が下方 LED 群 3 7 b 2 の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「時短 A」又は「潜確 A」のいずれの

50

停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【0080】

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

【0081】

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

【0082】

なお、詳細は後述するが、第1実施形態のパチンコ機10では、第3図柄表示装置81における右打ち遊技示唆として、主表示用右打ち指示89（図4参照）と、演出用打ち方指示（例えば、図57（d）の演出用右打ち指示81d参照）との2種類の示唆表示を行うように構成されている。

【0083】

主表示用右打ち指示89（図4参照）は、特別図柄表示装置37の右打ち報知ランプ37cと常に同期して表示を行うものであり、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」若しくは「普図低確時間短縮状態」、又は、大当たり遊技中において、常に第3図柄表示装置81に表示されている。

【0084】

演出用打ち方指示は、特別図柄表示装置37の右打ち報知ランプ37cとは同期しておらず、特定のタイミングにおいてのみ左打ち遊技又は右打ち遊技の示唆表示を行うものであり、例えば、左打ち遊技から右打ち遊技へと切り替わるタイミングにおいて右打ち示唆表示を実行する場合や、右打ち遊技から左打ち遊技へと切り替わるタイミングにおいて左打ち示唆表示を実行する場合、左打ち遊技を行う「通常遊技状態」において、右打ち遊技されたときに、スルーゲート67への球の通過に起因して左打ち示唆表示を実行する場合、或いは、右打ち遊技を行う遊技状態において、左打ち遊技されたときに、第1始動口64への球の入賞に起因して右打ち示唆表示を実行する場合等、に第3図柄表示装置81に表示される。

【0085】

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

【0086】

さらに、詳細は後述するが、第1実施形態のパチンコ機10では、第1特別図柄の動的表示と第2特別図柄の動的表示とが同時並列的に実行（所謂、同時変動）可能に構成されているため、第1特別図柄及び第2特別図柄の実行状態によっては、例えば、第1特別図柄の動的表示の実行中に、第2特別図柄の動的表示の実行によって天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行した場合、第3図柄表示装置81において第1特別図柄の変動演出の実行中に、該変動演出の前面に演出用打ち方指示（演出用の右打ち示唆）が表示されてしまうおそれがある。

【0087】

このような場合、左打ち遊技を実行している状態において、該左打ち遊技中に第3図柄表示装置81で行われる第1特別図柄の変動演出の実行中に、演出用の右打ち示唆を表示した場合、該第1特別図柄の変動演出の一部が演出用の右打ち示唆により隠れてしまうことで（図57（d）参照）、遊技者が興覚めしてしまう可能性がある。また、左打ち遊技中に第3図柄表示装置81で行われる第1特別図柄の変動演出の実行中にも関わらず、演出用の右打ち示唆が出現することで、遊技者が困惑してしまう可能性がある。

【0088】

そこで、第1実施形態のパチンコ機10では、第3図柄表示装置81において行われる表示内容の不整合を防止するため、演出用打ち方指示の表示タイミングを調整するように構成されている。このように構成することで、遊技者が遊技に興覚めしてしまうことを抑制し、また、遊技状態と演出実行状態とを考慮した上で、左打ち遊技をすべきなのか、或いは、右打ち遊技をすべきなのかを遊技者に的確に示唆することが可能となり、遊技者が遊技に困惑してしまうことで遊技に対する不信感を頂かせないように構成している。より詳細には、図19、図56及び図57～59を参照して後述する。

【0089】

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

【0090】

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

【0091】

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

【0092】

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

【0093】

上述したように、第1実施形態のパチンコ機10では、第1特別図柄の動的表示と第2特別図柄の動的表示とが同時並列的に実行（所謂、同時変動）可能に構成されている。即ち、第1始動口64への始動入賞に基づく第1特別図柄の動的表示の実行中に、上側第2始動口71又は下側第2始動口71aに始動入賞した場合に、第1特別図柄の動的表示の実行中であっても第2特別図柄の動的表示が実行され得るように構成されている。また、上側第2始動口71又は下側第2始動口71aへの始動入賞に基づく第2特別図柄の動的

表示の実行中に、第1始動口64に始動入賞した場合に、第2特別図柄の動的表示の実行中であっても第1特別図柄の動的表示が実行され得るように構成されている。

【0094】

ここで、遊技状態ごとに第3図柄表示装置81で行われる各特別図柄の実行態様について説明する。第1実施形態のパチンコ機10では、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」において、第1特別図柄の動的表示に対応する変動演出を3つの図柄列Z1～Z3（図4参照）を用いて実行する一方、第2特別図柄の動的表示に対応する変動演出は3つの図柄列Z1～Z3を用いて行わず、後述する特図2用変動領域88b（図4参照）において第2特別図柄の動的表示に対応する演出を行うように構成されている。

【0095】

また、第1実施形態のパチンコ機10では、右打ち遊技が奨励される「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、第2特別図柄の動的表示に対応する変動演出を3つの図柄列Z1～Z3を用いて実行する一方、第1特別図柄の動的表示に対応する変動演出は3つの図柄列Z1～Z3を用いて行わず、後述する特図1用変動領域87b（図4参照）において第1特別図柄の動的表示に対応する演出を行うように構成されている。

【0096】

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

【0097】

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

【0098】

また、第1実施形態のパチンコ機10においては、後述する主制御装置110（図5参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たりが発生するように構成されている。例えば、大当たり種別「時短A」より大当たりラウンド数が多い大当たり種別「確変A」に当選した場合は、主に、「1」、「3」、「5」、「7」、「9」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり種別「時短A」に当選した場合は、主に、偶数図柄、即ち、「2」、「4」、「6」又は「8」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。

【0099】

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

【0100】

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

10

20

30

40

50

クタなどを表示する副表示領域 D s となっている。

【0101】

主表示領域 D m は、左・中・右の 3 つの表示領域 D m 1 ~ D m 3 に区分けされており、その表示領域 D m 1 に左図柄列 Z 1 が表示され、表示領域 D m 2 に中図柄列 Z 2 が表示され、表示領域 D m 3 に右図柄列 Z 3 が表示される。

【0102】

各図柄列 Z 1 ~ Z 3 には、上述した第 3 図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 には、数字の昇順（または降順）に主図柄が配列され、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動演出が行われる。なお、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 において、数字の配列をそれぞれ異ならせるように構成してもよい。例えば、左図柄列 Z 1 においては主図柄の数字が降順に現れるように配列する一方、中図柄列 Z 2 及び右図柄列 Z 3 においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列してもよい。

【0103】

また、主表示領域 D m には、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 毎に上・中・下の 3 段に第 3 図柄が表示される。この主表示領域 D m の中段部が有効ライン L 1 として設定されており、各遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄に対応する変動演出に際して、左図柄列 Z 1 → 右図柄列 Z 3 → 中図柄列 Z 2 の順に、有効ライン L 1 上に第 3 図柄が停止表示される。その第 3 図柄の停止時に有効ライン L 1 上に大当たり図柄の組合せ（同一の主図柄の組合せ）で揃えば、遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄の大当たりとして大当たり動画が表示される。

【0104】

副表示領域 D s は、主表示領域 D m よりも上方に横長に設けられており、更に左右方向に 3 つの小領域 D s 1 ~ D s 3 に等区分されている。小領域 D s 1 ~ D s 3 は、それぞれ、キャラクタや予告演出画像を表示する領域である。小領域 D s 1 ~ D s 3 のそれぞれに表示される画像によって、主表示領域 D m にて行われる変動表示の結果として大当たりとなる期待感を遊技者に与えている。

【0105】

コクピット表示領域 D b は、各遊技状態ごとに設定されている特別図柄に対応する第 1 始動口 6 4、上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a に入球された球のうち変動表示（変動演出）が未実行である球（保留球）の数である保留球数を表示する領域である。

【0106】

副表示領域 D s の右の小領域 D s 3 には、第 1 特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 と、第 2 特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 と、上述した主表示用右打ち指示 8 9 とが表示可能に構成されている。

【0107】

特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図 1 用保留数表示 8 7 a と、第 1 特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図 1 用変動領域 8 7 b とで構成されている。

【0108】

特図 1 用保留数表示 8 7 a は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数を「0」～「4」の範囲で数字図柄で表示可能に構成されている。具体的には、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「0」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 0 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「1」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 1 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「2」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 2 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「3」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 3 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「4」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 4 個であることを示している。

【0109】

即ち、特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 の特図 1 用保留数表示 8 7 a は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の状態 L E D 群 3 7 a の第 1 特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第 1 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示される「通常遊技状態」において、後述する保留図柄表示領域 D b 1 の保留球数の内容と一致するように表示される。

【0 1 1 0】

特図 1 用変動領域 8 7 b は、第 1 特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第 1 特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄の表示色が、白→赤→橙→黄→緑→水色→青→紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白→赤→・・・と第 1 特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第 1 特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【0 1 1 1】

より詳細には、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄が白で停止した場合は、第 1 特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄が赤で停止した場合は、第 1 特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の上方 L E D 群 3 7 b 1 の表示内容に対応するように表示されるとともに、第 1 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示される「通常遊技状態」において、主表示領域 D m の表示内容と同期するように構成されている。

【0 1 1 2】

特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図 2 用保留数表示 8 8 a と、第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図 2 用変動領域 8 8 b とで構成されている。

【0 1 1 3】

特図 2 用保留数表示 8 8 a は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数を「0」～「4」の範囲で数字図柄を表示可能に構成されている。具体的には、特図 2 用保留数表示 8 8 a が「0」を表示している場合は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数が 0 個であることを示し、特図 2 用保留数表示 8 8 a が「1」を表示している場合は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数が 1 個であることを示し、特図 2 用保留数表示 8 8 a が「2」を表示している場合は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数が 2 個であることを示し、特図 2 用保留数表示 8 8 a が「3」を表示している場合は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数が 3 個であることを示し、特図 2 用保留数表示 8 8 a が「4」を表示している場合は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数が 4 個であることを示している。

【0 1 1 4】

即ち、特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 の特図 2 用保留数表示 8 8 a は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の状態 L E D 群 3 7 a の第 2 特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第 2 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示される「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」及び「普図低確時間短縮状態」において、後述する保留図柄表示領域 D b 2 の保留球数の内容と一致するように表示される。

【0 1 1 5】

特図 2 用変動領域 8 8 b は、第 2 特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、特図 1 用変動領域 8 7 b と同様、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第 2 特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄の表示色が、白→赤→橙→黄→緑→水色→青→紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白→赤→・・・と第 2 特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第 2 特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【0116】

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

【0117】

主表示用右打ち指示89は、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を遊技者に示唆するための表示である。この主表示用右打ち指示89は、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非表示状態である一方、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」若しくは「潜伏確率変動状態」、又は、大当たり遊技中に表示状態となる。遊技者は、この主表示用右打ち指示89や右打ち報知ランプ37cを確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することが可能となる。

【0118】

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

【0119】

第1実施形態のパチンコ機10では、第3図柄表示装置81（特別図柄表示装置37）にて第1特別図柄に対応する第3図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第1始動口64へ入球した場合、又は、第3図柄表示装置81（特別図柄表示装置37）にて第2特別図柄に対応する第3図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が上側第2始動口71又は下側第2始動口71aへ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大4回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置37により示されると共に、特図1用第4図柄表示領域87の特図1用保留数表示87a若しくは特図2用第4図柄表示領域88の特図2用保留数表示88aにおいても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域Dbの保留図柄表示領域Db1の第1～第4保留図柄表示領域Db1a～Db1dにおいても示される。

【0120】

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

【0121】

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

10

20

30

40

50

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

【0122】

なお、第1実施形態のパチンコ機10では、第1特別図柄の第1抽選遊技と第2特別図柄の第2抽選遊技とが同時に実行可能に構成されているが、いずれか一方の抽選遊技のみを実行するように構成してもよい。いずれか一方の抽選遊技のみを実行する場合は、実行中のいずれかの抽選遊技が終了した場合に、第1特別図柄の保留球と第2特別図柄の保留球とがそれぞれ記憶されている場合には、第2特別図柄の第2抽選遊技を第1特別図柄の第1抽選遊技より優先的に実行（所謂、特図2優先変動）するように構成してもよいし、第1特別図柄の第1抽選遊技を第2特別図柄の第2抽選遊技より優先的に実行（所謂、特図1優先変動）するように構成してもよいし、入賞した順（所謂、入賞順変動）に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい。さらに、第1特別図柄の変動演出と第2特別図柄の変動演出とを第3図柄表示装置81において同時に表示可能に構成してもよい。

【0123】

コクピット表示領域D bの中央部分には、主表示領域D mで変動演出が実行されていることを示す実行図柄が表示される実行図柄表示領域D b 0が設けられている。この実行図柄表示領域D b 0は、コクピット表示領域D bの中央部分、即ち、第1保留図柄表示領域D b 1 aの右側に設けられ、保留図柄表示領域D b 1 a～D b 1 dに表示される各保留図柄より大きい実行図柄が表示されるように構成されている。また、この実行図柄表示領域D b 0は、第1保留図柄表示領域D b 1 aに表示されていた保留図柄が移動（シフト）して実行図柄として表示される。

【0124】

実行図柄表示領域D b 0に表示される実行図柄は、主表示領域D mで実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態」において第1特別図柄の保留図柄が4つ存在する状況において、第1特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域D b 0に表示されていた実行図柄が消去された場合、第1保留図柄表示領域D b 1 aに表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域D b 0における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第2保留図柄表示領域D b 1 bに表示されていた保留図柄が、第1保留図柄表示領域D b 1 aにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第3保留図柄表示領域D b 1 cに表示されていた保留図柄が、第2保留図柄表示領域D b 1 bにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第4保留図柄表示領域D b 1 dに表示されていた保留図柄が、第3保留図柄表示領域D b 1 cにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。

【0125】

なお、第1実施形態においては、第1始動口64、又は、上側第2始動口71若しくは下側第2始動口71 aへの入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大4回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は4回に限定されるものでなく、それぞれ3回以下、又は、それぞれ5回以上の回数（例えば、8回）に設定しても良い。また、コクピット表示領域D bにおける保留図柄の表示に代えて、保留球数を第3図柄表示装置81の一部に数字で、或いは、4つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置37により保留球数が示されるので、第3図柄表示装置81に保留球数を表示させなくてもよい。さ

らに、可変表示装置ユニット 80 に、保留球数を示す保留ランプを第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の最大保留数分の 4 つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【0126】

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

【0127】

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

【0128】

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

【0129】

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

【0130】

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

、右打ち遊技で発射された球が、「通常遊技状態」及び「潜伏確率変動状態」より下側第2始動口71aに入賞し得るように構成される。

【0131】

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

【0132】

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

【0133】

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

【0134】

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

【0135】

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

【0136】

可変表示装置ユニット80の下方には、球が入球し得る第1始動口64が配設されている。この第1始動口64へは、左打ち遊技で発射された球が1分間に約6個程度（所謂、S1=6）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第1始動口64へ球が入球すると遊技盤13の裏面側に設けられる第1始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第1始動口スイッチのオンに起因して主制御装置110（図5参照）で第1特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装

10

20

30

40

50

置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b の上方 L E D 群 3 7 b 1 で示されると共に、遊技状態に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 1 特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第 1 始動口 6 4 は、球が入球すると 4 個の球が賞球として払い出される入賞口の 1 つにもなっている。

【 0 1 3 7 】

可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側側方には、普通電役 7 2 が開放状態である場合にのみ球が入球し得る下側第 2 始動口 7 1 a が配設されている。この下側第 2 始動口 7 1 a へは、普通電役 7 2 が開放し易い遊技状態（即ち、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」および「普図低確時間短縮状態」）である場合、右打ち遊技で発射された球が 1 分間に約 5 0 個～ 6 0 個程度入賞するように遊技釘が周辺に植設されている。下側第 2 始動口 7 1 a へ球が入球すると遊技盤 1 3 の裏面側に設けられる下側第 2 始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その下側第 2 始動口スイッチのオンに起因して主制御装置 1 1 0（図 5 参照）で第 2 特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b の下方 L E D 群 3 7 b 2 で示されると共に、遊技状態に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 2 特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、下側第 2 始動口 7 1 a は、球が入球すると 1 個の球が賞球として払い出される入賞口の 1 つにもなっている。

【 0 1 3 8 】

スルーゲート 6 7 の下流側であって、普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a の上流側には、球が入球し得る上側第 2 始動口 7 1 が配設されている。この上側第 2 始動口 7 1 へは、右打ち遊技で発射された球が 1 分間に約 3 0 ～ 4 0 個程度入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。この上側第 2 始動口 7 1 の近傍（正面視直上）には、普通電役 7 2 等が設けられておらず、右打ち遊技で発射された球は、いずれの遊技状態であっても該上側第 2 始動口 7 1 に一定程度入賞し得るように構成されている。この上側第 2 始動口 7 1 へ球が入球すると遊技盤 1 3 の裏面側に設けられる上側第 2 始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その上側第 2 始動口スイッチのオンに起因して主制御装置 1 1 0（図 5 参照）で第 2 特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b の下方 L E D 群 3 7 b 2 で示されると共に、遊技状態に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 2 特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、上側第 2 始動口 7 1 は、球が入球すると 1 個の球が賞球として払い出される入賞口の 1 つにもなっている。

【 0 1 3 9 】

遊技盤 1 3 の正面視右側下方には可変入賞装置 6 5 の略中央部分に横長矩形状の大入賞口が設けられている。第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 においては、主制御装置 1 1 0（図 5 参照）での第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の抽選が大当たりとなる場合、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるように特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b を点灯表示させると共に、第 3 図柄表示装置 8 1 にその大当たりに対応した停止図柄（例えば、同一図柄の 3 つ揃い（「 7 7 7 」等））を表示させて、大当たり遊技の発生が示される。その後、大当たり種別に応じて、可変入賞装置 6 5 に設けられた大入賞口開閉板 6 5 a が開放されて、球が大入賞口内に入賞し易い特別遊技状態（大当たり遊技）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている大入賞口開閉板 6 5 a が、所定条件が成立するまで（例えば、「 3 0 秒」経過するまで、或いは、球が 1 0 個入賞するまで）開放される。なお、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりとなる抽選結果が導出された場合に、スルーゲート 6 7 の通過に起因して大入賞口開閉板 6 5 a が開放されて、大当たり遊技（例えば、所定遊技状態）に遊技状態が遷移するように構成してもよい。この場合、例えば、「通常遊技状態」（例えば、通常遊技状態、第 1 発射態様）において、大当たり遊技への移行有無を示唆可能な第 1 特別図柄の動的表示（例えば、遊技結果示唆演出の一部）が大当たりに当選して大当たり図柄が現出（例えば、発生条件の成立）した場合に、該大当たりとなる特別図柄の動的表示が終了した後に、右打ち遊技を実行してスルーゲート 6 7 に球を入球させることを遊技者に促す球

発射演出（例えば、第3図柄表示装置81に「右打ちしてゲートに球を入球させて大当たりを開始させろ!」、又は、画面右上部に右方向示唆矢印図柄を表示等。関連演出。）を行い（例えば、関連演出実行手段）、該スルーゲート67に球が通過するまで所定の大当たり待機画面（例えば、遊技結果示唆演出の一部）を表示し続け、大当たり遊技に関する大当たり演出（例えば、特定演出）を開始させないように構成される（例えば、演出非開始手段）。そして、上記球発射演出に応じて球が発射されて、スルーゲート67に球が入球してスルースイッチ（図示せず。検出手段。）によって球が検出されることで大当たり状態が開始され、大入賞口開閉板65aが開放されるとともに、上記大当たり待機画面から大当たり遊技の大当たり演出に切り替えて該大当たり演出が開始される（例えば、特定演出実行手段）。なお、上記球発射演出の表示領域は、大当たり演出が行われる表示領域より小さい表示領域で実行される。また、大当たり演出が開始された際も、該大当たり演出とともに、球発射演出を継続して表示するように構成してもよい。

10

【0140】

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

20

【0141】

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

【0142】

さらに、遊技盤13には、アウト口66が設けられている。いずれの入賞口（入球口）63, 64, 65, 71, 71aにも入球しなかった球はアウト口66を通過して図示しない球排出路へと案内される。遊技盤13には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口63, 64, 65, 71, 71aに入賞した球も、アウト口66を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機10外へと排出される。

30

【0143】

次に、図5を参照して、本パチンコ機10の電氣的構成について説明する。図5は、パチンコ機10の電氣的構成を示すブロック図である。

【0144】

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

40

【0145】

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

【0146】

主制御装置110では、大当たり抽選や特別図柄表示装置37および第3図柄表示装置

50

8 1における各特別図柄の動的表示および変動演出の設定、普通図柄表示装置 8 3における普通図柄の可変表示の表示結果の抽選といったパチンコ機 1 0の主要な処理を実行する。RAM 2 0 3には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファ 2 0 3 cが設けられている。

【0 1 4 7】

また、ROM 2 0 2は、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a、大当たり種別テーブル 2 0 2 b、保留数テーブル 2 0 2 c、停止パターンテーブル 2 0 2 d、変動パターンテーブル 2 0 2 e、大当たり開放テーブル 2 0 2 f、小当たり開放テーブル 2 0 2 g、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 h、普図変動テーブル 2 0 2 i、普通電役開放テーブル 2 0 2 j、時短終了条件テーブル 2 0 2 kを少なくとも格納している。主制御装置 1 1 0は、RAM 2 0 3に格納された各種カウンタと、ROM 2 0 2に格納された各種テーブルとによって、上記の主要な制御を実行する。

10

【0 1 4 8】

ここで、図 6を参照して、主制御装置 1 1 0のRAM 2 0 3内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や、特別図柄表示装置 3 7の動的表示の設定、第 3 図柄表示装置 8 1の変動演出の設定、普通図柄表示装置 8 3における可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置 1 1 0のMPU 2 0 1で使用される。また、各種カウンタの説明の中で、図 7から図 1 6を参照して、主制御装置 1 1 0のROM 2 0 2に格納された各種テーブル、各種制御タイミング及び遊技状態の遷移等についても説明する。

20

【0 1 4 9】

大当たり抽選や、特別図柄表示装置 3 7の動的表示の設定、および、第 3 図柄表示装置 8 1の変動演出の設定には、大当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタ C 1と、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタ C 2と、変動演出の演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタ C 3と、大当たり乱数カウンタ C 1の初期値設定に使用する第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタ C S 1とが用いられる。

【0 1 5 0】

また、普通図柄表示装置 8 3の抽選には、普図当たりカウンタ C 4が用いられ、普図当たりカウンタ C 4の初期値設定には第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2が用いられる。

30

【0 1 5 1】

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

【0 1 5 2】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図 3 1 参照）の実行間隔である「4 ミリ秒」間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図 3 0 参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がRAM 2 0 3の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ 2 0 3 cに適宜格納される。詳細については後述するが、RAM 2 0 3には、第 1 特別図柄に関する 4 つの保留エリア（第 1 保留第 1 ～第 4 エリア）からなる第 1 保留球格納エリア 2 0 3 dと、第 2 特別図柄に関する 4 つの保留エリア（第 2 保留第 1 ～第 4 エリア）からなる第 2 保留球格納エリア 2 0 3 eとが設けられており、これらの各エリアには、第 1 始動口 6 4、上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a への入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S 1 の各値がそれぞれ格納される。

40

【0 1 5 3】

各カウンタについて詳しく説明する。大当たり乱数カウンタ C 1 は、所定の範囲（例えば、「0 ～9 9 9 9」）内で順に 1 ずつ加算され、最大値（例えば、「0 ～9 9 9 9」）の値を取り得るカウンタの場合は「9 9 9 9」に達した後「0」に戻る構成となっている。特に、大当たり乱数カウンタ C 1 の更新が 1 周した場合、その時点の第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 の値が当該大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値として読み込まれ、その

50

初期値から大当たり乱数カウンタ C 1 の更新が行われる。

【0154】

第1初期値乱数カウンタ C I N I 1 は、大当たり乱数カウンタ C 1 と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、大当たり乱数カウンタ C 1 が「0～9999」の値を取り得るループカウンタである場合には、第1初期値乱数カウンタ C I N I 1 もまた、「0～9999」の範囲のループカウンタである。この第1初期値乱数カウンタ C I N I 1 は、タイマ割込処理（図31参照）の実行毎に1回更新されると共に、メイン処理（図30参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【0155】

大当たり乱数カウンタ C 1 の値は、例えば定期的に（第1実施形態では、タイマ割込処理（図31参照）毎に1回）更新される。そして、球が第1始動口64に入賞（始動入賞）したタイミングで、第1始動口64（第1特別図柄）に対応する第1保留球格納エリア203dに設けられた第1保留第1～第4エリアのいずれかの第1保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203d1に格納される。また、球が上側第2始動口71又は下側第2始動口71aに入賞（始動入賞）したタイミングで、上側第2始動口71又は下側第2始動口71a（第2特別図柄）に対応する第2保留球格納エリア203eに設けられた第2保留第1～第4エリアのいずれかの第2保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203e1に格納される。

【0156】

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

【0157】

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

【0158】

第1実施形態の特図1大当たり乱数テーブル202a1及び特図2大当たり乱数テーブル202a2は、設定値毎にそれぞれ、遊技状態が特別図柄の低確率状態の場合に使用される低確率状態用と、遊技状態が特別図柄の低確率状態より大当たりとなる確率の高い特別図柄の高確率状態の場合に使用される高確率状態用との2種類ずつに分けられる。

【0159】

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

【0160】

10

20

30

40

50

一方、各特別図柄において、設定値毎に小当たり乱数値の個数が同一となるように設定されている。即ち、第1特別図柄における小当たり乱数値の個数は、設定値毎で同一の個数となるように構成される。同じく、第2特別図柄における小当たり乱数値の個数も、設定値毎で同一の個数となるように構成される。このように、小当たり乱数値の個数を、各特別図柄において、設定値毎で同一とすることにより、各特別図柄におけるすべての設定値での小当たり遊技のみを考慮した遊技価値の付与割合が同等となる。

【0161】

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

10

【0162】

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

20

【0163】

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

30

【0164】

ハズレ役は、大当たり役や小当たり役と異なり、遊技価値を付与しない役であるため、パチンコ機10毎に設けられ、該パチンコ機10における遊技結果等を表示するデータランプ（図示せず）に明確に（大々的に）表示されない役である。ここで、仮に、データランプに明確に（大々的に）表示され易い大当たり遊技に対応する大当たり乱数値の個数と、小当たり遊技に対応する小当たり乱数値の個数とを設定毎にともに変更した場合、その大当たり遊技および小当たり遊技の2つの要素の出現率を遊技者がデータランプで一瞥（確認）することで、パチンコ機10の設定判別が推測され易くなってしまう。その結果、例えば、低設定（例えば、設定値「1」）に設定されたパチンコ機10の設定を遊技者に看破されてしまった場合、遊技者は該パチンコ機10で遊技を行わず、パチンコ機10の稼働が低下してしまうおそれがある。

40

【0165】

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

50

【0166】

図7(a)で示すように、第1実施形態の特図1大当たり乱数テーブル202a1では、設定値が「1」の場合、特図1大当たり乱数テーブル202a1における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は32個で、その値「0～31」が、特図1大当たり乱数テーブル202a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、 $32 / 10000 = 0.32 / 100$ （即ち、0.32%）となるように設定されている。

【0167】

一方で、設定値が「1」の場合、特図1大当たり乱数テーブル202a1における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は221個で、その値「0～220」が、特図1大当たり乱数テーブル202a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第1特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」及び「潜伏確率変動状態」）における大当たり確率は、 $221 / 10000 = 2.21 / 100$ （即ち、2.21%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約7倍大当たりし易いように設定されている。

【0168】

ここで、設定値が「1」の場合、特図1大当たり乱数テーブル202a1における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、共に5000個で、低確率状態の場合の値「32～5031」、又は、高確率状態の場合の値「221～5220」が、特図1大当たり乱数テーブル202a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第1特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても $5000 / 10000 = 50.00 / 100$ （即ち、50.00%）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【0169】

従って、設定値が「1」の場合、特図1大当たり乱数テーブル202a1における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの4968個で、その値「5032～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル202a1に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの4779個で、その値「5221～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル202a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $4968 / 10000 = 49.68 / 100$ （即ち、49.68%）となるように設定され、第1特別図柄の高確率状態（即ち、「潜伏確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $4779 / 10000 = 47.79 / 100$ （即ち、47.79%）となるように設定されている。

【0170】

即ち、設定値「1」において、第1特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、4968個以下）となるように構成されている。

【0171】

このように、第1特別図柄においては、小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）がハズレ乱数値と同等に選択され易い個数に設定されている。即ち、第1特別図柄における抽選遊技では、ハズレ及び小当たりに当選し易い設定となっている。

【0172】

次いで、設定値が「2」の場合、特図1大当たり乱数テーブル202a1における低確

率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値（大当たり乱数値）の個数は 34 個で、その値「0～33」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 202a1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第 1 特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、 $34 / 10000 = 0.34 / 100$ （即ち、0.34%）となるように設定されている。

【0173】

一方で、設定値が「2」の場合、特図 1 大当たり乱数テーブル 202a1 における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は 223 個で、その値「0～222」が、大当たり乱数テーブル 202a1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第 1 特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」）における大当たり確率は、 $223 / 10000 = 2.23 / 100$ （即ち、2.23%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約 7 倍大当たりし易いように設定されている。

10

【0174】

ここで、設定値が「2」の場合、特図 1 大当たり乱数テーブル 202a1 における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「1」の場合と同様、共に 5000 個で、低確率状態の場合の値「34～5033」、又は、高確率状態の場合の値「223～5222」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 202a1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第 1 特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても $5000 / 10000 = 50.00 / 100$ （即ち、50.00%）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

20

【0175】

従って、設定値が「2」の場合、特図 1 大当たり乱数テーブル 202a1 における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの 4966 個で、その値「5034～9999」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 202a1 に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの 4777 個で、その値「5223～9999」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 202a1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第 1 特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における第 1 特別図柄のハズレ確率は、 $4966 / 10000 = 49.66 / 100$ （即ち、49.66%）となるように設定され、第 1 特別図柄の高確率状態（即ち、「潜伏確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第 1 特別図柄のハズレ確率は、 $4777 / 10000 = 47.77 / 100$ （即ち、47.77%）となるように設定されている。

30

【0176】

即ち、設定値「2」において、第 1 特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、4966 個以下）となるように構成されている。

40

【0177】

よって、特図 1 大当たり乱数テーブル 202a1 における設定値「2」は、設定値「1」と比べて、小当たり確率は同等（ともに 50.00%）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：0.32%→0.34%、高確率状態：2.21%→2.23%）、設定値「1」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【0178】

次いで、設定値が「3」の場合、特図 1 大当たり乱数テーブル 202a1 における低確

50

率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は36個で、その値「0～35」が、特図1大当たり乱数テーブル202a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、 $36 / 10000 = 0.36 / 100$ （即ち、0.36%）となるように設定されている。

【0179】

一方で、設定値が「3」の場合、特図1大当たり乱数テーブル202a1における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は225個で、その値「0～224」が、特図1大当たり乱数テーブル202a1に規定（設定）されている。つまり、

10

【0180】

ここで、設定値が「3」の場合、特図1大当たり乱数テーブル202a1における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「1」及び「2」の場合と同様、共に5000個で、低確率状態の場合の値「36～5035」、又は、高確率状態の場合の値「225～5224」が、特図1大当たり乱数テーブル202a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第1特別図柄における

20

【0181】

従って、設定値が「3」の場合、特図1大当たり乱数テーブル202a1における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの4964個で、その値「5036～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル202a1に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの4775個で、その値「5225～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル202a1に

30

【0182】

即ち、設定値「3」において、第1特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の

40

【0183】

よって、大当たり乱数テーブル202aにおける設定値「3」は、設定値「2」と比べて、小当たり確率は同等（ともに50.00%）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：0.34%→0.36%、高確率状態：2.23%→2.25%）、設定値「2」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【0184】

次に、図7（b）で示すように、第1実施形態の特図2大当たり乱数テーブル202a

50

2では、設定値が「1」の場合、特図2大当たり乱数テーブル202a2における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、特図1大当たり乱数テーブル202a1と同様、32個で、その値「0～31」が特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $32/10000=0.32/100$ （即ち、0.32%）となるように設定されている。

【0185】

一方で、設定値が「1」の場合、特図2大当たり乱数テーブル202a2における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図1大当たり乱数テーブル202a1と同様、221個で、その値「0～220」が特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「潜伏確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $221/10000=2.21/100$ （即ち、2.21%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約7倍大当たりし易いように設定されている。

10

【0186】

ここで、設定値が「1」の場合、特図2大当たり乱数テーブル202a2における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、共に7500個で、低確率状態の場合の値「32～7531」、又は、高確率状態の場合の値「221～7720」が、特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第2特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても $7500/10000=75.00/100$ （即ち、75.00%）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

20

【0187】

従って、設定値が「1」の場合、特図2大当たり乱数テーブル202a2における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの2468個で、その値「7532～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの2279個で、その値「7721～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $2468/10000=24.68/100$ （即ち、24.68%）となるように設定され、第2特別図柄の高確率状態（即ち、「潜伏確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $2279/10000=22.79/100$ （即ち、22.79%）となるように設定されている。

30

【0188】

即ち、設定値「1」において、特図2の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、2468個以下）となるように構成されている。

40

【0189】

このように、第1特別図柄と同様に、第2特別図柄においても小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）が設定されており、第2特別図柄におけるハズレ乱数値と比べてもすこぶる選択され易い個数に設定されている。即ち、第2特別図柄における抽選遊技では、大当たりやハズレより、小当たりに当選し易い設定となっている。

【0190】

50

なお、詳細は後述するが、第1特別図柄の動的表示における小当たり当選時と、第2特別図柄の動的表示における小当たり当選時とは、それぞれの小当たり当選時の役割が異なるように構成されている。

【0191】

第1実施形態のパチンコ機10では、第1特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合、該小当たり遊技への当選によって開放される可変入賞装置65の開放時間は短時間となるように構成されている（図23参照）。また、第1特別図柄の動的表示の抽選結果が導出され易いのは、左打ち遊技を行う「通常遊技状態」であり、該「通常遊技状態」において第1特別図柄の動的表示において小当たりに当選したタイミングで右打ち遊技に切り替えたとしても、可変入賞装置65の開放時間が短時間であるため、該可変入賞装置65への入賞はし難く、右打ち遊技を行って発射した球は、結果的に遊技者にとっては損失となってしまう可能性が高くなる。このため、第1実施形態のパチンコ機10では、第1特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合には特別図柄表示装置37の右打ち報知ランプ37cを非点灯状態とし、主表示用右打ち指示89も非表示状態となっている。

10

【0192】

また、第1実施形態のパチンコ機10では、第1特別図柄の動的表示において小当たりに当選した時点において、第2特別図柄の動的表示が実行中である場合、該第2特別図柄の動的表示をハズレ図柄で停止させるように構成されている（図38参照）。さらに、「通常遊技状態」においては、第2特別図柄の動的表示の結果が導出されるまでの時間が、第1特別図柄の動的表示の結果が導出されるまでの時間より長時間となり得る若しくはなり易いように構成されているため（後述する図11から図16参照）、「通常遊技状態」における第2特別図柄の動的表示は、第1特別図柄の動的表示における小当たり当選によって停止させられ易くなっている。

20

【0193】

即ち、第1特別図柄の動的表示における小当たり当選は、賞球を獲得するための役割ではなく、「通常遊技状態」において実行されている第2特別図柄の動的表示を停止させるための機能を担っている。このように構成することで、「通常遊技状態」において右打ち遊技を行って上側第2始動口71へ入賞させ、該入賞によって第2特別図柄の動的表示を小当たりに当選させ、該小当たり当選によって開放された可変入賞装置65へ入賞させて賞球を獲得するという、遊技仕様上の想定外の賞球を抑制することができる。

30

【0194】

一方、第2特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合、該小当たり遊技への当選によって開放される可変入賞装置65の開放時間は長時間となるように構成されている（図23参照）。また、第2特別図柄の動的表示の抽選結果が導出され易いのは、右打ち遊技を行う「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」、「確率変動状態」及び「潜伏確率変動状態」であり、このうち、「潜伏確率変動状態」において第2特別図柄の動的表示が小当たりに当選した場合に、可変入賞装置65への入賞がし易くなるように構成されている（後述する図20及び図21参照）。

【0195】

即ち、第2特別図柄の動的表示における小当たり当選は、「潜伏確率変動状態」において賞球を獲得するための役割となっている。

40

【0196】

なお、可変入賞装置65内に特定領域を設け、可変入賞装置65が開放されて遊技球が該特定領域を通過することにより、大当たりが発生するように構成してもよい。さらに、可変入賞装置65内に特定領域とは異なる非特定領域（例えば、ハズレ穴）を設け、可変入賞装置65が開放されて遊技球が該非特定領域を通過した場合は、大当たりが発生しないまま小当たり遊技を終了するように構成してもよい。このように構成することで、小当たり遊技への当選時に可変入賞装置65が開放され、該可変入賞装置65内へ遊技球を入賞させ、該入賞した遊技球が特定領域を通過して大当たりとなるか、又は、該入賞した遊

50

技球が非特定領域を通過して大当たりとならずに終了するかという遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。

【0197】

また、該小当たり遊技の開始から、遊技球が特定領域を通過して大当たりとなるか、非特定領域を通過して大当たりとならずに小当たり遊技が終了するか、又は、小当たり遊技の開始に伴って開放された可変入賞装置65内に遊技球を入賞させられずに小当たり遊技が終了するか、のいずれかの結果が導出されるまでの間、第3図柄表示装置81において、大当たりとなるか否かを演出するように構成してもよい。この場合、例えば、「通常遊技状態」において、第1特別図柄の動的表示が小当たり（例えば、移行条件）に当選（例えば、移行条件判定手段）し、可変入賞装置65の開放タイミングに合わせて左打ち遊技から右打ち遊技へ移行するように報知演出を行う。その後、小当たり遊技の開始と同時に第3図柄表示装置81において大当たりとなるか否かのチャレンジ演出（例えば、第1演出）を開始し、遊技球が特定領域（例えば、所定領域）を通過（例えば、入球検出手段）して大当たりとなるか、非特定領域を通過して大当たりとならずに小当たり遊技が終了するか、又は、小当たり遊技の開始に伴って開放された可変入賞装置65内に遊技球を入賞させられずに小当たり遊技が終了するか、のいずれかの結果が導出されたのを契機に、該チャレンジ演出を終了して（例えば、演出終了手段）、該チャレンジ演出と異なってV入賞をして遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆するV獲得演出（例えば、第2演出）の実行を開始するように構成してもよい。なお、上記チャレンジ演出は、予めその実行時間を設定し（例えば、期間設定手段）、該実行期間が経過してもV入賞も非特定領域へも球が通過しない場合は、球詰まり等のエラーが発生している可能性があるので、入賞エラーとしてエラー処理（例えば、エラー報知演出）を実行するように構成してもよい。

10

20

【0198】

次いで、設定値が「2」の場合、特図2大当たり乱数テーブル202a2における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、特図1大当たり乱数テーブル202a1と同様、34個で、その値「0～33」が特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $34/10000=0.34/100$ （即ち、0.34%）となるように設定されている。

30

【0199】

また、設定値が「2」の場合、特図2大当たり乱数テーブル202a2における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図1大当たり乱数テーブル202a1と同様、223個で、その値「0～222」が特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「潜伏確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $223/10000=2.23/100$ （即ち、2.23%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約7倍大当たりし易いように設定されている。

40

【0200】

ここで、設定値が「2」の場合、特図2大当たり乱数テーブル202a2における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「1」の場合と同様、共に7500個で、低確率状態の場合の値「34～7533」、又は、高確率状態の場合の値「223～7722」が、特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第2特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても $7500/10000=75.00/100$ （即ち、75.00%）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【0201】

従って、設定値が「2」の場合、特図2大当たり乱数テーブル202a2における低確

50

率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの2466個で、その値「7534～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの2277個で、その値「7723～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $2466 / 10000 = 24.66 / 100$ （即ち、24.66%）となるように設定され、第2特別図柄の高確率状態（即ち、「潜伏確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $2277 / 10000 = 22.77 / 100$ （即ち、22.77%）となるように設定されている。

10

【0202】

即ち、設定値「2」において、特図2の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、2466個以下）となるように構成されている。

【0203】

よって、特図2大当たり乱数テーブル202a2における設定値「2」は、設定値「1」と比べて、小当たり確率は同等（ともに75.00%）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：0.32%→0.34%、高確率状態：2.21%→2.23%）、設定値「1」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

20

【0204】

次いで、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル202a2における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、特図1大当たり乱数テーブル202a1と同様、36個で、その値「0～35」が特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $36 / 10000 = 0.36 / 100$ （即ち、0.36%）となるように設定されている。

30

【0205】

一方で、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル202a2における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図1大当たり乱数テーブル202a1と同様、225個で、その値「0～224」が特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「潜伏確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $225 / 10000 = 2.25 / 100$ （即ち、2.25%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約7倍大当たりし易いように設定されている。

【0206】

40

ここで、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル202a2における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「1」及び「2」の場合と同様、共に7500個で、低確率状態の場合の値「36～7535」、又は、高確率状態の場合の値「225～7724」が、特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第2特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても $7500 / 10000 = 75.00 / 100$ （即ち、75.00%）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【0207】

従って、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル202a2における低確

50

率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの2464個で、その値「7536～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの2275個で、その値「7725～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $2464 / 10000 = 24.64 / 100$ （即ち、24.64%）となるように設定され、第2特別図柄の高確率状態（即ち、「潜伏確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $2275 / 10000 = 22.75 / 100$ （即ち、22.75%）となるように設定されている。

10

【0208】

即ち、設定値「3」において、特図2の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、2464個以下）となるように構成されている。

【0209】

よって、特図2大当たり乱数テーブル202a2における設定値「3」は、設定値「2」と比べて、小当たり確率は同等（ともに75.00%）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：0.34%→0.36%、高確率状態：2.23%→2.25%）、設定値「2」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

20

【0210】

上述したように、特図1大当たり乱数テーブル202a1及び特図2大当たり乱数テーブル202a2において、ともに「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」における大当たり乱数値の個数の増加分を、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」におけるハズレ乱数値の個数から補うように構成しつつ、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内となるように構成する。また、特図1大当たり乱数テーブル202a1及び特図2大当たり乱数テーブル202a2において、小当たり乱数値の個数を、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」と「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」とで変化させないように構成する。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

30

【0211】

なお、大当たり乱数テーブル202aに、大当たり状態を経由せずに「普図低確時間短縮状態」に移行することとなる時短図柄に当選する乱数値を設けてもよい。この場合、天井到達することによる「普図低確時間短縮状態」への移行と、時短図柄への当選による「普図低確時間短縮状態」への移行とが、同時に発生し得ることになるが、このような場合には、遊技者にとってより有利な状態となり得る方を優先するように構成する。例えば、時短図柄への当選による「普図低確時間短縮状態」への移行により、「500回」の時短回数が付与され得る場合、天井到達して「普図低確時間短縮状態」へ移行する場合に付与され得る時短回数（「1140回」）の方が多くなるため、天井到達することによる「普図低確時間短縮状態」への移行を優先させるように構成する。

40

【0212】

また、小当たり遊技の開始から、遊技球が特定領域を通過して大当たりとなるか、非特定領域を通過して大当たりとならずに小当たり遊技が終了するか、又は、小当たり遊技の開始に伴って開放された可変入賞装置65内に遊技球を入賞させられずに小当たり遊技が終了するか、のいずれかの結果が導出されるまでの間、第3図柄表示装置81において、大当たりとなるか否かを演出するように構成してもよい。この場合、例えば、「通常遊技

50

状態」において、第1特別図柄の動的表示が小当たりに当選（例えば、第1遊技状況）し、可変入賞装置65の開放タイミングに合わせて左打ち遊技から右打ち遊技へ移行するように報知演出を行う。その後、小当たり遊技の開始と同時に第3図柄表示装置81において大当たりとなるか否かと、特定領域に球を入賞させるべく球を発射させる発射示唆演出（例えば、「Vを狙え！」等。第1演出の一部。）を実行するV開放中演出（例えば、第1演出）を開始し、遊技球が特定領域を通過して大当たりとなるか、非特定領域を通過して大当たりとならずに小当たり遊技が終了するか、又は、小当たり遊技の開始に伴って開放された可変入賞装置65内に遊技球を入賞させられずに小当たり遊技が終了するか、のいずれかの結果が導出されたのを契機に（例えば、第2遊技状況）、該V開放中演出を切り替えて（例えば、切替手段）、該V開放中演出と異なってV入賞をして遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆するV獲得演出（例えば、第2演出）の実行を開始するように構成してもよい。上記小当たり遊技中に、V入賞した場合には、小当たり遊技の終了後、大当たり遊技へ遊技状態を移行して、該大当たり遊技において小当たり遊技より遊技者にとって有利な遊技価値を付与するように構成してもよい。さらに、大当たりに当選した場合には、必ず特定領域へ球が入賞し得るように構成してもよい。

10

20

30

40

50

【0213】

図6に戻って、説明を続ける。大当たり種別カウンタC2は、大当たりとなった場合の大当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「0～99」）内で順に1ずつ加算され、最大値（例えば、「0～99」の値を取り得るカウンタの場合は「99」）に達した後に「0」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタC2の値は、例えば、定期的に（第1実施形態では、タイマ割込処理（図31参照）毎に1回）更新される。

【0214】

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

【0215】

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

【0216】

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

【0217】

ここで、図8を参照して、特図1大当たり種別テーブル202b1及び特図2大当たり

種別テーブル 202b2 について説明する。図 8 (a) は、ROM 202 に記憶される第 1 特別図柄に対応する特図 1 大当たり種別テーブル 202b1 の一例を模式的に示した図であり、図 8 (b) は、同じく ROM 202 に記憶される第 2 特別図柄に対応する特図 2 大当たり種別テーブル 202b2 の一例を模式的に示した図である。

【0218】

図 8 (a) 及び図 8 (b) に示すように、大当たり種別テーブル 202b は、第 1 特別図柄用と第 2 特別図柄用とで分けられ、その中でさらに、遊技状態と、大当たり種別カウンタ C2 の値とが対応付けられたテーブルである。

【0219】

第 1 実施形態のパチンコ機 10 では、大当たり種別として、最大ラウンド数が 5 ラウンドの大当たり後に、特別図柄の大当たり確率は低確率状態であるものの、特別図柄が規定回数（第 1 実施形態では、100 回）行われるまで間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に対応する大当たり種別「時短 A」と、最大ラウンド数が 10 ラウンドの大当たり後に、次回大当たりまで間、特別図柄の大当たり確率および普通図柄の当たり確率がともに高確率状態となる「確率変動状態」に対応する大当たり種別「確変 A」と、最大ラウンド数が 10 ラウンドの大当たり後に、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、次回大当たりまでの間、特別図柄の大当たり確率が高確率状態となる「潜伏確率変動状態」に対応する大当たり種別「潜確 A」とがある。

【0220】

特図 1 大当たり種別テーブル 202b1 及び特図 2 大当たり種別テーブル 202b2 では、大当たり当選時の遊技状態に基づいて選択され得る大当たり種別が異なるように構成され、それぞれ、各大当たり種別に対して、その大当たり種別を決定する大当たり種別カウンタ C2 の取り得る値が対応付けられている。

【0221】

図 8 (a) で示す特図 1 大当たり種別テーブル 202b1 の例では、「通常遊技状態」において第 1 特別図柄の大当たりが発生した場合は、大当たり種別「時短 A」に対して大当たり種別カウンタ C2 の値「0～34」が対応付けられ、大当たり種別「確変 A」に対して大当たり種別カウンタ C2 の値「35～99」が対応付けられている。また、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「潜伏確率変動状態」において第 1 特別図柄の大当たりが発生した場合は、大当たり種別「時短 A」に対して大当たり種別カウンタ C2 の値「0～34」が対応付けられ、大当たり種別「潜確 A」に対して大当たり種別カウンタ C2 の値「35～99」が対応付けられている。

【0222】

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

【0223】

また、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「潜伏確率変動状態」における第 1 特別図柄の当否抽選において、第 1 保留球格納エリア 203d のいずれかの第 1 保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 203d1 に格納された大当たり乱数カウンタ C1 の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第 1 保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア 203d2 に格納された大当たり種別カウンタ C2 の値に対応付けられた大当たり種別が特図 1 大当たり種別テーブル 202b1 から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタ C2 の値が「7」であれば、大当たり種別「時短 A」が選定され得て、大当たり種別カウンタ C2 の値が「95」であれば、大当

り種別「潜確 A」が選定され得る。

【0224】

従って、「通常遊技状態」において第1特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短 A」が35%、大当たり種別「確変 A」が65%、の割合で当選することとなる。また、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「潜伏確率変動状態」において第1特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、大当たり種別「時短 A」が35%、大当たり種別「確変 A」の代わりに大当たり種別「潜確 A」が65%、の割合で当選することとなる。

【0225】

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

【0226】

次いで、図8（b）で示す特図2大当たり種別テーブル202b2の例では、すべての遊技状態において第2特別図柄の大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短 A」に対して大当たり種別カウンタC2の値「0～34」が対応付けられ、大当たり種別「潜確 A」に対して大当たり種別カウンタC2の値「35～99」が対応付けられている。

【0227】

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

【0228】

従って、第2特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短 A」が35%、大当たり種別「潜確 A」が65%、の割合で当選することとなる。

【0229】

なお、第1実施形態のパチンコ機10では、「通常遊技状態」において右打ち遊技が非奨励（非推奨、禁止）であり、また、「通常遊技状態」において第2特別図柄の動的表示の結果が導出されるまでの時間が、第1特別図柄の動的表示の結果が導出されるまでの時間より長時間となるように構成されており（後述する図11から図16参照）、さらに、実行中の第2特別図柄の動的表示は、第1特別図柄の動的表示の小当たり当選によってハズレ図柄として停止させられるように構成されているため、「通常遊技状態」において第2特別図柄の動的表示による抽選結果が、実質的に導出され難いように構成されている。

【0230】

ここで、図9及び図10を参照して、第1実施形態のパチンコ機10における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図9は、各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第1特別図柄の変動時間、第2特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図10は、各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図10において、非推奨の発射態様で遊技を行った場合における遊技状態の移行も表記しているが、ここでは、説明の便宜上、その説明を省略する。

【0231】

図9で示すように、「通常遊技状態」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及び R A

10

20

30

40

50

Mクリア状態、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の動的表示が100回実行された場合（所謂、電サポ終了。図10参照。）、又は、「普図低確時間短縮状態」における特別図柄の動的表示が1140回実行された場合（所謂、電サポ終了。図10参照。）、となる。

【0232】

また、図9で示すように、「通常遊技状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態である。さらに、「通常遊技状態」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に第1始動口64に入賞する。そして、第1特別図柄の1の動的表示の変動時間が「5秒～190秒」の範囲で行われ、第2特別図柄の1の動的表示の変動時間は「20秒～190秒」で行われる（後述する図11～図16参照）。なお、この「通常遊技状態」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート67等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置226（図5参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。

10

【0233】

次いで、「普図低確時間短縮状態」への移行契機は、大当たり終了後、特別図柄の低確率状態において連続して「900回」大当たりに当選しなかった場合、即ち、特別図柄の低確率状態において「900回」の動的表示が行われる間、ハズレが抽出又は小当たりに当選し続けた場合、となる（図10参照）。

【0234】

また、「普図低確時間短縮状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態であるものの、普通電役72の開放時間は長時間となる（図24参照）。さらに、「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、上側第2始動口71に入賞し得るとともに、低確時短機能が作動している下側第2始動口71aに入賞し得る。そして、第1特別図柄の1の動的表示の変動時間が「2秒～190秒」の範囲で行われ、第2特別図柄の1の動的表示の変動時間も「2秒～190秒」の範囲で行われる（後述する図11～図16参照）。なお、この「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、スルーゲート67を球が通過した場合でも上記右打ち禁止報知は実行されない。

20

【0235】

次いで、「普図高確時間短縮状態」への移行契機は、大当たり種別「時短A」への当選となる（図10参照）。

30

【0236】

この「普図高確時間短縮状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態である一方、普通図柄の当たり確率は高確率状態である。さらに、「普図高確時間短縮状態」では、「確率変動状態」と同様、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、上側第2始動口71に入賞し得るとともに、高確時短機能が作動している下側第2始動口71aに入賞し得る。そして、第2特別図柄の1の動的表示の変動時間が「2秒～190秒」の範囲で行われる一方、第1特別図柄の1の動的表示の変動時間が「2秒～190秒」の範囲で行われる（後述する図11～図16参照）。なお、この「普図高確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

40

【0237】

次いで、「確率変動状態」への移行契機は、大当たり種別「確変A」への当選となる（図10参照）。

【0238】

また、「確率変動状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が高確率状態であり、普通図柄の当たり確率も高確率状態である。さらに、「確率変動状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、上側第2始動口71に入賞し得るとともに、高確時短機能が作動している下側第2始動口71aに入賞し得る。そして、第

50

1 特別図柄の1の動的表示の変動時間が「2秒～190秒」の範囲で行われる一方、第2特別図柄の1の動的表示の変動時間が「2秒～190秒」の範囲で行われる（後述する図11～図16参照）。なお、この「確率変動状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、スルーゲート67を球が通過した場合でも上記右打ち禁止報知は実行されない。

【0239】

次いで、「潜伏確率変動状態」への移行契機は、大当たり種別「潜確A」への当選となる（図10参照）。

【0240】

また、「潜伏確率変動状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が高確率状態である一方、普通図柄の当たり確率は低確率状態である。さらに、「潜伏確率変動状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、上側第2始動口71に入賞し得るものの、「普図高確時間短縮状態」や「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」のように時短機能は作動していないため、下側第2始動口71aへは入賞し難くなっている。そして、第1特別図柄の1の動的表示の変動時間が「2秒～190秒」の範囲で行われる一方、第2特別図柄の1の動的表示の変動時間が「2秒～190秒」の範囲で行われる（後述する図11～図16参照）。なお、この「潜伏確率変動状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、スルーゲート67を球が通過した場合でも上記右打ち禁止報知は実行されない。

【0241】

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

【0242】

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

【0243】

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

【0244】

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

【0245】

なお、「高速変動」の変動要素とは、例えば、第3図柄表示装置81で行われる第3図

柄の変動演出において、各図柄列 Z 1～Z 3（図 4 参照）に表示される第 3 図柄が、表示画面縦方向下方に高速にスクロールされている変動要素をいう。この「高速変動」では、遊技者によって第 3 図柄の表示内容を明確に認識できないように第 3 図柄を変動させ、前回停止表示された変動演出の停止結果を不規則に混ぜる（シャッフルする）演出が実行される。

【0246】

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

【0247】

「低速変動」の変動要素とは、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる第 3 図柄の変動演出において、上記「高速変動」の変動要素後、遊技者に視認可能な速度で第 3 図柄を低速にスクロールしている変動要素をいう。この「低速変動」の変動要素では、遊技者に第 3 図柄の表示内容を認識させながら、各図柄列 Z 1～Z 3 を順に停止表示する。先に停止表示する 2 の図柄列（例えば、左図柄列 Z 1 と右図柄列 Z 3（図 4 参照））において同一の第 3 図柄が停止した場合は「リーチ表示」が発生したとして「ノーマルリーチ」の変動要素へと発展する一方、該先に停止表示する 2 の図柄列 Z 1，Z 3 において異なる第 3 図柄が停止した場合は、残りの図柄列 Z 2 を停止表示して、その変動演出を終了するように構成されている。なお、「高速変動」の変動要素、又は、「低速変動」の変動要素を含む各変動要素の詳細については、後述する。

【0248】

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

【0249】

演出態様の中で、「ノーマルリーチ」演出態様とは、第 3 図柄表示装置 8 1 における第 3 図柄の変動演出において、先に停止表示する 2 の図柄列 Z 1，Z 3 に同一の第 3 図柄が停止した直後に「ノーマルリーチ」の変動要素が実行され、他の「リーチ表示」、即ち、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展しない「リーチ表示」の演出態様の 1 つである。

【0250】

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

【0251】

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

【0252】

停止パターン選択カウンタ C 3 の値は、例えば定期的に（第 1 実施形態では、タイマ割込処理（図 3 1 参照）毎に 1 回）更新される。そして、球が第 1 始動口 6 4 に入賞したタイミングで、第 1 始動口 6 4 に対応する第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d に設けられた第 1 保留第 1～第 4 エリアのうち大当たり乱数カウンタ C 1 が格納される第 1 保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 d 3 に格納される。また、球が上側第 2 始動口

10

20

30

40

50

7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a に入賞したタイミングで、上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a に対応する第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に設けられた第 2 保留第 1 ～第 4 エリアのうち大当たり乱数カウンタ C 1 が格納される第 2 保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 e 3 に格納される。

【0 2 5 3】

第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在保留中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）とに応じて、停止パターン選択カウンタ C 3 の値を参照する停止パターンテーブル 2 0 2 d が異なるように構成されている。即ち、停止パターンテーブル 2 0 2 d は、複数種類設けられ、待機中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）等によって選択されるように構成されている。

10

【0 2 5 4】

また、第 1 実施形態では、変動演出の詳細な変動パターンを決定する場合に、まず、R O M 2 0 2 に備えられた保留数テーブル 2 0 2 c に基づいて、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在の変動演出の数（保留球数）とに対応したいずれかの停止パターンテーブル 2 0 2 d が選択される。そして、選択された停止パターンテーブル 2 0 2 d と停止パターン選択カウンタ C 3 の値とに基づいて変動演出の大まかな態様である演出態様を選択する。その後、選択された演出態様と後述する変動種別カウンタ C S 1 の値とに基づいて、変動演出の詳細な変動パターン（変動時間）が決定される。

【0 2 5 5】

この複数種類設けられた停止パターンテーブル 2 0 2 d は、各停止パターンテーブル 2 0 2 d 毎に演出態様が選択される停止パターン選択カウンタ C 3 の乱数値の範囲が異なるように設定されている。この停止パターンテーブル 2 0 2 d が複数用意されているのは、変動演出の当否、遊技状態及び保留球数に応じて変動演出の演出態様の選択比率を変更するためである。即ち、（１）取得した第 3 図柄の変動演出において大当たりが発生するか、（２）現在のパチンコ機 1 0 の遊技状態が「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態」であるか、及び、（３）保留されている変動演出の保留球数がいくつあるか、に応じて、演出態様の選択比率を変更するためである。

20

【0 2 5 6】

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

30

【0 2 5 7】

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

40

【0 2 5 8】

第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、具体的には、取得した抽選結果が大当たりである場合には、大当たりし易い演出を選択し易く、かつ、大当たりし難い演出を選択し難い停止パターンテーブル 2 0 2 d に基づいて変動演出の大まかな内容である演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。一方、取得した抽選結果がハズレである場合には、大当たりし易い演出を選択し難く、かつ、大当たりし難い演出を選択し易い停止パターン

50

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

【0259】

また、第 2 の理由として、第 1 特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第 1 始動口 6 4 への入球、又は、第 2 特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a への入球に基づく無駄球（所謂、オーバーフロー入賞による特別図柄の無抽選）を極力削減するためである。

10

【0260】

具体的に説明すると、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動演出の待機回数はそれぞれ最大 4 回と上限が設けられていると共に、変動演出は少なくとも一定時間が実行されることから、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」および「普図低確時間短縮状態」における下側第 2 始動口 7 1 a へ球が入球し易い遊技状態では、第 2 特別図柄の最大保留球数に到達し易い。これらの遊技状態において、長い変動時間の変動演出を選択すると、第 2 特別図柄の最大保留球数に到達した状態での下側第 2 始動口 7 1 a への入球が頻発し、折角、下側第 2 始動口 7 1 a へ入球したにもかかわらず、第 2 特別図柄の抽選契機を取得できない。また、「通常遊技状態」においても、第 1 特別図柄の最大保留球数に到達している状態で、長い変動時間の変動演出を選択すると、その変動演出の実行中は第 1 特別図柄の保留球数が消化されないため、その間に第 1 始動口 6 4 への入球が発生しても、第 1 特別図柄の抽選契機を取得できない。このような状態になると、遊技者は、第 1 始動口 6 4 へ球を入球させても遊技価値が得られないと判断し、変動演出が消化されて再び保留球数を取得できる状態になるまで球の発射を停止して遊技を中断してしまう。遊技が中断されると、パチンコ機 10 の稼働率が低下してしまい、遊技場の経営に影響を与えてしまう。

20

【0261】

そこで、第 1 実施形態のパチンコ機 10 では、第 3 図柄（第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄）の最大保留球数へ到達し易い遊技状態や、最大保留球数に近い（又は一致する）保留球数では、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル 202 d に基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第 3 図柄（第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄）の最大保留球数に到達している状態での第 1 始動口 6 4、上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a への入球を抑制することができる。

30

【0262】

さらに、第 3 の理由として、実行時間を長く設定して、変動演出の終了を遅らせることで、変動演出が実行されている状態を長く維持するためである。具体的に説明すると、変動演出の保留球数が少ない（無い）場合に、実行中の変動演出の変動時間内に新たに第 1 始動口 6 4、上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a のいずれかに球を入球させないと、次の変動演出を開始することができず、第 3 図柄表示装置 8 1 でデモ画面等を表示しなければならない。遊技者は、球を発射して遊技を行っているにもかかわらず第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出が行われない場合、遊技者が求めている大当たりの抽選に係る興趣を得ることができず、遊技に興醒めしてしまう。また、遊技者は、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出が行われていないことで、第 1 始動口 6 4、上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a へ球が入球し難いパチンコ機 10 であると認識し、遊技価値を得難い台と判断して、そのパチンコ機 10 での遊技を止めてしまうおそれがある。

40

【0263】

そこで、第 1 実施形態のパチンコ機 10 では、変動演出の保留球数が少ない場合に、長い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル 202 d に基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出

50

が行われていない状況を起こり難く構成し、第3図柄表示装置81における変動演出の実行状態を長く維持することができる。

【0264】

また、第4の理由として、第1実施形態のパチンコ機10は、第1特別図柄の動的表示と第2特別図柄の動的表示とを同時並列的に実行可能な所謂、同時変動機であるが、各遊技状態に対して実行させたい（奨励する）特別図柄が遊技仕様として予め設定（規定）されており、遊技状態ごとに実行させたい特別図柄を積極的に抽選させるために、仮に、所定の遊技状態において実行させたくない（非奨励の）特別図柄の抽選契機を取得した場合に、所定の罰則（ペナルティ）を付与するように構成している。

【0265】

具体的には、例えば、「通常遊技状態」では、遊技仕様として左打ち遊技が予め奨励されており、該左打ち遊技を行って、第1特別図柄の動的表示において大当たり遊技に当選させて該大当たり遊技による遊技価値を得つつ、その大当たり種別に応じて大当たり種別「時短A」又は「確変A」のいずれとなるかの遊技性を実現する。また、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」では、遊技仕様として右打ち遊技が予め奨励されており、該右打ち遊技を行って、時短機能が有効な状況の間に如何にして特別図柄の動的表示において大当たり遊技に当選させるか否かの遊技性を実現する。さらに、「確率変動状態」では、遊技仕様として右打ち遊技が予め奨励されており、該右打ち遊技を行って、入賞補助状態を維持しながら、次の大当たり遊技が如何様な大当たり種別となるか否かの遊技性を実現する。また、「潜伏確率変動状態」では、遊技仕様として右打ち遊技が予め奨励されており、該右打ち遊技を行って、第2特別図柄の動的表示において小当たり遊技に当選させて該小当たり遊技による遊技価値を得つつ、次の大当たり遊技が如何様な大当たり種別となるか否かの遊技性を実現する。

【0266】

従って、「通常遊技状態」では、左打ち遊技に基づく第1特別図柄の動的表示の実行が奨励されており、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」及び「潜伏確率変動状態」では、右打ち遊技に基づく第2特別図柄の動的表示の実行が奨励されている。ここで、仮に、上述した遊技仕様通りに遊技が実行されない場合、特に、「通常遊技状態」において第2特別図柄の動的表示を実行させつつ第1特別図柄の動的表示も実行するといった行為が行われてしまった場合は、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【0267】

そこで、第1実施形態のパチンコ機10では、「通常遊技状態」において、第2特別図柄の動的表示が複数保留（例えば、4個）されるような場合に、新たに開始する第2特別図柄の動的表示を、第1特別図柄の動的表示よりも長い時間（例えば、「20秒」）行い、該第2特別図柄の動的表示の実行中に、第1特別図柄の動的表示において小当たりに当選させることで、第2特別図柄の動的表示をハズレ図柄として停止させ得るように構成されている。このように構成することで、遊技仕様として奨励されていない特別図柄の動的表示の起因となる上側第2始動口71又は下側第2始動口71aへ球を入賞させた場合に、第2特別図柄の動的表示の実行効率を低下させることで、遊技価値の付与効率を低下させることができる。その結果、動的表示が奨励されていない特別図柄の動的表示を実行させることを遊技者に躊躇させることができ、想定している遊技仕様と異なる遊技が行われることを抑制し、ホールへの不利益を低減することができる。

【0268】

なお、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、左打ち遊技は遊技仕様としては奨励されていないが、該非奨励の遊技（即ち、左打ち遊技）を行った場合であっても、奨励されている遊技（即ち、右打ち遊技）を行った場合より遊技者が得られる遊技価値が低く設定されている。このため、遊技ホールにとって不利となる遊技態様ではないので、特段の罰則（ペナルティ）

10

20

30

40

50

は設けられていない。

【0269】

ここで、図11及び図12を参照して、保留数テーブル202cの詳細について説明する。図11は、第1特別図柄に対応する特図1用保留数テーブル202c1を模式的に示した図であり、図12は、第2特別図柄に対応する特図2用保留数テーブル202c2を模式的に示した図である。

【0270】

上述したように、第1実施形態のパチンコ機10では、第1始動口64に球が入球したことに基づいて第1特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第1特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図1用保留数テーブル202c1を参照し、いずれかの停止パターンテーブル202d1～202d6を選択するように構成されている。また、上側第2始動口71又は下側第2始動口71aに球が入球したことに基づいて第2特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第2特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図2用保留数テーブル202c2を参照し、いずれかの停止パターンテーブル202d1～202d6を選択するように構成されている。そして、選択された停止パターンテーブル202d1～202d6のいずれかと停止パターン選択カウンタC3の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。

【0271】

具体的には、図11の特図1用保留数テーブル202c1で示すように、「通常遊技状態」のハズレ又は小当たり抽出時であって、第1特別図柄の保留球数が「1個～3個」の場合には、停止パターンテーブル202dのAテーブル202d1（図13（a）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ又は小当たり抽出時であって、第1特別図柄の保留球数が「4個」の場合には、停止パターンテーブル202dのBテーブル202d2（図13（b）参照）が選択される。一方、「通常遊技状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル202dのCテーブル202d3（図13（c）参照）が選択される。

【0272】

次いで、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「潜伏確率変動状態」のハズレ又は小当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル202dのDテーブル202d4（図14（a）参照）が選択される。また、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「潜伏確率変動状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル202dのCテーブル202d3（図13（c）参照）が選択される。

【0273】

次に、図12の特図2用保留数テーブル202c2で示すように、「通常遊技状態」のハズレ又は小当たり抽出時は、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル202dのEテーブル202d5（図14（b）参照）が選択される。また、「通常遊技状態」の大当たり抽出時は、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル202dのCテーブル202d3（図13（c）参照）が選択される。

【0274】

次いで、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「普図高確時間短縮状態」のハズレ又は小当たり抽出時であって、第2特別図柄の保留球数が「1個」の場合には、停止パターンテーブル202dのAテーブル202d1（図13（a）参照）が選択される。また、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「普図高確時間短縮状態」のハズレ又は小当たり抽出時であって、第2特別図柄の保留球数が「2個～4個」の場合には、停止パターンテーブル202dのFテーブル202d6（図14（c）参照）が選択される。

【0275】

次いで、「潜伏確率変動状態」のハズレ又は小当たり抽出時は、いずれの保留球数であ

っても、停止パターンテーブル 202 d の D テーブル 202 d 4 (図 14 (a) 参照) が選択される。また、「潜伏確率変動状態」の大当たり抽出時は、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 202 d の C テーブル 202 d 3 (図 13 (c) 参照) が選択される。

【0276】

なお、いずれかの特別図柄の動的表示での大当たり抽出時、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」、「普図高確時間短縮状態」若しくは「潜伏確率変動状態」での第 1 特別図柄のハズレ若しくは小当たり抽出時、又は、「通常遊技状態」若しくは「潜伏確率変動状態」での第 2 特別図柄のハズレ若しくは小当たり抽出時においても、保留球数に応じて停止パターンテーブル 202 d が異なるように構成してもよい。例えば、大当たり

10

【0277】

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

20

【0278】

なお、特図 2 用保留数テーブル 202 c 2 において、「普図高確時間短縮状態」の 100 回転目のハズレ又は小当たり抽出時、即ち、連荘状態が終了して「通常遊技状態」に移行することとなる特別図柄の動的表示 (特定状態) の停止パターンテーブル 202 d を個別に設定し、いずれの保留球数であっても一定時間 (例えば、「20 秒」) の変動時間となるように構成してもよい。このように構成することで、連荘状態が終了することを遊技者に報知する連荘終了演出 (例えば、第 1 演出) を実行しつつ、連荘状態 (「通常遊技状態」での大当たりから当該の動的表示まで) において実行された大当たりの回数 (所謂、連荘回数) や、獲得した出玉数を遊技者に報知することができ、興趣を高めることができる。

30

【0279】

さらに、特図 2 用保留数テーブル 202 c 2 において、「通常遊技状態」の 1 ~ 4 回転目のハズレ又は小当たり抽出時、即ち、「普図高確時間短縮状態」 (例えば、第 1 遊技状態) における 100 回転目のハズレ又は小当たりとなる特別図柄の動的表示が終了し、連荘状態が終了して「通常遊技状態」 (例えば、第 2 遊技状態) に移行するタイミングにおいて、第 2 特別図柄の保留球として残存し得る動的表示 (例えば、特定条件) の停止パターンテーブル 202 d を個別に設定し、いずれの保留球数であっても一定時間 (例えば、「0.5 秒」) の変動時間となるように構成してもよい。このように構成することで、「普図高確時間短縮状態」の 100 回転目のハズレ又は小当たり抽出時に実行する連荘終了演出の終了タイミングを、該「普図高確時間短縮状態」における 100 回転目のハズレ又は小当たりとなる動的表示の終了時 (例えば、第 1 時間) から、該「普図高確時間短縮状態」における 100 回転目のハズレ又は小当たりとなる動的表示の終了時において残存している第 2 特別図柄の保留球の最後の動的表示の終了時 (例えば、第 2 時間) まで延長させ、最大で 5 回転の動的表示を 1 つの連荘終了演出として見せることができ、該連荘終了演出において大当たり

40

【0280】

また、特図 2 用保留数テーブル 202 c 2 において、「確率変動状態」のいずれの抽選

50

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

【0287】

つまり、Aテーブル202d1では、「非リーチ（ロング）」演出態様が選択され、Bテーブル202d2では、「非リーチ（ロング）」演出態様の代わりに「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるように構成されている。一方、Aテーブル202d1及びBテーブル202d2では、各「リーチ表示」に関しては、同一の割合で選択されるように構成されている。

10

【0288】

従って、Aテーブル202d1及びBテーブル202d2は、「非リーチ」演出態様でのみロング演出態様かミドル演出態様かが異なるように選択されているため、Aテーブル202d1はBテーブル202d2と比べて選択される変動演出の変動時間が比較的長くなり易いと言える。換言すれば、Bテーブル202d2は、Aテーブル202d1と比べて選択される変動演出の変動時間が短くなり易いといえる。

【0289】

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

20

【0290】

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

30

【0291】

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

【0292】

40

具体的には、例えば、ハズレの変動演出である場合は、変動演出の保留球数に基づいて、Aテーブル202d1又はBテーブル202d2のいずれか一方が選択されるように構成されているが、Aテーブル202d1とBテーブル202d2とでは、「非リーチ（ロング）」演出態様若しくは「非リーチ（ミドル）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様に割り振られた停止パターン選択カウンタC3の値がそれぞれ同一に設定されている。

【0293】

即ち、変動演出の保留球数に基づいて、「非リーチ」演出態様における「非リーチ（ロング）」演出態様が選択されるか「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるかが異なるのみであり、「高速変動」の変動要素の時間が異なるだけで、実質的に同一の演出態様が

50

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

【0294】

なお、先読み演出として、複数の動的表示（変動演出）に跨って（例えば、期間設定手段）継続的に演出を行う所謂先読み連続演出（例えば、第1演出）を行うように構成してもよい。この場合、例えば、第1始動口64への入賞（例えば、第1条件）より上側第2始動口71に球が入賞（例えば、第2条件）し難い「通常遊技状態」において、第2特別図柄の変動演出を第1特別図柄の変動演出より優先して行う（所謂、特図2優先変動）ように構成したとき、第1特別図柄の動的表示が発生し得る始動入賞（例えば、第1条件が成立）が複数取得されて第1保留球数カウンタ203a（例えば、第1算定手段）に値が記憶されていることで、該複数の第1特別図柄の動的表示に対応して上記先読み連続演出を行うように構成する。ここで、第1特別図柄の動的表示に対応する先読み連続演出を実行している状況、即ち、先読み連続演出の実行時間が経過するより前において、第2特別図柄の動的表示が発生し得る始動入賞（例えば、第2条件が成立）した場合、該第2特別図柄の変動演出を第1特別図柄の変動演出より優先的に実行するため、実行中の先読み連続演出を打ち切り（例えば、演出終了手段）、大当たりに当選するか否かによって遊技状態が変化し得るかを示す第2特別図柄の変動演出（例えば、第2演出）を実行するように構成する。このように構成することで、例えば、先読み連続演出が所定回数行われた場合に大当たり確定等の遊技仕様を設けていた場合に、途中で入賞した第2特別図柄の動的表示に対応する変動演出においても先読み連続演出を実行してしまうことで、例えば、先読み連続予告が所定回数以上継続することで大当たり確定等の遊技仕様の齟齬が生じてしまうことを未然に防止し、演出内容の齟齬が生じ難い遊技を提供することができるので、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0295】

次に、図13(c)で示すように、停止パターンテーブル202dのCテーブル202d3では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「0」～「4」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「5」～「39」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「40」～「99」に設定されている。

【0296】

なお、Cテーブル202d3は、大当たり時に選択される停止パターンテーブル202dであり、必ず「リーチ表示」が発生するので、「非リーチ」演出態様は選択されないように設定されている。

【0297】

次に、図14(a)で示すように、停止パターンテーブル202dのDテーブル202d4では、「非リーチ（ショート）」演出態様のみに停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られ（「0」～「99」）、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び各「リーチ表示」演出態様には停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られていない。従って、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「潜伏確率変動状態」での第1特別図柄のハズレ又は小当たりとなる動的表示の停止種別は、必ず「非リーチ（ショート）」演出態様となるように設定されている。また、「潜伏確率変動状態」での第2特別図柄のハズレ又は小当たりとなる動的表示の停止種別は、必ず「非リーチ（ショート）」演出態様となるように設定されている。

【0298】

次いで、図14(b)で示すように、停止パターンテーブル202dのEテーブル20

2 d 5では、「ノーマルリーチ」演出態様のみに停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られ（「0」～「99」）、各「非リーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様及び「スペシャルリーチ」演出態様には停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られていない。従って、「通常遊技状態」での第2特別図柄のハズレ又は小当たりとなる動的表示の停止種別は、必ず「ノーマルリーチ」演出態様となるように設定されている。

【0299】

このように構成することで、「通常遊技状態」における第2特別図柄の動的表示の変動時間を、第1特別図柄の動的表示よりも長い時間実行させることができ、該第2特別図柄の動的表示の実行中に、第1特別図柄の動的表示において小当たりに当選させることで、第2特別図柄の動的表示をハズレ図柄として停止させることができ、遊技仕様として奨励 10
されていない特別図柄の動的表示の起因となる上側第2始動口71又は下側第2始動口71aへ球を入賞させた場合に、第2特別図柄の動的表示の実行効率を低下させることで、遊技価値の付与効率を低下させることができる。その結果、動的表示が奨励されていない特別図柄の動的表示を実行させることを遊技者に躊躇させることができ、想定している遊技仕様と異なる遊技が行われることを抑制し、ホールへの不利益を低減することができる。

【0300】

一方で、第1特別図柄の動的表示の実行中に、第2特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合でも、該第2特別図柄の小当たりに基づいて第1特別図柄の動的表示は停止（中止）しないように構成されている。これは、例えば、「通常遊技状態」において 20
、第1特別図柄の動的表示において比較的長い演出（例えば、大当たりの「スペシャルリーチ」演出態様等）を実行している場合に、誤って右打ち遊技をしてしまったことで第2特別図柄の動的表示が実行されることが有り得る。この場合に、第2特別図柄の動的表示において小当たりが導出されることで、第1特別図柄の動的表示を中断してしまうと、折角、大当たりに当選していたにも関わらず該大当たりの付与が行われず、遊技者に多大な損害を被らせてしまうおそれがある。よって、第2特別図柄の動的表示において小当たりが導出された場合であっても、実行中の第1特別図柄の動的表示を継続して実行することで、遊技者に不測の不利益を被らせることを未然に防止することができる。

【0301】

なお、いずれの特別図柄の動的表示において小当たりが導出された場合に、他方の特別図柄を停止（中止、中断）するように構成してもよい。また、第1特別図柄の動的表示における小当たりの導出では第2特別図柄の動的表示を停止（中止、中断）しない一方、第2特別図柄の動的表示における小当たりの導出では第1特別図柄の動的表示を停止（中止、中断）させるように構成してもよい。 30

【0302】

次に、図14（c）で示すように、停止パターンテーブル202dのFテーブル202d6では、「非リーチ（ショート）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「0」～「74」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「75」～「94」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「95」～「97」に設定され、 40
「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「98，99」に設定されている。

【0303】

なお、Fテーブル202d6では、「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ミドル）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ミドル）」演出態様も選択されないように設定されている。

【0304】

よって、Cテーブル202d3で示すように、大当たり当選時の変動演出において、「スペシャルリーチ」演出態様>「スーパーリーチ」演出態様>「ノーマルリーチ」演出態 50

様の順で選択割合が高く、Aテーブル202d1、Bテーブル202d2、Fテーブル202d6で示すように、ハズレ時の変動演出において、「ノーマルリーチ」演出態様>「スーパーリーチ」演出態様>「スペシャルリーチ」演出態様の順で選択割合が高くなるように設定されている。従って、各「リーチ表示」の現出時における大当たり期待度は、「スペシャルリーチ」演出態様>「スーパーリーチ」演出態様>「ノーマルリーチ」演出態様の順に大当たりの表示結果が現出する可能性が高くなるように構成される。これにより、変動演出の演出態様によって遊技者に大当たりへの期待度を示すことができ、遊技者が実行された変動演出の演出態様に応じて大当たりへの高揚感を味わうことができる。

【0305】

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

【0306】

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

【0307】

図6に戻って、説明を続ける。変動種別カウンタCS1は、例えば「0～9」の範囲内で順に「1」ずつ加算され、最大値（つまり「9」）に達した後「0」に戻る構成となっている。変動種別カウンタCS1の値は、後述するタイマ割込処理（図31参照）が1回実行される毎に1回更新され、メイン処理（図30参照）内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、球が第1始動口64に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタC2の値が、第1始動口64に対応して設けられたRAM203の第1保留球格納エリア203dに設けられた第1保留第1～第4エリアのうち大当たり乱数カウンタC1が格納される第1保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア203d4に格納される。また、球が上側第2始動口71又は下側第2始動口71aに入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタC2の値が、上側第2始動口71又は下側第2始動口71aに対応して設けられたRAM203の第2保留球格納エリア203eに設けられた第2保留第1～第4エリアのうち大当たり乱数カウンタC1が格納される第2保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア203e4に格納される。

【0308】

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

【0309】

このように、主制御装置 110 の MPU 201 は、変動演出の大まかな変動パターンを選択して変動時間のみを決定する。このように構成することで、主制御装置 110 の MPU 201 において、変動演出を実行するために必要な詳細な予告抽選等の制御を行う必要がなくなるので、変動演出に関する MPU 201 の処理を軽減することができる。また、主制御装置 110 において変動演出の全変動パターンのコマンドを用意する必要がなくなり、主制御装置 110 の ROM 容量を削減することができる。

【0310】

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

【0311】

ここで、図 15 及び図 16 を参照して、変動パターンテーブル 202 e の詳細について説明する。本パチンコ機 10 は、変動パターンテーブル 202 e として、第 1 特別図柄のハズレ時に用いられる特図 1 ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル 202 e 1 と、第 1 特別図柄の大当たり時に用いられる特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 202 e 2 と、第 2 特別図柄のハズレ時に用いられる特図 2 ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル 202 e 3 と、第 2 特別図柄の大当たり時に用いられる特図 2 大当たり用変動パターン

【0312】

テーブル 202 e 4 と、が用意されている。図 15 (a) は、ROM 202 に記憶される特図 1 ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル 202 e 1 の一例を模式的に示した図であり、図 15 (b) は、ROM 202 に記憶される特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 202 e 2 の一例を模式的に示した図である。また、図 16 (a) は、ROM 202 に記憶される特図 2 ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル 202 e 3 の一例を模式的に示した図であり、図 16 (b) は、ROM 202 に記憶される特図 2 大当たり用変動パターンテーブル 202 e 4 の一例を模式的に示した図である。図 15 及び図 16 に示すように、各変動パターンテーブル 202 e 1 ~ 202 e 4 は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。

【0313】

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

【0314】

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

【0315】

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

【0316】

第 1 実施形態では、第 1 特別図柄に対応する第 1 保留球格納エリア 203 d のある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C1 の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値

10

20

30

40

50

）ではない場合、即ち、ハズレ又は小当たりとなる値であった場合に、特図1用保留数テーブル202c1を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル202dを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタC3の値と上記停止パターンテーブル202dとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図1ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル202e1の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図1ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル202e1のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【0317】

第1特別図柄のハズレ又は小当たり時に参照される特図1ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル202e1において、「E0：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「15秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の1つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。

【0318】

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

【0319】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル202e1において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【0320】

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

【0321】

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

【0322】

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

10

20

30

40

50

行われる。

【0323】

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

【0324】

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

10

【0325】

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

20

【0326】

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

【0327】

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

30

【0328】

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

【0329】

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

40

【0330】

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

【0331】

なお、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「スーパーリーチ」の変動要素又は「

50

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

【0332】

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

【0333】

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

【0334】

また、この「再変動」の変動要素は、大当たり遊技に当選した場合にのみ発生するように構成されている。即ち、「ハズレ表示」の場合には、「再変動」の変動要素は実行されないように構成されている。これは、「再変動」の変動要素は、仮に停止表示された「ハズレ表示」をいずれかの「大当たり表示」に変更する変動要素であるため、大当たりに当選していない「ハズレ表示」又は「小当たり表示」の場合に行ってしまうと、演出上の齟齬が発生してしまう。よって、この「再変動」の変動要素は、大当たり用変動パターンテーブル202e2, 202e4 (図15(b)及び図16(b)参照)でのみ選定され、ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル202e1, 202e3 (図15(a)及び図16(a)参照)では選定されないように構成されている。

【0335】

次いで、特図1ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル202e1において、「E1：非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「5秒」の『「高速変動(中)」の変動要素のみ』の1つの変動パターンが用意されている。

【0336】

図15(a)で示す例では、「E1：非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(中)」の変動要素のみ』に対して「0～9」となっており、『「高速変動(中)」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【0337】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル202e1において「非リーチ(ミドル)」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値(「0～9」)に対して『「高速変動(中)」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「非リーチ(ミドル)」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動(中)」の変動要素のみ』が選択される。

【0338】

次いで、特図1ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル202e1において、「E2：非リーチ・ショート」には、全体の変動時間が「2秒」の『「高速変動(短)」の変動要素のみ』の1つの変動パターンが用意されている。

【0339】

図15(a)で示す例では、「E2：非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(短)」の変動要素のみ』に対して「0～9」となっており、『「高速変動(短)」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【0340】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル202e1において「非リーチ(ショート)」演出態様が選択された場合

10

20

30

40

50

、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。

【0341】

次いで、特図1ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル202e1において、「E3：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「20秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【0342】

図15（a）の示す例では、「E3：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【0343】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル202e1において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

【0344】

次いで、特図1ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル202e1において、「E4：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「60秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【0345】

図15（a）の示す例では、「E4：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【0346】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル202e1において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

【0347】

次いで、特図1ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル202e1において、「E5：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「180秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【0348】

10

20

30

40

50

図15(a)の示す例では、「E5：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【0349】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル202e1において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【0350】

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

【0351】

次に、図15(b)を参照して、第1特別図柄の大当たり時に参照される特図1大当たり用変動パターンテーブル202e2について説明する。第1実施形態では、第1特別図柄に対応する第1保留球格納エリア203dのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値である場合に、特図1用保留数テーブル202c1を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル202dを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタC3の値と上記停止パターンテーブル202dとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図1大当たり用変動パターンテーブル202e2の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図1大当たり用変動パターンテーブル202e2のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【0352】

特図1大当たり用変動パターンテーブル202e2において、「E3：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「20秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「30秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

【0353】

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

【0354】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1大当たり用変動パターンテーブル202e2において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動

（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。

【０３５５】

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

10

【０３５６】

次いで、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２e２において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「７０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【０３５７】

20

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

【０３５８】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２e２において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。

30

【０３５９】

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

40

【０３６０】

次いで、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２e２において、「Ｅ５：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「１８０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「１９０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

50

【0361】

図15(b)の示す例では、「E5：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0～4」、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』に対して「5～9」、となっている。

【0362】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1大当たり用変動パターンテーブル202e2において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが50%、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが50%、の割合で選択されるように設定されている。

【0363】

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

【0364】

次に、図16(a)を参照して、第2特別図柄のハズレ又は小当たり時に参照される特図2ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル202e3について説明する。第2特別図柄に対応する第2保留球格納エリア203eのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレ又は小当たりとなる値であった場合に、特図2用保留数テーブル202c2を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル202dを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタC3の値と上記停止パターンテーブル202dとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図2ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル202e3の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図2ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル202e3のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【0365】

第2特別図柄のハズレ又は小当たり時に参照される特図2ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル202e3において、「E0：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「15秒」の『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素』の1つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。

【0366】

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

【0367】

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

ターンテーブル 202e3 において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ CS1 がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第2特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【0368】

なお、特図2ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル 202e3 において、「E1：非リーチ・ミドル」は、演出態様として選択され得ないので、特図2ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル 202e3 に設けられておらず、変動種別カウンタ CS1 の値も割り振られていない。

【0369】

次いで、特図2ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル 202e3 において、「E2：非リーチ・ショート」には、全体の変動時間が「2秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の1つの変動パターンが用意されている。

【0370】

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

【0371】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル 202e3 において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ CS1 がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第2特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。

【0372】

次いで、特図2ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル 202e3 において、「E3：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「20秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【0373】

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

【0374】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル 202e3 において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ CS1 がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第2特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

【0375】

次いで、特図2ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル 202e3 において、「E4：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「60秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【0376】

図16(a)の示す例では、「E4：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【0377】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル202e3において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第2特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

【0378】

次いで、特図2ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル202e3において、「E5：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「180秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【0379】

図16(a)の示す例では、「E5：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【0380】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル202e3において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第2特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【0381】

次に、図16(b)を参照して、第2特別図柄の大当たり時に参照される特図2大当たり用変動パターンテーブル202e4について説明する。第1実施形態では、第2特別図柄に対応する第2保留球格納エリア203eのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値である場合に、特図2用保留数テーブル202c2を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル202dを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタC3の値と上記停止パターンテーブル202dとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図2大当たり用変動パターンテーブル202e4の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図2大当たり用変動パターンテーブル202e4のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【0382】

特図2大当たり用変動パターンテーブル202e4において、「E3：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「20秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「30秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

【0383】

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

10

【0384】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2大当たり用変動パターンテーブル202e4において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが30%、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが70%、の割合で選択されるように設定されている。

20

【0385】

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

【0386】

次いで、特図2大当たり用変動パターンテーブル202e4において、「E4：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「60秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「70秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

30

【0387】

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

40

【0388】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2大当たり用変動パターンテーブル202e4において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが40%、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが60%、の割合で選択されるように設定されている。

50

【0389】

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

【0390】

次いで、特図2大当たり用変動パターンテーブル202e4において、「E5：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「180秒」の『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「190秒」の『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

【0391】

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

【0392】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2大当たり用変動パターンテーブル202e4において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが50%、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが50%、の割合で選択されるように設定されている。

【0393】

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

【0394】

ここで、図17から図21を参照して、各遊技状態における、スルーゲート67、第1始動口64、上側第2始動口71又は下側第2始動口71aへの球の入賞態様と、普通図柄の可変表示の経過と、第1特別図柄（以下、「特別図柄1」と称する場合がある）の変動表示（動的表示。以下、同様。）及び第2特別図柄（以下、「特別図柄2」と称する場合がある）の変動表示の経過と、普通電役72及び可変入賞装置65の駆動態様との関係性について説明する。また、図18及び図19では、「通常遊技状態」において特別図柄1及び特別図柄2のそれぞれの変動表示において天井到達した場合について説明する。

【0395】

図17は、「通常遊技状態」時の左打ち遊技において、スルーゲート67、第1始動口64、上側第2始動口71又は下側第2始動口71aにおける球の検知タイミングと、普

10

20

30

40

50

通図柄の可変表示、特別図柄 1 の変動表示および特別図柄 2 の変動表示の実行タイミングと、普通電役 7 2 又は可変入賞装置 6 5 の駆動タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。また、図 1 8 は、「通常遊技状態」において、特別図柄 1 の変動表示によって天井到達し、「普図低確時間短縮状態」へ移行する場合のタイミングチャートである。さらに、図 1 9 は、「通常遊技状態」において、特別図柄 2 の変動表示によって天井到達し、「普図低確時間短縮状態」へ移行する場合のタイミングチャートである。また、図 2 0 は、「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」時の右打ち遊技において、スルーゲート 6 7、第 1 始動口 6 4、上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a における球の検知タイミングと、普通図柄の可変表示、特別図柄 1 の変動表示および特別図柄 2 の変動表示の実行タイミングと、普通電役 7 2 又は可変入賞装置 6 5 の駆動タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。さらに、図 2 1 は、「潜伏確率変動状態」時の右打ち遊技において、スルーゲート 6 7、第 1 始動口 6 4、上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a における球の検知タイミングと、普通図柄の可変表示、特別図柄 1 の変動表示および特別図柄 2 の変動表示の実行タイミングと、普通電役 7 2 又は可変入賞装置 6 5 の駆動タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。

10

20

30

40

50

【0396】

なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技が奨励されておらず（非推奨、禁止されており）、該遊技状態における右打ち遊技は実質的に実行困難に構成されているため、該遊技状態における右打ち遊技に関する説明は省略する。また、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、左打ち遊技が奨励されておらず（左打ち遊技を実行した場合に遊技者が遊技価値を得難く構成されており）、該遊技状態における左打ち遊技は遊技仕様として奨励されていないため、該遊技状態における左打ち遊技に関する説明は省略する。

【0397】

まず、図 1 7 で示すように、「通常遊技状態」において左打ち遊技で球が発射された場合、右打ち遊技でのみ球が通過し得るスルーゲート 6 7 では球が検出されず、その結果、普通図柄の可変表示は実行されないことから、該普通図柄の可変表示結果に基づいて開放される普通電役ソレノイドも駆動しない。また、「通常遊技状態」において左打ち遊技で球が発射された場合、右打ち遊技でのみ球が通過し得る上側第 2 始動口 7 1 及び下側第 2 始動口 7 1 a で球が検出されないように構成されている。

【0398】

一方、「通常遊技状態」において左打ち遊技で発射された球は、第 1 始動口 6 4 へと入賞し得る。そして、該第 1 始動口 6 4 への入賞に基づいて、特別図柄 1 の変動表示が実行される。この特別図柄 1 の変動表示は、最短で「5 秒」、最長で「190 秒」で実行され、大当たり結果、小当たり又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。

【0399】

そして、特別図柄 1 の変動表示において、ハズレが導出された場合には、可変入賞装置 6 5 は開放されない。また、小当たりが導出された場合には、可変入賞装置 6 5 が開放されるが、その開放時間は「0.1 秒」と短時間になっているため（図 2 3 参照）、該小当たりへの当選時に右打ち遊技を行ったとしても、右打ち遊技によって発射された球が盤面右側を流下していき、可変入賞装置 6 5 へ到達するまでに該可変入賞装置 6 5 は閉鎖状態となっているため、該可変入賞装置 6 5 へは球を入賞し難くなるように構成されている。このため、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、特別図柄 1 の変動表示において小当たりで当選した場合には、特別図柄表示装置 3 7 の右打ち報知ランプ 3 7 c を非点灯状態とし、主表示用右打ち指示 8 9 も非表示状態となっている。また、上述したように、特別図柄 1 の変動表示における小当りは、「通常遊技状態」において実行されている特別図柄 2 の変動表示を停止させるための役割となっている。

【0400】

このため、「通常遊技状態」における特別図柄 1 の小当たりは、遊技者にはハズレと同等の役割とみなされるため、該小当たりへの当選時に右打ち遊技は行われず、左打ち遊技を継続するように構成されている。

【0401】

一方、特別図柄 1 の変動表示において、大当たり遊技に当選した場合は、大当たり遊技として、大入賞口ソレノイド 65b（以下、「大入賞口開閉用ソレノイド」と称する場合がある）が所定回数かつ所定時間（5 ラウンド又は 10 ラウンド。各ラウンドごとに最大「30 秒」。インターバル時間「1 秒」。オープニング時間「30 秒」。エンディング時間「10 秒」。）オンされ、可変入賞装置 65 が開放される。このとき、遊技者には左打ち遊技から右打ち遊技へと発射態様を変化させることを促し、開放されている可変入賞装置 65 へ球を入賞させ、多量の賞球を獲得させることができる。なお、大当たりエンディングにおいて、「通常遊技状態」から大当たり遊技状態へ移行し、再び「通常遊技状態」に移行するまでに遊技者が獲得した総獲得賞球を積算して表示する連荘時獲得数報知演出（所定演出）を実行するように構成してもよい。

【0402】

なお、「通常遊技状態」において、仮に、上側第 2 始動口 71 又は下側第 2 始動口 71a に球が入賞して特別図柄 2 の変動表示が実行された場合、該特別図柄 2 のハズレとなる変動表示は一律「20 秒」の「ノーマルリーチ」演出態様が選択されるように構成されており、また、特別図柄 1 の「非リーチ」演出態様の変動表示は最大で「15 秒」で実行されるように構成されている。さらに、特別図柄 1 の変動表示の約半分が小当たりで当選し得るように構成されており（図 7 参照）、該特別図柄 1 の小当たりへの当選により、実行中の特別図柄 2 の変動表示はハズレ図柄として停止されるように構成されている。このように構成することで、遊技仕様として奨励されていない特別図柄の変動表示の起因となる上側第 2 始動口 71 又は下側第 2 始動口 71a へ球を入賞させた場合に、特別図柄 2 の変動表示の実行効率を低下させることで、遊技価値の付与効率を低下させ、特別図柄 1 の変動表示の大当たりに基づく遊技価値の付与を優先させることが可能となる。

【0403】

次いで、図 18 を参照して、「通常遊技状態」において、特別図柄 1 の変動表示によって天井到達し、「普図低確時間短縮状態」へ移行する場合について説明する。上述したように、第 1 実施形態のパチンコ機 10 では、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数（第 1 実施形態では、「900 回」）連続して大当たりで当選しなかったとき、即ち、動的表示において所定回数連続してハズレと小当たりとのいずれかが現出したとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役 72 の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」へ移行するように構成されている。

【0404】

図 18 で示すように、特別図柄の低確率状態における「899 回転目」及び「900 回転目」の変動表示が特別図柄 1 の変動表示によって実行され、「900 回転目」の変動表示の終了と同時に天井到達し、「普図低確時間短縮状態」へ移行する。上述したように、第 1 実施形態のパチンコ機 10 では、「通常遊技状態」においては、特別図柄 1 の変動表示に対応する変動演出を第 3 図柄表示装置 81 で実行するように構成されている。このため、図 18 で示す例では、「899 回転目」及び「900 回転目」の特別図柄 1 の変動演出を第 3 図柄表示装置 81 において実行し、該「900 回転目」の終了と同時に天井到達して「普図低確時間短縮状態」へ移行するため、主表示用右打ち指示 89 及び演出用打ち方指示（主表示用右打ち指示 89 及び演出用右打ち指示 81d。図 57（d）参照。）を表示し、遊技者に右打ち遊技をすべきことの示唆を行う。

【0405】

この示唆表示によって右打ち遊技が開始されると、まず、右打ち遊技で発射された球のほぼ全てが通過可能な位置に配設されたスルーゲート 67 において球が検出される。そし

て、スルーゲート 67 への球の通過に基づいて、普通図柄の変動表示が実行される。この普通図柄の変動表示は、「普図低確時間短縮状態」であることから、「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」と同様に、一律「0.1 秒」で実行され、当たり又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。この「普図低確時間短縮状態」では、普通図柄の変動表示における当選確率が低確率状態ではあるものの、一定確率で当たりに当選するように構成されている（即ち、「70%」）。さらに、当たりに当選した場合における普通電役 72 の開放時間が「5.8 秒」、かつ、開放回数が 1 回行われるように構成されている。よって、普通電役 72 の開放により、右打ち遊技で発射された球の多くが普通電役 72 の正面視下方側に配置された下側第 2 始動口 71a へと入賞し得る。また、右打ち遊技で発射された球は、その正面視直上が常時開放されている上側第 2 始動口 71 へも入賞し得る。なお、右打ち遊技で球が発射された場合、左打ち遊技でのみ球が入賞し得る第 1 始動口 64 で球が検出されないように構成されている。

10

【0406】

そして、「普図低確時間短縮状態」における右打ち遊技において、上側第 2 始動口 71 又は下側第 2 始動口 71a への入賞に基づいて、特別図柄 2 の変動表示が実行され、この特別図柄 2 の変動表示は、最短で「2 秒」、最長で「190 秒」で実行され、大当たり、小当たり又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。

【0407】

そして、特別図柄 2 の変動表示において、ハズレが導出された場合には、可変入賞装置 65 は開放されない。また、特別図柄 2 の変動表示において、小当たりが導出された場合には、小当たり遊技として、大入賞口ソレノイド 65b が所定回数かつ所定時間（1 ラウンド、最大「1.5 秒」。）オンされ、可変入賞装置 65 が開放される。

20

【0408】

ここで、上述したように、可変入賞装置 65 は普通電役 72 の流下方向下流側に配置されており、また「普図低確時間短縮状態」において、普通電役 72 は一定確率で「5.8 秒」の開放を行うように構成されている。また、普通電役 72 の出沒板 72a の右端から左端まで転動しきるのに約「2 秒」を要するように構成されている。このため、普通電役 72 の閉鎖時間中に出沒板 72a の上面を球が転動している間に該出沒板 72a が開放され易く、右打ち遊技で発射された球の多くが普通電役 72 内へと入賞することになり、該普通電役 72 の下流側に位置する可変入賞装置 65 まで球が到達し難くなるように構成されている。このため、「普図低確時間短縮状態」における特別図柄 2 の変動表示での小当たり当選では、たとえ小当たり当選によって可変入賞装置 65 が開放されたとしても該可変入賞装置 65 へ入賞させ難くなっており、該可変入賞装置 65 への入賞に基づく賞球は獲得し難くなるように構成されている。

30

【0409】

一方、特別図柄 2 の変動表示において大当たりに当選した場合は、大当たり遊技として、大入賞口ソレノイド 65b が所定回数かつ所定時間（5 ラウンド又は 10 ラウンド。各ラウンドごとに最大「30 秒」。インターバル時間「1 秒」。オープニング時間及びエンディング時間「10 秒」。）オンされ、可変入賞装置 65 が開放される。このとき、普通図柄の当選確率および変動時間は、「通常遊技状態」と同等であることから、普通電役 72 の閉鎖状態が長くなっているため、右打ち遊技で発射された球が出沒板 72a の上面を右端から左端まで転動しきり、開放されている可変入賞装置 65 へ入賞し得る。よって、多量の賞球を獲得させることができる。

40

【0410】

次いで、図 19 を参照して、「通常遊技状態」において、特別図柄 2 の変動表示によって天井到達し、「普図低確時間短縮状態」へ移行する場合について説明する。図 19 で示すように、特別図柄 1 の「899 回転目」の変動表示の実行後、「60 秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動表示が実行されている。そして、該特別図柄 1 の「スーパーリーチ」演出態様の変動表示の実行中において、遊技者が球を発射させるための操作ハンドル 51 の操作を誤り、右打ち遊技領域に球が発射され、該右打ち遊技で発射された球が上側

50

第 2 始動口 7 1 へ入賞する。そして、上側第 2 始動口 7 1 への入賞に基づいて特別図柄 2 の変動表示が実行され、この特別図柄 2 の変動表示は、ハズレ又は小当たりの場合には、一律「20 秒」で実行される。

【0411】

ここで、第 1 実施形態のパチンコ機 10 では、「通常遊技状態」においては、特別図柄 1 の変動表示に対応する変動演出を第 3 図柄表示装置 8 1 で実行するように構成されている。このため、第 3 図柄表示装置 8 1 においては、特別図柄 1 の「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が実行され、該特別図柄 1 の「スーパーリーチ」演出態様の変動表示の実行中に開始された特別図柄 2 の変動表示については、特図 2 用変動領域 8 8 b、及び、特図 2 ミニリール表示でのみ実行される（図 5 7 (c) の特図 2 用変動領域 8 8 b、及び、特図 2 ミニリール 8 1 b 参照）。そして、特別図柄 2 の「20 秒」の変動表示の実行中において、特別図柄 1 の変動表示は「60 秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動表示を実行しているため、特別図柄 2 の「20 秒」の変動表示が先に終了し、当初、特別図柄 1 の変動表示が「900 回転目」の変動表示であったにもかかわらず、特別図柄 2 の「20 秒」の変動表示が「900 回転目」の変動表示となる。

【0412】

そして、特別図柄 2 の「20 秒」の変動表示の終了と同時に天井到達し、「普図低確時間短縮状態」へ移行する。即ち、第 3 図柄表示装置 8 1 における特別図柄 1 の「スーパーリーチ」演出態様の変動演出の実行中に、「通常遊技状態」から「普図低確時間短縮状態」へと移行することになる。

【0413】

ここで、従来のパチンコ機での第 3 図柄表示装置 8 1 における変動演出の表示制御の場合、特別図柄 1 の「スーパーリーチ」演出態様の変動演出の実行中に「普図低確時間短縮状態」へ移行しているため、該「スーパーリーチ」演出態様の変動演出の実行中に主表示用右打ち指示 8 9 及び演出用打ち方指示を表示することになる。このような演出を第 3 図柄表示装置 8 1 において実行した場合、遊技者からすると、「通常遊技状態」において、大当たりの期待度の高い「スーパーリーチ」演出態様の変動演出に興味を高めている最中に、突然右打ち遊技を示唆する表示が出現することになり、遊技に興覚めしてしまうおそれがある。また、左打ち遊技によって実行を開始した、第 1 特別図柄の大当たり期待度の高い変動演出の実行中に、右打ち遊技を示唆する表示が出現することで、右打ち遊技を開始すべきなのか否か、遊技に対して困惑し戸惑ってしまうおそれがある。

【0414】

そこで、第 1 実施形態のパチンコ機 10 では、このような遊技者の興覚めを抑制し、遊技方法についての混乱を避けるため、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において表示している変動演出の実行中に遊技状態が切り替わった場合、該実行中の変動演出が終了した後に演出用打ち方指示を実行するように構成している。このように構成することで、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行中の変動演出への興味を維持しつつ、その後表示される演出用打ち方指示によって、遊技者は適切な遊技を実行することができる。なお、第 3 図柄表示装置 8 1 における変動演出の表示内容の制御方法については、図 5 0 ～図 5 6 において詳細を後述する。また、図 1 9 において「普図低確時間短縮状態」へ移行した後のタイミングチャートについては、図 1 8 において「普図低確時間短縮状態」へ移行した後のタイミングチャートと同様のため、説明を省略する。

【0415】

なお、図 1 9 の示す例では、「通常遊技状態」において、特別図柄 2 の変動表示によって天井到達し、「普図低確時間短縮状態」へ移行する場合について説明したが、図 1 9 の説明における特別図柄 1 と特別図柄 2 に関係性を置き換えることは当然に可能である。

【0416】

次いで、図 2 0 で示すように、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」において右打ち遊技で球が発射された場合、まず、右打ち遊技で発射された球のほぼ全てが通過可能な位置に配設されたスルーゲート 6 7 において球が検出される。そして、スルーゲート

ト 6 7 への球の通過に基づいて、普通図柄の変動表示が実行される。この普通図柄の変動表示は、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」において一律「0.1秒」で実行され、当たり又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の変動表示における当選確率が高確率（「99%」）となっており、さらに、当選した場合における普通電役 7 2 の開放時間が「5.8秒」、かつ、開放回数が 1 回行われるように構成されている。よって、右打ち遊技で発射された球は、普通電役 7 2 が開放状態となることで普通電役 7 2 の正面視下方側に配置された下側第 2 始動口 7 1 a へと入賞する。また、右打ち遊技で発射された球は、その正面視直上が常時開放されている上側第 2 始動口 7 1 へも入賞し得る。なお、右打ち遊技で球が発射された場合、左打ち遊技でのみ球が入賞し得る第 1 始動口 6 4 で球が検出されないように構成されている。

10

【0417】

そして、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」における右打ち遊技において、上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a への入賞に基づいて、特別図柄 2 の変動表示が実行され、この特別図柄 2 の変動表示は、最短で「2秒」、最長で「190秒」で実行され、大当たり、小当たり又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。

【0418】

そして、特別図柄 2 の変動表示において、ハズレが導出された場合には、可変入賞装置 6 5 は開放されない。また、特別図柄 2 の変動表示において、小当たりが導出された場合には、小当たり遊技として、大入賞口ソレノイド 6 5 b が所定回数かつ所定時間（1 ラウンド、最大「1.5秒」。）オンされ、可変入賞装置 6 5 が開放される。

20

【0419】

ここで、上述したように、可変入賞装置 6 5 は普通電役 7 2 の流下方向下流側に配置されており、また「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、普通電役 7 2 は一定確率で「5.8秒」の開放を行うように構成されているため、該普通電役 7 2 の開放により、右打ち遊技で発射された球は該普通電役 7 2 へと入賞することになり、該普通電役 7 2 の下流側に位置する可変入賞装置 6 5 まで到達し難くなるように構成されている。このため、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」における特別図柄 2 の変動表示での小当たり当選では、可変入賞装置 6 5 へ球を入賞させ難くなっており、該可変入賞装置 6 5 への入賞に基づく賞球は獲得し難くなるように構成されている。

30

【0420】

一方、特別図柄 2 の変動表示において大当たりに当選した場合は、大当たり遊技として、大入賞口ソレノイド 6 5 b が所定回数かつ所定時間（5 ラウンド又は 10 ラウンド。各ラウンドごとに最大「30秒」。インターバル時間「1秒」。オープニング時間及びエンディング時間「10秒」。）オンされ、可変入賞装置 6 5 が開放される。このとき、遊技者に右打ち遊技を継続することを促し、開放されている可変入賞装置 6 5 へ球を入賞させ、多量の賞球を獲得させることができる。

【0421】

次いで、図 2 1 で示すように、「潜伏確率変動状態」において右打ち遊技で球が発射された場合、まず、右打ち遊技で発射された球のほぼ全てが通過可能な位置に配設されたスルーゲート 6 7 において球が検出される。そして、スルーゲート 6 7 への球の通過に基づいて、普通図柄の変動表示が実行される。この普通図柄の変動表示は、「潜伏確率変動状態」において一律「15秒」で実行され、当たり又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。「潜伏確率変動状態」では、普通図柄の変動表示における当選確率が低確率（「70%」）となっており、さらに、当選した場合における普通電役 7 2 の開放時間が「0.1秒」、かつ、開放回数が 1 回行われるように構成されている。このため、「潜伏確率変動状態」においては普通電役 7 2 の閉鎖期間が長くなり、右打ち遊技で発射された球は、普通電役 7 2 が開放されることによって入賞可能となる下側第 2 始動口 7 1 a へは入賞し難い状態となり、普通電役 7 2 の閉鎖中は該普通電役 7 2 の上面を右

40

50

端から左端まで転動しきり、該普通電役 7 2 の正面視左側に設けられた可変入賞装置 6 5 側へと流下可能となる。また、右打ち遊技で発射された球は、その正面視直上が常時開放されている上側第 2 始動口 7 1 へ入賞し得る。なお、右打ち遊技で球が発射された場合、左打ち遊技でのみ球が入賞し得る第 1 始動口 6 4 で球が検出されないように構成されている。

【0422】

そして、「潜伏確率変動状態」における右打ち遊技において、上側第 2 始動口 7 1 への入賞に基づいて、特別図柄 2 の変動表示が実行され、この特別図柄 2 の変動表示は、最短で「2 秒」、最長で「190 秒」で実行され、大当たり、小当たり又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。

10

【0423】

そして、特別図柄 2 の変動表示において、ハズレが導出された場合には、可変入賞装置 6 5 は開放されない。また、特別図柄 2 の変動表示において、小当たりが導出された場合には、小当たり遊技として、大入賞口ソレノイド 6 5 b が所定回数かつ所定時間（1 ラウンド、最大「1.5 秒」。）オンされ、可変入賞装置 6 5 が開放される。

【0424】

上述したように、「潜伏確率変動状態」においては、普通電役 7 2 の閉鎖期間が長くなり、右打ち遊技で発射された球は該普通電役 7 2 の上面を右端から左端まで転動しきり、該普通電役 7 2 の正面視左側に設けられた可変入賞装置 6 5 側へと流下可能となる。よって、特別図柄 2 の変動表示において小当たりが導出され、可変入賞装置 6 5 が開放されることにより、該開放されている可変入賞装置 6 5 へ球を入賞させ、賞球を獲得させることができる（所謂、小当たりラッシュ状態）。ここで、「潜伏確率変動状態」（例えば、第 1 遊技状態）において、該「潜伏確率変動状態」で発生し得る小当たり遊技に当選（例えば、第 1 事象）した場合に、可変入賞装置 6 5 を開放し得る小当たり遊技状態（例えば、第 2 遊技状態）に移行する。そして、「潜伏確率変動状態」であることを条件に開始され得る潜確専用演出（例えば、第 1 演出）において大当たり又は小当たりするか否かを演出を実行するとともに、該潜確専用演出を実行中に、「潜伏確率変動状態」から小当たり遊技状態に移行された場合、潜確専用演出を継続した状態（例えば、演出継続手段）で、追加的に小当たり遊技における小当たり演出（例えば、第 2 演出）を実行するように構成される。この場合、小当たり演出において、獲得した遊技球の球数表示や小当たり当選回数表示（例えば、関連演出）を潜確専用演出が実行されている状況においてともに実行可能に構成される。なお、遊技球の球数表示や小当たり当選回数表示は、潜確専用演出が表示される表示領域に比べ、小さな表示領域で実行するように構成する。また、潜確専用演出の実行中は、遊技球の球数表示や小当たり当選回数表示を継続して表示し続けるように構成する。

20

30

【0425】

また、特別図柄 2 の変動表示において大当たりに当選した場合は、大当たり遊技として、大入賞口ソレノイド 6 5 b が所定回数かつ所定時間（5 ラウンド又は 10 ラウンド。各ラウンドごとに最大「30 秒」。インターバル時間「1 秒」。オープニング時間及びエンディング時間「10 秒」。）オンされ、可変入賞装置 6 5 が開放される。このとき、遊技者に右打ち遊技を継続することを促し、開放されている可変入賞装置 6 5 へ球を入賞させ、多量の賞球を獲得させることができる。

40

【0426】

図 6 に戻って、説明を続ける。普図当たりカウンタ C 4 は、例えば「0～99」の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり「99」）に達した後「0」に戻るループカウンタとして構成されている。また、普図当たりカウンタ C 4 が 1 周した場合、その時点の第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の値が当該普図当たりカウンタ C 4 の初期値として読み込まれる。

【0427】

なお、第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 は、普図当たりカウンタ C 4 と同一範囲で更

50

新されるループカウンタとして構成され（値＝「0～99」）、タイマ割込処理（図31参照）毎に1回更新されると共に、メイン処理（図30参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【0428】

普図当たりカウンタC4の値は、例えば定期的（第1実施形態では、タイマ割込処理（図31参照）毎に1回）更新され、球がスルーゲート67を通過したことが検知されたタイミングで、RAM203の普図保留球格納エリア203iに設けられた普図保留第1～第4エリアのいずれかの普図保留エリアに格納される。そして、普図保留球格納エリア203iに格納された順に順次普図保留球実行エリア203jにデータをシフトし、該普図保留球実行エリア203jに格納されている普図当たりカウンタC4の値に対して当たり判定を行う。

10

【0429】

普通図柄の当たりとなる乱数の値は、遊技状態毎に主制御装置110のROM202に格納される普図当たり乱数テーブル202hによって設定（例えば、低確率状態で70/100、高確率状態で99/100等）されており、RAM203の普図保留球実行エリア203jに格納されている普図当たりカウンタC4の値が、普図当たり乱数テーブル202hによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、当たりと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル202iが参照されて、普通図柄の可変表示時間が設定（例えば、時短機能非作動時は「15秒」、時短機能作動時は「0.1秒」等）され、普通図柄表示装置83において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「○」の図柄が点灯表示される。その後、遊技状態に応じて普通電役開放テーブル202jが参照されて、普通電役72の開放時間が設定（例えば、時短機能非作動時は「0.1秒」×1回、時短機能作動時は「5.8秒」×1回等）され、該開放時間の間、普通電役72の出没板72aが開放作動し、その間、下側第2始動口71aへ球が入賞可能に構成される。

20

【0430】

一方、普図保留エリアに格納されている普図当たりカウンタC4の値が、普図当たり乱数テーブル202hによって設定された当たりとなる乱数の値と一致しない場合には、ハズレと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル202iが参照されて可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置83において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「×」の図柄が点灯表示される。なお、普図当たり乱数テーブル202h、普図変動テーブル202i及び普通電役開放テーブル202jについては、図24において後述する。

30

【0431】

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

40

【0432】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がRAM203に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、RAM203に記憶される情報に基づいて、パチンコ機10の状態が電源遮断前の状態に復帰される。RAM203への書き込みはメイン処理（図30参照）によって電源遮断時に実行され、RAM203に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図28参照）において実行される。なお、MPU201のNMI端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回

50

路 2 5 2 からの停電信号 S G 1 が入力されるように構成されており、その停電信号 S G 1 が M P U 2 0 1 へ入力されると、停電時処理としての N M I 割込処理（図 4 9 参照）が即座に実行される。なお、電源復帰時には、各制御装置 1 1 0, 1 1 1, 1 1 3, 1 1 4 が正常に立ち上がるのを待つため、第 3 図柄表示装置 8 1 には所定期間の間（例えば、「30 秒」固定）、電源復帰専用の復帰画面（例えば、黒画面表示。示唆表示。）を表示するように構成されている（例えば、所定期間実行手段）。この復帰画面の表示中に、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の始動契機（始動入賞）が取得された場合（例えば、実行条件の成立）には、該復帰画面の表示状態を維持しつつ、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の正常な変動演出（例えば、第 2 演出）の実行を待機（保留）するように構成されている。一方、特別図柄表示装置 3 7 では、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示を実行するとともに、第 3 図柄表示装置 8 1 では、通常の変動演出（例えば、特定演出）を開始させず（例えば、特定演出非開始手段）、第 3 図柄表示装置 8 1 の所定領域（例えば、画面右下部分）において、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示に関連する変動表示（例えば、丸図柄の点滅・点灯等。所謂第 4 図柄。関連演出。）を実行する（例えば、関連演出実行手段）。上記所定領域は、通常の変動演出を行う領域に比べ、小さな表示領域で実行する。そして、復帰画面の表示時間が経過した場合、該復帰画面を終了するとともに（例えば、示唆表示終了手段）、復帰画面表示中に取得していた第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の正常な変動演出（例えば、特定演出）を途中から実行（例えば、特定演出実行手段）するように構成されている。この場合、通常の変動演出が実行されている間も、復帰画面で表示されていた変動表示を継続して実行するように構成してもよい（例えば、関連継続手段）。

10

20

【0 4 3 3】

R A M 2 0 3 は、さらに、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e、第 1 保留球実行エリア 2 0 3 f、第 2 保留球実行エリア 2 0 3 g、普図保留球数カウンタ 2 0 3 h、普図保留球格納エリア 2 0 3 i、普図保留球実行エリア 2 0 3 j、確変フラグ 2 0 3 k、時短高確フラグ 2 0 3 m、時短低確フラグ 2 0 3 n、時短カウンタ 2 0 3 o、天井到達計数カウンタ 2 0 3 p 及び天井設定済みフラグ 2 0 3 q を少なくとも有している。

【0 4 3 4】

第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a は、4 ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理（図 3 1 参照）の中で検出される第 1 始動口 6 4 への入球に基づいて、特別図柄表示装置 3 7 で行われる第 1 特別図柄の動的表示（第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる第 1 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。

30

【0 4 3 5】

この第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a は、電源投入後の R A M 2 0 3 の初期設定処理（図 2 8 の S 1 1 7 参照）によって、初期値として「0」が設定される。そして、第 1 始動口 6 4 への始動入賞が検出されて第 1 特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「4」まで 1 加算される（図 3 2 の S 3 0 6 参照）。一方、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a は、第 1 特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に 1 減算される（図 3 5 の S 5 0 0 2 参照）。

40

【0 4 3 6】

第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b は、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a と同様、4 ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理（図 3 1 参照）の中で検出される上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a への始動入賞に基づいて、特別図柄表示装置 3 7 で行われる第 2 特別図柄の動的表示（第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる第 2 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。

【0 4 3 7】

この第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b は、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a と同様、電源投入後の R A M 2 0 3 の初期設定処理（図 2 8 の S 1 1 7 参照）によって、初期値として「

50

0」が設定される。そして、上側第2始動口71又は下側第2始動口71aへの始動入賞が検出されて第2特別図柄に関する動的表示(変動演出)の保留球数が増加する毎に、最大値「4」まで1加算される(図32のS310参照)。一方、第2保留球数カウンタ203bは、第2特別図柄の動的表示(変動演出)が実行される毎に1減算される(図36のS5302参照)。

【0438】

この第1保留球数カウンタ203aの値(即ち、第1特別図柄の保留球数)又は第2保留球数カウンタ203bの値(即ち、第2特別図柄の保留球数)は、第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置113に通知される(図32のS313参照)。第1保留球数コマンドは、第1始動口64への始動入賞が検出されて第1保留球数カウンタ203aが1加算される毎に、第2保留球数コマンドは、上側第2始動口71又は下側第2始動口71aへの第2保留球数カウンタ203bが1加算される毎に、主制御装置110から音声ランプ制御装置113に対して送信されるコマンドである。

【0439】

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

【0440】

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

【0441】

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

【0442】

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

【0443】

なお、変動演出の保留球数を示す第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドと、大当たり乱数カウンタC1等の値を示すコマンドとを別々に送信するように構成してもよ

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

【0444】

第1保留球格納エリア203dは、上述したように、第1始動口64への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ203cより取得した大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。MPU201は、タイマ割込処理（図31参照）の中で、球が第1始動口64へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ203cから各カウンタC1～C3，CS1の値を取得し、第1保留球格納エリア203dに格納する。第1保留球格納エリア203dは、第1特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタC1～C3，CS1の各値）が、最大4回分まで記憶（保留）できるように、4つの保留エリア（第1保留第1～第4エリア）を有している（図6参照）。

10

【0445】

第2保留球格納エリア203eは、上述したように、上側第2始動口71又は下側第2始動口71aへの始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ203cより取得した大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。MPU201は、タイマ割込処理（図31参照）の中で、球が上側第2始動口71又は下側第2始動口71aへ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ203cから各カウンタC1～C3，CS1の値を取得し、第2保留球格納エリア203eに格納する。第2保留球格納エリア203eは、第2特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタC1～C3，CS1の各値）が、最大4回分まで記憶（保留）できるように、4つの保留エリア（第2保留第1～第4エリア）を有している（図6参照）。

20

30

【0446】

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

【0447】

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

40

【0448】

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

【0449】

50

MPU201は、第2特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第2特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置37および第3図柄表示装置81の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するために、上述した第2保留球格納エリア203eに記憶されている始動入賞に対応するデータ(カウンタC1~C3, CS1の各値)のうち、該データの一の始動入賞に対応するデータを、この第2保留球実行エリア203gへシフトする。

【0450】

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

【0451】

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

【0452】

第1保留球格納エリア203dは、4つの保留エリア(第1保留第1~第4エリア)で構成されている。4つの保留エリア(第1保留第1~第4エリア)にはそれぞれ、大当たり乱数カウンタC1の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア203d1と、大当たり種別カウンタC2の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア203d2と、停止パターン選択カウンタC3の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア203d3と、変動種別カウンタCS1の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア203d4とが設けられている。

【0453】

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

【0454】

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

10

20

30

40

50

【0455】

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

【0456】

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

10

【0457】

MPU201は、第1特別図柄の変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第2保留球格納エリア203eおよび第2保留球実行エリア203gに記憶されるデータの有無に関係なく、第1保留球格納エリア203dの第1保留第1エリアにデータが記憶されている場合に、該第1保留第1エリアに記憶されているデータを、この第1保留球実行エリア203fの各エリア203f1～203f4にそれぞれシフトする。

20

【0458】

そして、第1保留球実行エリア203fにシフトされたデータを、特図1変動開始処理（図35参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。特別図柄表示装置37では、主制御装置110の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。

【0459】

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

30

【0460】

データのシフトの詳細について説明する。MPU201は、第1特別図柄の変動演出の実行開始タイミングとなったことを判断すると、第1保留球格納エリア203dの第1保留第1エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第1保留第1エリアにデータが格納されていれば、該第1保留第1エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203d1の乱数値を、第1保留球実行エリア203fの大当たり乱数カウンタ格納エリア203f1へシフトする。同様に、第1保留第1エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア203d2の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア203f2へシフトし、第1保留第1エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア203d3の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア203f3へシフトし、第1保留第1エリアの変動種別カウンタ格納エリア203d4の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア203f4へシフトする。

40

【0461】

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

50

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

【0462】

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

10

【0463】

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

20

【0464】

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

【0465】

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

30

【0466】

また、第2保留球実行エリア203gは、1つのエリアのみで構成されている。この第2保留球実行エリア203gには、第2保留球格納エリア203eと同様に、大当たり乱数カウンタC1の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア203g1と、大当たり種別カウンタC2の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア203g2と、停止パターン選択カウンタC3の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア203g3、変動種別カウンタCS1の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア203g4とが設けられている。

40

【0467】

MPU201は、第2特別図柄の変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第1保留球格納エリア203dおよび第1保留球実行エリア203fに記憶されるデータの有無に関係なく、第2保留球格納エリア203eの第2保留第1エリアにデータが記憶されている場合に、該第2保留第1エリアに記憶されているデータを、この第2保留球実行エリア203gの各エリア203g1～203g4にそれぞれシフトする。

【0468】

50

そして、第2保留球実行エリア203gにシフトされたデータを、特図2変動開始処理(図36参照)において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。特別図柄表示装置37では、主制御装置110の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。

【0469】

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

10

【0470】

データのシフトの詳細について説明する。MPU201は、第2特別図柄の変動演出の実行開始タイミングとなったことを判断すると、第2保留球格納エリア203eの第2保留第1エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第2保留第1エリアにデータが格納されていれば、該第2保留第1エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203e1の乱数値を、第2保留球実行エリア203gの大当たり乱数カウンタ格納エリア203g1へシフトする。同様に、第2保留第1エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア203e2の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア203g2へシフトし、第2保留第1エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア203e3の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア203g3へシフトし、第2保留第1エリアの変動種別カウンタ格納エリア203e4の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア203g4へシフトする。

20

【0471】

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

30

【0472】

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

40

【0473】

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

【0474】

なお、データの有無に関わらず、第2保留エリア(第2～第4)の各データを、エリア番号が1小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第2保

50

留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不要となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【０４７５】

このように、実行される第１特別図柄の動的表示に関するデータと、実行される第２特別図柄の動的表示に関するデータとを、それぞれ別々に記憶し、各データに基づいてそれぞれ動的表示を行うことで、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを同時に実行することができる。

【０４７６】

図５に戻って、説明を続ける。普図保留球数カウンタ２０３ｈは、４ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理（図３１参照）の中で検出されるスルーゲート６７への球の通過に基づいて、普通図柄表示装置８３で行われる普通図柄の可変表示の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するためのカウンタである。

【０４７７】

この普図保留球数カウンタ２０３ｈは、保留球数カウンタ２０３ａ，２０３ｂと同様、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図２８のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、スルーゲート６７への球の通過が検出されて普通図柄に関する可変表示の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図３３のＳ４０５参照）。一方、普図保留球数カウンタ２０３ｈは、普通図柄の可変表示が実行される毎に１減算される（図４７のＳ７０５参照）。

【０４７８】

普図保留球格納エリア２０３ｉは、スルーゲート６７への球の通過の検出に伴ってカウンタ用バッファ２０３ｃより取得した普図当たりカウンタＣ４を記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図３１参照）の中で、球がスルーゲート６７を通過したことを検出すると、カウンタ用バッファ２０３ｃから普図当たりカウンタＣ４の値を取得し、普図保留球格納エリア２０３ｉに格納する。普図保留球格納エリア２０３ｉは、普通図柄の一の保留球に対応するデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）を有している（図６参照）。

【０４７９】

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

【０４８０】

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

【０４８１】

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

【０４８２】

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

【０４８３】

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

【0484】

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

10

【0485】

一方、普図保留球実行エリア 203 j は、1つのエリアのみで構成されている。この普図保留球実行エリア 203 j には、普図保留球格納エリア 203 i と同様に、普図当たりカウンタ C 4 の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。

【0486】

M P U 201 は、普通図柄の変表示の実行タイミングになったことを判断すると、普図保留球格納エリア 203 i の普図保留第1エリアに記憶されているデータを、この普図保留球実行エリア 203 j にシフトする。

20

【0487】

そして、普図保留球実行エリア 203 j にシフトされたデータを、普図変動処理（図47参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて、当たり抽選を行うと共に、変表示の内容を決定する。普通図柄表示装置 83 では、主制御装置 110 の制御により、この決定された内容に基づいて、変表示が行われる。

【0488】

データのシフトの詳細について説明する。M P U 201 は、普通図柄の変表示の実行開始タイミングとなったことを判断すると、普図保留球格納エリア 203 i の普図保留第1エリアの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）の乱数値を、普図保留球実行エリア 203 j の普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）へシフトする。

30

【0489】

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

【0490】

ここで、普図保留球格納エリア 203 i 内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、普通図柄の変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ 203 h の値が「4」であり、普図保留球格納エリア 203 i の全エリア（第1～第4）にデータが記憶されているとする。この状態で、普図保留第1エリアのデータが、普図保留球実行エリア 203 j へシフトされ、普図保留第1エリアが空き状態となると、M P U 201 は、他のエリア（第2～第4）のデータをそれぞれ、エリア番号の1小さいエリア（第1～第3）にシフトする。すなわち、普図保留第2エリアのデータを、普図保留第1エリアへシフトし、普図保留第3エリアのデータを、普図保留第2エリアへシフトし、普図保留第4エリアのデータを、普図保留第3エリアへシフトする。

40

【0491】

また、例えば、普通図柄の変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ 2

50

03hの値が「2」であれば、MPU201は、普図保留第2エリアのデータのみを、普図保留第1エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第1実施形態では、データが記憶（保留）されていない普図保留エリア（第3～第4）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【0492】

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

【0493】

図5に戻り、説明を続ける。確変フラグ203kは、特別図柄が高確率状態か否かを判断するためのフラグである。この確変フラグ203kは、パチンコ機10の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、大当たりの終了時において、大当たり種別「確変A」又は「潜確A」の場合に、確変フラグ203kがオンに設定される（図44のS6102又はS6105参照）。そして、大当たりに当選した場合にオフに設定される（図41のS602参照）。第1実施形態のパチンコ機10では、確変フラグ203kがオンされている場合に、特別図柄の高確率状態として、大当たり乱数テーブル202aの高確率状態用が参照されて特別図柄の大当たり抽選が行われる。

【0494】

時短高確フラグ203mは、オン状態で「普図高確時間短縮状態」又は「確率変動状態」であって、普通図柄の高確率状態であり、かつ、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役72の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短高確フラグ203mは、パチンコ機10の電源投入時のRAMクリア時（図28のS116参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第1実施形態では、大当たりの終了時において、大当たり種別「確変A」又は「時短A」の場合に、時短高確フラグ203mがオンに設定される（図44のS6103又はS6106参照）。その後、特別図柄の動的表示の停止時の処理である変動停止処理において実行される時短計数処理（図37のS5513参照）内で、時短カウンタ203oの値が「0」より大きい値でなくなったとき、かつ、該時短高確フラグ203mがオンに設定されている場合（図39のS5704参照）、又は、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図41のS602参照）。

【0495】

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

【0496】

時短低確フラグ203nは、オン状態で「普図低確時間短縮状態」であって、普通図柄の低確率状態である一方、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役72の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短低確フラグ203nは、パチンコ機10の電源投入時のRAMクリア時（図28のS116参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第1実施形態では、特別図柄の動的表示が該特別図柄の低確率状態において計「899回」より多く（即ち、「900回」以上）実行されて天井到達回数に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」に移行させるために該時短低確フラグ203nがオンに設定される（図40のS5806参照）。その後、特別図柄の動的表示の停止時に実行される変動停止処理において実行される時短計数処理（図37のS5513参照）内で、時短カウンタ203oの値が「0」より大きい値でなくなったとき、かつ、該時短低確フラグ203nがオンに設定されている場合（図39のS5705参照）、又は、大当た

10

20

30

40

50

りに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図４１のＳ６０２参照）。

【０４９７】

第１実施形態のパチンコ機１０では、時短低確フラグ２０３ｎがオンされている場合に、特別図柄は低確率状態であり、かつ、普通図柄も低確率状態として普図当たり乱数テーブル２０２ｈが参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるものの、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル２０２ｉが参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役７２の開放長期化状態として普通電役開放テーブル２０２ｊが参照されて普通電役７２の開放駆動が行われる。

【０４９８】

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

【０４９９】

この時短カウンタ２０３ｏは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図２８のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理（図３１のＳ２０３参照）においても大当たり時の初期化処理として、時短カウンタ２０３ｏの値が「０」クリアされる（図４１のＳ６０３参照）。そして、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり終了後には、時短カウンタ２０３ｏの値に「１００」が設定される（図４４のＳ６１０７参照）。また、特別図柄の低確率状態において、動的表示の実行回数が「８９９回」より多くなった場合、即ち、後述する天井到達計数カウンタ２０３ｐの値が「８９９」より大きい値となった場合であって、かつ、同じく後述する天井設定済みフラグ２０３ｑがオンに設定されていない場合に、時短カウンタ２０３ｏの値に「１１４０」が設定される（図４０のＳ５８０４参照）。一方、時短カウンタ２０３ｏの値は、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図３９のＳ５７０１参照）。

【０５００】

そして、時短カウンタ２０３ｏの値が「０」となった場合に（図３９のＳ５７０２：Ｎｏ）、各特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短高確フラグ２０３ｍ又は時短低確フラグ２０３ｎをオフに設定し（図３９のＳ５７０４又はＳ５７０５参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【０５０１】

天井到達計数カウンタ２０３ｐは、特別図柄の動的表示の実行回数に基づいて「普図低確時間短縮状態」に移行するか否かを計数するためのカウンタである。第１実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が「９００回」実行された場合、即ち、この天井到達計数カウンタ２０３ｐの値が「９００」に達した場合に、遊技状態を「普図低確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【０５０２】

この天井到達計数カウンタ２０３ｐは、パチンコ機１０の立ち上げ処理において、初期値として「０」が設定される（図２８のＳ１１７参照）。そして、特別図柄の低確率状態、即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１加算される（図４０のＳ５８０１参照）。第１実施形態のパチンコ機１０では、この天井到達計数カウンタ２０３ｐの値が「９００」に達した場合、後述する天井設定済みフラグ２０３ｑがオンに設定されていなければ（即ち、オフであれば）、時短カウンタ２０３ｏの値に「１１４０」を設定するとともに、時短低確フラグ２０３ｎをオンに設定して（図４０のＳ５８０４及びＳ５８０６参照）、「普図低確時間短縮状態」へ移行する。

【0503】

なお、この天井到達計数カウンタ203pは、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭で「0」クリアされる（図41のS603参照）。これにより、大当たりが発生するごとに、天井到達回数を再設定し、大当たり遊技後、特別図柄が低確率状態になった際に、この天井到達計数カウンタ203pの値の計数を開始することで、該特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示において大当たりに当選しない期間が所定期間に達した場合に、遊技者への救済措置として「普図低確時間短縮状態」を発生させることが可能となる。

【0504】

天井設定済みフラグ203qは、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示が天井到達回数に1度達したか否かを判別するためのフラグである。この天井設定済みフラグ203qは、パチンコ機10の立ち上げ処理において、初期値としてオフに設定される（図28のS171参照）。そして、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が連続して「900回」大当たりに当選しなかった場合、即ち、天井到達計数カウンタ203pの値が「900」に達した場合に、大当たり遊技後、天井機能が1回発動したとして、オンに設定される（図40のS5805参照）。一方、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図41のS602参照）。

【0505】

第1実施形態のパチンコ機10では、天井設定済みフラグ203qがオンに設定されている場合、即ち、大当たり遊技後、1度でも天井機能が発動している場合は、再び天井機能を発生させないように構成されており、天井設定済みフラグ203qを参照することで、大当たり遊技後に発動する天井機能を1回に制限することができる。なお、天井機能を2回以上発生し得るように構成してもよい。

【0506】

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

【0507】

ここで、図22を参照して、大当たり開放テーブル202fについて説明する。図22は、ROM202に記憶される大当たり開放テーブル202fの一例を模式的に示した模式図である。大当たり開放テーブル202fは、第1特別図柄又は第2特別図柄の大当たり時に参照され、各特別図柄の大当たりを発生した大当たり種別に基づいて、可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aの開放態様等（ラウンド回数、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞个数、賞球数）、及び、大当たり終了後に移行する遊技状態が規定されている。

【0508】

まず、大当たり開放テーブル202fは、遊技状態毎に入賞し易い第1始動口64、上側第2始動口71又は下側第2始動口71a（以下、第1始動口64と、上側第2始動口71と、下側第2始動口71aとを総称して、「始動口64，71，71a」と称する場合がある）に基づいて選択される大当たりに当選した大当たり種別に基づいて開放態様等が分けられている。

【0509】

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

【0510】

図22で示すように、大当たり開放テーブル202fの「通常遊技状態」用において、

大当たり種別「時短 A」に当選した場合には、可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65 a（以下、可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65 a を、「大入賞口」と称する場合がある）が、5 ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、その大当たりのオープニング時間（以下、オープニング時間を、「OP 時間」と称する場合がある）が「30 秒」に設定され、その大当たりの 1 のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間（以下、インターバル時間を、「IT 時間」と称する場合がある）が「1 秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間（以下、エンディング時間を、「ED 時間」と称する場合がある）が「10 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放時間が「30 秒」に設定され、1 のラウンドにおける最大入賞個数が「10 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「10 個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短 A」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

10

【0511】

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

20

【0512】

次いで、大当たり開放テーブル 202 f の「通常遊技状態」用において、大当たり種別「潜確 A」に当選した場合には、可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65 a が、10 ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、OP 時間が「30 秒」に設定され、IT 時間が「1 秒」に設定され、ED 時間が「10 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放時間が「30 秒」に設定され、1 のラウンドにおける最大入賞個数が「10 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「10 個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、大当たり種別「潜確 A」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「潜伏確率変動状態」に移行するように構成されている。なお、「通常遊技状態」において大当たり種別「潜確 A」に当選し得るのは第 2 特別図柄の動的表示であり、該第 2 特別図柄の動的表示は、「通常遊技状態」において推奨されている左打ち遊技では実行され難くなるように構成されている。

30

【0513】

次いで、大当たり開放テーブル 202 f の「確率変動状態・低確時間短縮状態・時間短縮状態・潜伏確率変動状態」用において、大当たり種別「時短 A」に当選した場合には、可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65 a が、5 ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、OP 時間が「10 秒」に設定され、IT 時間が「1 秒」に設定され、ED 時間が「10 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放時間が「30 秒」に設定され、1 のラウンドにおける最大入賞個数が「10 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「10 個」に設定される。そして、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「潜伏確率変動状態」において、大当たり種別「時短 A」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

40

【0514】

次いで、大当たり開放テーブル 202 f の「確率変動状態・低確時間短縮状態・時間短縮状態・潜伏確率変動状態」用において、大当たり種別「潜確 A」に当選した場合には、可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65 a が、5 ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、OP 時間が「10 秒」に設定され、IT 時間が「1 秒」に設定され、ED 時間が「10 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放時間が「30 秒」に設定され、

50

1のラウンドにおける最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「10個」に設定される。そして、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「潜伏確率変動状態」において、大当たり種別「潜確A」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「潜伏確率変動状態」に移行するように構成されている。

【0515】

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

【0516】

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

【0517】

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

【0518】

また、大当たり種別毎に別々の遊技状態に移行する必要はなく、複数の大当たり種別で共通的な遊技状態に移行するように構成してもよい。さらに、OP時間とED時間とを異ならせるように構成してもよいし、IT時間をOP時間やED時間より長い時間に設定してもよい。また、1のラウンドの最小開放時間を、IT時間やOP時間、ED時間より短い時間に設定してもよい。さらに、大当たり種別毎にOP時間、IT時間又はED時間の少なくとも1つ以上を同一な時間となるように設定してもよい。また、「潜伏確率変動状態」における大当たりのOP時間、IT時間、及び、ED時間を、「通常遊技状態」、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」における大当たりのOP時間、IT時間、及び、ED時間よりいずれも短くなるように構成していたが、いずれか1以上のOP時間、IT時間、又は、ED時間を短くするように構成し、他の1以上のOP時間、IT時間、又は、ED時間を同等又は長くなるように構成してもよい。

【0519】

次に、図23を参照して、小当たり開放テーブル202gについて説明する。図23は、ROM202に記憶される小当たり開放テーブル202gの一例を模式的に示した模式図である。小当たり開放テーブル202gは、第1特別図柄又は第2特別図柄の小当たり

時に参照され、各特別図柄に基づいて、可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65 a の開放態様等（ラウンド数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）が規定されている。なお、いずれの特別図柄で小当たりに当選した場合（「普図低確時間短縮状態」への移行を除く）であっても、遊技状態の移行は行われなように構成されている。

【0520】

まず、小当たり開放テーブル 202 g は、特別図柄の種類、即ち、入賞する始動口 64, 71, 71 a に基づいて開放態様等が分けられている。具体的には、第 1 特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合に参照される「特図 1 小当たり」用と、第 2 特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合に参照される「特図 2 小当たり」用とで、大入賞口開閉板 65 a の開放態様等が規定されている。

【0521】

図 23 で示すように、小当たり開放テーブル 202 g の「特図 1 小当たり」用において、第 1 特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、普通電役 72 の正面視左側に設けられた可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65 a が 1 回（1 ラウンド）開閉される。そして、その大入賞口開閉板 65 a の最大開放時間が「0.1 秒」に設定され、最大入賞個数が「10 個」に規定され、入賞に基づく賞球数が「10 個」に規定されている。なお、第 1 実施形態では、第 1 特別図柄の小当たり当選に基づく大入賞口開閉板 65 a の最大開放時間内に発射された球が 10 個も入賞し得ない開放時間に設定されているため、開放された大入賞口開閉板 65 a は、最大入賞個数の条件で閉鎖するより、最大開放時間の条件で閉鎖し易いように構成されている。

【0522】

また、図 23 で示すように、小当たり開放テーブル 202 g の「特図 2 小当たり」用において、第 2 特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合も、普通電役 72 の正面視左側に設けられた可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65 a が 1 回（1 ラウンド）開閉される。そして、その大入賞口開閉板 65 a の最大開放時間が「1.5 秒」に設定され、最大入賞個数が「10 個」に規定され、入賞に基づく賞球数が「10 個」に規定されている。なお、第 1 実施形態では、第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく大入賞口開閉板 65 a の最大開放時間内に発射された球が 10 個も入賞し得ない開放時間に設定されているため、開放された大入賞口開閉板 65 a は、最大入賞個数の条件で閉鎖するより、最大開放時間の条件で閉鎖し易いように構成されている。

【0523】

次に、図 24 (a) から図 24 (c) を参照して、普図当たり乱数テーブル 202 h、普図変動テーブル 202 i 及び普通電役開放テーブル 202 j の詳細について説明する。まず、図 24 (a) は、ROM 202 に記憶される普図当たり乱数テーブル 202 h の一例を模式的に示した模式図である。

【0524】

上述したように、普図当たり乱数テーブル 202 h は、パチンコ機 10 の遊技状態が、「通常遊技状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」である普通図柄の低確率状態（「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」ではない期間（特別図柄の大当たり中を含む））の場合に使用される「普通図柄低確率状態」用と、パチンコ機 10 の遊技状態が、「普通図柄低確率状態」より普通図柄が当たりとなる確率の高い状態である「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」の場合に使用される「普通図柄高確率状態」用との 2 種類に分けられる。そして、「普通図柄低確率状態」用と「普通図柄高確率状態」用とのそれぞれに含まれる当たりとなる乱数の数が異なって設定されている。このように、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで当たりとなる乱数の数を異ならせることにより、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで、普通図柄の可変表示において当たりとなる確率が変更される。

【0525】

図 24 (a) で示すように、第 1 実施形態のパチンコ機 10 では、「普通図柄低確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタ C4 の値の数は 70 個で、その値「30 ~

10

20

30

40

50

「99」が、普通図柄当たり乱数テーブル202hに規定（設定）されている。つまり、「普通図柄低確率状態」（即ち、「通常遊技状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普通図柄低確時間短縮状態」）における普通図柄の当たり確率は、 $70/100$ となり、普通図柄の可変表示において当たりが導出され易いように設定されている。

【0526】

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

【0527】

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

【0528】

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

【0529】

次いで、図24(b)を参照して、普通図柄の可変表示時間を決定するための普通図柄変動テーブル202iの詳細について説明する。図24(b)は、ROM202に記憶される普通図柄変動テーブル202iの一例を模式的に示した模式図である。

【0530】

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

10

20

30

40

50

【0531】

図24(b)で示すように、第1実施形態のパチンコ機10では、「通常遊技状態」又は「潜伏確率変動状態」の場合に設定される普通図柄の変表示時間は「15秒」となるように普通図柄変動テーブル202iで規定されている。つまり、「通常遊技状態」又は「潜伏確率変動状態」において普通図柄の変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「15秒」となるように設定されている。

【0532】

また、「確率変動状態」、「普通図柄低確時間短縮状態」又は「普通図柄高確時間短縮状態」の場合に設定される普通図柄の変表示時間は「0.1秒」となるように普通図柄変動テーブル202iで規定されている。つまり、「確率変動状態」、「普通図柄低確時間短縮状態」又は「普通図柄高確時間短縮状態」において普通図柄の変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「0.1秒」となるように設定されている。

【0533】

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

【0534】

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

【0535】

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

【0536】

一方、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「潜伏確率変動状態」では、普通図柄の変表示時間が長く、当たりに当選し難く、かつ、普通電役72の開放時間も短時間となるため、右打ち遊技により発射された球が下側第2始動口71aへと入賞し難くなるように構成されている。よって普通電役72の閉鎖中は該普通電役72の上面を右端から左端まで転動しきり、該普通電役72の正面視左側に設けられた可変入賞装置65側へと流下可能となるため、「潜伏確率変動状態」で右打ちされた球は、下側第2始動口71aへ入賞し難く、可変入賞装置65へ入賞し易いように構成されている。

【0537】

次いで、図24(c)を参照して、普通電役開放テーブル202jについて説明する。図24(c)は、ROM202に記憶される普通電役開放テーブル202jの一例を模式的に示した模式図である。普通電役開放テーブル202jは、普通図柄の当たり時に参照され、普通図柄の当たりが発生したタイミングにおける遊技状態に基づいて、普通電役72の開放（没入）時間および開放回数が規定されている。

【0538】

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

【0539】

図24(c)で示すように、第1実施形態のパチンコ機10では、「通常遊技状態」及び「潜伏確率変動状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役72の開放回数は1回であり、その開放時間は「0.1秒」となるように普通電役開放テーブル202jで規定されている。つまり、「通常遊技状態」及び「潜伏確率変動状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役72は、「0.1秒」×1回＝「0.1秒」の間、開放されるように設定されている。

10

【0540】

また、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役72の開放時間は「5.8秒」、かつ、開放回数が1回となるように普通電役開放テーブル202jで規定されている。つまり、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「普図高確時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役72は、「5.8秒」×1回＝「5.8秒」の間、開放されるように構成される。

20

【0541】

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

【0542】

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

30

【0543】

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

【0544】

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

40

【0545】

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

【0546】

なお、普通図柄の可変表示の当たり確率や可変表示の可変表示時間は、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、「通常遊技状態」等より「確

50

率変動状態」等の方が普通図柄に当選し易い確率であれば如何様な割合でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の当たり確率を $1/100$ 程度として当たり難くなるように構成してもよいし、「確率変動状態」における普通図柄の当たり確率を $50/100 = 1/2$ 程度としてもよいし、普通図柄の低確率状態において当たりに当選しないように構成してもよい。また、「通常遊技状態」より「確率変動状態」等の方が可変表示時間が短ければ如何様な時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の可変表示時間を「30秒」以上の長い時間（例えば、「100秒」）としてもよいし、「10秒」未満の短い時間（例えば、「1秒」）としてもよい。

【0547】

また、普通電役72の開放時間や開放回数も、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、普通電役72の開放時間として、「通常遊技状態」等より「確率変動状態」等の方が遊技者にとって有利な開放時間であれば如何様な開放時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」等における普通電役72の開放時間を「0.1秒」以上（例えば、「1秒」）に設定してもよいし、開放回数を「1回」以上（例えば、「3回」）に設定してもよい。また、「確率変動状態」等における普通電役72の開放時間を「5.8秒」以上の長い時間（例えば、「10秒」）としてもよいし、「5.8秒」未満の短い時間（例えば、「1秒」）としてもよい。さらに、「確率変動状態」等における普通電役72の開放回数を「1回」以上の多い回数（例えば、「5回」）としてもよい。

【0548】

次に、図25を参照して、第1実施形態における時短終了条件テーブル202kについて説明する。図25は、第1実施形態におけるROM202に記憶される時短終了条件テーブル202kの一例を模式的に示した模式図である。時短終了条件テーブル202kは、大当たり状態の終了時又は、天井到達回数に達した場合に参照され、大当たりに当選した大当たり種別又は天井機能に応じて付与される「時短機能」の終了条件がそれぞれ規定されている。

【0549】

図25で示すように、「通常遊技状態」において大当たり種別「確変A」に当選した場合、「確率変動状態」として、次回大当たりまで高確時短機能が有効となるように設定される。また、「通常遊技状態」において天井到達回数に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」として、低確時短機能が「1140回」まで有効となるように設定される。さらに、すべての遊技状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図低確時間短縮状態」、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」）において、大当たり種別「時短A」に当選した場合、「普図高確時間短縮状態」として、高確時短機能が「100回」まで有効となるように設定される。また、すべての遊技状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図低確時間短縮状態」、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」）において、大当たり種別「潜確A」に当選した場合、「潜伏確率変動状態」として、時短機能は付与されず、時短回数が「0回」となるように設定される。

【0550】

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

【0551】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がRAM203に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、RAM203に記憶される情

報に基づいて、パチンコ機 10 の状態が電源遮断前の状態に復帰される。RAM 203 への書き込みはメイン処理（図 30 参照）によって電源遮断時に実行され、RAM 203 に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図 28 参照）において実行される。なお、MPU 201 の NMI 端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路 252 からの停電信号 SG1 が入力されるように構成されており、その停電信号 SG1 が MPU 201 へ入力されると、停電時処理としての NMI 割込処理（図 49 参照）が即座に実行される。

【0552】

主制御装置 110 の MPU 201 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 204 を介して入出力ポート 205 が接続されている。入出力ポート 205 には、各入賞口 63, 64, 65, 71, 71a に入賞した球や、スルーゲート 67 を通過した球、アウト口 66 を通って球排出路へ案内された球をそれぞれ検出するためのスイッチ（例えば、大入賞口スイッチ 65c 等）を含むスイッチ群並びにセンサ群などからなる各種スイッチ 208 や、電源投入時の立ち上げモードを設定するための設定キー 501、「設定変更モード」時に押下操作されることにより確率設定値を更新するための設定変更スイッチ 502、RAM 203 に記憶されているデータを消去するための RAM 消去スイッチ 503 が接続される。

【0553】

また、入出力ポート 205 の出力側には、払出制御装置 111、音声ランプ制御装置 113、特別図柄表示装置 37、普通図柄表示装置 83、普通図柄保留ランプ 84、可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65a の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイド 65b や、普通電役 72 の出沒板 72a を駆動するための普通電役ソレノイド（図示せず）、その他ソレノイド 209 が接続されている。MPU 201 は、各種スイッチ 208, 502, 503 から出力される信号や、設定キー 501 の状態に基づいて各種処理を実行するとともに、各種処理の実行結果の 1 つとして確率表示装置 504 の表示内容等を設定する。

【0554】

払出制御装置 111 は、払出モータ 216 を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置である MPU 211 は、その MPU 211 により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶した ROM 212 と、ワークメモリ等として使用される RAM 213 とを有している。

【0555】

払出制御装置 111 の RAM 213 は、主制御装置 110 の RAM 203 と同様に、MPU 211 の内部レジスタの内容や MPU 211 により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I/O 等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。RAM 213 は、パチンコ機 10 の電源の遮断後においても電源装置 115 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM 213 に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置 110 の MPU 201 と同様、MPU 211 の NMI 端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路 252 から停電信号 SG1 が入力されるように構成されており、その停電信号 SG1 が MPU 211 へ入力されると、停電時処理としての NMI 割込処理（図 49 参照）が即座に実行される。

【0556】

払出制御装置 111 の MPU 211 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 214 を介して入出力ポート 215 が接続されている。入出力ポート 215 には、主制御装置 110 や払出モータ 216、発射制御装置 112 などがそれぞれ接続されている。また、払出制御装置 111 には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチ 217 が接続されている。なお、該賞球検出スイッチ 217 は、払出制御装置 111 に接続されるが、主制御装置 110 には接続されていない。

【0557】

10

20

30

40

50

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

【0558】

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

【0559】

演算装置である MPU 221 は、その MPU 221 により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶した ROM 222 と、ワークメモリ等として使用される RAM 223 とを有している。

【0560】

音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 224 を介して入出力ポート 225 が接続されている。入出力ポート 225 には、主制御装置 110、表示制御装置 114、音声出力装置 226、ランプ表示装置 227、及び、枠ボタン 22 などがそれぞれ接続されている。第1実施形態では、主制御装置 110 から音声ランプ制御装置 113 へ方向にのみコマンドが送信されるように構成され、音声ランプ制御装置 113 から主制御装置 110 へコマンド送信ができないように構成されている。一方、音声ランプ制御装置 113 と表示制御装置 114 とは、互いにコマンドの送受信が可能に構成されている。

【0561】

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

【0562】

表示制御装置 114 は、音声ランプ制御装置 113 及び第3図柄表示装置 81 が接続され、音声ランプ制御装置 113 より受信したコマンドに基づいて、第3図柄表示装置 81 における第3図柄の変動演出や演出用打ち方指示、「保留変化予告」の表示制御を実行するものである。なお、演出用打ち方指示の詳細については、図57～図59において後述する。

【0563】

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

【0564】

停電監視回路 252 は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置 110 の M P U 201 及び払出制御装置 111 の M P U 211 の各 N M I 端子へ停電信号 S G 1 を出力するための回路である。停電監視回路 252 は、電源部 251 から出力される最大電圧である直流安定 24 ボルトの電圧を監視し、この電圧が 22 ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号 S G 1 を主制御装置 110 及び払出制御装置 111 の N M I 端子へ出力する。停電信号 S G 1 の出力によって、主制御装置 110 及び払出制御装置 111 は、停電の発生を認識し、N M I 割込処理（図 49 参照）を実行する。なお、電源部 251 は、直流安定 24 ボルトの電圧が 22 ボルト未満になった後においても、N M I 割込処理の実行に十分な時間の間、制御系の駆動電圧である 5 ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置 110 及び払出制御装置 111 は、N M I 割込処理を正常に実行し完了することができる。

10

20

30

40

50

【0565】

ここで、図 26 を参照して、音声ランプ制御装置 113 の詳細な電氣的構成について説明する。図 26 は、主に音声ランプ制御装置 113 の電氣的構成を示すブロック図である。音声ランプ制御装置 113 の R O M 222 には、M P U 221 にて実行される各種制御プログラムの他、固定値データとして、大当たり乱数テーブル 222 a、大当たり種別テーブル 222 b、停止パターンテーブル 222 c、変動パターンテーブル 222 d が少なくとも格納されている。これらのテーブル 222 a ~ 222 d は、いずれも主制御装置 110 の R O M 202 に設けられた大当たり乱数テーブル 202 a、大当たり種別テーブル 202 b、停止パターンテーブル 202 d、変動パターンテーブル 202 e と同じものである。

【0566】

音声ランプ制御装置 113 は、主制御装置 110 において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ 203 c より取得され、保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3 および変動種別カウンタ C S 1 の各値と、大当たり乱数テーブル 222 a、大当たり種別テーブル 222 b、停止パターンテーブル 222 c および変動パターンテーブル 222 d とに基づいて、先読み処理を実行可能に構成されている。

【0567】

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

【0568】

R A M 223 には、特図 1 変動開始フラグ 223 a、特図 2 変動開始フラグ 223 b、サブ第 1 保留球数カウンタ 223 c、サブ第 2 保留球数カウンタ 223 d、第 1 保留情報格納エリア 223 e、第 2 保留情報格納エリア 223 f、第 1 実行情報格納エリア 223 g、第 2 実行情報格納エリア 223 h、演出用左打ち指示実施済みフラグ 223 i、演出用右打ち指示実施済みフラグ 223 j が少なくとも設けられている。

【0569】

特図 1 変動開始フラグ 223 a は、オン状態で第 1 特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図 1 変動開始フラグ 223 a は、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置 110 から出力された特図 1 停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図 53 の S 1225 参照）。そして、第 3 図柄表示装置 81 での実行如何を問わず第 1 特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図 55 の S 1302 参照）。

【0570】

そして、第 1 実施形態のパチンコ機 10 では、音声ランプ制御装置 113 の M P U 221 は、この特図 1 変動開始フラグ 223 a がオンされたことを契機として、待機中の第 1

特別図柄の変動演出が存在する場合であって、遊技状態が「通常遊技状態」の場合（図 55 の S 1 3 0 6 : Y e s 参照）、即ち、第 1 特別図柄の変動演出が奨励される遊技状態である場合に、該待機中の第 1 特別図柄の変動演出を実行させるための第 1 特別図柄の変動演出の設定処理（図 55 の S 1 3 0 7 ~ S 1 3 0 9 参照）を行う。

【 0 5 7 1 】

なお、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a がオンされている場合であっても、遊技状態が第 1 特別図柄の変動演出が非奨励である「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」であったときには（図 55 の S 1 3 0 6 : N o 参照）、後述する第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e 及び第 1 実行情報格納エリア 2 2 3 g のシフト処理、並びに、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の減算処理は実行するものの（図 55 の S 1 3 0 3 ~ S 1 3 0 5 参照）、第 1 特別図柄の変動演出の設定処理（図 55 の S 1 3 0 7 ~ S 1 3 0 9 参照）を実行しないように構成されている。このように構成することで、第 1 特別図柄の変動演出が非奨励である「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、第 3 図柄表示装置 8 1 で第 1 特別図柄に関する変動演出および保留球数を実行（表示）せず、奨励される第 2 特別図柄の変動演出および保留球数のみを実行（表示）することができる。

【 0 5 7 2 】

特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b は、オン状態で第 2 特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b は、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置 1 1 0 から出力された特図 2 停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図 54 の S 1 2 3 5 参照）。そして、第 3 図柄表示装置 8 1 での実行如何を問わず第 2 特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図 55 の S 1 3 1 1 参照）。

【 0 5 7 3 】

そして、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 は、この特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b がオンされたことを契機として、待機中の第 2 特別図柄の変動演出が存在する場合であって、遊技状態が「通常遊技状態」以外の場合（図 55 の S 1 3 1 5 : N o 参照）、即ち、第 2 特別図柄の変動演出が奨励される「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」である場合に、該待機中の第 2 特別図柄の変動演出を実行させるための第 2 特別図柄の変動演出の設定処理（図 55 の S 1 3 1 6 ~ S 1 3 1 8 参照）を行う。

【 0 5 7 4 】

なお、特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b がオンされている場合であっても、遊技状態が第 1 特別図柄の変動演出が奨励される「通常遊技状態」であったときには（図 55 の S 1 3 1 5 : Y e s 参照）、後述する第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f 及び第 2 実行情報格納エリア 2 2 3 h のシフト処理、並びに、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の減算処理は実行するものの（図 55 の S 1 3 1 2 ~ S 1 3 1 4 参照）、第 2 特別図柄の変動演出の設定処理（図 55 の S 1 3 1 6 ~ S 1 3 1 8 参照）を実行しないように構成されている。このように構成することで、第 2 特別図柄の変動演出が非奨励である「通常遊技状態」において、第 3 図柄表示装置 8 1 で第 2 特別図柄に関する変動演出および保留球数を実行（表示）せず、奨励される第 1 特別図柄の変動演出および保留球数のみを実行（表示）することができる。

【 0 5 7 5 】

サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c は、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a と同様に、第 3 図柄表示装置 8 1 （特別図柄表示装置 3 7）で実行され得る第 1 特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置 1 1 0 において保留されている第 1 特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。

【 0 5 7 6 】

上述したように、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 に直接アクセスして

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

【0577】

具体的には、音声ランプ制御装置 113 は、第 1 始動口 64 への入球によって第 1 特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置 110 において第 1 保留球数カウンタ 203 a の値が加算された場合に主制御装置 110 より送信される第 1 保留球数コマンドを受信すると、その第 1 保留球数コマンドに含まれる、主制御装置 110 の第 1 保留球数カウンタ 203 a の加算後の値（即ち、主制御装置 110 に保留された第 1 特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第 1 保留球数カウンタ 223 c に格納する（図 53 の S1207 参照）。

10

【0578】

また、音声ランプ制御装置 113 は、主制御装置 110 において第 1 保留球数カウンタ 203 a の値が減算される場合に主制御装置 110 から送信される第 1 特別図柄の変動演出に対応する特図 1 変動パターンコマンド及び特図 1 停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第 3 図柄表示装置 81 での実行如何を問わず第 1 特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第 1 保留球数カウンタ 223 c の値を 1 減算（更新）する（図 55 の S1305 参照）。このように、第 1 保留球数カウンタ 203 a の更新にあわせて主制御装置 110 から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置 113 ではサブ第 1 保留球数カウンタ 223 c の値を更新するので、主制御装置 110 の第 1 保留球数カウンタ 203 a と同期させながら、サブ第 1 保留球数カウンタ 223 c の値を更新することができる。

20

【0579】

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

【0580】

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

30

【0581】

具体的には、音声ランプ制御装置 113 は、上側第 2 始動口 71 又は下側第 2 始動口 71 a への入球によって第 2 特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置 110 において第 2 保留球数カウンタ 203 b の値が加算された場合に主制御装置 110 より送信される第 2 保留球数コマンドを受信すると、その第 2 保留球数コマンドに含まれる、主制御装置 110 の第 2 保留球数カウンタ 203 b の加算後の値（即ち、主制御装置 110 に保留された第 2 特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第 2 保留球数カウンタ 223 d に格納する（図 52 の S1211 参照）。

40

【0582】

また、音声ランプ制御装置 113 は、主制御装置 110 において第 2 保留球数カウンタ 203 b の値が減算される場合に主制御装置 110 から送信される第 2 特別図柄の変動演出に対応する特図 2 変動パターンコマンド及び特図 2 停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第 3 図柄表示装置 81 での実行如何を問わず第 2 特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第 2 保留球数カウンタ 223 d の値を 1 減算（更新）する（図 55 の S1314 参照）。このように、第 2 保留球数カウンタ 203 b の更新にあわせて主制御装置 110 から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置 113 ではサブ

50

第2保留球数カウンタ223dの値を更新するので、主制御装置110の第2保留球数カウンタ203bと同期させながら、サブ第2保留球数カウンタ223dの値を更新することができる。

【0583】

サブ第1保留球数カウンタ223c又はサブ第2保留球数カウンタ223dの値は、各特別図柄の変動演出が奨励される遊技状態において、第3図柄表示装置81における保留図柄及び実行図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置113は、第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドの受信に応じてそのコマンドにより示される保留球数をサブ第1保留球数カウンタ223c又はサブ第2保留球数カウンタ223dに格納したり（図52のS1207又はS1211参照）、特図1変動パターンコマンド及び特図1停止種別コマンド、又は、特図2変動パターンコマンド及び特図2停止種別コマンドの受信に応じて、サブ第1保留球数カウンタ223c又はサブ第2保留球数カウンタ223dの値を更新したりするタイミングで（図55のS1305又はS1314参照）、遊技状態に応じて奨励される特別図柄に対応する格納後もしくは更新後のサブ第1保留球数カウンタ223c及びサブ第2保留球数カウンタ223dの値を表示制御装置114に通知するべく、表示用第1保留球数コマンド又は表示用第2保留球数コマンドを表示制御装置114に対して送信する。

【0584】

表示制御装置114では、この表示用第1保留球数コマンド又は表示用第2保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置113のサブ第1保留球数カウンタ223c及びサブ第2保留球数カウンタ223dの値分の保留図柄と、実行中の変動演出を示す実行図柄とを第3図柄表示装置81のコクピット表示領域Db（図4（b）参照）に表示するように、画像の描画を制御する。

【0585】

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

【0586】

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

【0587】

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

【0588】

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

【0589】

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

【0590】

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

10

【0591】

音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 は、第 1 特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第 1 特別図柄の変動演出の設定等を実行するために、上述した第 1 保留情報格納エリア 223 e の第 1 保留情報格納第 1 エリアに記憶されている変動演出を行うための情報（カウンタ C1 ~ C3, CS1 等の各値）を、この第 1 実行情報格納エリア 223 g ヘシフトする。

【0592】

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

20

【0593】

音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 は、第 2 特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第 2 特別図柄の変動演出の設定等を実行するために、上述した第 2 保留情報格納エリア 223 f の第 2 保留情報格納第 1 エリアに記憶されている変動演出を行うための情報（カウンタ C1 ~ C3, CS1 等の各値）を、この第 2 実行情報格納エリア 223 h ヘシフトする。

【0594】

演出用左打ち指示実施済みフラグ 223 i は、右打ち遊技を行う遊技状態から左打ち遊技を行う遊技状態に移行した場合、即ち、右打ち遊技を行う「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において時短終了条件が成立して左打ち遊技を行う「通常遊技状態」に移行した場合に 1 度だけ実行される演出用打ち方指示が実施済みか否かを判別するためのフラグである。この演出用左打ち指示実施済みフラグ 223 i は、音声ランプ制御装置 113 の立ち上げ処理において、初期値としてオンに設定される（図 50 の S1051 参照）。このように設定することにより、音声ランプ制御装置 113 の立ち上げ処理実行後に左打ち遊技を開始する場合、例えば、ホールの営業開始時などに、わざわざ演出用打ち方指示を実行しないようにすることができる。そして、遊技状態が「通常遊技状態」でない場合（即ち、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」又は大当たり状態）であって、演出用右打ち指示実施済みフラグ 223 j がオンでない状態において、オフに設定される（図 56 の S1407 参照）。一方、「通常遊技状態」であって、該演出用左打ち指示実施済みフラグ 223 i がオンでない場合（即ち、演出用打ち方指示が未実施の場合）において、演出用左打ち指示コマンドを設定後にオンに設定される（図 54 の S1414 参照）。

30

40

【0595】

第 1 実施形態のパチンコ機 10 では、演出用左打ち指示実施済みフラグ 223 i がオンに設定されている場合、即ち、右打ち遊技から左打ち遊技へ移行後、1 度でも演出用打ち方指示を実行している場合（又は、立ち上げ処理実行後）は、再び該演出用打ち方指示を実行させないように構成されており、演出用左打ち指示実施済みフラグ 223 i を参照す

50

ることで、右打ち遊技から左打ち遊技へ移行後に実行する演出用打ち方指示を1回に制限することができる。

【0596】

演出用右打ち指示実施済みフラグ223jは、左打ち遊技を行う遊技状態から右打ち遊技を行う遊技状態に移行した場合、即ち、左打ち遊技を行う「通常遊技状態」において大当たりに当選した場合、又は、「通常遊技状態」において天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行した場合、に1度だけ実行される演出用打ち方指示が実施済みか否かを判別するためのフラグである。この演出用右打ち指示実施済みフラグ223jは、音声ランプ制御装置113の立ち上げ処理において、初期値としてオフに設定される（図50のS1052参照）。そして、遊技状態が「通常遊技状態」でない場合（即ち、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」又は大当たり状態）であって、該演出用右打ち指示実施済みフラグ223jがオンでない状態（即ち、演出用打ち方指示が未実施の状態）において、演出用右打ち指示コマンドを設定後にオンに設定される（図56のS1407参照）。一方、「通常遊技状態」であって、演出用左打ち指示実施済みフラグ223iがオンでない場合にオフに設定される（図56のS1415参照）。

10

【0597】

第1実施形態のパチンコ機10では、演出用右打ち指示実施済みフラグ223jがオンに設定されている場合、即ち、右打ち遊技へ移行後、1度でも演出用打ち方指示を実行している場合は、再び該演出用打ち方指示を実行させないように構成されており、演出用右打ち指示実施済みフラグ223jを参照することで、左打ち遊技から右打ち遊技へ移行後に実行する演出用打ち方指示を1回に制限することができる。

20

【0598】

ここで、図27を参照して、第1保留情報格納エリア223e及び第1実行情報格納エリア223g、並びに、第2保留情報格納エリア223f及び第2実行情報格納エリア223hの詳細について説明する。図27は、第1保留情報格納エリア223e、第2保留情報格納エリア223f、第1実行情報格納エリア223g及び第2実行情報格納エリア223hの構成を模式的に示す模式図である。

【0599】

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

30

【0600】

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

40

【0601】

さらに、第1実行情報格納エリア223gには、現在実行中の第1特別図柄の変動演出に対応する大当たり乱数カウンタC1の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア223g1と、大当たり種別カウンタC2の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア223g2と、停止パターン選択カウンタC3の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア223g3と、変動種別カウンタCS1の値が格納される変動種別カウ

50

ンタ格納エリア 2 2 3 g 4 とが少なくとも設けられている。

【0602】

また、第2実行情報格納エリア 2 2 3 h には、現在実行中の第2特別図柄の変動演出に対応する大当たり乱数カウンタ C 1 の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 h 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 h 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 h 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 h 4 とが少なくとも設けられている。

【0603】

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

【0604】

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

【0605】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より第1保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値を、第1保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、抽出した各カウンタ C 1 ~ C 3, C S 1 の値をそれぞれ、対応する第1保留情報格納第1 ~ 第4エリアのうち該第1保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 e 1、大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 e 2、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 e 3、変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 e 4 に格納する。

【0606】

具体的には、第1保留球数コマンドに含まれる保留球数が X ($1 \leq X \leq 4$) であれば、その時点で保留されている第1特別図柄の変動演出の数は X であり、その第1保留球数コマンドに含まれる各カウンタ C 1 ~ C 3, C S 1 の値は、保留された第1特別図柄の変動演出のうち時間的に X 番目に保留された第1特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第1保留情報格納第 X エリアの各カウンタ格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に対応するカウンタ C 1 ~ C 3, C S 1 の値を格納する。このとき、主制御装置 1 1 0 では、第1保留球数コマンドに含めた各カウンタ C 1 ~ C 3, C S 1 の値を第1保留球格納エリア 2 0 3 d の第1保留第 X エリアに格納する。つまり、主制御装置 1 1 0 の第1保留第 X エリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3, C S 1 と同じ値が、第1保留情報格納第 X エリアに格納されることになる。

【0607】

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

【0608】

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

【0609】

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

【0610】

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

【0611】

また、音声ランプ制御装置 113 は、主制御装置 110 より第 2 特別図柄の変動演出の開始を意味する特図 2 変動パターンコマンドおよび特図 2 停止種別コマンドを受信すると、第 2 保留情報格納エリア 223f に格納された情報を、第 2 実行情報格納エリア 223h に対してシフトする処理を実行する。つまり、第 2 特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に 1 番目に保留された第 2 特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その 1 番目に保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応する第 2 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 223f1～223f4 に格納された各カウンタ C1～C3、CS1 の値を、現在実行中の第 2 特別図柄の変動演出に対応する第 2 実行情報格納エリア 223h の各格納エリア 223h1～223h4 に移動させる。

【0612】

そして、第2保留情報格納第1エリアの各格納エリア223f1～223f4に格納された各カウンタC1～C3，CS1の値を第2実行情報格納エリア223hの各格納エリア223h1～223h4に移動させた場合は、第2保留情報格納第2エリアの各格納エリア223f1～223f4に格納された各カウンタC1～C3，CS1の値を、第2保留情報格納第1エリアの各格納エリア223f1～223f4に移動させ、第2保留情報格納第3エリアの各格納エリア223f1～223f4に格納された各カウンタC1～C3，CS1の値を、第2保留情報格納第2エリアの各格納エリア223f1～223f4に移動させ、第2保留情報格納第4エリアの各格納エリア223f1～223f4に格納された各カウンタC1～C3，CS1の値を、第2保留情報格納第3エリアの各格納エリア223f1～223f4に移動させる。

10

【0613】

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

20

【0614】

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

30

40

【0615】

パチンコ機10は、主制御装置110から音声ランプ制御装置113へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成されており、音声ランプ制御装置113は、主制御装置110のRAM203等にアクセスすることはできない。これに対し、音声ランプ制御装置113は、第1保留情報格納エリア223e及び第2保留情報格納エリア223fを設けて、主制御装置110にて保留された第1特別図柄及び第2特別図柄の変動演出に対応する各カウンタC1～C3，CS1を音声ランプ制御装置113にも格納するので、この第1保留情報格納エリア223e及び第2保留情報格納エリア223fに格納された各カウンタC1～C3，CS1を参照することで、先読み処理を音声ランプ制御装置113にて実行できるようになっている。即ち、保留された第1特別図柄又は／及び第2特別図柄の

50

変動演出が実行された場合に、その変動演出の結果がどのようなになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【0616】

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

10

【0617】

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

20

【0618】

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

【0619】

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

30

【0620】

図5に戻って説明を続ける。RAM223は、その他、主制御装置110より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）などを有している。

40

【0621】

コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、FIFO（First In First Out）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置113のコマンド判定処理（図52参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【0622】

表示制御装置114は、音声ランプ制御装置113及び第3図柄表示装置81が接続され、音声ランプ制御装置113より受信したコマンドに基づいて、第3図柄表示装置81

50

における特別図柄の変動演出や連続予告演出を制御するものである。

【0623】

第1実施形態のパチンコ機10では、遊技状態毎に第3図柄表示装置81で行われる変動演出の変動態様が異なるとともに、各遊技状態ごとに奨励される球の発射態様が遊技者に示されるように構成されている。具体的には、例えば、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」では、主表示用右打ち指示89（図4参照）は非表示状態となっており、アラビア数字で構成される各変動図柄が縦スクロールで変動すると共に、主表示領域Dmにおいて1の有効ラインのみ（所謂、シングルライン）を形成するように表示される。また、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」では、主表示用右打ち指示89が表示状態となり、漢数字で構成される各変動図柄が縦スクロールで変動すると共に、主表示領域Dmにおいて1の有効ライン（所謂、シングルライン）を形成するように表示される。このように、各遊技状態において変動図柄の表示態様を明確に異ならせることで、遊技状態を遊技者に認識させ易くしつつ、奨励される遊技を行うために必要な遊技態様（発射態様）を認識し易くすることができる。

10

【0624】

また、第1実施形態のパチンコ機10では、主表示用右打ち指示89に加えて、演出用打ち方指示（演出用右打ち指示81d。図57（d）参照。）を行うことで、遊技者に左打ち遊技か、右打ち遊技かの、いずれの打ち方をすべきかと、その開始タイミングとをより分かりやすくするための表示を行っている。この演出用打ち方指示は、特定のタイミングにおいてのみ打ち方示唆表示を行うもので、左打ち遊技から右打ち遊技へと切り替わるタイミングにおいて右打ち示唆表示を実行したり、逆に、右打ち遊技から左打ち遊技へと切り替わるタイミングにおいて左打ち示唆表示を実行したりする。

20

【0625】

この主表示用右打ち指示89及び演出用打ち方指示は、遊技者に打ち方を示唆する重要な表示情報であるため、第3図柄表示装置81において実行されるその他の表示内容（例えば、各図柄列の第3図柄やスーパーリーチ演出など）よりも優先され、最前面に表示されるように構成されている。また、演出用打ち方指示は、上述したように、特定のタイミングにおいてのみ打ち方示唆表示を行うものであるため、第3図柄表示装置81の主表示領域Dm内に大きく表示することで、遊技者に打ち方指示がより伝わり易くなるように構成している。

30

【0626】

さらに、詳細は後述するが、第1実施形態のパチンコ機10では、この演出用打ち方指示を実行する場合に、現在の遊技状態や、第1特別図柄の動的表示及び第2特別図柄の動的表示の実行状態、第3図柄表示装置81において実行されている特別図柄の種類を参照し、いずれのタイミングにおいて該演出用打ち方指示を実行するのかを決定するように構成されている（図56参照）。これにより、第3図柄表示装置81において特別図柄の変動演出の実行途中で該演出用打ち方指示の実行によって遊技者の興趣を低下させたり、左打ち遊技中に第3図柄表示装置81で行われる第1特別図柄の変動演出の実行中にも関わらず、演出用の右打ち示唆が出現することで、遊技者が困惑させてしまったりしないようにすることができる。

40

【0627】

また、第1実施形態のパチンコ機10では、遊技状態に応じて実行される（奨励される）特別図柄の変動演出が設定され、（非奨励の）他の特別図柄の変動演出が主表示領域Dmにおいて実行されないように構成されている。具体的には、左打ち遊技が奨励されて第1始動口64に球が入賞し得る「通常遊技状態」では、第3図柄表示装置81において第1特別図柄の変動演出および保留表示のみが実行され得て、第2特別図柄の変動演出および保留表示が主表示領域Dm及びコクピット表示領域Dbで実行されないように構成されている。また、右打ち遊技が奨励されて上側第2始動口71又は下側第2始動口71aに球が入賞し得る「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」又

50

は「普図低確時間短縮状態」では、第3図柄表示装置81において第2特別図柄の変動演出および保留表示のみが実行され得て、第1特別図柄の変動演出および保留表示が主表示領域Dm及びコクピット表示領域Dbで実行されないように構成されている。このように構成することで、遊技結果の主要な表示領域である主表示領域Dm及びコクピット表示領域Dbで、奨励されていない（変動時間が長時間に亘ることから遊技結果が導出され難い）変動演出が実行されることによる不快感（悪印象）を遊技者に感じさせず、快適な遊技を提供して、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0628】

次に、図28から図49のフローチャートを参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される各制御処理を説明する。かかるMPU201の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では2ミリ秒周期で）起動されるタイマ割込処理と、NMI端子への停電信号SG1の入力により起動されるNMI割込処理とがある。

10

【0629】

図28は、主制御装置110内のMPU201により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。

【0630】

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

20

【0631】

その後は、主制御装置110に設けたRAM消去スイッチ503（図5参照）がオンされているか否かを判別する（S104）。判別の結果、RAM消去スイッチ503がオンされていないならば（S104：No）、更にRAM203に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（S105）。そして、記憶されていないならば（S105：No）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるため、この場合は、RAM203の初期化を行うため、処理をS116へ移行する。

30

【0632】

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

【0633】

なお、図30のS156の処理で後述する通り、RAM判定値は、例えばRAM203の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このRAM判定値に代えて、RAM203の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

40

【0634】

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

【0635】

S109の処理において、設定キー501がオンされていると判別された場合（S109：Yes）、電源投入時においてRAM消去スイッチ503：オフ、かつ、設定キー5

50

01：オンに操作されているので、立ち上げモードを「設定確認モード」で立ち上げるべく、まず、確率表示装置504において確率設定値の表示を開始し（S110）、その後、設定キー501がオフされたか否かを判別し（S111）、設定キー501がオフされるまで該「設定確認モード」を維持する（S111：No）。一方、設定キー501がオフされた場合は（S111：Yes）、確率表示装置504における確率設定値の表示を終了して（S112）、「設定確認モード」を終了して、処理をS113へ移行する。なお、S109の処理において、設定キー501がオンされていなければ（S109：No）、立ち上げモードを「通常モード」で立ち上げるべく、S110～S112の処理をスキップして、処理をS113へ移行する。

【0636】

S113の処理では、確率設定値に基づいて設定値コマンドを生成して、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（S113）、その後、割込みを許可する（S114）。そして、後述するメイン処理（図30参照）に移行する。

【0637】

ここで設定された設定値コマンドは、後述するタイマ割込処理の外部出力処理（図31のS201参照）において、音声ランプ制御装置113へと送信される。音声ランプ制御装置113は、この設定値コマンドを受信すると、RAM223に設けられた設定値メモリ（図示せず）に該設定値コマンドが示す確率設定値を格納（記憶）するように構成されている。

【0638】

一方、S104の処理において、RAM消去スイッチ503がオンされていると判別された場合は（S104：Yes）、立ち上げモードを「RAMクリアモード」か「設定変更モード」のいずれで立ち上げるかを判別すべく、設定キー501がオンされているか否かを判別する（S115）。

【0639】

S115の処理において、設定キー501がオンされていないと判別された場合は（S115：No）、立ち上げモードを「RAMクリアモード」で立ち上げるべく、処理をS116へ移行する。

【0640】

S116の処理では、RAM203の初期化処理（S116，S117，S171及びS172）を実行する。

【0641】

上述したように、本パチンコ機10では、例えばホールの営業開始時など、設定変更の如何を問わず電源投入時にRAMデータを初期化する場合には、RAM消去スイッチ503を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にRAM消去スイッチ503が押されていれば、RAMの初期化処理（S116，S117，S171及びS172）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合（S105：No）や、RAM判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合（S107：No）も同様に、RAM203の初期化処理（S116，S117，S171及びS172）を実行する。

【0642】

RAMの初期化処理（S116，S117，S171及びS172）、即ち、「RAMクリアモード」では、RAM203の使用領域を「0」クリアし（S116）、その後、RAM203に初期値（例えば、第1保留球数カウンタ203aの「0」クリア等）を設定する（S117）。さらに、天井設定済みフラグ203qをオフに設定し（S171）、天井到達計数カウンタ203pの値を「0」クリアする（S172）。RAM203の初期化処理の実行後は、S113の処理へ移行する。

【0643】

一方、S115の処理において、設定キー501がオンされていると判別された場合は（S115：Yes）、立ち上げモードを「設定変更モード」にするべく、設定変更処理

10

20

30

40

50

を行う（S 1 1 8）。

【0 6 4 4】

ここで、図 2 9 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される設定変更処理（S 1 1 8）について説明する。図 2 9 は、この設定変更処理（S 1 1 8）を示すフローチャートである。

【0 6 4 5】

この設定変更処理（S 1 1 8）は、立ち上げモードが「設定変更モード」である場合に実行される処理であり、ホール関係者等からの確率設定値の変更（更新）を受け付け、確定されるための処理である。

【0 6 4 6】

この設定変更処理（S 1 1 8）では、まず、確率表示装置 5 0 4 において現在の確率設定値の表示の開始を設定し（S 1 2 1）、処理を S 1 2 2 へ移行する。この確率設定値の表示の開始設定により、確率表示装置 5 0 4 に確率設定値の表示が開始される。

【0 6 4 7】

なお、ここで表示される確率設定値は、電源断前に設定されていた確率設定値ではなく、必ず特定の値に固定されるようにしてもよい。即ち、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、確率表示装置 5 0 4 には、必ず特定の確率設定値で表示が開始されるようにしてもよい。特定の確率設定値としては、例えば、確率設定値（「1」～「3」）の最小値である「1」であってもよいし、確率設定値の中間値である「2」であってもよいし、確率設定値の最大値である「3」であってもよい。これにより、電源断される前に設定されていた確率設定値にかかわらず、ホール関係者等は確率設定値を特定の確率設定値から変更できる。

【0 6 4 8】

一方で、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、確率表示装置 5 0 4 には、電源断される前に設定されていた確率設定値をそのまま表示が開始されるようにしてもよい。これにより、ホール関係者等は、電源断される前に設定されていた確率設定値を考慮しながら、確率設定値を変更できる。

【0 6 4 9】

また、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、確率表示装置 5 0 4 には、電源断される前に設定されていた確率設定値が「2」以上であれば、確率設定値を「2」として表示を開始し、電源断される前に設定されていた確率設定値が「1」であれば、その電源断される前に設定されていた確率設定値をそのまま表示が開始されるようにしてもよい。例えば、電源断される前に設定された確率設定値が「3」のように高い場合、確率設定値を少しだけ（例えば 1 だけ）小さくしたい場合が多々生じ得る。このような場合において、確率設定値を、電源断される前に設定された確率設定値そのまま表示を開始すると、次のような問題が生じる。即ち、確率設定値の更新は、R A M 消去スイッチ 5 0 3 をオンする毎に 1 ずつ加算され、確率設定値が「3」の場合に R A M 消去スイッチ 5 0 3 がオンされた場合には、確率設定値を「1」に戻すことで行われる。よって、例えば、確率設定値を「3」から「2」に変更したい場合、R A M 消去スイッチ 5 0 3 のオンを繰り返しながら、ほぼ確率設定値を 1 周させなければならない。これに対し、電源断される前に設定された確率設定値が高い場合に、確率設定値を「2」で表示を開始することで、R A M 消去スイッチ 5 0 3 をオンする回数を抑えながら、確率設定値の更新を行うことができる。

【0 6 5 0】

次に、S 1 2 2 の処理では、確率設定値が「1」～「3」の範囲にあるか否かを判断し（S 1 2 2）、所定の範囲内にない、即ち、異常な確率設定値となっている場合は（S 1 2 2 : N o）、確率設定値を初期値に変更し（S 1 2 3）、S 1 2 4 の処理へ移行する。この初期値としては、確率設定値（「1」～「3」）の最小値である「1」であってもよいし、確率設定値の中間値である「2」であってもよいし、確率設定値の最大値である「3」であってもよい。一方、S 1 2 2 の処理の結果、確率設定値が「1」～「3」の範囲

10

20

30

40

50

内にあると判断される場合は（S 1 2 2：Y e s）、確率設定値は正常な値であるので、S 1 2 3の処理をスキップして、S 1 2 4の処理へ移行する。

【0 6 5 1】

S 1 2 4の処理では、R A M消去スイッチ5 0 3がオンになったか否かを判断する（S 1 2 4）。その結果、R A M消去スイッチ5 0 3がオンになっていないと判断される場合は（S 1 2 4：N o）、次いで、設定変更スイッチ5 0 2がオンになったか否かを判断する（S 1 2 5）。

【0 6 5 2】

S 1 2 5の結果、設定変更スイッチ5 0 2がオンされていないと判断されれば（S 1 2 5：N o）、S 1 2 2の処理へ戻る一方、設定変更スイッチ5 0 2がオンされたと判断されれば（S 1 2 5：Y e s）、確率設定値を更新して（S 1 2 6）、S 1 2 2の処理に戻る。

【0 6 5 3】

S 1 2 6の処理である確率設定値の更新は、それまでの確率設定値が「1」～「2」である場合は、その確率設定値に1を加算し、それまでの確率設定値が「3」である場合は、確率設定値を「1」に戻すことで行われる。S 1 2 6の処理により更新された確率設定値は、確率表示装置5 0 4に表示される。

【0 6 5 4】

S 1 2 2→S 1 2 3→S 1 2 4：N o→S 1 2 5（及びS 1 2 6）→S 1 2 2のループ処理は、S 1 2 4の処理において、R A M消去スイッチ5 0 3がオンとなったと判断されるまで（S 1 2 4：Y e s）実行され続ける。そして、S 1 2 4の処理により、R A M消去スイッチ5 0 3がオンとなったと判断される場合は（S 1 2 4：Y e s）、確率表示装置5 0 4に表示されている確率設定値を、これからの遊技で使用する確率設定値として確定し（S 1 2 7）、該確率設定値に応じた大当たり乱数テーブル2 0 2 aを設定する（S 1 2 8）。

【0 6 5 5】

S 1 2 8の処理の後、次いで、設定キー5 0 1がオフ状態となったか否かを判断する（S 1 2 9）。S 1 2 9の処理では、設定キー5 0 1から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出した場合に、設定キー5 0 1がオフ状態になったと判断してもいいし、設定キー5 0 1から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー5 0 1がオフ状態になったと判断してもよい。

【0 6 5 6】

S 1 2 9の処理の結果、設定キー5 0 1がオフ状態になっていないと判断される間は（S 1 2 9：N o）、S 1 2 9の処理を繰り返し実行する。そして、S 1 2 9の処理の結果、設定キー5 0 1がオフ状態になったと判断される場合は（S 1 2 9：Y e s）、確率表示装置5 0 4における確率設定値の表示の終了を設定し（S 1 3 0）、この設定変更処理（S 1 1 8）を終了する。

【0 6 5 7】

なお、設定変更処理の終了後は、立ち上げ処理（図2 8参照）に戻り、処理をS 1 1 6へ移行し、R A M 2 0 3初期化処理を実行（S 1 1 6，S 1 1 7，S 1 7 1及びS 1 7 2）し、R A M 2 0 3のデータを消去（クリア）する。このように、S 1 2 4の処理においてホール関係者等にR A M消去スイッチ5 0 3をオンさせて確率設定値を確定させることにより、その後、R A M 2 0 3のデータの消去が行われることを、ホール関係者等に強く認識させることができる。

【0 6 5 8】

また、S 1 2 4の処理において、R A M消去スイッチ5 0 3のオン検出によって確率設定値を確定させていたが、設定キー5 0 1のオフ検出によって確率設定値を確定するように構成してもよい。

【0 6 5 9】

次に、図3 0を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置1 1 0内のM P U 2 0

10

20

30

40

50

1により実行されるメイン処理について説明する。図30は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別してカウンタの更新処理と電源断時処理とが実行される。

【0660】

メイン処理では、まず、RAM203に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する(S151)。そして、RAM203に電源断の発生情報が記憶されていなければ(S151:No)、停電監視回路252から停電信号SG1は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、第1初期値乱数カウンタCINI1、第2初期値乱数カウンタCINI2及び変動種別カウンタCS1の更新を繰り返し実行する(S152, S153)。

10

【0661】

まず、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2との更新を実行する(S152)。具体的には、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値(本実施形態では「9999」、「99」)に達した際、「0」にクリアする。そして、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新値を、RAM203の該当するカウンタ用バッファ203cにそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタCS1の更新を、後述するタイマ割込処理のS207(図31参照)の処理と同一の方法によって実行し(S153)、S151の処理へ移行する。

【0662】

ここで、このメイン処理が実行されている間、後述するタイマ割込処理(図31参照)が所定時間間隔(本実施形態では2ミリ秒)で起動され実行される。タイマ割込処理では、遊技の状態に応じて異なる処理が実行される。例えば、大当たり中には、可変入賞装置65の開閉を制御する処理が行われ、スルーゲート67への球の通過があれば、普通図柄表示装置83による普通図柄の表示制御が行われる。また、特別図柄表示装置37での変動表示を開始する場合に実行される大当たり抽選では、高確率状態か低確率状態かによって、取得した大当たり乱数カウンタC1と比較する大当たり乱数値の数が異なってくる。よって、1回のタイマ割込処理の実行にかかる時間は、遊技の状態に応じて変化することになる。従って、一のタイマ割込処理が終了してから次のタイマ割込処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく、その時々遊技の状態に応じて変化する。

20

30

【0663】

メイン処理の一処理である上記のS152, S153の処理は、このタイマ割込処理の残余時間の中で実行されることになる。つまり、かかる残余時間を使用して第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2との更新が繰り返し実行されることになるので、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2(即ち、大当たり乱数カウンタC1の初期値、普図当たりカウンタC4の初期値)とをランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタCS1についてもランダムに更新することができる。特に、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2とをランダムに更新することによって、これらを更新の初期値として使用する大当たり乱数カウンタC1及び普図当たりカウンタC4の更新に、ランダム性を持たせることができる。

40

【0664】

S151の処理において、RAM203に電源断の発生情報が記憶されていれば(S151:Yes)、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路252から停電信号SG1が出力された結果、図49において後述するNMI割込処理が実行されたということなので、S154以降の電源遮断時の処理が実行される。

【0665】

S154の処理では、各割込処理の発生を禁止し(S154)、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置(払出制御装置111や音声ランプ制御装置113等の周辺制御装置)に対して送信する(S155)。そして、RAM判定値を算出して、

50

その値を保存し（S 1 5 6）、R A M 2 0 3のアクセスを禁止して（S 1 5 7）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、R A M判定値は、例えば、R A M 2 0 3のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【0 6 6 6】

なお、S 1 5 1の処理は、タイマ割込処理（図 3 1 参照）の残余時間内に行われるS 1 5 2とS 1 5 3の処理の1サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。これにより、主制御装置 1 1 0のメイン処理において、タイマ割込処理による各種設定が終了し、また、各カウンタC I N I 1，C I N I 2，C S 1の更新が終わったタイミングで、電源断の発生情報を確認している。よって、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をS 1 5 1の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をS 1 5 1の処理から開始することができる。

10

【0 6 6 7】

従って、電源遮断時の処理において、M P U 2 0 1が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（S 1 0 1）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、S 1 5 1の処理から開始することができる。その結果、主制御装置 1 1 0の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置 1 1 0が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。

20

【0 6 6 8】

次に、図 3 1を参照して、第 1 実施形態に係るパチンコ機 1 0の主制御装置 1 1 0内のM P U 2 0 1により実行されるタイマ割込処理について説明する。図 3 1は、第 1 実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【0 6 6 9】

このタイマ割込処理では、まず、外部出力処理を実行する（S 2 0 1）。タイマ割込処理やメイン処理（図 3 0 参照）では、各種処理に基づいて、払出制御装置 1 1 1や音声ランプ制御装置 1 1 3、ホールコンピュータ（図示せず）等へ送信すべきコマンド又は信号等生成し、コマンドが生成された場合はR A M 2 0 3に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦記憶し、信号が生成された場合は該信号に対応する装置（例えば、ホールコンピュータとパチンコ機 1 0とを接続するための外部出力端子板（図示せず）等）に信号を出力する。S 2 0 1の外部出力処理では、上記コマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信するとともに、上記信号を各種装置へ出力する。

30

【0 6 7 0】

S 2 0 1の処理の後には、次に、払出制御装置 1 1 1より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（S 2 0 2）、次いで、各特別図柄の当たり時における処理を実行する当たり処理を実行する（S 2 0 3）。この当たり処理（S 2 0 3）については、図 4 1において後述する。

【0 6 7 1】

S 2 0 3の後には、次に、普通電役 7 2の駆動制御処理を実行する普通電役制御処理を実行する（S 2 0 4）。簡単に説明すると、球がスルーゲート 6 7を通過したことを条件に普通図柄表示装置 8 3にて普通図柄の可変表示が実施され、普通図柄の可変表示の結果、普通図柄の当たり図柄（例えば、「○」図柄）が現出して当たり状態となると、普通電役 7 2を所定時間開放状態とする一方、普通図柄のハズレ図柄（例えば、「×」図柄）が現出した場合は、普通電役 7 2の閉鎖状態を維持する。この普通電役制御処理については、図 4 8を参照して後述する。

40

【0 6 7 2】

S 2 0 4の処理の後には、次いで、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（S 2 0 5）。即ち、主制御装置 1 1 0に接続されている各種スイッチ 2 0 8の状態を読み込むと共に、当該スイッチ 2 0 8の状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。また

50

、入賞検知情報に基づいて払出制御装置 111 に対して送信すべき獲得球数に対応する賞球コマンドを RAM 203 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (S 201) によって、所定の賞球コマンドが払出制御装置 111 に向けて送信される。

【0673】

次に、第 1 初期値乱数カウンタ CINI1 と第 2 初期値乱数カウンタ CINI2 の更新を実行する (S 206)。具体的には、第 1 初期値乱数カウンタ CINI1 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値 (第 1 実施形態では、「9999」) に達した際、「0」にクリアする。そして、第 1 初期値乱数カウンタ CINI1 の更新値を、RAM 203 の該当するカウンタ用バッファ 203c 領域に格納する。同様に、第 2 初期値乱数カウンタ CINI2 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値 (第 1 実施形態では、「99」) に達した際、「0」にクリアし、その第 2 初期値乱数カウンタ CINI2 の更新値を RAM 203 の該当するカウンタ用バッファ 203c 領域に格納する。

【0674】

次いで、大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、停止パターン選択カウンタ C3、変動種別カウンタ CS1 及び普図当たりカウンタ C4 の更新を実行する (S 207)。具体的には、大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、停止パターン選択カウンタ C3、変動種別カウンタ CS1 及び普図当たりカウンタ C4 をそれぞれ 1 加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値 (第 1 実施形態では、それぞれ、「9999」, 「99」, 「99」, 「9」, 「99」) に達した際、それぞれ「0」にクリアする。また、大当たり乱数カウンタ C1 又は普図当たりカウンタ C4 が 1 周した場合、その時点の第 1 初期値乱数カウンタ CINI1 又は第 2 初期値乱数カウンタ CINI2 の値を当該大当たり乱数カウンタ C1 又は普図当たりカウンタ C4 の初期値として読み込み、その初期値を大当たり乱数カウンタ C1 又は普図当たりカウンタ C4 に設定する。そして、各カウンタ C1 ~ C4 の更新値を、RAM 203 の該当するカウンタ用バッファ 203c 領域に格納する。

【0675】

次に、第 1 始動口 64、上側第 2 始動口 71 又は下側第 2 始動口 71a への入賞に伴う始動入賞処理を実行する (S 208)。なお、この始動入賞処理 (S 208) の詳細は、図 32 を参照して後述する。

【0676】

次いで、スルーゲート 67 への球の通過有無を判断するゲート通過処理を実行する (S 209)。このゲート通過処理 (S 209) においてスルーゲート 67 を球が通過したと判別された場合に、普図当たりカウンタ C4 の値がカウンタ用バッファ 203c から取得され、その普図当たりカウンタ C4 の値が普図保留球格納エリア 203i (図 6 参照) に格納されるとともに普通図柄保留ランプ 84 に普通図柄の可変表示の保留数が表示等される。なお、このゲート通過処理 (S 209) の詳細は、図 33 を参照して後述する。

【0677】

ゲート通過処理 (S 209) を実行した後は、上記始動入賞処理 (S 208) の処理内容に基づいて特別図柄表示装置 37 による特別図柄の動的表示を行うための処理や第 3 図柄表示装置 81 による第 3 図柄の変動パターンなどを設定する特図変動処理を実行する (S 210)。なお、特図変動処理 (S 210) の詳細は、図 34 を参照して後述する。

【0678】

次いで、上記ゲート通過処理 (S 209) の処理内容に基づいて、普通図柄の当否判別を行うとともに、該判別結果に基づく普通図柄の可変表示を普通図柄表示装置 83 において行うための設定処理である普図変動処理を実行する (S 211)。この普図変動処理 (S 211) では、上述した遊技状態に応じて、普通図柄の当たり確率が、高確率 (例えば、99/100) か低確率 (70/100) のいずれかで行われる。そして、当否結果に基づいて普通図柄の可変表示を行うとともに、該当否結果に応じた表示結果を普通図柄表示装置 83 に表示する。なお、普図変動処理 (S 211) の詳細は、図 47 を参照して後

述する。

【0679】

普図変動処理（S211）を実行した後は、発射制御処理を実行し（S212）、さらに、定期的に行うべきその他の処理を実行して（S213）、このタイマ割込処理を終了する。

【0680】

なお、発射制御処理（S212）は、遊技者が操作ハンドル51に触れていることをタッチセンサ51aにより検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ51bが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。そして、球の発射がオンである場合、発射制御装置112へ球発射信号を送信するために、その球発射信号の情報を、RAM203に設けられたコマンド送信用リングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（S201）によって、球発射信号が払出制御装置111を介して発射制御装置112へ送信される。

【0681】

また、本実施形態では、定期的に行う処理をタイマ割込処理（図31参照）で実行し、メイン処理において、タイマ割込処理の残余時間に各カウンタCINI1、CINI2、CS1の更新を実行する場合について説明したが、タイマ割込処理にて実行していた処理の一部または全部を、メイン処理の中で所定時間（例えば、2ミリ秒）毎に実行するように構成してもよい。例えば、本実施形態においてタイマ割込処理にて実行していた賞球計数信号、払出異常信号読み込み処理（S202）、当たり処理（S203）、普通電

10

20

【0682】

この場合、メイン処理の中で所定時間（2ミリ秒）経過したか否かを判断するステップを設け、所定時間経過したと判断された場合のみ、所定時間毎に実行する処理を実行し、各カウンタCINI1、CINI2、CS1の更新は、所定時間の経過の有無にかかわらず実行するようにしてもよい。これにより、各カウンタCINI1、CINI2、CS1の更新は、所定時間毎に実行する処理の残余時間に実行されることになるが、所定時間毎に実行する処理は、遊技の状態に応じてその実行にかかる時間が変化するため、このように構成した場合であっても、各カウンタCINI1、CINI2、CS1をランダムに更

30

【0683】

次に、図32のフローチャートを参照して、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理（図31参照）の一処理である始動入賞処理（S208）を説明する。図32は、この始動入賞処理（S208）を示すフローチャートである。

【0684】

始動入賞処理（S208）は、第1始動口64、上側第2始動口71又は下側第2始動口71aへの球の入賞の有無を判断し、入賞があった場合は、各カウンタC1～C3、CS1の値を入賞した始動口64、71、71aに対応する第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203eに格納する（保留する）処理を実行する。また、保留する各カウンタC1～C3、CS1の値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置113へ送信するための処理を実行する。

40

【0685】

MPU201は、この始動入賞処理（S208）において、まず、球が第1始動口64に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（S301）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図31のS205参照）において読み込んだ、第1始動口64への入球（入賞）を検出する第1始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第1始動口64への入球を3回のタイマ割込処理（図31参照）にわたって検出する。

【0686】

S301の判別の結果、球が第1始動口64に入賞した（始動入賞があった）と判別さ

50

れると（S301：Yes）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技が奨励されている遊技状態か否かを判別する（S302）。判別の結果、「通常遊技状態」でなければ（S302：No）、奨励される右打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）左打ち遊技によって発射された球が第1始動口64に入賞したということなので、音声出力装置226（図5参照）から警報音を出力するとともに、第3図柄表示装置81において「右打ちしてください」という演出用打ち方指示を実行する等の左打ちエラー処理を実行し（S303）、処理をS305へ移行する。

【0687】

このように構成することで、左打ち遊技が奨励されていない「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において第1始動口スイッチ（図示せず）で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行い、左打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に左打ち遊技の実行を敬遠させ（右打ち遊技を促し）、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【0688】

なお、S302の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」であると判断された場合は（S302：Yes）、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、S303の処理をスキップし、S303の左打ちエラー処理を行わず、処理をS305へ移行する。

【0689】

S301の処理の結果、球が第1始動口64に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（S301：Yes）、次いで、第1保留球数カウンタ203aの値（主制御装置110において保留されている第1特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数N1）が上限値（第1実施形態では、「4」）未満であるか否かを判別する（S305）。そして、第1始動口64への入賞があっても作動保留球数N1<4でなければ（S305：No）、この始動入賞処理（S208）を終了し、タイマ割込処理（図31参照）へ戻る。

【0690】

一方、作動保留球数N1<4であれば（S305：Yes）、第1保留球数カウンタ203aの値（作動保留球数N1）を1加算する（S306）。そして、今回、第1特別図柄に対応する第1始動口64への入賞であるので、第1保留球格納エリア203dを各乱数値C1～C3，CS1の格納先として設定し（S307）、処理をS312へ移行する。

【0691】

S301の処理において、球が第1始動口64へ入賞していないと判別された場合（S301：No）、次いで、球が上側第2始動口71に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（S304）。ここでは、第1始動口64と同様、スイッチ読み込み処理（図31のS205参照）において読み込んだ、上側第2始動口71への入球（入賞）を検出する上側第2始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、上側第2始動口71への入球を3回のタイマ割込処理（図31参照）に亘って検出する。

【0692】

球が上側第2始動口71に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（S304：Yes）、処理をS309へ移行する。

【0693】

なお、S304の処理において、上側第2始動口71に球が入賞したと判別された場合に（S304：Yes）、遊技状態が「通常遊技状態」か否かを判定し、遊技状態が「通常遊技状態」であると判別された場合、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、通常中右打ちエラー処理を行うように構成してもよい。

【0694】

S304の処理において、球が上側第2始動口71に入賞していないと判別された場合（S304：No）、次いで、球が下側第2始動口71aに入賞（始動入賞）したか否か

10

20

30

40

50

を判別する（S308）。ここでは、第1始動口64及び上側第2始動口71と同様、スイッチ読み込み処理（図31のS205参照）において読み込んだ、下側第2始動口71aへの入球（入賞）を検出する下側第2始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、下側第2始動口71aへの入球を3回のタイマ割込処理（図31参照）に亘って検出する。

【0695】

球が上側第2始動口71又は下側第2始動口71aに入賞した（始動入賞があった）と判別されると（S304：Yes又はS308：Yes）、次いで、第2保留球数カウンタ203bの値（主制御装置110において保留されている第2特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数N2）が上限値（第1実施形態では、「4」）未満であるか否かを判別する（S309）。そして、上側第2始動口71及び下側第2始動口71aへの入賞がないか（S304：No及びS308：No）、或いは、上側第2始動口71又は下側第2始動口71aへの入賞があっても作動保留球数 $N2 < 4$ でなければ（S309：No）、この始動入賞処理（S208）を終了して、タイマ割込処理（図31参照）へ戻る。

10

【0696】

一方、作動保留球数 $N2 < 4$ であれば（S309：Yes）、第2保留球数カウンタ203bの値（作動保留球数N2）を1加算する（S310）。そして、今回、第2特別図柄に対応する上側第2始動口71又は下側第2始動口71aへの入賞であるので、第2保留球格納エリア203eを各乱数値C1～C3、CS1の格納先として設定し（S311）、処理をS312へ移行する。

20

【0697】

また、S301及びS304の処理において、第1始動口64及び上側第2始動口71に同時に球が入賞した場合、又はS301及びS308の処理において、第1始動口64及び下側第2始動口71aに同時に球が入賞した場合は、第1始動口64への球の入賞処理を優先的に実行し、上側第2始動口71又は下側第2始動口71aへの球の入賞処理を待機し、次のタイマ割込処理（図31参照）における始動入賞処理（S208）において、該待機した上側第2始動口71又は下側第2始動口71aへの球の入賞処理を実行するように構成してもよい。

【0698】

S312の処理では、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3及び変動種別カウンタCS1の各値をカウンタ用バッファ203c（図5参照）から読み出し、各保留球格納エリアに格納する。つまり、S307で格納先として設定された第1保留球格納エリア203dに設けられた第1保留第1～第4エリアのうち、第1保留球数カウンタ203aで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203d1、大当たり種別カウンタ格納エリア203d2、停止パターン選択カウンタ格納エリア203d3及び変動種別カウンタ格納エリア203d4に各々保留（格納）する（S312）。

30

【0699】

具体的には、例えば、第1始動口64への入賞に基づくS307の処理において第1保留球格納エリア203dが格納先として設定され、また、S306の処理による加算後の第1保留球数カウンタ203aの値が「1」であれば、第1保留第1エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタC1～C3、CS1の値が保留される。また、加算後の第1保留球数カウンタ203aの値が「2」であれば第1保留第2エリアの各格納エリアに、加算後の第1保留球数カウンタ203aの値が「3」であれば第1保留第3エリアの各格納エリアに、加算後の第1保留球数カウンタ203aの値が「4」であれば第1保留第4エリアの各格納エリアに、各々カウンタC1～C3、CS1の値が保留される。

40

【0700】

また、S311で格納先として設定された第2保留球格納エリア203eに設けられた第2保留第1～第4エリアのうち、第2保留球数カウンタ203bで示される値に対応す

50

るエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 203e1、大当たり種別カウンタ格納エリア 203e2、停止パターン選択カウンタ格納エリア 203e3 及び変動種別カウンタ格納エリア 203e4 に各々保留（格納）する（S312）。

【0701】

具体的には、例えば、上側第2始動口71又は下側第2始動口71aへの入賞に基づくS311の処理において第2保留球格納エリア203eが格納先として設定され、また、S310の処理による加算後の第2保留球数カウンタ203bの値が「1」であれば、第2保留第1エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタC1～C3，CS1の値が保留される。また、加算後の第2保留球数カウンタ203bの値が「2」であれば第2保留第2エリアの各格納エリアに、加算後の第2保留球数カウンタ203bの値が「3」であれば第2保留第3エリアの各格納エリアに、加算後の第2保留球数カウンタ203bの値が「4」であれば第2保留第4エリアの各格納エリアに、各々カウンタC1～C3，CS1の値が保留される。

【0702】

次に、S306の処理による加算後の第1保留球数カウンタ203aの値（作動保留球数N1）と、S307の処理により第1保留球格納エリア203dに格納（保留）した大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3及び変動種別カウンタCS1の各値を含む第1保留球数コマンドを音声ランプ制御装置113へ送信するために、該第1保留球数コマンドをRAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（S313）。また、S310の処理による加算後の第2保留球数カウンタ203bの値（作動保留球数N1）と、S311の処理により第2保留球格納エリア203eに格納（保留）した大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3及び変動種別カウンタCS1の各値を含む第2保留球数コマンドを音声ランプ制御装置113へ送信するために、該第2保留球数コマンドをRAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（S313）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図31のS201参照）によって、第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドが音声ランプ制御装置113に対して送信される。S313の処理を終えると、この始動入賞処理（S208）を終了し、タイマ割込処理（図31参照）に戻る。

【0703】

なお、S313の処理において第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドに含める各カウンタC1～C3，CS1の値は、S312の処理によりカウンタ用バッファ203cから読み出した値そのものを用いてもよいし、S312の処理において第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203eに格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。

【0704】

次に、図33を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理（図31参照）の一処理であるゲート通過処理（S209）を説明する。図33は、このゲート通過処理（S209）を示すフローチャートである。ゲート通過処理（S209）は、スルーゲート67への球の通過（入球）の有無を判断し、球が通過（入球）した場合は、普図当たりカウンタC4の値を普図保留球格納エリア203iに格納する（保留する）処理を実行する。

【0705】

このゲート通過処理（S209）では、まず、球がスルーゲート67を通過したか否かを判別する（S401）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図31のS205参照）において読み込んだスルーゲート67への球の通過（入球）を検出するスルーゲートスイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、スルーゲート67への通過（入球）を3回のタイマ割込処理（図31参照）にわたって検出する。

【0706】

S401の処理において、スルーゲート67を球が通過していない場合は（S401：

10

20

30

40

50

N o)、このゲート通過処理 (S 2 0 9) を終了して、タイマ割込処理 (図 3 1 参照) へ戻る。一方、球がスルーゲート 6 7 を通過 (入球) したと判別されると (S 4 0 1 : Y e s)、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技の球の発射が奨励されている遊技状態か否かを判別する (S 4 0 2)。判別の結果、「通常遊技状態」であれば (S 4 0 2 : Y e s)、奨励される左打ち遊技ではなく非奨励の (禁止されている) 右打ち遊技によって発射された球がスルーゲート 6 7 を通過したということなので、音声出力装置 2 2 6 (図 5 参照) から警報音を出力するとともに、第 3 図柄表示装置 8 1 において「左打ちに戻してね」という演出用打ち方指示を実行する等の通常時右打ちエラー処理を実行し (S 4 0 3)、処理を S 4 0 4 へ移行する。

【0707】

10

このように構成することで、右打ち遊技が推奨されていない「通常遊技状態」においてスルーゲート 6 7 で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行うことで、右打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に右打ち遊技の実行を敬遠させ、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【0708】

なお、S 4 0 2 の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」でなければ (S 4 0 2 : N o)、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」であるので、S 4 0 3 の通常時右打ちエラー処理を行わず、S 4 0 3 の処理をスキップして、処理を S 4 0 4 へ移行する。

20

【0709】

S 4 0 4 の処理では、普図保留球数カウンタ 2 0 3 h の値 (主制御装置 1 1 0 において保留されている普通図柄の可変表示の作動保留球数 H N) が上限値 (第 1 実施形態では、「4」) 未満であるか否かを判別する (S 4 0 4)。そして、スルーゲート 6 7 への通過 (入球) があっても作動保留球数 H N < 4 でなければ (S 4 0 4 : N o)、このゲート通過処理 (S 2 0 9) を終了して、タイマ割込処理 (図 3 1 参照) へ戻る。

【0710】

一方、作動保留球数 H N < 4 であれば (S 4 0 4 : Y e s)、普図保留球数カウンタ 2 0 3 h の値 (作動保留球数 H N) を 1 加算する (S 4 0 5)。そして、普図当たりカウンタ C 4 の値をカウンタ用バッファ 2 0 3 c (図 5 参照) から読み出し、読み出したデータを、普図保留球格納エリア 2 0 3 i に設けられた普図保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち、普図保留球数カウンタ 2 0 3 h で示される値に対応するエリアに格納する (S 4 0 6)。

30

【0711】

具体的には、例えば、S 4 0 5 の処理による加算後の普図保留球数カウンタ 2 0 3 h の値が「1」であれば、普図保留第 1 エリアに普図当たりカウンタ C 4 の値が保留される。また、加算後の普図保留球数カウンタ 2 0 3 h の値が「2」であれば普図保留第 2 エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ 2 0 3 h の値が「3」であれば普図保留第 3 エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ 2 0 3 h の値が「4」であれば普図保留第 4 エリアに、普図当たりカウンタ C 4 の値が保留される。S 4 0 6 の処理の終了後は、このゲート通過処理 (S 2 0 9) を終了し、タイマ割込処理 (図 3 1 参照) に戻る。

40

【0712】

なお、第 1 実施形態では、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信しないように構成されているが、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信して、普通図柄の可変表示に関する保留図柄等に関する演出 (報知) を行うように構成してもよい。この場合に、普図当たりカウンタ C 4 の値を普図保留球数コマンドに含めて送信することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 で普通図柄に関する所謂先読み処理を実行可能に構成し、普通図柄に関する演出のバリエーションを設けるように構成してもよい。

【0713】

次に、図 3 4 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ

50

割込処理（図 3 1 参照）の一処理である特図変動処理（S 2 1 0）について説明する。図 3 4 は、この特図変動処理（S 2 1 0）を示すフローチャートである。

【0 7 1 4】

この特図変動処理（S 2 1 0）は、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄に関する特別図柄表示装置 3 7 における動的表示や、第 3 図柄表示装置 8 1 にて遊技状態に応じて行う変動演出に関する制御を行うものである。

【0 7 1 5】

M P U 2 0 1 は、この特図変動処理（S 2 1 0）において、まず、今現在、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄のいずれか一方が大当たり中であるか否かを判別する（S 5 0 1）。大当たり中としては、大当たりの際に第 3 図柄表示装置 8 1 及び特別図柄表示装置 3 7 で表示される大当たり遊技の最中と、大当たり遊技開始前（即ち、大当たりオープニング）の所定時間の最中と、大当たり遊技終了後（即ち、大当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。S 5 0 1 における判別の結果、いずれかの特別図柄の大当たり中であれば（S 5 0 1 : Y e s）、そのまま特図変動処理（S 2 1 0）を終了し、タイマ割込処理（図 3 1 参照）に戻る。

10

【0 7 1 6】

S 5 0 1 の処理において、大当たり中でないと判別された場合は（S 5 0 1 : N o）、次に、今現在、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄のいずれか一方が小当たり中であるか否かを判別する（S 5 5 1）。小当たり中としては、小当たりの際に第 3 図柄表示装置 8 1 及び特別図柄表示装置 3 7 で表示される小当たり遊技の最中と、小当たり遊技開始前（即ち、小当たりオープニング）の所定時間の最中と、小当たり遊技終了後（即ち、小当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。S 5 5 1 における判別の結果、いずれかの特別図柄の小当たり中であれば（S 5 5 1 : Y e s）、そのまま特図変動処理（S 2 1 0）を終了し、タイマ割込処理（図 3 1 参照）に戻る。

20

【0 7 1 7】

S 5 5 1 の処理において、小当たり中でないと判別された場合は（S 5 5 1 : N o）、次に、特別図柄表示装置 3 7 において第 1 特別図柄（特図 1）が動的表示中であるか否かを判別し（S 5 0 2）、特別図柄表示装置 3 7 において第 1 特別図柄の動的表示中であれば（S 5 0 2 : Y e s）、第 1 特別図柄の動的表示に関する設定処理を行わないため、S 5 0 3 及び S 5 0 4 の処理をスキップして、処理を S 5 0 5 へ移行する。

30

【0 7 1 8】

S 5 0 2 の処理において、特別図柄表示装置 3 7 において第 1 特別図柄の動的表示中ではなければ（S 5 0 2 : N o）、次いで、特別図柄表示装置 3 7 における第 1 特別図柄の動的表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する（S 5 0 3）。その結果、第 1 特別図柄の動的表示の停止後、所定時間経過していなければ（S 5 0 3 : N o）、処理を S 5 0 5 へ移行する。これにより、第 1 特別図柄の動的表示（変動演出）における停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置 3 7（「通常遊技状態」であれば第 3 図柄表示装置 8 1）に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【0 7 1 9】

一方、S 5 0 3 の処理の結果、動的表示の停止後、所定時間経過していれば（S 5 0 3 : Y e s）、第 1 特別図柄の動的表示を行うか否か、及び、第 1 特別図柄の動的表示を行う場合における該動的表示の各種設定処理を行う特図 1 変動開始処理を行い（S 5 0 4）、その後、処理を S 5 0 5 へ移行する。

40

【0 7 2 0】

ここで、図 3 5 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される特図変動処理（S 2 1 0）の一処理である特図 1 変動開始処理（S 5 0 4）について説明する。図 3 5 は、この特図 1 変動開始処理（S 5 0 4）を示したフローチャートである。

【0 7 2 1】

この特図 1 変動開始処理（S 5 0 4）では、上述したように、第 1 特別図柄の動的表示を行うか否かや、第 1 特別図柄の動的表示を行う場合における該動的表示の設定処理等を

50

行う。

【0722】

この特図1変動開始処理(S504)では、まず、第1保留球数カウンタ203aの値(主制御装置110において保留されている第1特別図柄に関する動的表示(変動演出)の作動保留球数N1)が「0」より大きいかなんかを判別する(S5001)。その結果、第1保留球数カウンタ203aの値(作動保留球数N1)が「0」より大きくなければ(S5001:No)、実行すべき第1特別図柄の動的表示が存在しないため、この特図1変動開始処理(S504)を終了して、特図変動処理(図34参照)に戻る。

【0723】

なお、S5001の処理において、第1保留球数カウンタ203aの値(作動保留球数N1)が「0」であると判別された場合には(S5001:No)、遊技状態に応じて第3図柄表示装置81においてデモ演出を行うように構成されている。このデモ演出は、第1特別図柄の変動演出が第3図柄表示装置81で実行され得る遊技状態、即ち、「通常遊技状態」において、実行すべき第1特別図柄の変動演出(動的表示)が存在しない場合に実行される。

10

【0724】

具体的には、「通常遊技状態」において、実行すべき第1特別図柄の保留球数が存在しない場合に、音声ランプ制御装置113を介して表示制御装置114にデモコマンドを送信し、第1保留球数カウンタ203aの値(作動保留球数N1)が「0」より大きいと判断されるまでの間をデモ中として判別する。

20

【0725】

設定されたデモコマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理(図31のS201参照)の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。

【0726】

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

【0727】

なお、第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示がいずれも実行されていない場合、所定の待機画面を表示し、遊技者が操作ハンドル51を把持した場合に(例えば、第1遊技状況)、上記待機画面から、デモ演出(例えば、第1演出)を実行する。そして、該デモ演出の実行中に、第1始動口64又は上側第2始動口71若しくは下側第2始動口71aに球が入賞した場合(例えば、第2遊技状況)には、第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示に対応する変動演出(例えば、第2演出)に切り替えて実行するように構成してもよい。この場合に、デモ演出の表示内容から、各変動演出が実行された場合に、該変動演出の開始直後にデモ演出が終了して変動演出が開始されたことを遊技者により分かり易くするように、デモ演出の表示内容と異なる演出(例えば、カットイン演出等。第3演出)を実行し、デモ演出が終了したこと(変動演出が開始されたこと)を遊技者に明確に理解し易いように構成してもよい。この変動演出では、非大当たり状態から大当たり状態に移行する大当たり図柄が現出するか否かを実行する。

30

40

【0728】

S5001の処理において、第1保留球数カウンタ203aの値(作動保留球数N1)が「0」より大きい値であれば(S5001:Yes)、第1特別図柄に関する動的表示(変動演出)の実行開始タイミングであると判断し、まず、第1保留球数カウンタ203aの値(作動保留球数N1)を1減算する(S5002)。これは、後述する処理によって、保留されていた第1特別図柄に関する動的表示(変動演出)のうち1の動的表示(変動演出)の実行が開始されるため、第1特別図柄に関する保留球数が1つ減少するためである。

【0729】

50

次いで、第1保留球格納エリア203dに格納されたデータをシフト処理する(S5003)。このデータシフト処理(S5003)は、第1保留球格納エリア203dの第1保留第1～第4エリアに格納されているデータを第1保留球実行エリア203fへ向けて順にシフトさせる処理であって、第1保留第1エリア→第1保留球実行エリア203f、第1保留第2エリア→第1保留第1エリア、第1保留第3エリア→第1保留第2エリア、第1保留第4エリア→第1保留第3エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【0730】

S5003のデータシフト処理の後には、データシフト処理により第1保留球実行エリア203fに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置37(「通常遊技状態」であれば第3図柄表示装置81)において実行される第1特別図柄の動的表示の設定処理を行うべく、まず、遊技状態を判別するために、RAM203に設けられた確変フラグ203kがオンされているか否かを判別する(S5004)。判別の結果、確変フラグ203kがオンされていないと判別された場合(S5004:No)、遊技状態が「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であり、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であるので、低確率状態用の大当たり乱数テーブル202aを設定し(S5005)、処理をS5007へ移行する。一方、確変フラグ203kがオンされていると判別された場合は(S5004:Yes)、遊技状態が「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」であり、特別図柄の大当たり確率が高確率状態であるので、高確率状態用の大当たり乱数テーブル202aを設定し(S5006)、処理をS5007へ移行する。

【0731】

S5007の処理では、第2特別図柄において大当たりとなる動的表示が実行中か否かを判別する(S5007)。判別の結果、第2特別図柄において大当たりとなる動的表示が実行中でない場合(S5007:No)、第1保留球実行エリア203fに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値と、S5005又はS5006において設定された大当たり乱数テーブル202aとに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選(当否判定)処理を行う(S5008)。

【0732】

第1実施形態のパチンコ機10では、大当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル202aを参照して、第1保留球実行エリア203fに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値とその時々遊技状態(モード)との関係に基づいて判別される。上述した通り、パチンコ機10の取りうる遊技状態(モード)が通常の高確率状態(「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」)にある場合には、大当たり乱数テーブル202aにおいて、大当たり確率が設定値「1」で32/10000、設定値「3」で36/10000となるように大当たり乱数値が規定されている。また、パチンコ機10の取りうる遊技状態(モード)が高確率状態(「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」)にある場合には、大当たり乱数テーブル202aにおいて、大当たり確率が設定値「1」で221/10000、設定値「3」で225/10000となるように大当たり乱数値が規定されている。

【0733】

S5008の処理では、第1保留球実行エリア203fに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値と、これら大当たり乱数テーブル202aにて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。S5008の処理の結果、大当たりであると判別された場合(S5008:Yes)、第1特別図柄に対応する特図1大当たり種別テーブル202b1(図8(a)参照)と、第1保留球実行エリア203fに格納されている大当たり種別カウンタC2の値とに基づいて、大当たり時の表示態様を設定する(S5009)。

【0734】

この処理では、特図1大当たり種別テーブル202b1によって、第1保留球実行エリ

ア 2 0 3 f に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値に対応付けられた大当たり種別が判別される。即ち、最大ラウンド数が 5 ラウンドの大当たりであって、該大当たり後に「時短機能」が特別図柄の動的表示が 1 0 0 回実行されるまで付与される「普図高確時間短縮状態」へ移行する大当たり種別「時短 A」か、最大ラウンド数が 1 0 ラウンドの大当たりであって、該大当たり後に次回大当たりまで特別図柄が高確率状態となるとともに、「時短機能」が同じく次回大当たりまで付与される「確率変動状態」へ移行する大当たり種別「確変 A」か、最大ラウンド数が 1 0 ラウンドの大当たりであって、該大当たり後に次回大当たりまで特別図柄が高確率状態となるとともに、「時短機能」が付与されない「潜伏確率変動状態」へ移行する大当たり種別「潜確 A」か、の大当たり種別が判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置 3 7 における大当たり時の表示態様（特別 L E D 群 3 7 b の表示態様）が設定される。

10

【 0 7 3 5 】

具体的には、第 1 保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値と特図 1 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 1（図 8（a）参照）から大当たり種別が決定される。

【 0 7 3 6 】

次に、大当たり時の変動パターンを決定する（S 5 0 1 0）。具体的には、特別図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 において、大当たり時の表示態様（停止種別）と、第 1 保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタ C S 1 の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル 2 0 2 d（図 1 3 及び図 1 4 参照）を選択する。

20

【 0 7 3 7 】

そして、大当たり用に設けられた停止パターンテーブル 2 0 2 d において、第 1 保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 の値に対応付けられた演出態様を選択する。そして、選択された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル 2 0 2 e において、第 1 保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定され、S 5 0 1 6 の処理へ移行する。

30

【 0 7 3 8 】

一方、S 5 0 0 7 の処理において、第 2 特別図柄において大当たりとなる動的表示が実行中であると判別された場合（S 5 0 0 7 : Y e s）、又は、S 5 0 0 8 の処理において、大当たりでないと判別された場合（S 5 0 0 8 : N o）、第 1 保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、S 5 0 0 5 又は S 5 0 0 6 において設定された大当たり乱数テーブル 2 0 2 a とに基づいて小当たりか否かを判別する小当たり抽選処理を行う（S 5 0 1 1）。

【 0 7 3 9 】

第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、小当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル 2 0 2 a を参照して、第 1 保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値に基づいて判別される。上述した通り、パチンコ機 1 0 の取りうる遊技状態（モード）及び設定値にかかわらず、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a において、第 1 特別図柄の小当たり確率が 5 0 0 0 / 1 0 0 0 0 となるように小当たり乱数値が規定されている。

40

【 0 7 4 0 】

S 5 0 1 1 の処理では、第 1 保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、これら大当たり乱数テーブル 2 0 2 a にて規定される小当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、小当たりであると判別する。S 5 0 1 1 の処理の結果、小当たりであると判別された場合（S 5 0 1 1 : Y e s）、小当たり時の表示

50

態様を設定する（S5012）。なお、第1実施形態のパチンコ機10では、小当たりに関する小当たり種別は1種類のみ設けられているため、小当たり種別テーブル等を参照することなく表示態様が設定される。

【0741】

次に、小当たり時の変動パターンを決定する（S5013）。具体的には、特別図柄表示装置37および第3図柄表示装置81において、小当たり時の表示態様（停止種別）と、第1保留球実行エリア203fに格納されている停止パターン選択カウンタC3の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタCS1の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この小当たり時の変動パターンの決定では、まず、その小当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル202d（図13及び図14参照）を選択する。

10

【0742】

そして、小当たり用に設けられた停止パターンテーブル202dにおいて、第1保留球実行エリア203fに格納されている停止パターン選択カウンタC3の値に対応付けられた演出態様を選択する。また、選択された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル202eにおいて、第1保留球実行エリア203fに格納されている変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定され、S5016の処理へ移行する。

【0743】

一方、S5011の小当たり抽選処理の結果、小当たりではないと判別された場合（S5011：No）、第1特別図柄の動的表示の結果はハズレであるので、ハズレ時の表示態様を設定するため、処理をS5014へ移行する。S5014の処理では、特別図柄表示装置37の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、第1保留球実行エリア203fに格納されている停止パターン選択カウンタC3の値と第1保留球数カウンタ203aの値と現在の遊技状態とに基づいて、第3図柄表示装置81において表示させる演出態様として、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様のいずれかを設定する（S5014）。第1実施形態では、パチンコ機10の遊技状態に応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタC3の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル202dが設定されている。

20

30

【0744】

次に、ハズレ時の変動パターンを決定し（S5015）、S5016の処理へ移行する。S5015の処理では、特別図柄表示装置37および第3図柄表示装置81において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、S5014の処理において決定されたハズレ時の表示態様（演出態様）毎に設けられた変動パターンテーブル202eにおいて、第1保留球実行エリア203fに格納されている変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【0745】

このように、大当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、小当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、ハズレ時における演出態様および変動パターンの設定処理とを、同じ乱数値C3，CS1を用いて同じ判定プログラムによって判定して決定することで、プログラムを共通化することができ、開発時における開発工数を削減することができる。

40

【0746】

次いで、S5016の処理では、S5010、S5013又はS5015の処理によって決定された第1特別図柄の動的表示の変動パターンに応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置113を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置114へ通知する特図1変動パターンコマンドを設定する（S5016）。具体的には、例えば、大当たり抽選に当選し、該大当たりが「確変A」であって、さらに、「25秒」の「ス

50

「スーパーリーチ」の変動パターンが選択されていた場合は、大当たり・「確変A」・「25秒」の「スーパーリーチ」を示す特図1変動パターンコマンドが設定される。また、大当たり抽選及び小当たり抽選にハズレて、さらに、「25秒」の「スーパーリーチ」の変動パターンが選択されていた場合は、ハズレ・「25秒」の「スーパーリーチ」を示す特図1変動パターンコマンドが設定される。

【0747】

そして、S5016の処理の後には、S5009、S5012又はS5014の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置113を介して表示制御装置114へ通知するための特図1停止種別コマンドを設定し（S5017）、この特図1変動開始処理（S504）を終了して、特図変動処理（図34参照）に戻る。

【0748】

このように、特図1停止種別コマンドに変動演出の当否に基づいた大まかな停止種別を設定することで、音声ランプ制御装置113（表示制御装置114）は、当否に基づいた第1特別図柄の動的表示の停止種別を把握して、それらの情報を基により詳細は変動演出の停止結果を決定することができる。

【0749】

これらの特図1変動パターンコマンドおよび特図1停止種別コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図31のS201参照）で、これらのコマンドが音声ランプ制御装置113に送信される。音声ランプ制御装置113は、特図1変動パターンコマンドや特図1停止種別コマンドを受信すると、それに基づき遊技状態に応じて表示用特図1変動パターンコマンドや表示用特図1種別コマンドを生成して、表示制御装置114へ送信する。

【0750】

このように、第2特別図柄において大当たりとなる動的表示が実行中の場合、第1特別図柄の動的表示の結果が小当たり又はハズレとなるように構成することで、2の特別図柄の動的表示においてそれぞれ大当たり結果が導出されることを未然に防止することができる。

【0751】

また、第1実施形態のパチンコ機10では、一方の第2特別図柄又は第1特別図柄において大当たりとなる動的表示が実行中の場合、他方の第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示の結果が小当たり又はハズレとなるように構成されているが、他方の第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示においても大当たりとなり得るように構成してもよい。

【0752】

図34に戻って、説明を続ける。S505の処理では、特別図柄表示装置37において第2特別図柄（特図2）が動的表示中であるか否かを判別し（S505）、特別図柄表示装置37において第2特別図柄の動的表示中であれば（S505：Yes）、第2特別図柄の動的表示に関する設定処理を行わないため、S506及びS507の処理をスキップして、処理をS508へ移行する。

【0753】

一方、S505の処理において、特別図柄表示装置37において第2特別図柄の動的表示中でなければ（S505：No）、次いで、特別図柄表示装置37における第2特別図柄の動的表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する（S506）。その結果、第2特別図柄の動的表示の停止後、所定時間経過していなければ（S506：No）、処理をS508へ移行する。これにより、第2特別図柄の動的表示（変動演出）における停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置37（「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」であれば第3図柄表示装置81）に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【0754】

一方、S506の処理の結果、動的表示の停止後、所定時間経過していれば（S506：Yes）、第2特別図柄の動的表示を行うか否か、及び、第2特別図柄の動的表示を行

10

20

30

40

50

う場合における該動的表示の各種設定処理を行う特図 2 変動開始処理を行い（S 5 0 7）、その後、処理を S 5 0 8 へ移行する。

【0 7 5 5】

次いで、図 3 6 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される特図 2 変動処理（S 2 1 0）の一処理である特図 2 変動開始処理（S 5 0 7）について説明する。図 3 6 は、この特図 2 変動開始処理（S 5 0 7）を示したフローチャートである。

【0 7 5 6】

この特図 2 変動開始処理（S 5 0 7）では、上述したように、第 2 特別図柄の動的表示を行うか否かや、第 2 特別図柄の動的表示を行う場合における該動的表示の設定処理等を行う。

【0 7 5 7】

この特図 2 変動開始処理（S 5 0 7）では、まず、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値（主制御装置 1 1 0 において保留されている第 2 特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数 N 2）が「0」よりも大きいか否かを判別する（S 5 3 0 1）。その結果、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値（作動保留球数 N 2）が「0」より大きくなければ（S 5 3 0 1：N o）、実行すべき第 2 特別図柄の動的表示が存在しないため、この特図 2 変動開始処理（S 5 0 7）を終了して、特図 2 変動処理（図 3 4 参照）に戻る。

【0 7 5 8】

なお、S 5 3 0 1 の処理において、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値（作動保留球数 N 1）が「0」であると判別された場合には（S 5 3 0 1：N o）、遊技状態に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 においてデモ演出を行うように構成されている。このデモ演出は、第 2 特別図柄の変動演出が第 3 図柄表示装置 8 1 で実行され得る遊技状態、即ち、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、実行すべき第 2 特別図柄の変動演出（動的表示）が存在しない場合に実行される。

【0 7 5 9】

具体的には、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、実行すべき第 2 特別図柄の保留球数が存在しない場合に、音声ランプ制御装置 1 1 3 を介して表示制御装置 1 1 4 にデモコマンドを送信し、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値（作動保留球数 N 2）が「0」より大きいと判断されるまでの間をデモ中として判別する。

【0 7 6 0】

設定されたデモコマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図 3 1 の S 2 0 1 参照）の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

【0 7 6 1】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、デモコマンドを受信すると、第 2 特別図柄の変動演出に対応する表示用デモコマンドを表示制御装置 1 1 4 へ送信し、表示制御装置 1 1 4 は、表示用デモコマンドの受信に基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 に第 2 特別図柄の変動演出用のデモ演出を表示するように制御を行う。

【0 7 6 2】

S 5 3 0 1 の処理において、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値（作動保留球数 N 2）が「0」より大きい値であれば（S 5 3 0 1：Y e s）、第 2 特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値（作動保留球数 N 2）を 1 減算する（S 5 3 0 2）。これは、後述する処理によって、保留されていた第 2 特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち 1 の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、第 2 特別図柄に関する保留球数が 1 つ減少するためである。

【0 7 6 3】

次いで、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に格納されたデータをシフト処理する（S 5 3

10

20

30

40

50

03)。このデータシフト処理(S5303)は、第2保留球格納エリア203eの第2保留第1～第4エリアに格納されているデータを第2保留球実行エリア203gへ向けて順にシフトさせる処理であって、第2保留第1エリア→第2保留球実行エリア203g、第2保留第2エリア→第2保留第1エリア、第2保留第3エリア→第2保留第2エリア、第2保留第4エリア→第2保留第3エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【0764】

S5303のデータシフト処理の後、データシフト処理により第2保留球実行エリア203gに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置37(「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」であれば第3図柄表示装置81)において実行される第2特別図柄の動的表示の設定処理を行うべく、まず、遊技状態を判別するために、RAM203に設けられた確変フラグ203kがオンされているか否かを判別する(S5304)。判別の結果、確変フラグ203kがオンされていないと判別された場合(S5304:No)、遊技状態が「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であり、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であるので、低確率状態用の大当たり乱数テーブル202aを設定し(S5305)、処理をS5307へ移行する。一方、確変フラグ203kがオンされていると判別された場合は(S5304:Yes)、遊技状態が「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」であり、特別図柄の大当たり確率が高確率状態であるので、高確率状態用の大当たり乱数テーブル202aを設定し(S5306)、処理をS5307へ移行する。

【0765】

S5307の処理では、第1特別図柄において大当たりとなる動的表示が実行中か否かを判別する(S5307)。判別の結果、第1特別図柄において大当たりとなる動的表示が実行中でない場合(S5307:No)、第2保留球実行エリア203gに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値と、S5305又はS5306において設定された大当たり乱数テーブル202aとに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選(当否判定)処理を行う(S5308)。

【0766】

第1実施形態のパチンコ機10では、大当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル202aを参照して、第2保留球実行エリア203gに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値とその時々遊技状態(モード)との関係に基づいて判別される。上述した通り、パチンコ機10の取りうる遊技状態(モード)が通常の高確率状態(「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」)にある場合には、大当たり乱数テーブル202aにおいて、大当たり確率が設定値「1」で32/10000、設定値「3」で36/10000となるように大当たり乱数値が規定されている。また、パチンコ機10の取りうる遊技状態(モード)が高確率状態(「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」)にある場合には、大当たり乱数テーブル202aにおいて、大当たり確率が設定値「1」で221/10000、設定値「3」で225/10000となるように大当たり乱数値が規定されている。

【0767】

S5308の処理では、第2保留球実行エリア203gに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値と、これら大当たり乱数テーブル202aにて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。S5308の処理の結果、大当たりであると判別された場合(S5308:Yes)、第2特別図柄に対応する特図2大当たり種別テーブル202b2(図8(b)参照)と、第2保留球実行エリア203gに格納されている大当たり種別カウンタC2の値とに基づいて、大当たり時の表示態様を設定する(S5309)。

【0768】

この処理では、特図2大当たり種別テーブル202b2によって、第2保留球実行エリ

ア 2 0 3 g に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値に対応付けられた大当たり種別が判別される。即ち、最大ラウンド数が 5 ラウンドの大当たりであって、該大当たり後に「時短機能」が特別図柄の動的表示が 1 0 0 回実行されるまで付与される「普図高確時間短縮状態」へ移行する大当たり種別「時短 A」か、最大ラウンド数が 1 0 ラウンドの大当たりであって、該大当たり後に次回大当たりまで特別図柄が高確率状態となるとともに、「時短機能」が付与されない「潜伏確率変動状態」へ移行する大当たり種別「潜確 A」か、の大当たり種別が判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置 3 7 における大当たり時の表示態様（特別 L E D 群 3 7 b の表示態様）が設定される。

【 0 7 6 9 】

10

具体的には、第 2 保留球実行エリア 2 0 3 g に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値と特図 2 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 2（図 8（b）参照）から大当たり種別が決定される。

【 0 7 7 0 】

次に、大当たり時の変動パターンを決定する（S 5 3 1 0）。具体的には、特別図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 において、大当たり時の表示態様（停止種別）と、第 2 保留球実行エリア 2 0 3 g に格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタ C S 1 の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル 2 0 2 d（図 1 3 及び図 1 4 参照）を選択する。

20

【 0 7 7 1 】

そして、大当たり用に設けられた停止パターンテーブル 2 0 2 d において、第 2 保留球実行エリア 2 0 3 g に格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 の値に対応付けられた演出態様を選択する。そして、選択された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル 2 0 2 e において、第 2 保留球実行エリア 2 0 3 g に格納されている変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定され、S 5 3 1 6 の処理へ移行する。

【 0 7 7 2 】

30

一方、S 5 3 0 7 の処理において、第 1 特別図柄において大当たりとなる動的表示が実行中であると判別された場合（S 5 3 0 7 : Y e s）、又は、S 5 3 0 8 の処理において、大当たりではないと判別された場合（S 5 3 0 8 : N o）、第 2 保留球実行エリア 2 0 3 g に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、S 5 3 0 5 又は S 5 3 0 6 において設定された大当たり乱数テーブル 2 0 2 a とに基づいて小当たりか否かを判別する小当たり抽選処理を行う（S 5 3 1 1）。

【 0 7 7 3 】

第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、小当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル 2 0 2 a を参照して、第 2 保留球実行エリア 2 0 3 g に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値に基づいて判別される。上述した通り、パチンコ機 1 0 の取りうる遊技状態（モード）及び設定値にかかわらず、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a において、第 2 特別図柄の小当たり確率が 7 5 0 0 / 1 0 0 0 0 となるように小当たり乱数値が規定されている。

40

【 0 7 7 4 】

S 5 3 1 1 の処理では、第 2 保留球実行エリア 2 0 3 g に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、これら大当たり乱数テーブル 2 0 2 a にて規定される小当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、小当たりであると判別する。S 5 3 1 1 の処理の結果、小当たりであると判別された場合（S 5 3 1 1 : Y e s）、小当たり時の表示態様を設定する（S 5 3 1 2）。なお、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、小当たりに関する小当たり種別は 1 種類のみ設けられているため、小当たり種別テーブル等を参照す

50

ることなく表示態様が設定される。

【0775】

次に、小当たり時の変動パターンを決定する（S5313）。具体的には、特別図柄表示装置37および第3図柄表示装置81において、小当たり時の表示態様（停止種別）と、第2保留球実行エリア203gに格納されている停止パターン選択カウンタC3の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタCS1の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この小当たり時の変動パターンの決定では、まず、その小当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル202d（図13～図14参照）を選択する。

【0776】

そして、小当たり用に設けられた停止パターンテーブル202dにおいて、第2保留球実行エリア203gに格納されている停止パターン選択カウンタC3の値に対応付けられた演出態様を選択する。また、選択された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル202eにおいて、第2保留球実行エリア203gに格納されている変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定され、S5316の処理へ移行する。

【0777】

一方、S5311の小当たり抽選処理の結果、小当たりではないと判別された場合（S5311：No）、第2特別図柄の動的表示の結果はハズレであるので、ハズレ時の表示態様を設定する（S5314）。S5314の処理では、特別図柄表示装置37の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、第2保留球実行エリア203gに格納されている停止パターン選択カウンタC3の値と第2保留球数カウンタ203bの値と現在の遊技状態とに基づいて、第3図柄表示装置81において表示させる演出態様として、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様のいずれかを設定する。第1実施形態では、パチンコ機10の遊技状態に応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタC3の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル202dが設定されている。

【0778】

次に、ハズレ時の変動パターンを決定し（S5315）、S5316の処理へ移行する。S5315の処理では、特別図柄表示装置37および第3図柄表示装置81において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、S5314の処理において決定されたハズレ時の表示態様（演出態様）毎に設けられた変動パターンテーブル202eにおいて、第2保留球実行エリア203gに格納されている変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【0779】

このように、大当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、小当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、ハズレ時における演出態様および変動パターンの設定処理とを、同じ乱数値C3，CS1を用いて同じ判定プログラムによって判定して決定することで、プログラムを共通化することができ、開発時における開発工数を削減することができる。また、第1特別図柄と第2特別図柄とを同じ判定プログラムによって判定して決定することで、プログラムを共通化することができ、開発時における開発工数を削減することができる。

【0780】

次いで、S5316の処理では、S5310、S5313又はS5315の処理によって決定された第2特別図柄の動的表示の変動パターンに応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置113を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置114へ通知する特図2変動パターンコマンドを設定する（S5316）。具体的には、例えば、大当たり抽選に当選し、該大当たりが大当たり種別「確変A」であって、さらに、「25秒」の「スーパーリーチ」の変動パターンが選択されていた場合は、大当たり・「確変

10

20

30

40

50

A」・「25秒」の「スーパーリーチ」を示す特図2変動パターンコマンドが設定される。また、大当たり抽選及び小当たり抽選にハズレて、さらに、「25秒」の「スーパーリーチ」の変動パターンが選択されていた場合は、ハズレ・「25秒」の「スーパーリーチ」を示す特図2変動パターンコマンドが設定される。

【0781】

そして、S5316の処理の後には、S5309、S5312又はS5314の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置113を介して表示制御装置114へ通知するための特図2停止種別コマンドを設定し（S5317）、この特図2変動開始処理（S507）を終了して、特図変動処理（図34参照）に戻る。

【0782】

このように、特図2停止種別コマンドに変動演出の当否に基づいた大まかな停止種別を設定することで、音声ランプ制御装置113（表示制御装置114）は、当否に基づいた第2特別図柄の動的表示の停止種別を把握して、それらの情報を基により詳細は変動演出の停止結果を決定することができる。

【0783】

これらの特図2変動パターンコマンドおよび特図2停止種別コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図31のS201参照）で、これらのコマンドが音声ランプ制御装置113に送信される。音声ランプ制御装置113は、特図2変動パターンコマンドや特図2停止種別コマンドを受信すると、それに基づき遊技状態に応じて表示用特図2変動パターンコマンドや表示用特図2種別コマンドや表示用特図2演出コマンドを生成して、表示制御装置114へ送信する。

【0784】

図34に戻って、説明を続ける。S508の処理では、実行中の第1特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否か、及び、実行中の第2特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、判別結果に応じて第1特別図柄の動的表示または第2特別図柄の動的表示をそれぞれ停止させる変動停止処理を行い（S508）、この特図変動処理（S210）を終了して、タイマ割込処理（図31参照）に戻る。

【0785】

ここで、図37を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される特図変動処理（図34参照）の一処理である変動停止処理（S508）について説明する。図37は、この変動停止処理（S508）を示すフローチャートである。

【0786】

この変動停止処理（S508）では、各特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かをそれぞれ判別し、変動時間が経過している場合は、各停止種別に応じた停止結果を特別図柄表示装置37に表示するとともに、各確定コマンドを音声ランプ制御装置113へ送信する。また、変動時間が経過した一方の第1特別図柄が大当たり若しくは小当たりとなる動的表示であって、他方の第2特別図柄の動的表示も並行して実行中の場合、又は、変動時間が経過した一方の第2特別図柄が大当たりとなる動的表示であって、他方の第1特別図柄の動的表示も並行して実行中の場合は、該他方の第2特別図柄又は第1特別図柄の動的表示をハズレとして停止させる処理を行う。さらに、「普図低確時間短縮状態」又は「普図高確時間短縮状態」である場合は、該特別図柄の動的表示の変動回数の計数結果に応じて「時短機能」の時短終了条件が成立したか否かを判別し、「時短機能」の時短終了条件が成立した場合は、「時短機能」を有効から無効に切り替える処理を行う。また、特別図柄の低確率状態である場合は、該特別図柄の動的表示の変動回数が天井到達回数に達したか否かを判別し、天井到達回数に達している場合は、「普図低確時間短縮状態」への移行処理を行う。

【0787】

変動停止処理（S508）では、まず、特別図柄表示装置37の上方LED群37b1において第1特別図柄の動的表示が実行中であるか否かを判別する（S5501）。判別

10

20

30

40

50

の結果、特別図柄表示装置 37 の上方 L E D 群 37 b 1 において第 1 特別図柄の動的表示が実行されていないと判別された場合は (S 5 5 0 1 : N o)、処理を S 5 5 0 6 へ移行する。一方、特別図柄表示装置 37 の上方 L E D 群 37 b 1 が第 1 特別図柄の動的表示中であると判別されると (S 5 5 0 1 : Y e s)、第 1 特別図柄の動的表示の動的表示時間 (変動時間) が経過したか否かを判別する (S 5 5 0 2)。特別図柄表示装置 37 における第 1 特別図柄の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタ C S 1 等により選択された変動パターンに応じて決められており (特図 1 変動パターンコマンドに応じて決められており)、この第 1 特別図柄の動的表示の動的表示時間 (変動時間) が経過していなければ (S 5 5 0 2 : N o)、特別図柄表示装置 37 の上方 L E D 群 37 b 1 の表示を更新し (S 5 5 0 5)、この変動停止処理 (S 5 0 8) を終了して、特図変動処理 (図 3 4 参照) に戻る。

10

【0788】

第 1 実施形態では、特別図柄表示装置 37 の特別 L E D 群 37 b において、第 1 特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、上方 L E D 群 37 b 1 が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定される。

【0789】

一方、S 5 5 0 2 の処理において、特別図柄表示装置 37 の上方 L E D 群 37 b 1 における第 1 特別図柄の動的表示の動的表示時間 (変動時間) が経過していれば (S 5 5 0 2 : Y e s)、特別図柄表示装置 37 の上方 L E D 群 37 b 1 に対して、第 1 特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した表示態様を停止させる (S 5 5 0 3)。停止図柄は、特図 1 変動開始処理 (図 3 5 参照) の S 5 0 0 9、S 5 0 1 2 又は S 5 0 1 4 の処理によって予め設定される。

20

【0790】

第 1 実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示の判定結果がハズレである場合には、上方 L E D 群 37 b 1 の最も左側の L E D のみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類 (種別) に対応した点灯パターンで上方 L E D 群 37 b 1 が点灯表示され、判定結果が小当たりである場合には、該小当たりの種類 (種別) に対応した点灯パターンで各 L E D 群が点灯表示される。

【0791】

S 5 5 0 3 の処理で第 1 特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した特別図柄表示装置 37 の表示態様が設定されると、第 3 図柄表示装置 8 1 における第 1 特別図柄の変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置 37 における特別 L E D 群 37 b の表示と同調して確定表示させるために、特図 1 確定コマンドを設定して (S 5 5 0 4)、処理を S 5 5 1 1 へ移行する。特図 1 確定コマンドは、第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 1 特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第 1 特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。

30

【0792】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、この特図 1 確定コマンドを受信すると、第 1 特別図柄の変動演出が第 3 図柄表示装置 8 1 で実行されている場合 (即ち、遊技状態が「通常遊技状態」、又は、「通常遊技状態」において第 1 特別図柄の変動演出が第 3 図柄表示装置 8 1 で実行されている状態で第 2 特別図柄の変動演出により天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行した場合は、表示制御装置 1 1 4 に対して表示用特図 1 確定コマンドを送信する。表示制御装置 1 1 4 は、表示用特図 1 確定コマンドを受信することによって、第 3 図柄表示装置 8 1 における第 1 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。なお、第 1 特別図柄の変動演出が第 3 図柄表示装置 8 1 で実行されていない「普図高確時間短縮状態」場合は、音声ランプ制御装置 1 1 3 は特図 1 確定コマンドを受信しても表示制御装置 1 1 4 に対して表示用特図 1 確定コマンドを送信しないように構成されている。このように構成することで、実行されていない変動演出に関するコマンドに関する処理を削減し、処理負担を軽減することができる。

40

【0793】

50

一方、S5501の処理において特別図柄表示装置37の上方LED群37b1において第1特別図柄の動的表示が実行されていないと判別された場合は(S5501:No)、次いで、特別図柄表示装置37の下方LED群37b2において第2特別図柄の動的表示が実行中であるか否かを判別する(S5506)。判別の結果、特別図柄表示装置37の下方LED群37b2において第2特別図柄の動的表示が実行されていないと判別された場合は(S5506:No)、この変動停止処理(S508)を終了して、特図変動処理(図34参照)に戻る。

【0794】

一方、特別図柄表示装置37の下方LED群37b2が第2特別図柄の動的表示中であると判別されると(S5506:Yes)、第2特別図柄の動的表示の動的表示時間(変動時間)が経過したか否かを判別する(S5507)。特別図柄表示装置37における第2特別図柄の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタCS1等により選択された変動パターンに応じて決められており(特図2変動パターンコマンドに応じて決められており)、この第2特別図柄の動的表示の動的表示時間(変動時間)が経過していなければ(S5507:No)、特別図柄表示装置37の下方LED群37b2の表示を更新して(S5510)、この変動停止処理(S508)を終了して、特図変動処理(図34参照)に戻る。

【0795】

第1実施形態では、特別図柄表示装置37の特別LED群37bにおいて、第2特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、下方LED群37b2が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定される。

【0796】

一方、S5507の処理において、特別図柄表示装置37の下方LED群37b2における第2特別図柄の動的表示の動的表示時間(変動時間)が経過していれば(S5507:Yes)、特別図柄表示装置37の下方LED群37b2に対して、第2特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した表示態様を停止させる(S5508)。停止図柄は、特図2変動開始処理(図36参照)のS5309、S5312又はS5314の処理によって予め設定される。

【0797】

第1実施形態では、第2特別図柄の動的表示の判定結果がハズレである場合には、下方LED群37b2の最も左側のLEDのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類(種別)に対応した点灯パターンで下方LED群37b2が点灯表示され、判定結果が小当たりである場合には、該小当たりの種類(種別)に対応した点灯パターンで各LED群が点灯表示される。

【0798】

S5508の処理で第2特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した特別図柄表示装置37の表示態様が設定されると、第3図柄表示装置81における第2特別図柄の変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置37における特別LED群37bの表示と同調して確定表示させるために、特図2確定コマンドを設定して(S5509)、処理をS5511へ移行する。特図2確定コマンドは、第3図柄表示装置81にて第2特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第2特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。

【0799】

音声ランプ制御装置113は、この特図2確定コマンドを受信すると、第2特別図柄の変動演出が第3図柄表示装置81で実行されている場合(即ち、遊技状態が「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」若しくは「普図低確時間短縮状態」、又は、「普図高確時間短縮状態」において第2特別図柄の変動演出が第3図柄表示装置81で実行されている状態で第1特別図柄の変動演出により時短終了条件が成立し、「通常遊技状態」に移行した場合は、表示制御装置114に対して表示用特図2確定コマンドを送信する。表示制御装置114は、表示用特図2確定コマンドを受信することによって、第3図柄表示装置81における第2特別図柄に対応する第3図柄の変動演出を停

10

20

30

40

50

止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。なお、第2特別図柄の変動演出が第3図柄表示装置81で実行されていない場合は、音声ランプ制御装置113は特図2確定コマンドを受信しても表示制御装置114に対して表示用特図2確定コマンドを送信しないように構成されている。このように構成することで、実行されていない変動演出に関するコマンドに関する処理を削減し、処理負担を軽減することができる。

【0800】

ここで、図38を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される変動停止処理（図37参照）の一処理である他方停止処理（S5511）について説明する。図38は、この他方停止処理（S5511）を示すフローチャートである。

【0801】

この他方停止処理（S5511）では、変動時間が経過した一方の第1特別図柄が大当たり若しくは小当たりとなる動的表示であって、他方の第2特別図柄の動的表示も並行して実行中の場合、又は、変動時間が経過した一方の第2特別図柄が大当たりとなる動的表示であって、他方の第1特別図柄の動的表示も並行して実行中の場合は、該他方の第2特別図柄又は第1特別図柄の動的表示をハズレとして停止させる処理を行う。

【0802】

この他方停止処理（S5511）では、まず、第1特別図柄の動的表示が停止したか否か（動的表示の変動時間が経過したか否か）を判別する（S5601）。判別の結果、第1特別図柄の動的表示が停止していた（動的表示の変動時間が経過していた）場合（S5601：Yes）、次いで、第2特別図柄の動的表示が実行中か否かを判別する（S5602）。判別の結果、第2特別図柄の動的表示が実行中の場合（S5602：Yes）、さらに、変動時間が経過した第1特別図柄の動的表示が大当たり又は小当たりに当選しているか否かを判別する（S5603）。判別の結果、第1特別図柄の動的表示が大当たり又は小当たりに当選している場合（S5603：Yes）、実行中となっている第2特別図柄の動的表示をハズレ図柄として停止すべく、下方LED群37b2に対して、第2特別図柄の動的表示をハズレ図柄に対応した表示態様を停止させ（S5604）、この他方停止処理（S5511）を終了して、変動停止処理（図37参照）に戻し、処理をS5512へ移行する。

【0803】

このように構成することで、「通常遊技状態」において実行されている第2特別図柄の動的表示を、第1特別図柄の大当たり又は小当たりとなる動的表示によってハズレ図柄として停止させることができる。その結果、「通常遊技状態」において非推奨となっている右打ち遊技を行い、上側第2始動口71へ入賞させて第2特別図柄の動的表示を実行させ、小当たりに当選させることで開放状態となる可変入賞装置65へ入賞させて賞球を獲得するという、遊技仕様上の想定外の賞球を防止することができる。

【0804】

一方、S5602の処理において、第2特別図柄の動的表示が実行中でないと判別された場合（S5602：No）、S5603及びS5604の処理をスキップして、この他方停止処理（S5511）を終了して、変動停止処理（図37参照）に戻し、処理をS5512へ移行する。また、S5603の処理において、第1特別図柄の動的表示が大当たり及び小当たりに当選していないと判別された場合（S5603：No）、この場合もS5604の処理をスキップして、この他方停止処理（S5511）を終了して、変動停止処理（図37参照）に戻し、処理をS5512へ移行する。

【0805】

S5601の処理において、第1特別図柄の動的表示が停止していないと判別された場合（S5601：No）、即ち、第2特別図柄の動的表示が停止している（動的表示の変動時間が経過している）と判別された場合、次いで、第1特別図柄の動的表示が実行中か否かを判別する（S5605）。判別の結果、第1特別図柄の動的表示が実行中の場合（S5605：Yes）、次いで、第2特別図柄の動的表示が大当たりに当選しているか否かを判別する（S5606）。判別の結果、第2特別図柄の動的表示が大当たりに当選し

10

20

30

40

50

ている場合（S5606：Yes）、実行中となっている第1特別図柄の動的表示をハズレ図柄として停止すべく、上方LED群37b1に対して、第1特別図柄の動的表示をハズレ図柄に対応した表示態様を停止させ（S5607）、この他方停止処理（S5511）を終了して、変動停止処理（図37参照）に戻し、処理をS5512へ移行する。

【0806】

一方、S5605の処理において、第1特別図柄の動的表示が実行中でないと判別された場合（S5605：No）、S5606及びS5607の処理をスキップして、この他方停止処理（S5511）を終了して、変動停止処理（図37参照）に戻し、処理をS5512へ移行する。また、S5606の処理において、第2特別図柄の動的表示が大当たり

10

に当選していないと判別された場合（S5606：No）、この場合もS5607の処理をスキップして、この他方停止処理（S5511）を終了して、変動停止処理（図37参照）に戻し、処理をS5512へ移行する。

【0807】

図37に戻って、説明を続ける。S5512の処理では、遊技状態が「普図低確時間短縮状態」又は「普図高確時間短縮状態」であるか否かを判別する（S5512）。判別の結果、「普図低確時間短縮状態」及び「普図高確時間短縮状態」でない場合（S5512：No）、時短終了条件が成立し得る遊技状態ではないため、S5513の処理をスキップしてS5514の処理へ移行する。一方、S5512の処理において遊技状態が「普図低確時間短縮状態」又は「普図高確時間短縮状態」であると判別された場合（S5512：Yes）、「普図低確時間短縮状態」又は「普図高確時間短縮状態」において特別図柄が動的表示を停止したことになるため、該特別図柄の停止により時短終了条件が成立したか否かの判別処理を行う時短計数処理を実行し（S5513）、その後、処理をS5514へ移行する。

20

【0808】

ここで、図39を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される変動停止処理（図37参照）の一処理である時短計数処理（S5513）について説明する。図39は、この時短計数処理（S5513）を示すフローチャートである。

【0809】

この時短計数処理（S5513）では、特別図柄の動的表示の変動回数の計数結果に応じて「時短機能」の時短終了条件が成立したか否かを判別し、「時短機能」の時短終了条件が成立した場合は、「時短機能」を有効から無効に切り替える処理を行う。

30

【0810】

この時短計数処理（S5513）では、まず、時短カウンタ203oの値を1減算し（S5701）、続いて、減算した時短カウンタ203oの値が「0」より大きい値であるか否かを判別する（S5702）。判別の結果、S5701の処理で減算した時短カウンタ203oの値が「0」より大きい値でない場合、即ち、時短カウンタ203oの値が「0」以下である場合は（S5702：No）、時短終了条件が成立しているため、次いで、時短高確フラグ203mがオンされているか否かを判別し（S5703）、時短高確フラグ203mがオンされていれば（S5703：Yes）、時短高確フラグ203mをオフに設定し（S5704）、この時短計数処理（S5513）を終了して、変動停止処理（図37参照）に戻る。

40

【0811】

また、S5703の処理において時短高確フラグ203mがオンされていないと判別された場合（S5703：No）、時短低確フラグ203nがオンされていると判断して、時短低確フラグ203nをオフに設定し（S5705）、この時短計数処理（S5513）を終了して、変動停止処理（図37参照）に戻る。

【0812】

なお、S5702の処理において、S5701の処理で減算した時短カウンタ203oの値が「0」より大きい値であると判別された場合（S5702：Yes）、時短終了条件が成立していないため、S5703～S5705の処理をスキップして、この時短計数

50

処理（S 5 5 1 3）を終了し、変動停止処理（図 3 7 参照）に戻る。

【0 8 1 3】

図 3 7 に戻って、説明を続ける。S 5 5 1 4 の処理では、確変フラグ 2 0 3 k がオンされているか否かを判別する（S 5 5 1 4）。判別の結果、確変フラグ 2 0 3 k がオンされている場合（S 5 5 1 4：Y e s）、特別図柄の高確率状態であって、天井到達し得ない遊技状態であるため、S 5 5 1 5 の処理をスキップしてこの変動停止処理（S 5 0 8）を終了して、特図変動処理（図 3 4 参照）に戻る。一方、確変フラグ 2 0 3 k がオンされていない場合（S 5 5 1 4：N o）、特別図柄の低確率状態であって、天井到達し得る遊技状態であるため、特別図柄の動的表示の実行回数が天井到達回数に達しているか否かを判別し、判別結果によって「普図低確時間短縮状態」に移行させるべく、天井到達計数処理

10

【0 8 1 4】

次いで、図 4 0 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される変動停止処理（図 3 7 参照）の一処理である天井到達計数処理（S 5 5 1 5）について説明する。図 4 0 は、この天井到達計数処理（S 5 5 1 5）を示すフローチャートである。

【0 8 1 5】

この天井到達計数処理（S 5 5 1 5）では、特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、該計数結果が天井到達回数に達したか否かを判別して、判別結果に応じて「普図低確時間短縮状態」への移行に基づく時短回数の設定処理を行う。

20

【0 8 1 6】

この天井到達計数処理（S 5 5 1 5）では、まず、天井到達計数カウンタ 2 0 3 p の値を 1 加算する（S 5 8 0 1）。続いて、加算した天井到達計数カウンタ 2 0 3 p の値が「9 0 0」より小さい値であるか否かを判別する（S 5 8 0 2）。

【0 8 1 7】

S 5 8 0 2 の判別の結果、S 5 8 0 1 の処理で加算した天井到達計数カウンタ 2 0 3 p の値が「9 0 0」より小さい値の場合（S 5 8 0 2：Y e s）、S 5 8 0 3～S 5 8 0 6 の処理をスキップし、この天井到達計数処理（S 5 5 1 5）を終了して、変動停止処理（図 3 7 参照）に戻る。

【0 8 1 8】

一方、S 5 8 0 2 の処理において、S 5 8 0 1 の処理で加算した天井到達計数カウンタ 2 0 3 p の値が「9 0 0」より小さい値でない場合、即ち、天井到達計数カウンタ 2 0 3 p の値が「9 0 0」以上である場合（S 5 8 0 2：N o）、天井到達しているため、次いで、天井設定済みフラグ 2 0 3 q がオンされているか否かを判別する（S 5 8 0 3）。判別の結果、天井設定済みフラグ 2 0 3 q がオンされていなければ（S 5 8 0 3：N o）、特別図柄が低確率状態になってから未だ「普図低確時間短縮状態」へ移行していない状態であるので、該「普図低確時間短縮状態」に移行するべく、まず、時短カウンタ 2 0 3 o の値に「1 1 4 0」をセットし（S 5 8 0 4）、「普図低確時間短縮状態」へ移行したことを示すべく天井設定済みフラグ 2 0 3 q をオンに設定する（S 5 8 0 5）。そして、「普図低確時間短縮状態」に遊技状態を移行するために、時短低確フラグ 2 0 3 n をオンに

30

40

【0 8 1 9】

一方、S 5 8 0 3 の判別の結果、天井設定済みフラグ 2 0 3 q がオンされていれば（S 5 8 0 3：Y e s）、既に「普図低確時間短縮状態」へ一度移行済みであるので、S 5 8 0 4～S 5 8 0 6 の処理をスキップし、この天井到達計数処理（S 5 5 1 5）を終了して、変動停止処理（図 3 7 参照）に戻る。

【0 8 2 0】

次に、図 4 1 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ

50

割込処理（図 3 1 参照）の一処理である当たり処理（S 2 0 3）について説明する。図 4 1 は、この当たり処理（S 2 0 3）を示したフローチャートである。

【0 8 2 1】

この当たり処理（S 2 0 3）は、各特別図柄の大当たりが発生する場合に、大当たりの種類に応じて可変入賞装置 6 5（大入賞口）の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、可変入賞装置 6 5 の開放時間を設定する。そして、大当たり状態（遊技）である場合において、可変入賞装置 6 5 を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（S 6 0 8）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（S 6 1 0）を実行する。

【0 8 2 2】

また、この当たり処理（S 2 0 3）は、各特別図柄の小当たりが発生する場合に、小当たりに応じて可変入賞装置 6 5 の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、可変入賞装置 6 5 の開放時間を設定する。そして、小当たり状態（遊技）である場合において、可変入賞装置 6 5 を開放又は閉鎖するための小当たり開閉制御処理（S 6 1 6）を実行し、小当たり状態が終了するタイミングで、小当たり状態の終了を設定する小当たり終了処理（S 6 1 8）を実行する。

【0 8 2 3】

当たり処理（S 2 0 3）では、まず、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選したか否かを判別する（S 6 0 1）。判別の結果、大当たりに当選していれば（S 6 0 1：Y e s）、大当たり遊技を行うために、まず、大当たり遊技中の「確変機能」、「時短機能」及び「天井機能」を無効にすべく、確変フラグ 2 0 3 k、時短高確フラグ 2 0 3 m、時短低確フラグ 2 0 3 n 及び天井設定済みフラグ 2 0 3 q をオフに設定し（S 6 0 2）、さらに、時短カウンタ 2 0 3 o 及び天井到達計数カウンタ 2 0 3 p の値を「0」クリアする（S 6 0 3）。次いで、大当たり種別に応じたラウンド数を R A M 2 0 3 に設けられたラウンドカウンタ（図示せず）にセットする（S 6 0 4）。そして、大当たりが開始されることを示す大当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するために、大当たりオープニングコマンドを R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（S 6 0 4）、次いで、該大当たり種別に応じたオープニング時間（例えば、「3 0 秒」又は「1 0 秒」）を設定して（S 6 0 6）、処理を S 6 1 1 へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図 3 1 の S 2 0 1 参照）によって、大当たり種別に応じた大当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

【0 8 2 4】

なお、上述したラウンドカウンタは、電源投入時に初期値として「0」がセットされる。M P U 2 0 1 は、該ラウンドカウンタの値を確認して、ラウンドカウンタに値が設定されている場合（即ち、「1」以上）は、大当たり遊技に応じて可変入賞装置 6 5 を開放制御しつつ、該ラウンドカウンタの値を 1 減算する。そして、ラウンドカウンタの値が「0」になった場合に、実行中の大当たりを終了するように構成されている。

【0 8 2 5】

S 6 0 1 の処理において、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選していないと判別された場合は（S 6 0 1：N o）、次いで、いずれかの特別図柄の動的表示において小当たりに当選したか否かを判別する（S 6 0 7）。判別の結果、小当たりに当選していれば（S 6 0 7：Y e s）、小当たり遊技を行うために、開放する入賞口（即ち、可変入賞装置 6 5）を設定すると共に、小当たり種別（小当たりに当選した特別図柄の種類）に応じた可変入賞装置 6 5 の開放回数を R A M 2 0 3 に設けられた開放カウンタ（図示せず）にセットする（S 6 0 8）。

【0 8 2 6】

そして、小当たりが開始されることを示す小当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するために、小当たりオープニングコマンドを R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（S 6 0 9）、次いで、該小当たりのオ

10

20

30

40

50

ーブニング時間（例えば、「0.5秒」）を設定し（S610）、処理をS611へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図31のS201参照）によって、小当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置113に向けて送信される。

【0827】

なお、上述した開放カウンタは、電源投入時に初期値として「0」がセットされる。MPU201は、該開放カウンタの値を確認して、開放カウンタに値が設定されている場合（即ち、「1」以上）は、小当たり遊技に応じて可変入賞装置65を開放制御しつつ、該開放カウンタの値を1減算する。そして、開放カウンタの値が「0」になった場合に、実行中の小当たりを終了するように構成されている。

10

【0828】

次いで、S611の処理では、大当たり中か否かを判別する（S611）。判別の結果、大当たり中であると判別された場合は（S611：Yes）、可変入賞装置65の開閉制御を実行する大当たり開閉制御処理を実行する（S612）。

【0829】

ここで、図42を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される当たり処理（S203）の一処理である大当たり開閉制御処理（S612）について説明する。図42は、この大当たり開閉制御処理（S612）を示したフローチャートである。

【0830】

この大当たり開閉制御処理（S612）では、当たり処理（S203）で設定された可変入賞装置65の開放回数に基づいて、可変入賞装置65の開閉制御を実行する。

20

【0831】

この大当たり開閉制御処理（S612）では、まず、当たり処理（S203）のS605で設定されたオープニング時間、又は、後述する大入賞口開放中処理（S6007）のS6020（図43参照）で設定されたインターバル時間が経過したか否かを判別する（S6001）。判別の結果、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（S6001：No）、可変入賞装置65の開放タイミングではないため、該可変入賞装置65を閉鎖し続けるため、S6002～S6005の処理をスキップして、処理をS6006へ移行する。

【0832】

一方、S6001の処理において、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（S6001：Yes）、可変入賞装置65の開放タイミングなので、可変入賞装置65の開放設定を行い（S6002）、次いで、入賞カウンタ（図示せず）に「10」をセットする（S6003）。そして、大当たり時における可変入賞装置65の最大開放時間（第1実施形態では、「30秒」）を設定して（S6004）、可変入賞装置65が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（S6005）、処理をS6006に移行する。この大入賞口開放コマンドを受信した音声ランプ制御装置113は、可変入賞装置65が開放された旨を第3図柄表示装置81において実行し、遊技者に可変入賞装置65が開放されていることを遊技者に開放されている可変入賞装置65へ球を入賞させることを促すように構成されている。

30

40

【0833】

S6006の処理では、可変入賞装置65が開放中であるか否かを判別する（S6006）。判別の結果、可変入賞装置65が開放中でなければ（S6006：No）、可変入賞装置65が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、S6007の処理をスキップして、この大当たり開閉制御処理（S612）を終了し、当たり処理（図41参照）に戻る。一方、S6006の処理において、可変入賞装置65が開放中であると判別された場合は（S6006：Yes）、開放中の可変入賞装置65の開鎖条件を判別するべく、大入賞口開放中処理を行い（S6007）、この大当たり開閉制御処理（S612）を終了し、当たり処理（図41参照）に戻る。

50

【0834】

ここで、図43を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される大当たり開閉制御処理(S612)の一処理である大入賞口開放中処理(S6007)について説明する。図43は、この大入賞口開放中処理(S6007)を示したフローチャートである。

【0835】

この大入賞口開放中処理(S6007)では、開放中の可変入賞装置65の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。

【0836】

この大入賞口開放中処理(S6007)では、まず、上述した大当たり開閉制御処理(S612)のS6004において設定された可変入賞装置65の開放時間が経過したか否かを判別する(S6011)。判別の結果、可変入賞装置65の開放時間が経過したタイミングであれば(S6011:Yes)、可変入賞装置65の閉鎖条件が成立し、そのラウンドにおける可変入賞装置65の閉鎖タイミングであるため、入賞カウンタの値を「0」クリアして(S6012)、可変入賞装置65を閉鎖させるために、処理をS6016へ移行する。S6016からの可変入賞装置65の閉鎖処理については、後述する。

10

【0837】

一方、S6011の処理において、可変入賞装置65の開放時間が経過したタイミングでなければ(S6011:No)、次いで、大入賞口スイッチ65cがオンされたか否か、即ち、可変入賞装置65へ球が入賞したか否かを判断する(S6013)。

20

【0838】

S6013の処理において、大入賞口スイッチ65cによって球が検出され可変入賞装置65へ球が入賞していれば(S6013:Yes)、入賞カウンタの値を1減算して(S6014)、次いで、入賞カウンタの値が「0」より大きい値か否かを判別する(S6015)。入賞カウンタの値が「0」より大きい値でない場合(S6015:No)、即ち、入賞カウンタの値が「0」以下である場合は、可変入賞装置65に球が10個以上入賞して可変入賞装置65の閉鎖条件が成立しているので、可変入賞装置65を閉鎖させるために、処理をS6016へ移行する。

【0839】

S6015の処理において、入賞カウンタの値が「0」より大きい値であると判別された場合は(S6015:Yes)、可変入賞装置65の閉鎖条件が成立しておらず、可変入賞装置65の開放を継続するために、S6016～S6020の処理をスキップして、この大入賞口開放中処理(S6007)を終了する。この大入賞口開放中処理(S6007)の終了後は、大当たり開閉制御処理(図42参照)へ戻る。

30

【0840】

次いで、S6016からの可変入賞装置65の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置65の閉鎖設定を行い(S6016)、次いで、音声ランプ制御装置113に対して可変入賞装置65が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して(S6017)、処理をS6018へ移行する。なお、S6017の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理(図31のS201参照)の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。

40

【0841】

次いで、S6018の処理では、可変入賞装置65の1のラウンドが消化されたことから、ラウンドカウンタの値を1減算し(S6018)、次に、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値か否かを判別する(S6019)。ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値である場合(S6019:Yes)、該大当たりにおけるラウンド回数(可変入賞装置65の残り開放回数)が残存している状態であるので、次の可変入賞装置65を開放させるまでのインターバル時間(例えば、「1秒」)を設定し(S6020)、この大入賞口開放中処理(S6007)を終了し、大当たり開閉制御処理(図42参照)に戻る

50

。

【0842】

一方、S6019の処理において、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値でない場合（S6019：No）、即ち、ラウンドカウンタの値が「0」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置65の開放動作がすべて終了したので、大当たり状態を終了させるために、インターバル時間を設定せず（即ち、S6020をスキップして）、この大入賞口開放中処理（S6007）を終了して、大当たり開閉制御処理（図42参照）に戻る。

【0843】

図41の当たり処理（S203）に戻って、説明を続ける。S612の大当たり開閉制御処理（図42参照）の終了後は、次いで、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値であるか否かを判別する（S613）。判別の結果、ラウンドカウンタが「0」より大きい値であれば（S613：Yes）、大当たり状態を継続するため、大当たりの終了設定処理であるS614の処理をスキップして、この当たり処理（S203）を終了する。

【0844】

一方、S613の処理において、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値でない場合（S613：No）、即ち、ラウンドカウンタの値が「0」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置65の開放動作がすべて終了しているので、大当たり状態を終了させるために、大当たり終了処理を行い（S614）、この当たり処理（S203）を終了する。

【0845】

ここで、図44を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される当たり処理（S203）の一処理である大当たり終了処理（S614）について説明する。図44は、この大当たり終了処理（S614）を示したフローチャートである。

【0846】

この大当たり終了処理（S614）では、当選した大当たり種別に基づいて、確変フラグ203k、時短高確フラグ203m及び時短カウンタ203oの設定を行う。

【0847】

この大当たり終了処理（S614）では、まず、今回の大当たり種別が大当たり種別「確変A」であるかを判別する（S6101）。判別の結果、今回の大当たり種別が大当たり種別「確変A」であれば（S6101：Yes）、該大当たり終了後の遊技状態を「確率変動状態」とするべく、確変フラグ203kをオンし（S6102）、次いで、時短高確フラグ203mをオンして（S6103）、処理をS6108に移行する。

【0848】

S6101の処理において、今回の大当たり種別が大当たり種別「確変A」ではないと判別された場合は（S6101：No）、次いで、今回の大当たり種別が大当たり種別「潜確A」であるか否かを判別し（S6104）、今回の大当たり種別が大当たり種別「潜確A」であれば（S6104：Yes）、確変フラグ203kをオンし（S6105）、処理をS6108に移行する。

【0849】

一方、S6104の処理において、今回の大当たり種別が大当たり種別「潜確A」でないと判別された場合（S6104：No）、今回の大当たり種別が大当たり種別「時短A」とであると判断し、時短高確フラグ203mをオンして（S6106）、時短カウンタ203oに「100」をセットして（S6107）、処理をS6108に移行する。

【0850】

S6108の処理では、音声ランプ制御装置113に対して大当たりのエンディング演出の開始を示すエンディングコマンドを設定する（S6108）。S6108の処理で設定されたエンディングコマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図31のS201参照）の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。

【0851】

音声ランプ制御装置113は、エンディングコマンドを受信すると、大当たりのエンディング演出を実行する。

【0852】

S6108の処理の終了後は、遊技状態に応じてエンディング時間（例えば、「10秒」）を設定し（S6109）、該大当たりの終了時の各種処理を実行する大当たり終了設定処理を行い（S6110）、この大当たり終了処理（S614）を終了して、当たり処理（図41参照）に戻る。

【0853】

図41に戻って、説明を続ける。S611の処理において、大当たり中でない場合には（S611：No）、次に、小当たり中か否かを判別する（S615）。判別の結果、小当たり中でなければ（S615：No）、この当たり処理（S203）を終了して、タイマ割込処理（図31参照）へ戻る。一方、小当たり中であれば（S615：Yes）、次いで、各特別図柄の小当たり遊技に応じた可変入賞装置65の開閉制御を実行する小当たり開閉制御処理を実行する（S616）。

【0854】

ここで、図45を参照して、第1実施形態において主制御装置110内のMPU201により実行される当たり処理（S203）の一処理である小当たり開閉制御処理（S616）について説明する。図45は、第1実施形態の小当たり開閉制御処理（S616）を示したフローチャートである。

【0855】

この小当たり開閉制御処理（S616）では、当たり処理（S203）で設定された可変入賞装置65の開放回数に基づいて、可変入賞装置65の開閉制御を実行する。

【0856】

この小当たり開閉制御処理（S616）では、まず、当たり処理（S203）のS609で設定されたオープニング時間、又は、後述する小当たり開放中処理（S6306）のS6320（後述する図46参照）で設定されたインターバル時間が経過したか否かを判別する（S6301）。判別の結果、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（S6301：No）、可変入賞装置65の開放タイミングではないため、該可変入賞装置65を閉鎖し続けるため、S6302～S6304の処理をスキップして、処理をS6305へ移行する。

【0857】

一方、S6301の処理において、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（S6301：Yes）、可変入賞装置65の開放タイミングであるため、まず、入賞カウンタ（図示せず）に「10」をセットし（S6302）、次いで、可変入賞装置65の開放時間設定を行う（S6303）。そして、可変入賞装置65が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（S6304）、処理をS6305へ移行する。

【0858】

S6305の処理では、小当たり時において可変入賞装置65が開放中であるか否かを判別する（S6305）。判別の結果、小当たり時において可変入賞装置65が開放中でなければ（S6305：No）、小当たり時において可変入賞装置65が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、S6306の処理をスキップして、この小当たり開閉制御処理（S616）を終了し、当たり処理（図41参照）に戻る。一方、S6305の処理において、小当たり時において可変入賞装置65が開放中であると判別された場合は（S6305：Yes）、開放中の可変入賞装置65の閉鎖条件を判別するべく、小当たり開放中処理を行い（S6306）、この小当たり開閉制御処理（S616）を終了し、当たり処理（図41参照）に戻る。

【0859】

ここで、図 46 を参照して、第 1 実施形態において主制御装置 110 内の MPU 201 により実行される小当たり開閉制御処理 (S 616) の一処理である小当たり開放中処理 (S 6306) について説明する。図 46 は、第 1 実施形態の小当たり開放中処理 (S 6306) を示したフローチャートである。

【0860】

第 1 実施形態の小当たり開放中処理 (S 6306) では、開放中の可変入賞装置 65 の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。

【0861】

この小当たり開放中処理 (S 6306) では、まず、上述した小当たり開閉制御処理 (S 616) の S 6303 において設定された可変入賞装置 65 の開放時間が経過したか否かを判別する (S 6311)。判別の結果、可変入賞装置 65 の開放時間が経過したタイミングであれば (S 6311: Yes)、可変入賞装置 65 の閉鎖条件が成立し、そのラウンドにおける可変入賞装置 65 の閉鎖タイミングであるため、入賞カウンタの値を「0」クリアして (S 6312)、可変入賞装置 65 を閉鎖させるために、処理を S 6316 へ移行する。

【0862】

一方、S 6311 の処理において、可変入賞装置 65 の開放時間が経過したタイミングでなければ (S 6311: No)、次いで、大入賞口スイッチ 65c (図 5 参照) がオンされたか否か、即ち、可変入賞装置 65 へ球が入賞したか否かを判断する (S 6313)。

【0863】

S 6313 の処理において、大入賞口スイッチ 65c によって球が検出され可変入賞装置 65 へ球が入賞していれば (S 6313: Yes)、入賞カウンタの値を 1 減算して (S 6314)、次いで、1 減算した入賞カウンタの値が「0」より大きい値か否かを判別する (S 6315)。入賞カウンタの値が「0」より大きい値でない場合 (S 6315: No)、即ち、入賞カウンタの値が「0」以下である場合は、可変入賞装置 65 に球が 10 個以上入賞して可変入賞装置 65 の閉鎖条件が成立しているので、可変入賞装置 65 を閉鎖させるために、処理を S 6316 へ移行する。

【0864】

S 6316 からの可変入賞装置 65 の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置 65 の閉鎖設定を行い (S 6316)、次いで、音声ランプ制御装置 113 に対して可変入賞装置 65 が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して (S 6317)、処理を S 6318 へ移行する。なお、S 6317 の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、RAM 203 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 31 の S 201 参照) の中で、音声ランプ制御装置 113 に向けて送信される。

【0865】

次いで、S 6318 の処理では、可変入賞装置 65 の 1 のラウンドが消化されたことから、ラウンドカウンタの値を 1 減算し (S 6318)、処理を S 6319 へ移行する。

【0866】

S 6319 の処理では、S 6318 の処理で 1 減算したラウンドカウンタの値が「0」より大きい値か否かを判別する (S 6319)。ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値である場合 (S 6319: Yes)、該小当たりにおけるラウンド回数 (可変入賞装置 65 の残り開放回数) が残存している状態であるので、次の可変入賞装置 65 を開放させるまでのインターバル時間 (例えば、「1 秒」) を設定し (S 6320)、この小当たり開放中処理 (S 6306) を終了し、小当たり開閉制御処理 (図 45 参照) に戻る。一方、S 6319 の処理において、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値でない場合、即ち、ラウンドカウンタの値が「0」以下の場合 (S 6319: No)、該小当たりにおけるラウンド回数 (可変入賞装置 65 の残り開放回数) が残存していないため、S 6320 の処理をスキップしてこの小当たり開放中処理 (S 6306) を終了し、小当たり

開閉制御処理（図４５参照）に戻る。

【０８６７】

なお、Ｓ６３１３の処理において、可変入賞装置６５へ球が入賞していないと判別された場合（Ｓ６３１３：Ｎｏ）、又は、Ｓ６３１５の処理において、入賞カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ６３１５：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立しておらず、可変入賞装置６５の開放を継続するために、Ｓ６３１６～Ｓ６３２０の処理をスキップして、この小当たり開放中処理（Ｓ６３０６）を終了し、小当たり開閉制御処理（図４５参照）に戻る。

【０８６８】

また、第１実施形態における各特別図柄の小当たり遊技では、各特別図柄の小当たり当選に基づく大入賞口開閉板６５ａの最大開放時間内に発射された球が１０個も入賞し得ない開放時間（即ち、特図１小当たりが「０．１秒」、特図２小当たりが「１．５秒」）に設定されているため、入賞個数条件に基づく閉鎖条件ではなく、予め設定された可変入賞装置６５の開放時間の経過に基づく可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立し易いように構成されている。

【０８６９】

図４１の当たり処理（Ｓ２０３）に戻って、説明を続ける。Ｓ６１６の小当たり開閉制御処理（図４５参照）の終了後は、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値であるかを判別する（Ｓ６１７）。判別の結果、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値であれば（Ｓ６１７：Ｙｅｓ）、小当たりを継続するため、小当たりの終了設定処理であるＳ６１８の処理をスキップして、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了して、タイマ割込処理（図３１参照）へ戻る。

【０８７０】

一方、Ｓ６１７の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６１７：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この小当たりにおける可変入賞装置６５の開放動作がすべて終了しているので、小当たり状態を終了させるために、小当たり終了処理を行い（Ｓ６１８）、この当たり処理（Ｓ２０３）を終了して、タイマ割込処理（図４１参照）へ戻る。

【０８７１】

次に、図４７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図３１参照）の一処理である普図変動処理（Ｓ２１１）について説明する。図４７は、この普図変動処理（Ｓ２１１）を示したフローチャートである。

【０８７２】

この普図変動処理（Ｓ２１１）は、スルーゲート６７への球の通過に起因して、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を制御するものである。

【０８７３】

この普図変動処理（Ｓ２１１）では、まず、今現在、普通電役７２が突出中（作動中）か否か、即ち、普通図柄の当たり中であるか否かを判別する（Ｓ７０１）。判別の結果、普通電役７２が突出中であれば（Ｓ７０１：Ｙｅｓ）、普通図柄の当たり中であるので、そのまま普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図３１参照）へ戻る。

【０８７４】

一方、普通電役７２が突出中でなければ（Ｓ７０１：Ｎｏ）、普通図柄の当たり中ではないため、次いで、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中であるか否かを判別する（Ｓ７０２）。判別の結果、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中でなければ（Ｓ７０２：Ｎｏ）、次いで、普通図柄表示装置８３における可変表示が停止後、所定時間（例えば、「１秒」）経過したか否かを判別する（Ｓ７０３）。その結果、可変表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ７０３：Ｎｏ）、この普図変動処理（Ｓ２１１）を終了して、タイマ割込処理（図３１参照）に戻る。これにより、可変表示における停止図柄が所定時間だけ普通図柄表示装置８３に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

10

20

30

40

50

【0875】

一方、S703の処理の結果、可変表示の停止後、所定時間経過していれば（S703：Yes）、普図保留球数カウンタ203hの値（主制御装置110において保留されている普通図柄に関する可変表示の作動保留球数HN）が「0」よりも大きいかなかを判別する（S704）。

【0876】

S704の処理の結果、普図保留球数カウンタ203hの値（作動保留球数HN）が「0」より大きくなければ（S704：No）、実行すべき普通図柄の可変表示の保留球数が存在しないということなので、この普図変動処理（S211）を終了して、タイマ割込処理（図31参照）に戻る。一方、普図保留球数カウンタ203hの値（作動保留球数HN）が「0」より大きい値であれば（S704：Yes）、保留されていた普通図柄に関する可変表示の実行開始タイミングであると判断し、まず、普図保留球数カウンタ203hの値（作動保留球数HN）を1減算する（S705）。これは、後述する処理（S706～S712）によって、保留されていた普通図柄に関する可変表示のうち1の可変表示の実行が開始されることに伴って、普通図柄に関する保留球数が1つ減少するためである。

10

【0877】

次いで、普図保留球格納エリア203iに格納されたデータをシフト処理する（S706）。このデータシフト処理は、普図保留球格納エリア203iの普図保留第1～第4エリアに格納されているデータを普図保留球実行エリア203jへ向けて順にシフトさせる処理であって、普図保留第1エリア→普図保留球実行エリア203j、普図保留第2エリア→普図保留第1エリア、普図保留第3エリア→普図保留第2エリア、普図保留第4エリア→普図保留第3エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

20

【0878】

S706のデータシフト処理の後、データシフト処理により普図保留球実行エリア203jに格納されたデータ（即ち、普図当たりカウンタC4の値）に基づいて、普通図柄表示装置83における普通図柄の可変表示を実行するために、まず、時短低確フラグ203n又は時短高確フラグ203mがオンされているかなかを判別する（S707）。判別の結果、時短低確フラグ203n及び時短高確フラグ203mがオンされていない場合は（S707：No）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」又は「潜伏確率変動状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「15秒」に設定し（S708）、処理をS710へ移行する。一方、時短低確フラグ203n又は時短高確フラグ203mがオンされていると判別された場合（S707：Yes）、「時短機能」が有効な「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「0.1秒」に設定して（S709）、処理をS710へ移行する。

30

【0879】

S710の処理では、時短高確フラグ203mがオンされているかなかを判別し（S710）、時短高確フラグ203mがオンされていない場合（S710：No）、即ち、普通図柄の低確率状態では、普図当たり乱数テーブル202hにおける低確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア203jに格納されている普図当たりカウンタC4の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定する（S711）。また、時短高確フラグ203mがオンされている場合（S710：Yes）、即ち、普通図柄の高確率状態では、普図当たり乱数テーブル202hにおける高確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア203jに格納されている普図当たりカウンタC4の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定する（S712）。S711及びS712の処理の後、この普図変動処理（S211）を終了して、タイマ割込処理（図31参照）に戻る。

40

【0880】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、遊技者が右打ち

50

した場合に、スルーゲート 6 7 を球が通過したとき、普通電役 7 2 が開放し易いか否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート 6 7 を球が通過した場合に、普通電役 7 2 が開放し易い状況（即ち、普通図柄の高確率状態）であって下側第 2 始動口 7 1 a 側へ流入し易い状況か、普通電役 7 2 が開放し易い状況よりも開放し難い状況（即ち、普通図柄の低確率状態）であって、閉鎖（突出）している普通電役 7 2 の上面を左端から右端まで転動しきり、可変入賞装置 6 5 側へ流入し得る状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【0881】

S 7 0 2 の処理において、普通図柄表示装置 8 3 の表示態様が可変表示中であると判別されると（S 7 0 2 : Y e s）、可変表示時間が経過したか否かを判別する（S 7 1 3）。普通図柄表示装置 8 3 の可変表示時間は、S 7 0 8 又は S 7 0 9 の処理により遊技状態に応じて決定されており、この可変表示時間が経過していなければ（S 7 1 3 : N o）、普通図柄表示装置 8 3 の表示を更新して（S 7 1 4）、この普図変動処理（S 2 1 1）を終了して、タイマ割込処理（図 3 1 参照）に戻る。

10

【0882】

一方、普通図柄表示装置 8 3 における可変表示の可変表示時間が経過していれば（S 7 1 3 : Y e s）、普通図柄表示装置 8 3 に対して、S 7 1 1 又は S 7 1 2 によって予め設定された停止図柄に対応した表示態様を設定し（S 7 1 5）、この普図変動処理（S 2 1 1）を終了して、タイマ割込処理（図 3 1 参照）に戻る。

【0883】

20

これにより、球がスルーゲート 6 7 を通過した場合に、この普図変動処理（S 2 1 1）に基づいて普通図柄表示装置 8 3 における可変表示が設定され、該普通図柄表示装置 8 3 において可変表示が開始されてから可変表示時間が経過するまでは、「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる。そして、可変表示結果が当たりである場合には「○」の図柄を点灯する一方、ハズレである場合には「×」の図柄を点灯させる。

【0884】

次に、図 4 8 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理（図 3 1 参照）の一処理である普通電役制御処理（S 2 0 4）について説明する。図 4 8 は、この普通電役制御処理（S 2 0 4）を示したフローチャートである。

【0885】

30

この普通電役制御処理（S 2 0 4）は、普通図柄の当たりが発生する場合に、遊技状態に応じて普通電役 7 2 の開閉（突出及び没入）駆動制御を実行する。即ち、遊技状態に応じて普通電役 7 2 の開放（没入）時間を設定すると共に、設定された時間に基づいて該普通電役 7 2 を開放駆動し、設定した突出時間が経過した場合に、開放（没入）中の普通電役 7 2 を閉鎖（突出）させる制御を実行する。

【0886】

この普通電役制御処理（S 2 0 4）では、まず、普通電役 7 2 が開放（没入）中か否か、即ち、普通図柄の当たり中か否かを判別する（S 8 0 1）。判別の結果、普通電役 7 2 が開放中でないと判別された場合（S 8 0 1 : N o）、即ち、普通図柄の当たり中でないと判別された場合は、次に、普通図柄の可変表示が終了したか否かを判別する（S 8 0 2）。

40

【0887】

S 8 0 2 における判別の結果、普通図柄の可変表示が終了していなければ（S 8 0 2 : N o）、この普通電役制御処理（S 2 0 4）を終了して、タイマ割込処理（図 3 1 参照）に戻る一方、普通図柄の可変表示が終了していれば（S 8 0 2 : Y e s）、次いで、該可変表示において当たりに当選したか否かを判別する（S 8 0 3）。

【0888】

S 8 0 3 における判別の結果、可変表示において当たりに当選していないと判別された場合は（S 8 0 3 : N o）、この普通電役制御処理（S 2 0 4）を終了して、タイマ割込処理（図 3 1 参照）へ戻る。一方、可変表示において当たりに当選していると判別された

50

場合は（S 8 0 3 : Y e s）、当選した当たりに関する制御を実行するために、まず、時短低確フラグ 2 0 3 n 又は時短高確フラグ 2 0 3 m がオンされているか否かを判別する（S 8 0 4）。

【0 8 8 9】

S 8 0 4 における判別の結果、時短低確フラグ 2 0 3 n 及び時短高確フラグ 2 0 3 m がオンされていないと判別された場合は（S 8 0 4 : N o）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」又は「潜伏確率変動状態」であると判断し、普通電役開放テーブル 2 0 2 j の規定内容に基づいて当たり状態における普通電役 7 2 の開放時間を「0.1 秒」に設定し（S 8 0 5）、該当たりに基づく普通電役 7 2 の開放回数を 1 回行うために、電役カウンタ（図示せず）の値に「1」をセットして（S 8 0 6）、処理を S 8 0 9 へ移行する。

10

【0 8 9 0】

一方、S 8 0 4 の処理において、時短低確フラグ 2 0 3 n 又は時短高確フラグ 2 0 3 m がオンされていると判別された場合は（S 8 0 4 : Y e s）、「時短機能」が有効な「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判断し、普通電役開放テーブル 2 0 2 j の規定内容に基づいて当たり状態における普通電役 7 2 の開放（没入）時間を「5.8 秒」に設定し（S 8 0 7）、該当たりに基づく普通電役 7 2 の開放回数を 1 回行うために、電役カウンタ（図示せず）の値に「1」をセットして（S 8 0 8）、処理を S 8 0 9 へ移行する。

【0 8 9 1】

S 8 0 9 の処理では、普通電役 7 2 の開放（没入）処理を行い（S 8 0 9）、閉鎖（突出）状態であった普通電役 7 2 を開放状態に駆動し、この普通電役制御処理（S 2 0 4）を終了して、タイマ割込処理（図 3 1 参照）に戻る。

20

【0 8 9 2】

これにより、遊技者が右打ちした場合において、スルーゲート 6 7 を通過した球が普通電役 7 2 の配設位置に到達し、該普通電役 7 2 が開放されている時間の長い状態か短い状態かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート 6 7 を通過した球が下側第 2 始動口 7 1 a 側へ誘導され易い状況か、該普通電役 7 2 の閉鎖状態において該普通電役 7 2 の上面を左端から右端まで転動しきって、その球が可変入賞装置 6 5 側へ流下され得る状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

30

【0 8 9 3】

S 8 0 1 の処理において、普通電役 7 2 が開放中であると判別された場合（S 8 0 1 : Y e s）、即ち、普通図柄の当たり中であると判別された場合は、次いで、S 8 0 5 又は S 8 0 7 において設定された普通電役 7 2 の 1 回の開放時間が経過しているかを判別する（S 8 1 0）。判別の結果、設定された普通電役 7 2 の 1 回の開放時間が経過していないと判別された場合は（S 8 1 0 : N o）、普通電役 7 2 の開放状態を維持するため、S 8 1 1 ~ S 8 1 3 の処理をスキップして、この普通電役制御処理（S 2 0 4）を終了して、タイマ割込処理（図 3 1 参照）に戻る。

【0 8 9 4】

一方、S 8 1 0 の処理において、設定された普通電役 7 2 の 1 回の開放時間が経過していると判別された場合は（S 8 1 0 : Y e s）、まず、普通電役 7 2 の閉鎖（突出）処理を行い（S 8 1 1）、S 8 0 6 又は S 8 0 8 の処理で設定された電役カウンタの値から「1」を減算する（S 8 1 2）。そして、減算された電役カウンタの値が「0」より大きい値であるか否かを判別する（S 8 1 3）。判別の結果、電役カウンタの値が「0」より大きい値であると判別された場合は（S 8 1 3 : Y e s）、該当たりに基づく普通電役 7 2 の開放回数が残存しているため、処理を S 8 0 9 へ移行し、所定のインターバル処理を行った上で再び普通電役 7 2 の開放処理を行う。一方、電役カウンタの値が「0」より大きい値でないと判別された場合（S 8 1 3 : N o）、即ち、電役カウンタの値が「0」以下である場合は、該当たりに基づく普通電役 7 2 の開放がすべて終了したということなので

40

50

、普通電役 7 2 の再開放を行わず、この普通電役制御処理（S 2 0 4）を終了して、タイマ割込処理（図 3 1 参照）に戻る。

【0 8 9 5】

次いで、図 4 9 を参照して、停電等の発生した場合に主制御装置 1 1 0 において実行される N M I 割込処理について説明する。図 4 9 は、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される N M I 割込処理を示すフローチャートである。N M I 割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機 1 0 の電源遮断時に、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される処理である。

【0 8 9 6】

この N M I 割込処理により、電源断の発生情報が R A M 2 0 3 に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機 1 0 の電源が遮断されると、停電信号 S G 1 が停電監視回路 2 5 2 から主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 の N M I 端子に出力される。N M I 端子に停電信号 S G 1 が入力された M P U 2 0 1 は、実行中の制御を中断して N M I 割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報を R A M 2 0 3 に記憶し（S 9 0 1）、N M I 割込処理を終了する。

【0 8 9 7】

なお、上記の N M I 割込処理は、払出制御装置 1 1 1 でも同様に実行され、かかる N M I 割込処理により、電源断の発生情報が R A M 2 1 3 に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機 1 0 の電源が遮断されると、停電信号 S G 1 が停電監視回路 2 5 2 から払出制御装置 1 1 1 内の M P U 2 1 1 の N M I 端子に出力され、M P U 2 1 1 は実行中の制御を中断して、N M I 割込処理を開始するのである。

【0 8 9 8】

次に、図 5 0 から図 5 6 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各制御処理を説明する。かかる M P U 2 2 1 の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理（図 5 0 参照）と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理（図 5 1 参照）とがある。

【0 8 9 9】

まず、図 5 0 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される立ち上げ処理を説明する。図 5 0 は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

【0 9 0 0】

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（S 1 0 0 1）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧低下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、S 1 1 1 6 の電源断処理（図 5 1 参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（S 1 0 0 2）。図 5 1 を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 から電源断コマンドを受信すると、S 1 1 1 6 の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、S 1 1 1 6 の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

【0 9 0 1】

電源断処理中フラグがオフであれば（S 1 0 0 2：N o）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であって S 1 1 1 6 の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって（主制御装置 1 1 0 からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、R A M 2 2 3 のデータが破壊されているか否かを確認する（S 1 0 0 3）。

【0 9 0 2】

R A M 2 2 3 のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、R A M 2 2 3 の特定

10

20

30

40

50

の領域には、S 1 0 0 6 の処理によって「5 5 A A h」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「5 5 A A h」であればR A M 2 2 3 のデータ破壊は無く、逆に「5 5 A A h」でなければR A M 2 2 3 のデータ破壊を確認することができる。R A M 2 2 3 のデータ破壊が確認されれば（S 1 0 0 3 : Y e s）、S 1 0 0 4 へ移行して、R A M 2 2 3 の初期化を開始する。一方、R A M 2 2 3 のデータ破壊が確認されなければ（S 1 0 0 3 : N o）、S 1 0 0 8 へ移行する。

【0 9 0 3】

なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、R A M 2 2 3 の特定領域に「5 5 A A h」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってR A M 2 2 3 の記憶は喪失するから）、R A M 2 2 3 のデータ破壊と判断され（S 1 0 0 3 : Y e s）、S 1 0 0 4 へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってS 1 1 1 6 の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 のM P U 2 2 1 にのみリセットがかかって開始された場合には、R A M 2 2 3 の特定領域には「5 5 A A h」のキーワードが記憶されているので、R A M 2 2 3 のデータは正常と判断されて（S 1 0 0 3 : N o）、S 1 0 0 8 へ移行する。

【0 9 0 4】

電源断処理中フラグがオンであれば（S 1 0 0 2 : Y e s）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、S 1 1 1 6 の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置 1 1 3 のM P U 2 2 1 にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、R A M 2 2 3 の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をS 1 0 0 4 へ移行して、R A M 2 2 3 の初期化を開始する。

【0 9 0 5】

S 1 0 0 4 の処理では、R A M 2 2 3 の全範囲の記憶領域をチェックする（S 1 0 0 4）。チェック方法としては、まず、1 バイト毎に「0 F F h」を書き込み、それを1 バイト毎に読み出して「0 F F h」であるか否かを確認し、「0 F F h」であれば正常と判別する。かかる1 バイト毎の書き込み及び確認を、「0 F F h」に次いで、「5 5 h」、「0 A A h」、「0 0 h」の順に行う。このR A M 2 2 3 の読み書きチェックにより、R A M 2 2 3 のすべての記憶領域が「0」クリアされる。

【0 9 0 6】

R A M 2 2 3 のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（S 1 0 0 5 : Y e s）、R A M 2 2 3 の特定領域に「5 5 A A h」のキーワードを書き込んで、R A M 破壊チェックデータを設定する（S 1 0 0 6）。この特定領域に書き込まれた「5 5 A A h」のキーワードを確認することにより、R A M 2 2 3 にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、R A M 2 2 3 のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（S 1 0 0 5 : N o）、R A M 2 2 3 の異常を報知して（S 1 0 0 7）、電源が遮断されるまで無限ループする。R A M 2 2 3 の異常は、表示ランプ 3 4 により報知される。なお、音声出力装置 2 2 6 により音声を出力してR A M 2 2 3 の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置 1 1 4 にエラーコマンドを送信して、第3 図柄表示装置 8 1 にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【0 9 0 7】

S 1 0 0 8 の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（S 1 0 0 8）。電源断フラグはS 1 1 1 6 の電源断処理の実行時にオンされる（図 5 1 のS 1 1 1 5 参照）。つまり、電源断フラグは、S 1 1 1 6 の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でS 1 0 0 8 の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってS 1 1 1 6 の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（S 1 0 0 8 : Y e s）、音声ランプ制御装置 1 1 3 の各処理を初期化するためにR A M 2 2 3 の作業エリアをクリアし（S 1 0

10

20

30

40

50

09)、RAM 223の初期値を設定した後(S1010)、演出用左打ち指示実施済みフラグ223iをオンに設定し(S1051)、演出用右打ち指示実施済みフラグ223jをオフに設定する(S1052)。次いで、割込み許可を設定して(S1011)、処理をS1012へ移行する。なお、RAM 223の作業エリアとしては、主制御装置110から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

【0908】

一方、電源断フラグがオフされた状態でS1008の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにS1004からS1006の処理を経由してS1008の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置113のMPU221にのみリセットがかかって(主制御装置110からの電源断コマンドを受信することなく)開始された場合である。よって、かかる場合には(S1008:No)、RAM 223の作業領域のクリア処理であるS1009をスキップして、処理をS1010へ移行し、RAM 223の初期値を設定した後(S1010)、演出用左打ち指示実施済みフラグ223iをオンに設定し(S1051)、演出用右打ち指示実施済みフラグ223jをオフに設定して(S1052)する。次いで、割込み許可を設定して(S1011)、処理をS1012へ移行する。

【0909】

なお、S1009のクリア処理をスキップするのは、S1004からS1006の処理を経由してS1008の処理へ至った場合には、S1004の処理によって、既にRAM 223のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置113のMPU221にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、RAM 223の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置113の制御を継続できるからである。

【0910】

S1012の処理では、主制御装置110から設定値コマンドを受信したか否かを判別し(S1012)、該設定値コマンドを受信するまでS1012の処理を繰り返し実行して待機する(S1012:No)。そして、主制御装置110から設定値コマンドを受信した場合に(S1012:Yes)、該設定値コマンドが示す確率設定値を設定値メモリ(図示せず)に格納し(S1013)、メイン処理(図51参照)へ移行する。

【0911】

このように、音声ランプ制御装置113の立ち上げ処理において、主制御装置110の立ち上げ処理(図28参照)の終盤で生成される設定値コマンドを受信するまでメイン処理(図51参照)への移行を待機することで、主制御装置110で設定された確率設定値を音声ランプ制御装置113側で確実に把握し、該確率設定値に基づいてメイン処理以降の処理を実行できる。また、主制御装置110から設定値コマンドを受信しない場合、主制御装置110の立ち上げ処理の終盤まで到達しておらず、主制御装置110の立ち上げ処理が正常に終了していないので、音声ランプ制御装置113の立ち上げ処理も正常に終了させず、メイン処理へ移行させない。このように構成することで、音声ランプ制御装置113側で主制御装置110の立ち上げ処理が正常に実行されたか否かを把握することが可能となるとともに、主制御装置110が正常に立ち上がっていない状態における音声ランプ制御装置113の暴走を未然に防止できる。

【0912】

次に、図51を参照して、音声ランプ制御装置113の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行されるメイン処理について説明する。図51は、このメイン処理を示したフローチャートである。

【0913】

メイン処理が実行されると、まず、前回S1101の処理が実行されてから「1ミリ秒」以上が経過したか否かが判別され(S1101)、「1ミリ秒」以上経過していなければ(S1101:No)、S1102～S1109の処理を行わずにS1110の処理へ移行する。S1101の処理で、「1ミリ秒」経過したか否かを判別するのは、S110

10

20

30

40

50

2～S1109が短い周期（「1ミリ秒」以内）で処理する必要がないものであるのに対して、S1110の変動演出処理やS1111のコマンド判定処理は、短い周期で実行する方が好ましい処理であるからである。S1111の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置110から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、S1110の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【0914】

S1101の処理において、前回S1101の処理が実行されてから「1ミリ秒」以上経過していると判断される場合は（S1101：Yes）、S1102の処理へ移行する。なお、S1101の処理が、図50に示す立ち上げ処理の後初めて実行された場合は、そのままS1102の処理へ移行する。

10

【0915】

S1102の処理では、S1103～S1112の処理によって設定された、表示制御装置114に対する各種コマンドを、表示制御装置114に対して送信する（S1102）。次いで、表示ランプ34の点灯態様の設定や後述するS1107の処理で編集されるランプの点灯態様になるように各ランプの出力を設定し（S1103）、その後電源投入報知処理を実行する（S1104）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば、「30秒」）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置226やランプ表示装置227により行われる。また、第3図柄表示装置81の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置114に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにS1105の処理へ移行する。

20

【0916】

次いで、S1105の処理では、後述するS1111のコマンド判定処理によって設定される大当たりに関する演出を実行する当たり演出処理を行い（S1105）、S1106の処理へ移行する。なお、第1実施形態では、第1特別図柄及び第2特別図柄による大当たりに関する可変入賞装置65の開放中に所定の演出（例えば、可変入賞装置65が開放されたことを示す演出や右打ち報知演出）を実行するように構成されている。

【0917】

次いで、S1106の処理では、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（S1106）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン22の有効期間において、該枠ボタン22が押されたか否かの入力を監視し、上記有効期間に枠ボタン22の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。

30

【0918】

枠ボタン入力監視・演出処理（S1106）が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し（S1107）、その後音編集・出力処理を実行する（S1108）。ランプ編集処理では、第3図柄表示装置81で行われる表示に対応するよう電飾部29～33の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第3図柄表示装置81で行われる表示に対応するよう音声出力装置226の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置226から音が出力される。

40

【0919】

S1108の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し（S1109）、S1110の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置110から送信される変動パターンコマンドに基づいて第3図柄表示装置81で行われる変動演出に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてS1107のランプ編集処理が実行され、また、S1108の音編集・出力処理も第3図柄表示装置81で行われる変動演出に要する時間と同期した時間で実行される。

【0920】

S1110の処理では、第3図柄表示装置81において変動演出を表示させるために、

50

主制御装置 110 より受信した特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンド、又は、特図 2 変動パターンコマンドおよび特図 2 停止種別コマンドに基づいて第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄に対応する変動演出処理を実行し (S 1110)、処理を S 1151 へ移行する。この変動演出処理 (S 1110) の詳細については、図 55 を参照して後述する。

【0921】

S 1151 の処理では、第 3 図柄表示装置 81 において主表示用右打ち指示 89 及び演出用打ち方指示を表示するために、現在の遊技状態と第 3 図柄表示装置 81 における表示内容を判別し、各打ち方表示のコマンドを設定し、処理を S 1111 へ移行する。この打ち方指示表示処理 (S 1151) の詳細については、図 56 を参照して後述する。

10

【0922】

S 1111 の処理では、主制御装置 110 より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行い (S 1111)、S 1112 の処理へ移行する。このコマンド判定処理 (S 1111) の詳細については、図 52 を参照して後述する。

【0923】

S 1112 では、音声ランプ制御装置 113 の RAM 223 に設けられた各種カウンタを更新するカウンタ更新処理を実行する (S 1112)。例えば、変動演出の詳細な変動パターンを決定するカウンタの更新や、「保留変化予告」を抽選する保留変化カウンタ (図示せず) の更新が、このカウンタ更新処理の中で行われる。該カウンタの更新は、所定の範囲 (本実施形態では、「0~99」) 内で順に 1 ずつ加算され、最大値 (「99」) に達した後「0」に戻すことによって行われる。

20

【0924】

S 1112 の処理が終わると、ワーク RAM 233 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する (S 1113)。電源断の発生情報は、主制御装置 110 から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。S 1113 の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば (S 1113: Yes)、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして (S 1115)、電源断処理を実行する (S 1116)。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし (S 1117)、その後、処理を無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置 226 およびランプ表示装置 227 からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

30

【0925】

一方、S 1113 の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ (S 1113: No)、RAM 223 に記憶されるキーワードに基づき、RAM 223 が破壊されているか否かが判別され (S 1114)、RAM 223 が破壊されていなければ (S 1114: No)、S 1101 の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、RAM 223 が破壊されていれば (S 1114: Yes)、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

【0926】

ここで、RAM 破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないで、その後、第 3 図柄表示装置 81 による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などと呼ばひ、パチンコ機 10 の修復などを頼むことができる。また、RAM 223 が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置 226 やランプ表示装置 227 により RAM 破壊の報知を行うものとしても良い。

40

【0927】

次に、図 52 を参照して、音声ランプ制御装置 113 内の MPU 221 により実行されるコマンド判定処理 (S 1111) について説明する。図 52 は、このコマンド判定処理 (S 1111) を示したフローチャートである。

【0928】

このコマンド判定処理 (S 1111) は、音声ランプ制御装置 113 内の MPU 221

50

により実行されるメイン処理（図５１参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０又は表示制御装置１１４から受信したコマンドを判定する。

【０９２９】

コマンド判定処理（Ｓ１１１１）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域に、主制御装置１１０からのコマンドを受信しているか否かを判別する（Ｓ１２０１）。判別の結果、主制御装置１１０からコマンドを受信していれば（Ｓ１２０１：Ｙｅｓ）、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置１１０より第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図１変動パターンコマンド、特図１停止種別コマンド又は特図１確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２０２）。そして、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２０２：Ｙｅｓ）、該コマンドに関する各処理を実行する特図１コマンド処理を行い（Ｓ１２０３）、このコマンド判定処理（Ｓ１１１１）を終了して、メイン処理（図５１参照）に戻る。

10

【０９３０】

ここで、図５３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）について説明する。図５３は、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を示したフローチャートである。

【０９３１】

この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、主制御装置１１０から送信された第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。

20

【０９３２】

特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）では、まず、主制御装置１１０より特図１変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２２１）。判別の結果、特図１変動パターンコマンドを受信していれば（Ｓ１２２１：Ｙｅｓ）、受信した特図１変動パターンコマンドに含まれる第１特別図柄の変動パターン種別を抽出する（Ｓ１２２２）。

【０９３３】

ここで抽出された第１特別図柄の変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動演出処理（図５５参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図１変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図５２参照）に戻る。

30

【０９３４】

一方、特図１変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２２１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２２３）。そして、特図１停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２２３：Ｙｅｓ）、該特図１停止種別コマンドから停止種別を抽出する（Ｓ１２２４）。

【０９３５】

ここで抽出された第１特別図柄の停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述する変動演出処理（図５５参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図１停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第１特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定して（Ｓ１２２５）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図５２参照）に戻る。

40

【０９３６】

なお、特図１停止種別コマンドは、第１特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図１変動パターンコマンドを送信後、その特図１変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第１特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１２２５の処理によって特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図５５

50

参照)において、先に第1保留球数コマンドに含まれる各カウンタC1等の値に基づいて抽出された第1特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図1変動パターンコマンドより抽出した第1特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第1保留球数コマンドに含まれる各カウンタC1等の値に基づいて抽出された第1特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図1停止種別コマンドより抽出した第1特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、1の第1特別図柄の変動演出において、第1保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図1変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第1保留球数コマンドに基づく停止種別と特図1停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常(例えば、ノイズによるコマンド受信異常)が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

10

【0937】

S1223の処理の結果、特図1停止種別コマンドを受信していないと判別された場合(S1223:No)、次いで、主制御装置110より特図1確定コマンドを受信したか否かを判別する(S1226)。特図1確定コマンドは、第3図柄表示装置81にて第1特別図柄の変動演出が実行されている場合は該第1特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図1確定コマンドを受信したと判別された場合は(S1226:Yes)、表示制御装置114に対して第1特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第1特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図1確定コマンドを設定し(S1227)、この特図1コマンド処理(S1203)を終了して、コマンド判定処理(図52参照)に戻る。

20

【0938】

表示制御装置114は、音声ランプ制御装置113から表示用特図1確定コマンドを受信した場合、第3図柄表示装置81において第1特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第1特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第3図柄表示装置81において第1特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図1確定コマンドを無視する(に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない)ように構成されている。

【0939】

S1226の処理の結果、特図1確定コマンドを受信していないと判別された場合(S1226:No)、その他の第1特別図柄の変動演出に関する処理を行い(S1228)、この特図1コマンド処理(S1203)を終了して、コマンド判定処理(図52参照)に戻る。

30

【0940】

図52に戻って、説明を続ける。S1202の処理において、第1特別図柄の動的表示(変動演出)に関するコマンドを受信していないと判別された場合は(S1202:No)、次いで、主制御装置110より第2特別図柄の動的表示(変動演出)に関するコマンド(即ち、特図2変動パターンコマンド、特図2停止種別コマンド又は特図2確定コマンド等)を受信したか否かを判別する(S1204)。そして、第2特別図柄の動的表示(変動演出)に関するコマンドを受信したと判別された場合(S1204:Yes)、該コマンドに関する各処理を実行する特図2コマンド処理を行い(S1205)、このコマンド判定処理(S1111)を終了して、メイン処理(図51参照)に戻る。

40

【0941】

ここで、図54を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される特図2コマンド処理(S1205)について説明する。図54は、この特図2コマンド処理(S1205)を示したフローチャートである。

【0942】

この特図2コマンド処理(S1205)では、主制御装置110から送信された第2特別図柄の動的表示(変動演出)に関する各種設定処理を実行する。

【0943】

50

特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) では、まず、主制御装置 1 1 0 より特図 2 変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する (S 1 2 3 1)。判別の結果、特図 2 変動パターンコマンドを受信していれば (S 1 2 3 1 : Y e s)、受信した特図 2 変動パターンコマンドに含まれる第 2 特別図柄の変動パターン種別を抽出する (S 1 2 3 2)。

【0 9 4 4】

ここで抽出された第 2 特別図柄の変動パターン種別は、R A M 2 2 3 に記憶され、後述の変動演出処理 (図 5 5 参照) において、表示制御装置 1 1 4 に対して遊技状態に応じて第 2 特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図 2 変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) を終了して、コマンド判定処理 (図 5 2 参照) に戻る。

10

【0 9 4 5】

一方、特図 2 変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合 (S 1 2 3 1 : N o)、次いで、主制御装置 1 1 0 より特図 2 停止種別コマンドを受信したか否かを判別する (S 1 2 3 3)。そして、特図 2 停止種別コマンドを受信したと判別された場合 (S 1 2 3 3 : Y e s)、該特図 2 停止種別コマンドから停止種別を抽出する (S 1 2 3 4)。

。

【0 9 4 6】

ここで抽出された第 2 特別図柄の停止種別は、R A M 2 2 3 に記憶され、後述する変動演出処理 (図 5 5 参照) において、表示制御装置 1 1 4 に対して遊技状態に応じて第 2 特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図 2 停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第 2 特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b をオンに設定して (S 1 2 3 5)、この特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) を終了して、コマンド判定処理 (図 5 2 参照) に戻る。

20

【0 9 4 7】

なお、特図 2 停止種別コマンドは、第 2 特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置 1 1 0 が特図 2 変動パターンコマンドを送信後、その特図 2 変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第 2 特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置 1 1 0 より必ず送信されるコマンドである。S 1 2 3 5 の処理によって特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b をオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理 (図 5 5 参照) において、先に第 2 保留球数コマンドに含まれる各カウンタ C 1 等の値に基づいて抽出された第 2 特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図 2 変動パターンコマンドより抽出した第 2 特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第 2 保留球数コマンドに含まれる各カウンタ C 1 等の値に基づいて抽出された第 2 特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図 2 停止種別コマンドより抽出した第 2 特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、1 の第 2 特別図柄の変動演出において、第 2 保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図 2 変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第 2 保留球数コマンドに基づく停止種別と特図 2 停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常 (例えば、ノイズによるコマンド受信異常) が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

30

40

【0 9 4 8】

S 1 2 3 3 の処理の結果、特図 2 停止種別コマンドを受信していないと判別された場合 (S 1 2 3 3 : N o)、次いで、主制御装置 1 1 0 より特図 2 確定コマンドを受信したか否かを判別する (S 1 2 3 6)。特図 2 確定コマンドは、第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 2 特別図柄の変動演出が実行されている場合は該第 2 特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図 2 確定コマンドを受信したと判別された場合は (S 1 2 3 6 : Y e s)、表示制御装置 1 1 4 に対して第 2 特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第 2 特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図 2 確定コマンドを設定し (S 1 2 3 7)、この特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) を終了して、コマンド判定処理 (図 5 2 参照) に戻る。

50

【0949】

表示制御装置114は、音声ランプ制御装置113から表示用特図2確定コマンドを受信した場合、第3図柄表示装置81において第2特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第2特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第3図柄表示装置81において第2特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図2確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【0950】

S1236の処理の結果、特図2確定コマンドを受信していないと判別された場合（S1236：No）、その他の第2特別図柄の変動演出に関する処理を行い（S1238）、この特図2コマンド処理（S1205）を終了して、コマンド判定処理（図52参照）に戻る。

【0951】

図52に戻って、説明を続ける。S1204の処理において、第2特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（S1204：No）、次いで、主制御装置110より第1保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（S1206）。そして、第1保留球数コマンドを受信したと判別された場合（S1206：Yes）、第1保留球数コマンドに含まれる主制御装置110の第1保留球数カウンタ203a（図5参照）の値（即ち、主制御装置110に保留された第1特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置113のサブ第1保留球数カウンタ223cに格納する（S1207）。そして、同じく第1保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、及び、変動種別カウンタCS1の各値を、S1207で更新されたサブ第1保留球数カウンタ223cの値が示す第1保留情報格納エリア223eの第1保留情報格納第1～第4エリアに格納する（S1208）。そして、表示制御装置114に対して第1特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第1保留球数コマンドを設定して（S1209）、このコマンド判定処理（S1111）を終了して、メイン処理（図51参照）に戻る。

【0952】

ここで、第1保留球数コマンドは、球が第1始動口64に入賞（始動入賞）したときに主制御装置110から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、S1207の処理によって、音声ランプ制御装置113のサブ第1保留球数カウンタ223cの値を、主制御装置110の第1保留球数カウンタ203aの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置113のサブ第1保留球数カウンタ223cの値が主制御装置110の第1保留球数カウンタ203aの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置113のサブ第1保留球数カウンタ223cの値を修正し、主制御装置110の第1保留球数カウンタ203aの値に合わせることができる。

【0953】

また、音声ランプ制御装置113は、第1保留情報格納エリア223eに格納された各カウンタC1～C3、CSを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第1特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようなになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【0954】

S1206の処理の結果、第1保留球数コマンドを受信していないと判別された場合（S1206：No）、次いで、主制御装置110より第2保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（S1210）。そして、第2保留球数コマンドを受信したと判別された場合（S1210：Yes）、第2保留球数コマンドに含まれる主制御装置110の第2保留球数カウンタ203b（図5参照）の値（即ち、主制御装置110に保留された第2特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置113のサブ第2保留球数カウンタ223dに格納する（S1211）。そして、同じく第2保留球数コマ

ンドに含まれる大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、及び、変動種別カウンタ C S 1 の各値を、S 1 2 1 1 で更新されたサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値が示す第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f の第 2 保留情報格納第 1 ～第 4 エリアに格納する (S 1 2 1 2)。そして、表示制御装置 1 1 4 に対して第 2 特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第 2 保留球数コマンドを設定して (S 1 2 1 3)、このコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) を終了して、メイン処理 (図 5 1 参照) に戻る。

【0955】

ここで、第 2 保留球数コマンドは、球が上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a に入賞 (始動入賞) したときに主制御装置 1 1 0 から送信されるものである。始動入賞がある毎に、S 1 2 1 1 の処理によって、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値が主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を修正し、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値に合わせることができる。

【0956】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に格納された各カウンタ C 1 ～ C 3、C S を参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第 2 特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようなになるか (大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等) を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【0957】

S 1 2 1 0 の処理の結果、第 2 保留球数コマンドを受信していないと判別された場合は (S 1 2 1 0 : No)、次いで、その他のコマンドに応じた処理を実行し (S 1 2 1 6)、このコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) を終了して、メイン処理 (図 5 1 参照) に戻る。ここで、受信したその他のコマンドが、音声ランプ制御装置 1 1 3 で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果を RAM 2 2 3 に記憶し、表示制御装置 1 1 4 で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するように、コマンドの設定を行う。例えば、主制御装置 1 1 0 より受信したデモコマンドは、この S 1 2 1 6 の処理によって、表示用デモコマンドとして設定され、RAM 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理 (S 1 1 0 2) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。

【0958】

次に、図 5 5 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の MPU 2 2 1 により実行される変動演出処理 (S 1 1 1 0) について説明する。図 5 5 は、この変動演出処理 (S 1 1 1 0) を示したフローチャートである。

【0959】

この変動演出処理 (S 1 1 1 0) は、メイン処理 (図 5 1 参照) の中で実行され、遊技状態に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m (図 4 参照) において第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出を実行させるための各種処理を実行する。具体的には、遊技状態が、「通常遊技状態」であれば、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 1 特別図柄の変動演出を行う一方、第 2 特別図柄の変動演出に関する表示を行わないように構成される。また、遊技状態が、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」であれば、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 2 特別図柄の変動演出を行う一方、第 1 特別図柄の変動演出に関する表示を行わないように構成される。

【0960】

変動演出処理 (S 1 1 1 0) では、まず、RAM 2 2 3 に設けられた特図 1 変動開始フ

ラグ 2 2 3 a がオンか否かを判別する (S 1 3 0 1)。判別の結果、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a がオンであると判別された場合 (S 1 3 0 1: Yes)、特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンドをともに受信しているので、第 1 特別図柄の変動演出を開始すべく、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a をオフし (S 1 3 0 2)、次いで、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e に設けられた第 1 保留情報格納第 1 エリアに含まれるデータを第 1 実行情報格納エリア 2 2 3 g ヘシフトし (S 1 3 0 3)、さらに、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e に設けられた第 1 保留情報格納第 2 ~ 第 4 エリアに含まれるデータを第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 3 エリアヘシフトして (S 1 3 0 4)、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を 1 減算し (S 1 3 0 5)、処理を S 1 3 0 6 へ移行する。

【0 9 6 1】

つまり、この場合は、保留された第 1 特別図柄の変動演出が 1 つ減り、時間的に 1 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その 1 番目に保留された変動演出に対応する第 1 保留情報第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3, C S 1 の値を、実行中の第 1 特別図柄の変動演出に対応する第 1 実行情報格納エリア 2 2 3 g の各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 4 に移動させる。また、第 1 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3, C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に移動させ、第 1 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3, C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に移動させ、第 1 保留情報格納第 4 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3, C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に移動させる。

【0 9 6 2】

これにより、第 1 実行情報格納エリア 2 2 3 g には、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球実行エリア 2 0 3 f に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3, C S 1 と同じ値が格納されることになり、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e の第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアには、それぞれ、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3, C S 1 と同じ値が格納されることになる。

【0 9 6 3】

S 1 3 0 6 の処理では、現在の遊技状態が「通常遊技状態」か否かを判別する (S 1 3 0 6)。判別の結果、「通常遊技状態」でないと判別された場合 (S 1 3 0 6: No)、即ち、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判別された場合は、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 2 特別図柄の変動演出を行う遊技状態であって、第 1 特別図柄の変動演出を行わないため、S 1 3 0 7 ~ S 1 3 0 9 の処理をスキップして、この変動演出処理 (S 1 1 1 0) を終了して、メイン処理 (図 5 1 参照) に戻る。

【0 9 6 4】

一方、S 1 3 0 6 の処理において、現在の遊技状態が「通常遊技状態」であると判別された場合 (S 1 3 0 6: Yes)、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 1 特別図柄の変動演出を行う遊技状態であるので、まず、上記 S 1 3 0 5 の処理で減算したサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値に基づいて表示用第 1 保留球数コマンドを設定して (S 1 3 0 7)、処理を S 1 3 0 8 へ移行する。

【0 9 6 5】

ここで設定された表示用第 1 保留球数コマンドは、RAM 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 5 1 の S 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用第 1 保留球数コマンドによって示される第 1 特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 のコクピット表示領域 D b における保留図柄の表示制御を行う。

。

10

20

30

40

50

【0966】

次いで、S1308の処理では、第1実行情報格納エリア223gに記憶される各カウンタC1～C3，CS1の値に基づいて、今から実行する第1特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第3図柄表示装置81の主表示領域Dmにおいて第1特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図1変動パターンコマンドを設定し（S1308）、処理をS1309へ移行する。

【0967】

ここで設定された表示用特図1変動パターンコマンドは、RAM223に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図51のS1102参照）により表示制御装置114に対して送信される。表示制御装置114では、この表示用特図1変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第3図柄表示装置81の主表示領域Dmに第1特別図柄に対応する第3図柄の変動表示が行われるように、その第1特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

10

【0968】

次いで、S1309の処理において、第1実行情報格納エリア223gに記憶される各カウンタC1～C3，CS1の値に基づいて、今から実行する第1特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第3図柄表示装置81の主表示領域Dmにおいて第1特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図1停止種別コマンドを設定し（S1309）、この変動演出処理（S1110）を終了して、メイン処理（図51参照）に戻る。

20

【0969】

ここで設定された表示用特図1停止種別コマンドは、RAM223に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図51のS1102参照）により表示制御装置114に対して送信される。表示制御装置114では、S1309の処理により設定された表示用特図1変動パターンコマンドによって実行される第1特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図1停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【0970】

S1301の処理において、特図1変動開始フラグ223aがオンでないと判別された場合（S1301：No）、次いで、RAM223に設けられた特図2変動開始フラグ223bがオンか否かを判別する（S1310）。判別の結果、特図2変動開始フラグ223bがオンであると判別された場合（S1310：Yes）、特図2変動パターンコマンドおよび特図2停止種別コマンドをともに受信しているので、第2特別図柄の変動演出を開始すべく、特図2変動開始フラグ223bをオフし（S1311）、次いで、第2保留情報格納エリア223fに設けられた第2保留情報格納第1エリアに含まれるデータを第2実行情報格納エリア223hへシフトし（S1312）、さらに、第2保留情報格納エリア223fに設けられた第2保留情報格納第2～第4エリアに含まれるデータを第1保留情報格納第1～第3エリアへシフトして（S1313）、サブ第2保留球数カウンタ223dの値を1減算し（S1314）、処理をS1315へ移行する。

30

【0971】

つまり、この場合は、保留された第2特別図柄の変動演出が1つ減り、時間的に1番目に保留された第2特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その1番目に保留された変動演出に対応する第2保留情報第1エリアの各格納エリア223f1～223f4に格納された各カウンタC1～C3，CS1の値を、実行中の第2特別図柄の変動演出に対応する第2実行情報格納エリア223hの各格納エリア223h1～223h4に移動させる。また、第2保留情報格納第2エリアの各格納エリア223f1～223f4に格納された各カウンタC1～C3，CS1の値を、第2保留情報格納第1エリアの各格納エリア223f1～223f4に移動させ、第2保留情報格納第3エリアの各格納エリア223f1～223f4に格納された各カウンタC1～C3，CS1の値を、第2保留情報格納第2エリアの各格納エリア223f1～223f4に移動させ、第2保留情報格納第4エ

40

50

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

【 0 9 7 2 】

これにより、第 2 実行情報格納エリア 2 2 3 h には、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球実行エリア 2 0 3 g に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 と同じ値が格納されることになり、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f の第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアには、それぞれ、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 と同じ値が格納されることになる。

【 0 9 7 3 】

S 1 3 1 5 の処理では、現在の遊技状態が「通常遊技状態」か否かを判別する (S 1 3 1 5) 。判別の結果、「通常遊技状態」である場合は (S 1 3 1 5 : Y e s) 、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 1 特別図柄の変動演出を行う遊技状態であって、第 2 特別図柄の変動演出を行わないため、S 1 3 1 6 ~ S 1 3 1 8 の処理をスキップして、この変動演出処理 (S 1 1 1 0) を終了して、メイン処理 (図 5 1 参照) に戻る。

【 0 9 7 4 】

一方、S 1 3 1 5 の処理において、現在の遊技状態が「通常遊技状態」でないと判別された場合 (S 1 3 1 6 : N o) 、即ち、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判別された場合は、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 2 特別図柄の変動演出を行う遊技状態であるので、まず、上記 S 1 3 1 4 の処理で減算したサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値に基づいて表示用第 2 保留球数コマンドを設定して (S 1 3 1 6) 、処理を S 1 3 1 7 へ移行する。

【 0 9 7 5 】

ここで設定された表示用第 2 保留球数コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 5 1 の S 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用第 2 保留球数コマンドによって示される第 2 特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 のコクピット表示領域 D b における保留図柄の表示制御を行う。

【 0 9 7 6 】

次いで、S 1 3 1 7 の処理では、第 2 実行情報格納エリア 2 2 3 h に記憶される各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値に基づいて、今から実行する第 2 特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 2 特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図 2 変動パターンコマンドを設定し (S 1 3 1 7) 、処理を S 1 3 1 8 へ移行する。

【 0 9 7 7 】

ここで設定された表示用特図 2 変動パターンコマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 5 1 の S 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用特図 2 変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に第 2 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動表示が行われるように、その第 2 特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【 0 9 7 8 】

次いで、S 1 3 1 8 の処理において、第 2 実行情報格納エリア 2 2 3 h に記憶される各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値に基づいて、今から実行する第 2 特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 2 特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図 2 停止種別コマンドを設定し (S 1 3 1 8) 、この変動演出処理 (S 1 1 1 0) を終了して、メイン処理 (図 5 1 参照) に戻る。

10

20

30

40

50

【0979】

ここで設定された表示用特図2停止種別コマンドは、RAM223に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図51のS1102参照）により表示制御装置114に対して送信される。表示制御装置114では、S1317の処理により設定された表示用特図2変動パターンコマンドによって実行される第2特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図2停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【0980】

次いで、図56を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される打ち方指示表示処理（S1151）について説明する。図56は、この打ち方指示表示処理（S1151）を示したフローチャートである。

10

【0981】

この打ち方指示表示処理（S1151）では、現在の遊技状態を判別し、右打ち遊技を行う遊技状態であれば、主表示用右打ち指示89を表示し、該右打ち遊技の開始後、演出用打ち方指示を1度も実行していなければ、該演出用打ち方指示を行う。また、左打ち遊技を行う遊技状態であれば、主表示用右打ち指示89を消去し、該左打ち遊技の開始後、演出用打ち方指示を1度も実行していなければ、該演出用打ち方指示を行う。

【0982】

この打ち方指示表示処理（S1151）では、まず、左打ち遊技を行う「通常遊技状態」中か否かを判別する（S1401）。判別の結果、「通常遊技状態」中でない場合（S1401：No）、即ち、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」中の場合、右打ち遊技を行う遊技状態であるため、主表示用右打ち指示89を表示済みか否かを判別し（S1402）、主表示用右打ち指示89を表示済みでなければ（S1402：No）、主表示用右打ち指示表示コマンドを設定し（S1403）、処理をS1404に移行する。一方、S1402の判別の結果、主表示用右打ち指示89を表示済みであれば（S1402：Yes）、S1403の処理をスキップして、処理をS1404に移行する。

20

【0983】

S1404の処理では、演出用右打ち指示実施済みフラグ223jがオンされているか否かを判別し（S1404）、演出用右打ち指示実施済みフラグ223jがオンされていれば（S1404：Yes）、左打ち遊技から右打ち遊技へと遊技状態が移行してから、1度でも演出用打ち方指示を実行済みのため、S1405～S1408の処理をスキップして、この打ち方指示表示処理（S1151）を終了して、メイン処理（図51参照）に戻る。

30

【0984】

一方、S1404の判別の結果、演出用右打ち指示実施済みフラグ223jがオンされていなければ（S1404：No）、左打ち遊技から右打ち遊技へと遊技状態が移行してから、1度でも演出用打ち方指示が実行されていないため、該演出用打ち方指示を実行すべく、第3図柄表示装置81において、第1特別図柄の変動演出を実行中であるか否かを判別する（S1405）。判別の結果、第3図柄表示装置81において、第1特別図柄の変動演出を実行中である場合（S1405：Yes）、即ち、左打ち遊技を行う「通常遊技状態」において天井到達し、右打ち遊技を行う「普図低確時間短縮状態」に移行しているものの、左打ち遊技中に第3図柄表示装置81において実行していた第1特別図柄の変動演出を実行中の状態であるため（図19のタイミング5及び図58（d）参照）、この状態においては演出用打ち方指示を行わず、S1406～S1408の処理をスキップして、この打ち方指示表示処理（S1151）を終了して、メイン処理（図51参照）に戻る。

40

【0985】

S1405の判別の結果、第3図柄表示装置81において、第1特別図柄の変動演出を実行中でない場合（S1405：No）、即ち、左打ち遊技を行う「通常遊技状態」にお

50

いて天井到達し、右打ち遊技を行う「普図低確時間短縮状態」に移行しており、かつ、左打ち遊技中に第3図柄表示装置81において実行していた第1特別図柄の変動演出は終了している状態であるため（図19のタイミング6及び図59（c）参照）、演出用打ち方指示を行うべく、演出用右打ち指示コマンドを設定し（S1406）、演出用右打ち指示実施済みフラグ223jをオンに設定し（S1407）、演出用左打ち指示実施済みフラグ223iをオフに設定して（S1408）、この打ち方指示表示処理（S1151）を終了して、メイン処理（図51参照）に戻る。

【0986】

このように構成することで、左打ち遊技から右打ち遊技へと遊技状態が切り替わるタイミングにおいて、左打ち遊技中に第3図柄表示装置81で実行していた第1特別図柄の変動演出が実行中の場合は、演出用打ち方指示を実行しないようにすることができる。また、左打ち遊技から右打ち遊技へと遊技状態が切り替わるタイミングにおいて、左打ち遊技中に第3図柄表示装置81において実行していた第1特別図柄の変動演出が実行中でない場合は、1度だけ演出用打ち方指示を実行するようにすることができる。その結果、左打ち遊技を行う「通常遊技状態」において天井到達し、右打ち遊技を行う「普図低確時間短縮状態」に移行するタイミングにおいて、未だ左打ち遊技を実行中の遊技者は、第3図柄表示装置81において第1特別図柄の変動演出が実行中の間は、演出用打ち方指示が表示されることがないため、該第3図柄表示装置81において実行中の第1特別図柄の変動演出に興味を高めることができる。さらに、その後、第3図柄表示装置81で実行中となっていた第1特別図柄の変動演出が終了したタイミングにおいて、演出用打ち方指示が表示されることになり、遊技者は違和感なく右打ち遊技を開始することができる。

【0987】

S1401の処理において、「通常遊技状態」中であると判別された場合（S1401：Yes）、主表示用右打ち指示89を消去済みか否かを判別し（S1409）、主表示用右打ち指示89を消去済みでなければ（S1409：No）、主表示用右打ち指示消去コマンドを設定し（S1410）、処理をS1411に移行する。一方、S1409の判別の結果、主表示用右打ち指示89を消去済みであれば（S1409：Yes）、S1410の処理をスキップして、処理をS1411に移行する。

【0988】

S1411の処理では、演出用左打ち指示実施済みフラグ223iがオンされているかを判別し（S1411）、演出用左打ち指示実施済みフラグ223iがオンされていれば（S1411：Yes）、右打ち遊技から左打ち遊技へと遊技状態が移行してから、1度でも演出用打ち方指示を実行済みのため、S1413～S1415の処理をスキップして、この打ち方指示表示処理（S1151）を終了して、メイン処理（図51参照）に戻る。

【0989】

一方、S1411の判別の結果、演出用左打ち指示実施済みフラグ223iがオンされていなければ（S1411：No）、右打ち遊技から左打ち遊技へと遊技状態が移行してから、1度でも演出用打ち方指示が実行されていないため、該演出用打ち方指示を実行すべく、第3図柄表示装置81において、第2特別図柄の変動演出を実行中であるかを判別する（S1412）。判別の結果、第3図柄表示装置81において、第2特別図柄の変動演出を実行中である場合（S1412：Yes）、即ち、右打ち遊技を行う「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において時短終了条件が成立し、左打ち遊技を行う「通常遊技状態」へ移行しているものの、右打ち遊技中に第3図柄表示装置81において実行していた第2特別図柄の変動演出を実行中の状態であるため、この状態においては演出用打ち方指示を行わず、S1413～S1415の処理をスキップして、この打ち方指示表示処理（S1151）を終了して、メイン処理（図51参照）に戻る。

【0990】

S1412の判別の結果、第3図柄表示装置81において、第2特別図柄の変動演出を実行中でない場合（S1412：No）、即ち、右打ち遊技を行う「普図高確時間短縮状

態」又は「普図低確時間短縮状態」において時短終了条件が成立し、左打ち遊技を行う「通常遊技状態」へ移行しており、かつ、右打ち遊技中に第3図柄表示装置81において実行していた第2特別図柄の変動演出は終了している状態であるため、演出用打ち方指示を行うべく、演出用左打ち指示コマンドを設定し（S1413）、演出用左打ち指示実施済みフラグ223iをオンに設定し（S1414）、演出用右打ち指示実施済みフラグ223jをオフに設定して（S1415）、この打ち方指示表示処理（S1151）を終了して、メイン処理（図51参照）に戻る。

【0991】

このように構成することで、右打ち遊技から左打ち遊技へと遊技状態が切り替わるタイミングにおいて、右打ち遊技中に第3図柄表示装置81で実行していた第2特別図柄の変動演出が実行中の場合は、演出用打ち方指示を実行しないようにすることができる。また、右打ち遊技から左打ち遊技へと遊技状態が切り替わるタイミングにおいて、右打ち遊技中に第3図柄表示装置81において実行していた第2特別図柄の変動演出が実行中でない場合は、演出用打ち方指示を実行するようにすることができる。その結果、右打ち遊技を行う「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において時短終了条件が成立し、左打ち遊技を行う「通常遊技状態」に移行したタイミングにおいて、未だ右打ち遊技を実行中の遊技者は、第3図柄表示装置81において第2特別図柄の変動演出が実行中の間は、演出用打ち方指示が表示されることがないため、該第3図柄表示装置81において実行中の第2特別図柄の変動演出に興味を高めることができる。さらに、その後、第3図柄表示装置81で実行中となっていた第2特別図柄の変動演出が終了したタイミングにおいて、左打ち遊技の演出用打ち方指示が表示されることになり、遊技者は違和感なく左打ち遊技を開始することができる。

【0992】

なお、上述したように、演出用打ち方指示表示は、遊技状態と第3図柄表示装置81において実行されている特別図柄の変動演出を判別して表示有無を制御するように構成されているが、主表示用右打ち指示89は、特別図柄表示装置37の右打ち報知ランプ37cと常に同期して表示を行うように構成されている。このため、例えば、図19のタイミング5のように、遊技状態が「普図低確時間短縮状態」に移行しており、主表示用右打ち指示89を表示済みの状態ではあるものの、第3図柄表示装置81においては第1特別図柄の変動演出が実行中となっており、演出用打ち方指示が未実施の場合であっても、遊技者は主表示用右打ち指示89が表示されているのを確認することで右打ち遊技に切り替えることができる。

【0993】

また、「通常遊技状態」において、右打ち遊技が行われた場合は、第1特別図柄の変動演出の実行中であつたとしても、左打ち遊技の演出用打ち方指示を表示するように構成してもよい。「通常遊技状態」における右打ち遊技は、奨励される発射態様ではないため、仮に、第1特別図柄の変動演出の実行有無を判別した上で「左打ちに戻してください」といった演出用打ち方指示を保留していたのでは、該第1特別図柄の変動演出中、該演出用打ち方指示が表示されなくなってしまう。そのため、遊技者に警告するための演出用打ち方指示は、特別図柄の変動演出の実行有無にかかわらず、直ちに表示するように構成されている。

【0994】

次に、図57から図59を参照して、「通常遊技状態」の天井到達時において第3図柄表示装置81で行われる変動演出について説明する。図57から図59は、「通常遊技状態」の天井到達時において第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示の実行に基づいて行われる第3図柄表示装置81での変動演出の推移を示した図である。

【0995】

図57(a)～図57(d)は、従来のパチンコ機において、「通常遊技状態」中に第2特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第3図柄表示装置81での変動演出の推移を示した図であり、図57(a)は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図

10

20

30

40

50

柄の変動表示の実行回数があと2回の状態において、第1特別図柄の変動表示のみが実行中となっている状態を示した図であり、図57(b)は、図57(a)の状態から、第1特別図柄の変動表示が終了し、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと1回に減少した状態を示した図であり、図57(c)は、図57(b)の状態から、第1特別図柄の次の変動表示が開始され、主表示領域Dmの中央部分において「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が実行中となっているとともに、第2特別図柄の変動表示も開始された状態を示した図であり、図57(d)は、図57(c)の状態から、第2特別図柄の変動表示が先に終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示89及び演出用打ち方指示が表示されている状態を示した図である。

【0996】

図58(a)～図59(d)は、第1実施形態のパチンコ機10において、「通常遊技状態」中に第2特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第3図柄表示装置81での変動演出の推移を示した図であり、図58(a)は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと2回の状態において、第1特別図柄の変動表示のみが実行中となっている状態を示した図であり、図58(b)は、図58(a)の状態から、第1特別図柄の変動表示が終了し、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと1回に減少した状態を示した図であり、図58(c)は、図58(b)の状態から、第1特別図柄の次の変動表示が開始され、主表示領域Dmにおいて「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が実行中となっており、第2特別図柄の変動表示も開始された状態を示した図であり、図58(d)は、図58(c)の状態から、第2特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示89のみが表示され、演出用打ち方指示が実行されていない状態を示した図である。

【0997】

図59(a)は、図58(d)の状態から、第1特別図柄の変動表示において実行されている「スーパーリーチ」演出態様の変動演出でハズレとなる演出結果が表示されている状態を示した図であり、図59(b)は、図59(a)の状態から、第1特別図柄の変動表示において実行されていた「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が終了し、ハズレとなる第3図柄が主表示領域Dmにおいて表示された状態を示した図であり、図59(c)は、図59(b)の状態から、主表示領域Dmにおいて、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行したことが報知され、演出用打ち方指示が実行されている状態を示した図であり、図59(d)は、図59(c)の状態から、「普図低確時間短縮状態」への移行報知及び演出用打ち方指示が終了し、該「普図低確時間短縮状態」において表示される第3図柄が、第1特別図柄から第2特別図柄に切り替わった状態を示した図である。

【0998】

図57(a)は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと2回の状態において、第1特別図柄の変動表示のみが実行中となっている状態を示している。また、図57(a)は、図19のタイミング1と同様の遊技状態となっている。図57(a)において、第1特別図柄の変動表示が実行中となっているため、主表示領域Dmの左下部分、特図1ミニリール81aにおいて、第1特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、第2特別図柄の変動表示は実行されていないため、主表示領域Dmの右下部分、特図2ミニリール81bにおいて前回の停止図柄である「261」が表示されており、第2特別図柄の変動表示が未実行(停止中)となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Dmの右上部分、特図1用保留数表示87aには「4」が、特図2用保留数表示88aには「0」が表示されており、第1特別図柄及び第2特別図柄のそれぞれの保留数が「4個」及び「0個」である旨が表示されている。また、主表示領域Dmの左上部分、天井到達カウンタ81cには、天井到達まであと「2回」となる旨の表示が行われている。なお、第1実施形態のパチンコ機10では、天井到達時に移行し得る「普図低確時間短縮状態」のことを「遊タイム」と称する場合がある。

【0999】

次いで、図57(b)は、図57(a)の状態から、第1特別図柄の変動表示が終了し、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと1回に減少した状態を示している。また、図57(b)は、図19のタイミング2と同様の遊技状態となっている。図57(b)では、図57(a)において実行中となっていた第1特別図柄の変動表示の実行が終了し、特図1ミニリール81aに「871」が表示されている。また、該第1特別図柄の変動表示の実行終了により、天井到達カウンタ81cには、天井到達まであと「1回」の表示が行われており、図57(a)の状態から1減算された状態となっている。さらに、図57(a)と同様に、第2特別図柄の変動表示が未実行(停止中)となっているため、特図2ミニリール81bには「261」が表示されている。

【1000】

次いで、図57(c)は、図57(b)の状態から、第1特別図柄の次の変動表示が開始され、主表示領域Dmの中央部分において「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が実行中となっており、第2特別図柄の変動表示も開始された状態を示している。また、図57(c)は、図19のタイミング3と同様の遊技状態となっている。図57(c)では、図57(b)において貯留されていた第1特別図柄の変動表示の保留数の4つのうちの1つが消化されたため、特図1用保留数表示87aには「3」が表示されており、特図1ミニリール81aにおいて、第1特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Dmの中央部分では、第1特別図柄の「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が実行中となっている。また、図57(c)は「通常遊技状態」であり、左打ち遊技を行う遊技状態であるものの、遊技者が球を発射させるための操作ハンドル51の操作を誤り、右打ち遊技領域に球が発射され、該右打ち遊技で発射された球が上側第2始動口71へ入賞したことによって第2特別図柄の変動表示が実行されており、特図2ミニリール81bにおいて、第2特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。

【1001】

次いで、図57(d)は、図57(c)の状態から、第2特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示89及び演出用打ち方指示が表示されている状態を示している。また、図57(d)は、図19のタイミング4と同様の遊技状態となっている。図57(d)では、図57(c)において実行中となっていた第1特別図柄の「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が引き続き実行中となっており、特図1ミニリール81aにおいて、第1特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Dmの中央部分では、第1特別図柄の「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が実行中となっている。また、図57(c)において実行を開始した第2特別図柄の変動表示の実行が終了し、特図2ミニリール81bに「582」が表示されている。さらに、該第2特別図柄の変動表示の実行終了により、天井到達カウンタ81cには、天井到達まであと「0回」の表示が行われており、図57(c)の状態から1減算された状態となり、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行した状態となっている。このため、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示89が表示され、主表示領域Dmの中央部分には、第1特別図柄の「スーパーリーチ」演出態様の変動演出の前面に演出用右打ち指示81dが表示されている。

【1002】

このように、従来のパチンコ機では、第3図柄表示装置81における実行内容にかかわらず、「通常遊技状態」から天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行したタイミングで主表示用右打ち指示89及び演出用打ち方指示が表示されてしまう。このため、遊技者からすると、大当たりの期待度の高い「スーパーリーチ」演出態様の変動演出の実行に興味を高めている最中に、突然右打ち遊技を示唆する表示が出現することになり、遊技に興味が減ってしまう可能性がある。また、左打ち遊技中に実行を開始した第1特別図柄の大当たり期待度の高い変動演出の実行中にもかかわらず、主表示領域Dmの中央部分に演出用打ち方指示が表示されてしまい、右打ち遊技を開始すべきなのか否か、戸惑ってしまう可能性がある。

【1003】

次に、図58(a)は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと2回の状態において、第1特別図柄の変動表示のみが実行中となっている状態を示している。また、図58(a)は、図19のタイミング1と同様の遊技状態となっている。図58(a)において、第1特別図柄の変動表示が実行中となっているため、主表示領域Dmの左下部分、特図1ミニリール81aにおいて、第1特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、第2特別図柄の変動表示は実行されていないため、主表示領域Dmの右下部分、特図2ミニリール81bにおいて前回の変動表示の停止図柄である「261」が表示されており、第2特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Dmの右上部分、特図1用保留数表示87aには「4」が、特図2用保留数表示88aには「0」が表示されており、第1特別図柄及び第2特別図柄のそれぞれの保留数が「4個」及び「0個」である旨が表示されている。また、主表示領域Dmの左上部分、天井到達カウンタ81cには、天井到達まであと「2回」となる旨の表示が行われている。

10

【1004】

次いで、図58(b)は、図58(a)の状態から、第1特別図柄の変動表示が終了し、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと1回に減少した状態を示している。また、図58(b)は、図19のタイミング2と同様の遊技状態となっている。図58(b)では、図58(a)において実行中となっていた第1特別図柄の変動表示の実行が終了し、特図1ミニリール81aに「871」が表示されている。また、該第1特別図柄の変動表示の実行終了により、天井到達カウンタ81cには、天井到達まであと「1回」の表示が行われており、図58(a)の状態から1減算された状態となっている。さらに、図58(a)と同様に、第2特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっているため、特図2ミニリール81bには「261」が表示されている。

20

【1005】

次いで、図58(c)は、図58(b)の状態から、第1特別図柄の次の変動表示が開始され、主表示領域Dmの中央部分において「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が実行中となっており、第2特別図柄の変動表示も開始された状態を示している。また、図58(c)は、図19のタイミング3と同様の遊技状態となっている。図58(c)では、図58(b)において貯留されていた第1特別図柄の変動表示の保留数の4つのうちの1つが消化されたため、特図1用保留数表示87aには「3」が表示されており、特図1ミニリール81aにおいて、第1特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Dmの中央部分では、第1特別図柄の「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が実行中となっている。また、図58(c)は「通常遊技状態」であり、左打ち遊技を行う遊技状態であるものの、遊技者が球を発射させるための操作ハンドル51の操作を誤り、右打ち遊技領域に球が発射され、該右打ち遊技で発射された球が上側第2始動口71へ入賞したことによって第2特別図柄の変動表示が実行されており、特図2ミニリール81bにおいて、第2特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。

30

【1006】

次いで、図58(d)は、図58(c)の状態から、第2特別図柄の変動表示が先に終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示89のみが表示され、演出用打ち方指示は実行されていない状態を示している。また、図58(d)は、図19のタイミング4と同様の遊技状態となっている。図58(d)では、図58(c)において実行中となっていた第1特別図柄の「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が引き続き実行中となっており、特図1ミニリール81aにおいて、第1特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Dmの中央部分では、第1特別図柄の「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が実行中となっている。また、図58(c)において実行を開始した第2特別図柄の変動表示の実行が終了し、特図2ミニリール81bに「582」が表示されている。さらに、該第2特別図柄の変動表示の

40

50

実行終了により、天井到達カウンタ 8 1 c には、天井到達まであと「0 回」の表示が行われており、図 5 8 (c) の状態から 1 減算された状態となり、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行した状態となっている。このため、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示 8 9 が表示されているものの、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m の中央部分において第 1 特別図柄の変動表示が実行中となっているため、該主表示領域 D m の中央部分には、図 5 7 (d) のように演出用右打ち指示 8 1 d は表示されていない。

【1 0 0 7】

次いで、図 5 9 (a) は、図 5 8 (d) の状態から、第 1 特別図柄の変動表示において実行されている「スーパーリーチ」演出態様の変動演出でハズレとなる演出結果が表示されている状態を示している。また、図 5 9 (a) は、図 1 9 のタイミング 5 と同様の遊技状態となっている。図 5 9 (a) では、図 5 8 (d) において実行中となっていた第 1 特別図柄の「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が引き続き実行中となっており、特図 1 ミニリール 8 1 a において、第 1 特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域 D m の中央部分では、第 1 特別図柄の「スーパーリーチ」演出態様の変動演出において、ハズレとなる演出結果が表示されている状態を示している。また、図 5 8 (d) において実行を終了した第 2 特別図柄の変動表示は、第 2 特別図柄の保留数が「0」のため、その後実行されておらず、主表示領域 D m の右下部分、特図 2 ミニリール 8 1 b において「5 8 2」が表示されており、第 2 特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっている様子が表示されている。さらに、右打ち遊技することを示唆する主表示用右打ち指示 8 9 が表示されており、図 5 9 (a) では、図 5 8 (a) ~ 図 5 8 (d) において主表示領域 D m の左上部分に表示されていた天井到達カウンタ 8 1 c が消去されている。このように構成することで、遊技者は主表示領域 D m の中央部分で実行されている第 1 特別図柄の変動演出の興趣を高めることができる。

【1 0 0 8】

次いで、図 5 9 (b) は、図 5 9 (a) の状態から、第 1 特別図柄の変動表示において実行されていた「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が終了し、ハズレとなる第 3 図柄が主表示領域 D m において表示された状態を示している。また、図 5 9 (b) は、図 1 9 のタイミング 6 と同様の遊技状態となっている。図 5 9 (b) では、図 5 9 (a) において実行中となっていた第 1 特別図柄の「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が終了し、主表示領域 D m の中央部分及び特図 1 ミニリール 8 1 a において、第 1 特別図柄の変動表示が終了して停止したことを示す「4 3 4」が表示されている。また、第 2 特別図柄の変動表示は実行されておらず、主表示領域 D m の右下部分、特図 2 ミニリール 8 1 b において「5 8 2」が表示されており、第 2 特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっている様子が表示されている。

【1 0 0 9】

次いで、図 5 9 (c) は、図 5 9 (b) の状態から、主表示領域 D m において、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行したことが報知され、演出用打ち方指示が実行されている状態を示している。また、図 5 9 (c) は、図 1 9 のタイミング 6 と同様の遊技状態であり、図 5 9 (b) の直後の状態となっている。図 5 9 (c) では、図 5 9 (b) において貯留されていた第 1 特別図柄の変動表示の保留数の 3 つのうちの 1 つが消化されたため、特図 1 用保留数表示 8 7 a には「2」が表示されており、特図 1 ミニリール 8 1 a において、第 1 特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、第 2 特別図柄の変動表示は実行されておらず、主表示領域 D m の右下部分、特図 2 ミニリール 8 1 b において「5 8 2」が表示されており、第 2 特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっている様子が表示されている。一方、図 5 8 (a) ~ 図 5 9 (b) までとは異なり、図 5 9 (c) では、第 1 特別図柄は「普図低確時間短縮状態」への移行後に実行を開始した変動表示であるため、主表示領域 D m の中央部分において、第 1 特別図柄の変動演出は実行されておらず、天井到達したことを示す「遊タイム突入」の文字メッセージ 8 1 e と、右打ち遊技を示唆する演出用右打ち指示 8 1 d 及び文字メッセージ 8 1 f が表示されている。なお、主表示用右打ち指示 8 9 は、演出用右打ち指示 8 1 d 及び文字メ

ッセージ 8 1 f が表示された場合も継続して表示される。これにより、演出用右打ち指示 8 1 d 及び文字メッセージ 8 1 f と主表示用右打ち指示 8 9 とをともに表示し、いずれかの表示で遊技内容を的確に遊技者に示唆することができるとともに、演出用右打ち指示 8 1 d 及び文字メッセージ 8 1 f の表示如何に関わらず主表示用右打ち指示 8 9 を表示し続けることで、演出用右打ち指示 8 1 d 及び文字メッセージ 8 1 f の実行によって主表示用右打ち指示 8 9 を消去する等の制御が不要となるので、制御負担を軽減することができる。

【1010】

次いで、図 5 9 (d) は、図 5 9 (c) の状態から、「普図低確時間短縮状態」への突入報知及び演出用打ち方指示が終了し、主表示領域 D m の中央部分において表示される第 3 図柄が、第 1 特別図柄から第 2 特別図柄に切り替わった状態を示している。また、図 5 9 (d) は、図 1 9 のタイミング 6 と同様の遊技状態であり、図 5 9 (c) の直後の状態となっている。図 5 9 (d) では、図 5 9 (c) において実行を開始した第 1 特別図柄の変動表示が引き続き実行中となっており、主表示領域 D m の左下部分、特図 1 ミニリール 8 1 a において、第 1 特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、第 2 特別図柄の変動表示は実行されていないため、主表示領域 D m の右下部分、特図 2 ミニリール 8 1 b において「5 8 2」が表示されており、第 2 特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域 D m の中央部分において表示される第 3 図柄が第 2 特別図柄のものとなっており、右打ち遊技を行う「普図低確時間短縮状態」においては、第 2 特別図柄の動的表示に対応する変動演出が主表示領域 D m において実行される様子が表示されている。

【1011】

以上、説明したように、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態」中に天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行する場合、該「通常遊技状態」中に実行を開始し、第 3 図柄表示装置 8 1 における主表示領域 D m の中央部分で実行されている第 1 特別図柄の動的表示が実行中の間は、第 2 特別図柄の動的表示の実行によって「普図低確時間短縮状態」に移行したとしても、演出用打ち方指示を行わないように構成する。このように構成することで、左打ち遊技を実行中の遊技者は、該第 3 図柄表示装置 8 1 において実行中の第 1 特別図柄の変動演出に興味を高めることができる。さらに、その後、第 3 図柄表示装置 8 1 で実行中となっていた第 1 特別図柄の変動演出が終了したタイミングにおいて演出用打ち方指示が表示されることにより、遊技者は違和感なく右打ち遊技を開始することができる。

【1012】

また、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「普図高確時間短縮状態」において時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行する場合に、該「普図高確時間短縮状態」中に実行を開始し、第 3 図柄表示装置 8 1 における主表示領域 D m の中央部分で実行されている第 2 特別図柄の動的表示が実行中の間は、第 1 特別図柄の動的表示の実行によって「通常遊技状態」に移行したとしても演出用打ち方指示（演出用打ち方指示）を行わないように構成する。このように構成することで、右打ち遊技を実行中の遊技者は、該第 3 図柄表示装置 8 1 において実行中の第 2 特別図柄の変動演出に興味を高めることができる。さらに、その後、第 3 図柄表示装置 8 1 で実行中となっていた第 2 特別図柄の変動演出が終了したタイミングにおいて演出用打ち方指示が表示されることにより、遊技者は違和感なく左打ち遊技を開始することができる。

【1013】

< 第 2 実施形態 >

次いで、図 6 0 から図 6 9 を参照して、本発明を適用した第 2 実施形態のパチンコ機 1 0 について説明する。第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態」において天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行する場合、天井到達回数である「9 0 0 回」の特別図柄の動的表示を実行するまで、第 3 図柄表示装置 8 1 において第 1 特別図柄の動的表示の大当たりに当選するか否かの変動演出を行うように構成されている。

【1014】

これに対し、第2実施形態のパチンコ機10では、「通常遊技状態」において天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行する場合、天井到達回数である「900回」のうち、「899回」の特別図柄の動的表示を実行するまでは、第3図柄表示装置81において第1特別図柄の動的表示の大当たり当選するか否かの変動演出を行い、「900回目」の第1特別図柄の動的表示では、天井到達することを報知する演出を行うように構成されている。

【1015】

以下、第2実施形態のパチンコ機10について、第1実施形態のパチンコ機10と相違する点を中心に説明する。以下の第2実施形態のパチンコ機10の説明において、第1実施形態のパチンコ機10と同一の構成及び処理については、第1実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【1016】

まず、図60を参照して、第2実施形態のパチンコ機10の音声ランプ制御装置113の詳細な電氣的構成について説明する。図60は、第2実施形態の音声ランプ制御装置113の電氣的構成を示すブロック図である。第2実施形態の音声ランプ制御装置113の電氣的構成を示すブロック図と第1実施形態の音声ランプ制御装置113の電氣的構成を示すブロック図との異なる点は、主に、RAM223内に、天井到達計数カウンタ223k及び天井到達報知済みフラグ223mが追加されている点である。

【1017】

天井到達計数カウンタ223kは、特別図柄の変動表示の実行回数に基づいて「普図低確時間短縮状態」に移行するか否かを計数し、該「普図低確時間短縮状態」に移行することとなる「900回目」の第1特別図柄の変動表示において、天井到達したことを第3図柄表示装置81で報知するためのカウンタである。第2実施形態のパチンコ機10では、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の「900回目」に実行される変動表示、即ち、天井到達計数カウンタ223kの値が「899」に達した次の第1特別図柄の変動表示を実行する場合に、天井到達したことを第3図柄表示装置81で報知するように構成されている。

【1018】

この天井到達計数カウンタ223kは、電源投入時及び天井計数開始コマンドの受信時に初期値として「0」が設定される（図50のS1010及び図62のS1252参照）。そして、特別図柄の低確率状態、即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、特図1確定コマンド又は特図2確定コマンドを受信した場合に1加算される（図63のS1262又は図64のS1272）。第2実施形態のパチンコ機10では、この天井到達計数カウンタ223kの値が「899」に達した状態で第1特別図柄の変動表示が実行を開始する場合、即ち、特別図柄の低確率状態における「900回目」の第1特別図柄の変動表示が実行を開始する場合に、天井到達演出コマンドを設定し（図66のS1503参照）、天井到達したことを第3図柄表示装置81で報知するように構成されている。

【1019】

そして、この「900回目」の第1特別図柄の変動表示において天井到達したことを報知し、該「900回目」の変動表示が終了すると、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行するため、演出用打ち方指示が実行される。

【1020】

天井到達報知済みフラグ223mは、特別図柄の低確率状態において天井到達したことを第3図柄表示装置81において1度報知したか否かを判別するためのフラグである。この天井到達報知済みフラグ223mは、電源投入時及び天井計数開始コマンドの受信時にオフに設定される（図50のS1010及び図62のS1253参照）。そして、特別図柄の低確率状態における「900回目」の第1特別図柄の変動表示が実行を開始する場合で、該天井到達報知済みフラグ223mがオフに設定されている場合に、オンに設定され

10

20

30

40

50

る（図 6 6 の S 1 5 0 4 参照）。

【1 0 2 1】

第 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、天井到達報知済みフラグ 2 2 3 m がオンに設定されている場合、即ち、第 1 特別図柄の変動表示が特別図柄の低確率状態における「9 0 0 回目」以降に実行を開始する状況において、1 度でも天井到達したことを第 3 図柄表示装置 8 1 で報知している場合は（図 6 6 の S 1 5 0 2 : Y e s 参照）、再び天井到達報知演出を実行しないように構成されており、天井到達報知済みフラグ 2 2 3 m を参照することで、天井到達報知演出の実行を 1 回に制限することができる。

【1 0 2 2】

次に、図 6 1 のフローチャートを参照して、第 2 実施形態における主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される当たり処理（図 4 1 参照）の一処理である大当たり終了処理（S 6 1 0）を説明する。図 6 1 は、第 2 実施形態における大当たり終了処理（S 6 1 0）を示すフローチャートである。第 2 実施形態の大当たり終了処理と第 1 実施形態の大当たり終了処理との異なる点は、大当たり種別「時短 A」に当選した場合に、天井計数開始コマンドを設定する処理が追加されている点である。

【1 0 2 3】

第 2 実施形態の大当たり終了処理（S 6 1 0）では、S 6 1 0 4 の処理において、今回の大当たり種別が大当たり種別「潜確 A」でないと判別された場合（S 6 1 0 4 : N o）、今回の大当たり種別が大当たり種別「時短 A」であると判断し、S 6 1 0 6 及び S 6 1 0 7 の処理に次いで、天井計数開始コマンドを設定し（S 6 1 5 1）、S 6 1 0 8 へ移行する。S 6 1 5 1 の処理で設定された天井計数開始コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図 3 1 の S 2 0 1 参照）の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

【1 0 2 4】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、天井計数開始コマンドを受信すると、後述する第 2 実施形態のコマンド判定処理において天井到達計数カウンタ 2 2 3 k に「0」をセットし、天井到達報知済みフラグをオフして、特別図柄の変動表示の実行回数のカウント準備を行う（図 6 2 参照）。

【1 0 2 5】

次に、図 6 2 から図 6 6 を参照して、第 2 実施形態において音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各制御処理を説明する。第 2 実施形態の各制御処理と第 1 実施形態の各制御処理との異なる点は、主に、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により特別図柄の変動表示の実行回数のカウント処理が追加されている点と、該特別図柄の変動表示の実行回数に応じて、天井到達したことを第 3 図柄表示装置 8 1 で報知する天井到達報知処理が追加されている点と、である。

【1 0 2 6】

まず、図 6 2 のフローチャートを参照して、第 2 実施形態における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理（S 1 1 1 1）について説明する。図 6 2 は、第 2 実施形態のコマンド判定処理（S 1 1 1 1）を示したフローチャートである。第 2 実施形態のコマンド判定処理と第 1 実施形態のコマンド判定処理との異なる点は、天井計数開始コマンドの受信有無を判別し、該天井計数開始コマンドを受信している場合に天井到達計数カウンタ 2 2 3 k に「0」をセットし、天井到達報知済みフラグをオフする処理が追加されている点である。

【1 0 2 7】

第 2 実施形態のコマンド判定処理（S 1 1 1 1）では、S 1 2 1 0 の処理において、第 2 保留球数コマンドを受信していないと判別された場合は（S 1 2 1 0 : N o）、次いで、天井計数開始コマンドを受信したか否かを判別し（S 1 2 5 1）、天井計数開始コマンドを受信している場合（S 1 2 5 1 : Y e s）、特別図柄の低確率状態における特別図柄の変動表示の実行回数のカウントを開始すべく、天井到達計数カウンタ 2 2 3 k に「0」

をセットし（S 1 2 5 2）、天井到達報知済みフラグをオフに設定して（S 1 2 5 3）、このコマンド判定処理（S 1 1 1 1）を終了して、メイン処理（図 5 1 参照）に戻る。

【1 0 2 8】

次いで、図 6 3 のフローチャートを参照して、第 2 実施形態における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される特図 1 コマンド処理（S 1 2 0 3）について説明する。図 6 3 は、第 2 実施形態の特図 1 コマンド処理（S 1 2 0 3）を示したフローチャートである。第 2 実施形態の特図 1 コマンド処理と第 1 実施形態の特図 1 コマンド処理との異なる点は、特図 1 確定コマンドの受信時において、天井到達計数カウンタ 2 2 3 k の加算処理が追加されている点である。

【1 0 2 9】

第 2 実施形態の特図 1 コマンド処理（S 1 2 0 3）では、S 1 2 2 6 の処理において特図 1 確定コマンドを受信したと判別された場合（S 1 2 2 6 : Y e s）、S 1 2 2 7 の処理を実行後、特別図柄の低確率状態か否かを判別する（S 1 2 6 1）。判別の結果、特別図柄の低確率状態であれば（S 1 2 6 1 : Y e s）、天井到達計数カウンタ 2 2 3 k に 1 加算し（S 1 2 6 2）、この特図 1 コマンド処理（S 1 2 0 3）を終了して、コマンド判定処理（図 5 2 参照）に戻る。

【1 0 3 0】

一方、S 1 2 6 1 の処理において、特別図柄の低確率状態でないと判別された場合（S 1 2 6 1 : N o）、S 1 2 6 2 の処理は行わず、S 1 2 2 8 のその他対応処理を実行し、この特図 1 コマンド処理（S 1 2 0 3）を終了して、コマンド判定処理（図 5 2 参照）に戻る。

【1 0 3 1】

次いで、図 6 4 のフローチャートを参照して、第 2 実施形態における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される特図 2 コマンド処理（S 1 2 0 5）について説明する。図 6 4 は、第 2 実施形態の特図 2 コマンド処理（S 1 2 0 5）を示したフローチャートである。第 2 実施形態の特図 2 コマンド処理と第 1 実施形態の特図 2 コマンド処理との異なる点は、特図 2 確定コマンドの受信時において、天井到達計数カウンタ 2 2 3 k の加算処理が追加されている点である。

【1 0 3 2】

第 2 実施形態の特図 2 コマンド処理（S 1 2 0 5）では、S 1 2 3 6 の処理において特図 2 確定コマンドを受信したと判別された場合（S 1 2 3 6 : Y e s）、S 1 2 3 7 の処理を実行後、特別図柄の低確率状態か否かを判別する（S 1 2 7 1）。判別の結果、特別図柄の低確率状態であれば（S 1 2 7 1 : Y e s）、天井到達計数カウンタ 2 2 3 k に 1 加算し（S 1 2 7 2）、この特図 2 コマンド処理（S 1 2 0 5）を終了して、コマンド判定処理（図 5 2 参照）に戻る。

【1 0 3 3】

一方、S 1 2 7 1 の処理において、特別図柄の低確率状態でないと判別された場合（S 1 2 7 1 : N o）、S 1 2 7 2 の処理は行わず、S 1 2 3 8 のその他対応処理を実行し、この特図 2 コマンド処理（S 1 2 0 5）を終了して、コマンド判定処理（図 5 2 参照）に戻る。

【1 0 3 4】

次いで、図 6 5 のフローチャートを参照して、第 2 実施形態における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される変動演出処理（S 1 1 1 0）について説明する。図 6 5 は、第 2 実施形態の変動演出処理（S 1 1 1 0）を示したフローチャートである。第 2 実施形態の変動演出処理と第 1 実施形態の変動演出処理との異なる点は、天井到達することとなる変動（即ち、特別図柄の低確率状態における「9 0 0 回目」の変動）において、第 3 図柄表示装置 8 1 で天井到達したことを報知する演出が追加されている点である。

【1 0 3 5】

第 2 実施形態の変動演出処理（S 1 1 1 0）では、S 1 3 0 9 の処理を終え、次い

10

20

30

40

50

で、天井到達までの回転数を判別し、判別結果によって天井到達したことを報知する天井到達報知処理を実行し（S 1 3 5 1）、この変動演出処理（S 1 1 1 0）を終了して、メイン処理（図 5 1 参照）に戻る。

【1 0 3 6】

ここで、図 6 6 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される天井到達報知処理（S 1 3 5 1）について説明する。図 6 6 は、この天井到達報知処理（S 1 3 5 1）を示したフローチャートである。

【1 0 3 7】

この天井到達報知処理（S 1 3 5 1）では、天井到達までの回転数を判別し、判別結果によって天井到達したことを報知する天井到達演出コマンドを設定する。

10

【1 0 3 8】

この天井到達報知処理（S 1 3 5 1）では、まず、天井到達計数カウンタ 2 2 3 k の値が「8 9 9」より小さい値か否かを判別し（S 1 5 0 1）、天井到達計数カウンタ 2 2 3 k の値が「8 9 9」より小さい値であれば（S 1 5 0 1 : Y e s）、天井到達報知演出を実行する「9 0 0 回目」の変動には達していないため、S 1 5 0 2 ~ S 1 5 0 4 の処理をスキップして、この天井到達報知処理（S 1 3 5 1）を終了して、変動演出処理（図 6 5 参照）に戻る。

【1 0 3 9】

一方、S 1 5 0 1 の判別の結果、天井到達計数カウンタ 2 2 3 k の値が「8 9 9」より小さい値でない場合、即ち、天井到達計数カウンタ 2 2 3 k の値が「8 9 9」以上の場合（S 1 5 0 1 : N o）天井到達報知演出を実行する「9 0 0 回目」の変動に達しているため、次いで、天井到達報知済みフラグ 2 2 3 m がオンされているか否かを判別し（S 1 5 0 2）、天井到達報知済みフラグ 2 2 3 m がオンされていなければ（S 1 5 0 2 : N o）、天井到達することとなる「9 0 0 回目」の変動に達してから、1 度も天井到達報知演出を実行していないため、天井到達演出コマンドを設定し（S 1 5 0 3）、天井到達報知済みフラグ 2 2 3 m をオンに設定して（S 1 5 0 4）、この天井到達報知処理（S 1 3 5 1）を終了して、変動演出処理（図 6 5 参照）に戻る。

20

【1 0 4 0】

S 1 5 0 2 の処理の結果、天井到達報知済みフラグ 2 2 3 m がオンされていると判別された場合（S 1 5 0 2 : Y e s）、天井到達することとなる「9 0 0 回目」の変動に達してから、1 度も天井到達報知演出を実行しており、該天井到達報知演出を実行する必要がないため、S 1 5 0 3 及び S 1 5 0 4 の処理をスキップして、この天井到達報知処理（S 1 3 5 1）を終了して、変動演出処理（図 6 5 参照）に戻る。

30

【1 0 4 1】

このように構成することで、特別図柄の低確率状態に移行してから、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行するまでにおける天井到達報知演出の実行を 1 回に制限することができる。

【1 0 4 2】

なお、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との動的表示において、大当たり以外に小当たりに当選し得るように構成し、該小当たり遊技への当選に基づいて開放される小当たり用可変入賞装置を設け、小当たり用可変入賞装置内に球が通過することに起因して大当たり及び「時短機能」が付与される時短領域（所謂、V 領域）を備えたパチンコ機（所謂、1 種 2 種混合機）を用い、「時短機能」の付与回数に基づいて「時間短縮状態」（例えば、第 1 遊技状態）から「通常遊技状態」（例えば、第 2 遊技状態）に移行するように構成してもよい。この場合、「時間短縮状態」において、該「時間短縮変動」の終了条件を、第 2 特別図柄が所定回数変動した場合（例えば、「7 回」）に設定し、第 2 特別図柄の動的表示が上記所定回数に到達した動的表示（以下、「到達動的表示」と称する）が開始された場合に、該到達動的表示の実行中も第 2 特別図柄の動的表示の始動条件を獲得可能に構成し、「時間短縮状態」の終了条件である第 2 特別図柄の動的表示の実行回数以上（例えば、第 2 特別図柄の最大保留球数分。所謂、残保留。以下、第 2 特別図柄の最大保留球数分の

40

50

演出を、「残保留演出」と称する場合がある。)に、第2特別図柄の動的表示を実行可能に構成されている場合がある。このような機種においては、「時間短縮状態」における第2特別図柄の到達動的表示に関する変動演出において、到達動的表示に関する演出のみならず、残保留分の第2特別図柄の動的表示分まで延長して残保留演出を実行する場合がある。即ち、第2特別図柄の到達動的表示と、残保留分の第2特別図柄の動的表示とを一連の変動演出(以下、「一連変動演出」と称する場合がある。移行示唆演出。)として実行するように構成されている。ここで、到達動的表示が終了した段階で、大当たり又は小当たり等(例えば、有利状態)に当選しなくても遊技状態が「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に変化(例えば、非導出移行手段)するものの、残保留分の第2特別図柄の動的表示の実行中は、上記一連変動演出を継続するように構成されている(例えば、演出継続手段)。そして、上記一連変動演出が終了したのち、「通常遊技状態」に戻ったことを遊技者に示唆(例えば、「通常遊技状態」の画面レイアウト等。移行後演出。)するとともに、発射態様を「時間短縮状態」の右打ち遊技から左打ち遊技に促す演出(例えば、「左打ちに戻してください」等。矯正演出。)を実行する。このように構成することで、遊技者に理解し易い遊技性を実現することができる。また、上記一連変動演出では、上記「時間短縮状態」中に連続して発生した大当たり回数や獲得した遊技球の総数(例えば、状況演出)を実行することで、「時間短縮状態」において遊技者が獲得した遊技価値や連荘数を把握させることが可能となり、遊技結果を遊技者に認識可能に構成して、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、残保留分の第2特別図柄の動的表示で大当たり(小当たり)に当選した場合には、上記一連変動演出を表示中に演出画面を切り替えたり、キャラクタ図柄等を現出させることで、遊技状態が移行される間際で大当たり又は小当たりに当選したことを突然報知するサプライズ演出を実行するように構成してもよい。このように構成することで、意外性のある遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

20

30

40

50

【1043】

また、第1特別図柄の動的表示を契機(例えば、第1条件)として上記一連変動演出を実行するとともに、獲得された第2特別図柄の動的表示(例えば、第2条件)の残保留分(例えば、成立数計数手段)が存在する場合、上記一連変動演出の終了画面(例えば、第1演出)の実行期間を、第2特別図柄の動的表示分、延長させて実行するように構成されている(例えば、実行期間演出手段)。そして、残保留分の第2特別図柄の動的表示において大当たりに当選している場合には、上記一連変動演出の終了画面の実行中に、突然、所定のキャラクタ等が現出する特別演出(例えば、第3演出)を実行して、大当たり当選(例えば、遊技状態が移行)したことを遊技者に示唆するように構成されている。このように構成することで、意外性のある遊技を提供して、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【1044】

次に、図67から図69を参照して、第2実施形態の「通常遊技状態」の天井到達時において第3図柄表示装置81で行われる変動演出について説明する。図67から図69は、第2実施形態の「通常遊技状態」の天井到達時において、第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示の実行に基づいて行われる第3図柄表示装置81での変動演出の推移を示した図である。

【1045】

図67(a)～図67(d)は、従来のパチンコ機において、「通常遊技状態」中に第2特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第3図柄表示装置81での変動演出の推移を示した図であり、図67(a)は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと2回の状態において、第1特別図柄の変動表示のみが実行中となっている状態を示した図であり、図67(b)は、図67(a)の状態から、第1特別図柄の変動表示が終了し、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと1回に減少した状態を示した図であり、図67(c)は、図67(b)の状態から、第1特別図柄の次の変動表示が開始され、主表示領域Dmの中央部分において天井到達することを報知する演出が実行中となっており、第2特別図柄の変動表示も開始された状態を示した

図であり、図 6 7 (d) は、図 6 7 (c) の状態から、天井到達報知演出の実行中に第 2 特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示 8 9 及び演出用打ち方指示が表示されている状態を示した図である。

【1046】

図 6 8 (a) ~ 図 6 9 (d) は、第 2 実施形態のパチンコ機 10 において、「通常遊技状態」中に第 2 特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第 3 図柄表示装置 8 1 での変動演出の推移を示した図であり、図 6 8 (a) は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと 2 回の状態において、第 1 特別図柄の変動表示のみが実行中となっている状態を示した図であり、図 6 8 (b) は、図 6 8 (a) の状態から、第 1 特別図柄の変動表示が終了し、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと 1 回に減少した状態を示した図であり、図 6 8 (c) は、図 6 8 (b) の状態から、第 1 特別図柄の次の変動表示が開始され、主表示領域 D m の中央部分において天井到達することを報知する演出が実行中となっており、第 2 特別図柄の変動表示も開始された状態を示した図であり、図 6 8 (d) は、図 6 8 (c) の状態から、天井到達報知演出の実行中に第 2 特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示 8 9 のみが表示され、演出用打ち方指示が実行されていない状態を示した図である。

【1047】

図 6 9 (a) は、図 6 8 (d) の状態から、引き続き第 1 特別図柄の変動表示における天井到達報知演出が実行中となっており、図 6 8 (a) ~ 図 6 8 (d) において主表示領域 D m の左上部分に表示されていた天井到達カウンタ 8 1 c が消去されている状態を示した図であり、図 6 9 (b) は、図 6 9 (a) の状態から、第 1 特別図柄の変動表示が終了した状態を示した図であり、図 6 9 (c) は、図 6 9 (b) の状態から、天井到達報知演出が終了し、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行したことが報知され、演出用打ち方指示が実行されている状態を示した図であり、図 6 9 (d) は、図 6 9 (c) の状態から、「普図低確時間短縮状態」への移行報知及び演出用打ち方指示が終了し、該「普図低確時間短縮状態」において表示される第 3 図柄が、第 1 特別図柄から第 2 特別図柄に切り替わった状態を示した図である。

【1048】

図 6 7 (a) は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと 2 回の状態において、第 1 特別図柄の変動表示のみが実行中となっている状態を示している。また、図 6 7 (a) は、図 1 9 のタイミング 1 と同様の遊技状態となっている。図 6 7 (a) では、第 1 特別図柄の変動表示が実行中となっているため、主表示領域 D m の左下部分、特図 1 ミニリール 8 1 a において、第 1 特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、第 2 特別図柄の変動表示は実行されていないため、主表示領域 D m の右下部分、特図 2 ミニリール 8 1 b において「2 6 1」が表示されており、第 2 特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用保留数表示 8 7 a には「4」が、特図 2 用保留数表示 8 8 a には「0」が表示されており、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄のそれぞれの保留数が「4 個」及び「0 個」である旨が表示されている。また、主表示領域 D m の左上部分、天井到達カウンタ 8 1 c には、天井到達まであと「2 回」となる旨の表示が行われている。

【1049】

次いで、図 6 7 (b) は、図 6 7 (a) の状態から、第 1 特別図柄の変動表示が終了し、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと 1 回に減少した状態を示している。また、図 6 7 (b) は、図 1 9 のタイミング 2 と同様の遊技状態となっている。図 6 7 (b) では、図 6 7 (a) において実行中となっていた第 1 特別図柄の変動表示の実行が終了し、特図 1 ミニリール 8 1 a に「8 7 1」が表示されている。また、該第 1 特別図柄の変動表示の実行終了により、天井到達カウンタ 8 1 c には、天井到達まであと「1 回」の表示が行われており、図 6 7 (a) の状態から 1 減算された状態となっている。さらに

、図 6 7 (a) と同様に、第 2 特別図柄の変動表示が未実行 (停止中) となっているため、特図 2 ミニリール 8 1 b には「 2 6 1 」が表示されている。

【 1 0 5 0 】

次いで、図 6 7 (c) は、図 6 7 (b) の状態から、第 1 特別図柄の次の変動表示が開始され、主表示領域 D m の中央部分において天井到達することを報知する演出が実行中となっており、第 2 特別図柄の変動表示も開始された状態を示している。また、図 6 7 (c) は、図 1 9 のタイミング 3 と同様の遊技状態となっている。図 6 7 (c) では、図 6 7 (b) において貯留されていた第 1 特別図柄の変動表示の保留数の 4 つのうちの 1 つが消化されたため、特図 1 用保留数表示 8 7 a には「 3 」が表示されており、特図 1 ミニリール 8 1 a において、第 1 特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、図 6 7 (c) は、天井到達まであと「 1 回」の状態において、第 1 特別図柄の変動表示が実行を開始しており、この第 1 特別図柄の変動表示の実行が終了することで天井到達することとなるため、主表示領域 D m の中央部分では天井到達報知演出が実行中となっている。また、図 6 7 (c) は「通常遊技状態」であり、左打ち遊技を行う遊技状態であるものの、遊技者が球を発射させるための操作ハンドル 5 1 の操作を誤り、右打ち遊技領域に球が発射され、該右打ち遊技で発射された球が上側第 2 始動口 7 1 へ入賞したことによって第 2 特別図柄の変動表示が実行されており、特図 2 ミニリール 8 1 b において、第 2 特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。

【 1 0 5 1 】

次いで、図 6 7 (d) は、図 6 7 (c) の状態から、第 2 特別図柄の変動表示が先に終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示 8 9 及び演出用打ち方指示が表示されている状態を示している。また、図 6 7 (d) は、図 1 9 のタイミング 4 と同様の遊技状態となっている。図 6 7 (d) では、図 6 7 (c) において実行中となっていた第 1 特別図柄の天井到達報知演出が引き続き実行中となっており、特図 1 ミニリール 8 1 a において、第 1 特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、図 6 7 (c) において実行中となっていた第 2 特別図柄の変動表示の実行が終了し、特図 2 ミニリール 8 1 b に「 5 8 2 」が表示されている。さらに、該第 2 特別図柄の変動表示の実行終了により、天井到達カウンタ 8 1 c には、天井到達まであと「 0 回」の表示が行われており、図 6 7 (c) の状態から 1 減算された状態となり、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行した状態となっている。このため、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示 8 9 が表示され、主表示領域 D m の中央部分には、第 1 特別図柄の変動表示による天井到達報知演出の前面に演出用右打ち指示 8 1 d が表示されている。

【 1 0 5 2 】

このように、従来のパチンコ機では、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m における実行内容にかかわらず、「通常遊技状態」から天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行したタイミングで主表示用右打ち指示 8 9 及び演出用打ち方指示が表示されてしまい、遊技者からすると、天井到達報知演出の実行中に、該天井到達報知演出を中断するような形で突然右打ち遊技を示唆する表示が出現することになり、遊技に興覚めしてしまう可能性がある。

【 1 0 5 3 】

次に、図 6 8 (a) ～図 6 9 (d) は、第 2 実施形態のパチンコ機 1 0 において、「通常遊技状態」中に第 2 特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第 3 図柄表示装置 8 1 での変動演出の推移を示した図であり、図 6 8 (a) は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと 2 回の状態において、第 1 特別図柄の変動表示のみが実行中となっている状態を示している。また、図 6 8 (a) は、図 1 9 のタイミング 1 と同様の遊技状態となっている。図 6 8 (a) において、第 1 特別図柄の変動表示が実行中となっているため、主表示領域 D m の左下部分、特図 1 ミニリール 8 1 a において、第 1 特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、第 2 特別図柄の変動表示は実行されていないため、主表示領域 D m の右下部分、特図 2 ミ

ミニール 8 1 b において「2 6 1」が表示されており、第 2 特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用保留数表示 8 7 a には「4」が、特図 2 用保留数表示 8 8 a には「0」が表示されており、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄のそれぞれの保留数が「4 個」及び「0 個」である旨が表示されている。また、主表示領域 D m の左上部分、天井到達カウンタ 8 1 c には、天井到達まであと「2 回」となる旨の表示が行われている。

【1 0 5 4】

次いで、図 6 8 (b) は、図 6 8 (a) の状態から、第 1 特別図柄の変動表示が終了し、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと 1 回に減少した状態を示している。また、図 6 8 (b) は、図 1 9 のタイミング 2 と同様の遊技状態となっている。図 6 8 (b) では、図 6 8 (a) において実行中となっていた第 1 特別図柄の変動表示の実行が終了し、特図 1 ミニール 8 1 a に「8 7 1」が表示されている。また、該第 1 特別図柄の変動表示の実行終了により、天井到達カウンタ 8 1 c には、天井到達まであと「1 回」の表示が行われており、図 6 8 (a) の状態から 1 減算された状態となっている。さらに、図 6 8 (a) と同様に、第 2 特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっているため、特図 2 ミニール 8 1 b には「2 6 1」が表示されている。

【1 0 5 5】

次いで、図 6 8 (c) は、図 6 8 (b) の状態から、第 1 特別図柄の次の変動表示が開始され、主表示領域 D m の中央部分において天井到達することを報知する演出が実行中となっており、第 2 特別図柄の変動表示も開始された状態を示している。また、図 6 8 (c) は、図 1 9 のタイミング 3 と同様の遊技状態となっている。図 6 8 (c) では、図 6 8 (b) において貯留されていた第 1 特別図柄の変動表示の保留数の 4 つのうちの 1 つが消化されたため、特図 1 用保留数表示 8 7 a には「3」が表示されており、特図 1 ミニール 8 1 a において、第 1 特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、図 6 8 (c) は、天井到達まであと「1 回」の状態において、第 1 特別図柄の変動表示が実行を開始しており、この第 1 特別図柄の変動表示の実行が終了することで天井到達することとなるため、主表示領域 D m の中央部分では、天井到達報知演出が実行中となっている。また、図 6 8 (c) は「通常遊技状態」であり、左打ち遊技を行う遊技状態であるものの、遊技者が球を発射させるための操作ハンドル 5 1 の操作を誤り、右打ち遊技領域に球が発射され、該右打ち遊技で発射された球が上側第 2 始動口 7 1 へ入賞したことによって第 2 特別図柄の変動表示が実行されており、特図 2 ミニール 8 1 b において、第 2 特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。

【1 0 5 6】

次いで、図 6 8 (d) は、図 6 8 (c) の状態から、第 2 特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示 8 9 のみが表示され、演出用打ち方指示は実行されていない状態を示している。また、図 6 8 (d) は、図 1 9 のタイミング 4 と同様の遊技状態となっている。図 6 8 (d) では、図 6 8 (c) において実行中となっていた第 1 特別図柄の天井到達報知演出が引き続き実行中となっており、特図 1 ミニール 8 1 a において、第 1 特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、図 6 8 (c) において実行を開始した第 2 特別図柄の変動表示の実行が終了し、特図 2 ミニール 8 1 b に「5 8 2」が表示されている。さらに、該第 2 特別図柄の変動表示の実行終了により、天井到達カウンタ 8 1 c には、天井到達まであと「0 回」の表示が行われており、図 6 8 (c) の状態から 1 減算された状態となり、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行した状態となっている。このため、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示 8 9 が表示されているものの、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m の中央部分において、第 1 特別図柄の変動表示である天井到達報知演出が実行中となっているため、該主表示領域 D m の中央部分には、従来のパチンコ機の例である図 6 7 (d) のように演出用右打ち指示 8 1 d は表示されていない。

【1 0 5 7】

次いで、図 6 9 (a) は、図 6 8 (d) の状態から、引き続き第 1 特別図柄の変動表示

における天井到達報知演出が実行中となっており、図 68 (a) ~ 図 68 (d) において主表示領域 Dm の左上部分に表示されていた天井到達カウンタ 81c が消去されている状態を示している。また、図 69 (a) は、図 19 のタイミング 5 と同様の遊技状態となっている。図 69 (a) では、図 68 (d) において実行中となっていた天井到達報知演出が引き続き実行中となっており、特図 1 ミニリール 81a において、第 1 特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、図 68 (d) において実行を終了した第 2 特別図柄の変動表示は、第 2 特別図柄の保留数が「0」のため、その後実行されておらず、主表示領域 Dm の右下部分、特図 2 ミニリール 81b において「582」が表示されており、第 2 特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっている様子が表示されている。さらに、図 68 (a) ~ 図 68 (d) において主表示領域 Dm の左上部分に表示されていた天井到達カウンタ 81c が消去されている。このように、第 2 実施形態のパチンコ機 10 では、従来のパチンコ機の例である図 67 (d) のように、天井到達報知演出の実行中に該天井到達報知演出を中断するような形で演出用右打ち指示 81d が表示されることがなく、遊技者は該天井到達報知演出に興味を高めることができる。

10

【1058】

次いで、図 69 (b) は、図 69 (a) の状態から、第 1 特別図柄の変動表示が終了した状態を示している。また、図 69 (b) は、図 19 のタイミング 6 と同様の遊技状態となっている。図 69 (b) では、図 69 (a) において実行中となっていた第 1 特別図柄の変動表示が終了し、特図 1 ミニリール 81a において、第 1 特別図柄の変動表示が終了して停止したことを示す「434」が表示されている。また、第 2 特別図柄の変動表示は実行されておらず、主表示領域 Dm の右下部分、特図 2 ミニリール 81b において「582」が表示されており、第 2 特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっている様子が表示されている。

20

【1059】

次いで、図 69 (c) は、図 69 (b) の状態から、天井到達報知演出が終了し、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行したことが報知され、演出用打ち方指示が実行されている状態を示している。また、図 69 (c) は、図 19 のタイミング 6 と同様の遊技状態であり、図 69 (b) の直後の状態となっている。図 69 (c) では、図 69 (b) において貯留されていた第 1 特別図柄の変動表示の保留数の 3 つのうちの 1 つが消化されたため、特図 1 用保留数表示 87a には「2」が表示されており、特図 1 ミニリール 81a において、第 1 特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、第 2 特別図柄の変動表示は実行されておらず、主表示領域 Dm の右下部分、特図 2 ミニリール 81b において「582」が表示されており、第 2 特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっている様子が表示されている。さらに、図 69 (b) において実行中となっていた天井到達報知演出が終了し、天井到達したことを示す「遊タイム突入」の文字メッセージ 81e と、右打ち遊技を示唆する演出用右打ち指示 81d 及び文字メッセージ 81f が表示されている。

30

【1060】

次いで、図 69 (d) は、図 69 (c) の状態から、「普図低確時間短縮状態」への突入報知及び演出用打ち方指示が終了し、主表示領域 Dm の中央部分において表示される第 3 図柄が、第 1 特別図柄から第 2 特別図柄に切り替わった状態を示している。また、図 69 (d) は、図 19 のタイミング 6 と同様の遊技状態であり、図 69 (c) の直後の状態となっている。図 69 (d) では、図 69 (c) において実行を開始した第 1 特別図柄の変動表示が引き続き実行中となっており、主表示領域 Dm の左下部分、特図 1 ミニリール 81a において、第 1 特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、第 2 特別図柄の変動表示は実行されていないため、主表示領域 Dm の右下部分、特図 2 ミニリール 81b において「582」が表示されており、第 2 特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域 Dm の中央部分において表示される第 3 図柄が第 2 特別図柄のものとなっており、右打ち遊技を行う「普図低確時間短縮状態」においては、第 2 特別図柄の動的表示に対応する変動演出が主表

40

50

示領域 D m において実行される様子が表示されている。

【1061】

ここで、大当たり乱数テーブル 202a に時短図柄に当選することとなる乱数値を設けている場合で、図 19 に示す例において、天井到達する第 2 特別図柄の変動表示が時短図柄に当選している状態を想定する。即ち、「通常遊技状態」（例えば、第 1 遊技状態）において、第 1 特別図柄の天井到達することとなる変動表示（例えば、特定状態）における天井到達報知演出（例えば、第 1 演出）の実行中に、第 2 特別図柄の変動表示が時短図柄に当選（例えば、特定条件）した場合、天井到達したことによる「普図低確時間短縮状態」（例えば、第 2 遊技状態）への移行と、時短図柄に当選したことによる「普図低確時間短縮状態」（例えば、第 2 遊技状態）への移行とが同時に発生することになる。ここでさらに、時短図柄への当選によって付与され得る時短回数を「500 回」とした場合、時短図柄への当選によって付与され得る時短回数よりも、天井到達することによって付与され得る時短回数（「1140 回」）の方が多くなる。よって、天井到達したことによる「普図低確時間短縮状態」への移行と、時短図柄に当選したことによる「普図低確時間短縮状態」への移行とが同時に発生するような場合は、天井到達したことによる「普図低確時間短縮状態」への移行を優先して実行し、遊技者にとってより有利な状態となるように構成する。このように構成することで、第 1 特別図柄の天井到達することとなる変動表示（特定状態）における天井到達報知演出（例えば、第 1 演出）の実行中に、第 2 特別図柄の変動表示が時短図柄に当選（例えば、特定条件）した場合においても、該第 2 特別図柄の変動表示の終了後に、天井到達したことによる「普図低確時間短縮状態」への移行が行われることになるため、第 1 特別図柄の変動表示における天井到達報知演出を途中で中断させることなく継続して実行することができる。

10

20

【1062】

以上、説明したように、第 2 実施形態のパチンコ機 10 では、「通常遊技状態」中に天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行する場合、天井到達することとなる第 1 特別図柄の動的表示、即ち、特別図柄の低確率状態における 900 回目となる予定の動的表示において、第 3 図柄表示装置 81 の主表示領域 D m で該天井到達することを報知する演出を行うように構成する。また、該天井到達報知演出の実行中の間（第 3 図柄表示装置 81 における主表示領域 D m の中央部分で実行されている第 1 特別図柄の動的表示が実行中の間）は、第 2 特別図柄の動的表示の実行によって天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行したとしても、演出用打ち方指示を行わないように構成する。このように構成することで、第 3 図柄表示装置 81 において実行中の天井到達報知演出が演出用打ち方指示によって中断されることがなくなり、遊技者は該天井到達報知演出に興味を高めることができる。さらに、その後、第 3 図柄表示装置 81 で実行中となっていた天井到達報知演出が終了したタイミングで演出用打ち方指示が表示されることにより、遊技者は違和感なく右打ち遊技を開始することができる。

30

【1063】

その他、第 2 実施形態におけるパチンコ機 10 は、第 1 実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【1064】

40

< 第 3 実施形態 >

次いで、図 70 から図 75 を参照して、本発明を適用した第 3 実施形態のパチンコ機 10 について説明する。第 2 実施形態のパチンコ機 10 では、「通常遊技状態」において天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行する場合、天井到達回数である「900 回」のうち、「899 回」の特別図柄の動的表示を実行するまでは、第 3 図柄表示装置 81 において第 1 特別図柄の動的表示が大当たりするか否かの変動演出を行い、「900 回目」の第 1 特別図柄の動的表示では、天井到達することを報知する演出を行い、該天井到達報知演出は、「900 回目」の第 1 特別図柄の動的表示の終了と同時に終了するように構成されている。

【1065】

50

これに対し、第3実施形態のパチンコ機10では、「900回目」の第1特別図柄の動的表示において、第2実施形態のパチンコ機10と同様に天井到達報知演出を行い、かつ、該天井到達報知演出の実行中に並行して第2特別図柄の動的表示が実行中となっている場合、該第2特別図柄の動的表示の方が天井到達報知演出を実行している第1特別図柄の動的表示よりも後に終了する場合、実行中となっている第2特別図柄の動的表示が終了するまで該天井到達報知演出の実行時間を延長するように構成されている。

【1066】

以下、第3実施形態のパチンコ機10について、第1実施形態乃至第2実施形態のパチンコ機10と相違する点を中心に説明する。以下の第3実施形態のパチンコ機10の説明において、第1実施形態乃至第2実施形態のパチンコ機10と同一の構成及び処理については、第1実施形態乃至第2実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

10

【1067】

まず、図70を参照して、「通常遊技状態」において、特別図柄1の変動表示によって天井到達し、「普図低確時間短縮状態」へ移行する場合のタイミングチャートについて説明する。なお、第3実施形態のパチンコ機10の「通常遊技状態」におけるスルーゲート67、第1始動口64、上側第2始動口71又は下側第2始動口71aへの球の入賞態様と、普通図柄の可変表示の経過と、第1特別図柄の変動表示及び第2特別図柄の変動表示の経過と、普通電役72及び可変入賞装置65の駆動態様との関係性については、第1実施形態乃至第2実施形態と同様のため、その説明を省略する。

【1068】

20

図70は、第3実施形態における「通常遊技状態」中に、特別図柄1の変動表示によって天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行する場合であって、かつ、天井到達することとなる特別図柄1の変動表示が終了するタイミングにおいて、並行して特別図柄2の変動表示が実行中となっている場合のタイミングチャートである。

【1069】

図70に示すように、特別図柄の低確率状態における899回転目及び900回転目の変動表示が特別図柄1の変動表示によって実行され、900回転目の変動表示の終了と同時に天井到達し、「普図低確時間短縮状態」へ移行する（図70のタイミング2参照）。

【1070】

ここで、第2実施形態のパチンコ機10において、図70に示すタイミングチャートのような各特別図柄の変動表示が実行された場合を想定する。上述したように、第2実施形態のパチンコ機10では、天井到達することとなる「900回目」の特別図柄1の変動表示において、天井到達したことを第3図柄表示装置81で報知するように構成されている。よって、「900回目」の特別図柄1の変動表示において天井到達報知演出を実行し、該「900回目」の変動表示の終了と同時に天井到達報知演出も終了する（図73（a）～（b）参照）。

30

【1071】

そして、「900回目」の変動表示の終了と同時に天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行するため、該「900回目」の変動表示の終了タイミング（図70のタイミング2参照）で、天井到達報知演出が終了し、続いて主表示用右打ち指示89及び演出用打ち方指示が実行される（図73（c）参照）。また、該演出用打ち方指示の終了後からは、第3図柄表示装置81の主表示領域Dmの中央部分において表示される第3図柄が、特別図柄1から特別図柄2に切り替わるように構成されている（図73（d）参照）。

40

【1072】

さらに、図70で示すタイミング2で、主表示領域Dmにおいて実行される特別図柄2の変動表示は、本来であれば「普図低確時間短縮状態」における変動演出（例えば、キャラクタが会話をする予告等）を実行するはずが、図70で示すタイミング2において実行中となっている特別図柄2の変動表示は、「通常遊技状態」において実行を開始した変動表示のため、「普図低確時間短縮状態」中に主表示領域Dmにおいて第2特別図柄の変動演出を行うための表示用特図2変動パターンコマンド及び表示用特図2停止種別コマンド

50

が設定されておらず（図 65 の S 1 3 1 5 : Y e s 参照）、主表示領域 D m において「普図低確時間短縮状態」における変動演出を実行できない状態となっている。

【1073】

また、このタイミング 2 の状況において、演出用打ち方指示に基づいて遊技者が右打ち遊技を開始し、右打ち遊技で発射された球が上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a に入賞した場合、特別図柄 2 は「通常遊技状態」において実行を開始した「20 秒」の変動表示を実行中のため、上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a への入賞と同時に「普図低確時間短縮状態」における特別図柄 2 の変動表示を第 3 図柄表示装置 8 1 において実行することができない。

【1074】

このように、図 70 で示すような特別図柄 1 及び特別図柄 2 の変動表示の実行状態、即ち、「通常遊技状態」において推奨されていない特別図柄 2 の変動表示が実行中となっている状況で、特別図柄 1 の変動表示によって天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行するような状態の場合、第 2 実施形態のパチンコ機 10 の構成で第 3 図柄表示装置 8 1 における変動演出を実行すると、該「普図低確時間短縮状態」への移行直後の特別図柄 2 の変動表示が第 3 図柄表示装置 8 1 においてしかるべき変動演出を行えず、また、該「普図低確時間短縮状態」への移行直後に演出用打ち方指示を実行したために、遊技者が即座に右打ち遊技を開始した場合に、上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a に入賞したとしても、入賞と同時に「普図低確時間短縮状態」における特別図柄 2 の変動表示を第 3 図柄表示装置 8 1 において実行することができない。

【1075】

そこで、第 3 実施形態のパチンコ機 10 では、図 70 のような特別図柄 1 及び特別図柄 2 の変動表示の実行状態、即ち、「通常遊技状態」において推奨されていない特別図柄 2 の変動表示が実行中となっている状況で、特別図柄 1 の変動表示によって天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行するような状態の場合、「900 回目」の特別図柄 1 の変動表示において実行している天井到達報知演出を、該「900 回目」の特別図柄 1 の変動表示の終了タイミングで終了させず、並行して実行中となっている特別図柄 2 の変動表示の終了タイミングまで延長し（図 74 (a) ~ 図 75 (a) 参照）、該特別図柄 2 の変動表示の終了後に演出用打ち方指示を実行する（図 75 (b) 参照）ように構成されている。

【1076】

このように構成することで、「普図低確時間短縮状態」への移行時に実行中となっている特別図柄 2 の変動表示は、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行されず、「普図低確時間短縮状態」への移行後に実行を開始する特別図柄 2 の変動表示から、該第 3 図柄表示装置 8 1 において実行されることになる（図 75 (c) 参照）。

【1077】

また、「普図低確時間短縮状態」への移行時において、特別図柄 2 の変動表示が実行の間は天井到達報知演出が実行されており、該、特別図柄 2 の変動表示が終了したタイミングで該天井到達報知演出が終了して演出用打ち方指示が表示され、この表示に基づいて遊技者は右打ち遊技を開始することになり、右打ち遊技によって上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a に入賞することで、第 3 図柄表示装置 8 1 において即座に特別図柄 2 の変動表示が実行可能となる。

【1078】

その結果、図 70 のような特別図柄 1 及び特別図柄 2 の変動表示の実行状態において天井到達した場合にも、遊技者に違和感を与えることなく、好適に右打ち遊技を開始させることができる。なお、図 70 のような特別図柄 1 及び特別図柄 2 の変動表示の実行状態での第 3 図柄表示装置 8 1 における変動演出の制御内容については、図 71 及び図 72 において詳細を後述する。

【1079】

また、図 70 の示す例において、特別図柄 1 と特別図柄 2 の関係性を置き換えることは

10

20

30

40

50

当然に可能である。

【1080】

次に、図71及び図72を参照して、第3実施形態のパチンコ機10の音声ランプ制御装置113の詳細な電氣的構成について説明する。

【1081】

まず、図71のフローチャートを参照して、第3実施形態における音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される特図1コマンド処理(S1203)について説明する。図71は、第3実施形態の特図1コマンド処理(S1203)を示したフローチャートである。第3実施形態の特図1コマンド処理と第2実施形態の特図1コマンド処理との異なる点は、天井到達報知演出の延長処理が追加されている点である。

10

【1082】

第3実施形態の特図1コマンド処理(S1203)では、S1262の処理が終わると、天井到達報知演出の実行中に特別図柄2の変動表示の実行状態を判別し、判別結果によって該天井到達報知演出の実行時間を延長する天井到達報知延長処理を実行し(S1281)、この特図1コマンド処理(S1203)を終了して、コマンド判定処理(図52参照)に戻る。

【1083】

ここで、図72を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される天井到達報知延長処理(S1281)について説明する。図72は、この天井到達報知延長処理(S1281)を示したフローチャートである。

20

【1084】

この天井到達報知延長処理(S1281)では、天井到達することとなる特別図柄1の変動表示における天井到達報知演出の実行中に、特別図柄2の変動表示の実行状態を判別し、判別結果によって該天井到達報知演出の実行時間の延長を行う。

【1085】

この天井到達報知延長処理(S1281)では、まず、第3図柄表示装置81において天井到達報知演出を実行中であるか否かを判別し(S1551)、第3図柄表示装置81において天井到達報知演出を実行中でなければ(S1551:No)、S1552~S1554の処理をスキップして、この天井到達報知延長処理(S1281)を終了して、特図1コマンド処理(図71参照)に戻る。

30

【1086】

一方、S1551の処理において、第3図柄表示装置81で天井到達報知演出を実行中であると判別された場合(S1551:Yes)、次いで、特別図柄2の変動演出が実行中か否かを判別し(S1552)、特別図柄2の変動演出が実行中でなければ(S1552:No)、天井到達報知演出を延長する必要がないため、S1553及びS1554の処理をスキップして、この天井到達報知延長処理(S1281)を終了して、特図1コマンド処理(図71参照)に戻る。

【1087】

S1552の判別の結果、特別図柄2の変動演出が実行中の場合(S1552:Yes)、次に、実行中の特別図柄2の変動演出が、天井到達報知演出を実行中の特別図柄1の変動演出よりも後に終了するか否かを判別する(S1553)。判別の結果、特別図柄2の変動演出が特別図柄1の変動演出よりも後に終了しない場合、即ち、特別図柄2の変動演出が特別図柄1の変動演出よりも先に終了する場合(S1553:No)、天井到達報知演出を延長する必要がないため、S1554の処理をスキップして、この天井到達報知延長処理(S1281)を終了して、特図1コマンド処理(図71参照)に戻る。

40

【1088】

一方、S1553の処理において、特別図柄2の変動演出が特別図柄1の変動演出よりも後に終了すると判別された場合(S1553:Yes)、特別図柄1の変動演出による天井到達報知演出の終了タイミングにおいて、特別図柄2の変動演出が実行中となってしまうため、該特別図柄2の変動演出の終了タイミングまで天井到達報知演出の実行時間を

50

延長し（S 1 5 5 4）、この天井到達報知延長処理（S 1 2 8 1）を終了して、特図 1 コマンド処理（図 7 1 参照）に戻る。

【1 0 8 9】

このように構成することで、「普図低確時間短縮状態」への移行時に特別図柄 1 の変動表示に基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される天井到達報知演出の実行中に、特別図柄 2 の変動演出も実行中となっており、かつ、天井到達報知演出を実行している特別図柄 1 の変動演出が先に終了する場合に、該天井到達報知演出の実行時間を特別図柄 2 の変動演出の終了タイミングまで延長することができる。

【1 0 9 0】

その結果、図 7 0 のような特別図柄 1 及び特別図柄 2 の変動表示の実行状態において天井到達した場合、即ち、「通常遊技状態」において推奨されていない特別図柄 2 の変動表示が実行中となっている状況で、特別図柄 1 の変動表示によって天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行するような状態の場合にも、遊技者に違和感を与えることなく、好適に右打ち遊技を開始させることができる。

【1 0 9 1】

次に、図 7 3 から図 7 5 を参照して、第 3 実施形態の「通常遊技状態」の天井到達時において第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動演出について説明する。図 7 3 ～図 7 5 は、第 3 実施形態の「通常遊技状態」の天井到達時において第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示の実行に基づいて行われる第 3 図柄表示装置 8 1 での変動演出の推移を示した図である。

【1 0 9 2】

図 7 3（a）～図 7 3（d）は、第 2 実施形態のパチンコ機 1 0 において、「通常遊技状態」での第 2 特別図柄の変動演出の実行中に、第 1 特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第 3 図柄表示装置 8 1 での変動演出の推移を示した図であり、図 7 3（a）は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと 1 回の状態において、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動表示が並行して実行中となっており、主表示領域 D m において天井到達報知演出が実行されている状態を示した図であり、図 7 3（b）は、図 7 3（a）の状態から、第 1 特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行した状態を示した図であり、図 7 3（c）は、図 7 3（b）の状態から、天井到達報知演出が終了して演出用打ち方指示が実行されている状態を示した図であり、図 7 3（d）は、図 7 3（c）の状態から、演出用打ち方指示が終了して、実行中となっている第 2 特別図柄の変動表示が主表示領域 D m の中央部分で実行されている状態を示した図である。

【1 0 9 3】

図 7 4（a）～図 7 5（c）は、第 3 実施形態のパチンコ機 1 0 において、「通常遊技状態」での第 2 特別図柄の変動演出の実行中に、第 1 特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第 3 図柄表示装置 8 1 での変動演出の推移を示した図であり、図 7 4（a）は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと 1 回の状態において、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動表示が並行して実行中となっており、主表示領域 D m において天井到達報知演出が実行されている状態を示した図であり、図 7 4（b）は、図 7 4（a）の状態から、第 1 特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行した状態を示した図であり、図 7 4（c）及び図 7 4（d）は、図 7 4（b）の状態から、第 2 特別図柄の変動表示が継続して実行中となっており、天井到達報知演出が引き続き実行されている状態を示した図であり、図 7 5（a）は、図 7 4（d）の状態から、第 2 特別図柄の変動表示が終了した状態を示した図であり、図 7 5（b）は、図 7 5（a）の状態から、天井到達報知演出が終了して演出用打ち方指示が実行されている状態を示した図であり、図 7 5（c）は、図 7 5（b）の状態から、演出用打ち方指示が終了し、第 2 特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示した図である。

【1 0 9 4】

図 7 3 (a) は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと 1 回の状態において、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動表示が並行して実行中となっており、主表示領域 D m において天井到達報知演出が実行されている状態を示している。また、図 7 3 (a) は、図 7 0 のタイミング 1 と同様の遊技状態となっている。図 7 3 (a) において、第 1 特別図柄の変動表示が実行中となっているため、主表示領域 D m の左下部分、特図 1 ミニリール 8 1 a において、第 1 特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、第 2 特別図柄の変動表示も実行中となっているため、主表示領域 D m の右下部分、特図 2 ミニリール 8 1 b において、第 2 特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用保留数表示 8 7 a には「0」が、特図 2 用保留数表示 8 8 a には「0」が表示されており、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄のそれぞれの保留数がともに「0 個」である旨が表示されている。また、主表示領域 D m の左上部分、天井到達カウンタ 8 1 c には、天井到達まであと「1 回」となる旨の表示が行われている。さらに、図 7 3 (a) は、天井到達まであと「1 回」の状態において、第 1 特別図柄の変動表示が実行を開始しており、この第 1 特別図柄の変動表示の実行が終了することで天井到達することとなるため、主表示領域 D m の中央部分では、天井到達報知演出が実行中となっている。

10

【1095】

次いで、図 7 3 (b) は、図 7 3 (a) の状態から、第 1 特別図柄の変動表示が先に終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行した状態を示している。また、図 7 3 (b) は、図 7 0 のタイミング 2 と同様の遊技状態となっている。図 7 3 (b) では、図 7 3 (a) において実行中となっていた第 1 特別図柄の変動表示の実行が終了し、特図 1 ミニリール 8 1 a に「174」が表示されている。さらに、該第 1 特別図柄の変動表示の実行終了により、天井到達カウンタ 8 1 c には、天井到達まであと「0 回」の表示が行われており、図 7 3 (a) の状態から 1 減算された状態となり、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行した状態となっている。このため、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示 8 9 が表示されているものの、天井到達報知演出が行われているため、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m の中央部分に演出用右打ち指示 8 1 d は表示されていない。また、図 7 3 (a) において実行中となっていた第 2 特別図柄の変動表示は引き続き実行中となっており、特図 2 ミニリール 8 1 b において、第 2 特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。

20

30

【1096】

次いで、図 7 3 (c) は、図 7 3 (b) の状態から、天井到達報知演出が終了して演出用打ち方指示が実行されている状態を示している。また、図 7 3 (c) は、図 7 0 のタイミング 3 と同様の遊技状態となっている。図 7 3 (c) では、図 7 3 (b) において停止した第 1 特別図柄の変動表示がそのまま未実行（停止中）となっているため、特図 1 ミニリール 8 1 a には「174」が表示されている。また、第 2 特別図柄の変動表示は図 7 3 (b) から引き続き実行中となっているため、主表示領域 D m の右下部分、特図 2 ミニリール 8 1 b において、第 2 特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域 D m の中央部分では、天井到達報知演出が終了したため、天井到達したことを示す「遊タイム突入」の文字メッセージ 8 1 e と、右打ち遊技を示唆する演出用右打ち指示 8 1 d 及び文字メッセージ 8 1 f が表示されている。

40

【1097】

次いで、図 7 3 (d) は、図 7 3 (c) の状態から、演出用打ち方指示が終了して、実行中となっている第 2 特別図柄の変動表示が主表示領域 D m の中央部分で実行されている状態を示している。また、図 7 3 (d) は、図 7 0 のタイミング 4 と同様の遊技状態となっている。図 7 3 (d) では、図 7 3 (b) において停止した第 1 特別図柄の変動表示がそのまま未実行（停止中）となっているため、特図 1 ミニリール 8 1 a には「174」が表示されている。また、第 2 特別図柄の変動表示は図 7 3 (b) から引き続き実行中となっているため、主表示領域 D m の右下部分、特図 2 ミニリール 8 1 b において、第 2 特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域 D m の

50

中央部分では、演出用打ち方指示が終了し、「普図低確時間短縮状態」において推奨される第2特別図柄の変動表示が実行されている。

【1098】

ここで、図73(d)の状態(図70のタイミング4参照)において実行中となっている第2特別図柄の変動表示は、「通常遊技状態」において実行を開始した変動表示のため、「普図低確時間短縮状態」中に主表示領域Dmにおいて第2特別図柄の変動演出を行うための表示用特図2変動パターンコマンド及び表示用特図2停止種別コマンドが設定されておらず(図65のS1315:Yes参照)、主表示領域Dmにおいて「普図低確時間短縮状態」中の変動演出を実行できない状態となっている。このため、「通常遊技状態」において実行を開始した第2特別図柄の変動表示が実行中の間、主表示領域Dmでは、第3図柄が変動している状態のみを表示することになる。

10

【1099】

このように、第2実施形態のパチンコ機10において、図70のような第1特別図柄及び第2特別図柄の変動表示の実行状態の場合、遊技者からすると、第3図柄表示装置81の主表示領域Dmにおいて、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行したことが報知され、連荘し得る状態になったにもかかわらず、しばらくの間、単調な変動演出のみが実行されることになり、興覚めしてしまう可能性がある。

【1100】

次に、図74(a)～図75(c)は、第3実施形態のパチンコ機10において、「通常遊技状態」での第2特別図柄の変動演出の実行中に、第1特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第3図柄表示装置81での変動演出の推移を示した図であり、図74(a)は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと1回の状態において、第1特別図柄及び第2特別図柄の変動表示が並行して実行中となっており、主表示領域Dmにおいて天井到達報知演出が実行されている状態を示している。また、図74(a)は、図70のタイミング1と同様の遊技状態となっている。図74(a)において、第1特別図柄の変動表示が実行中となっているため、主表示領域Dmの左下部分、特図1ミニリール81aにおいて、第1特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、第2特別図柄の変動表示も実行中となっているため、主表示領域Dmの右下部分、特図2ミニリール81bにおいて、第2特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Dmの右上部分、特図1用保留数表示87aには「0」が、特図2用保留数表示88aには「0」が表示されており、第1特別図柄及び第2特別図柄のそれぞれの保留数がともに「0個」である旨が表示されている。また、主表示領域Dmの左上部分、天井到達カウンタ81cには、天井到達まであと「1回」となる旨の表示が行われている。さらに、図74(a)は、天井到達まであと「1回」の状態において、第1特別図柄の変動表示が実行を開始しており、この第1特別図柄の変動表示の実行が終了することで天井到達することとなるため、主表示領域Dmの中央部分では、天井到達報知演出が実行中となっている。

20

30

【1101】

次いで、図74(b)は、図74(a)の状態から、第1特別図柄の変動表示が先に終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行した状態を示している。また、図74(b)は、図70のタイミング2と同様の遊技状態となっている。図74(b)では、図74(a)において実行中となっていた第1特別図柄の変動表示の実行が終了し、特図1ミニリール81aに「174」が表示されている。さらに、該第1特別図柄の変動表示の実行終了により、天井到達カウンタ81cには、天井到達まであと「0回」の表示が行われており、図74(a)の状態から1減算された状態となり、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行した状態となっている。このため、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示89が表示されているものの、天井到達報知演出が行われているため、第3図柄表示装置81の主表示領域Dmの中央部分に演出用右打ち指示81dは表示されていない。また、図74(a)において実行中となっていた第2特別図柄の変動表示は引き続き実行中となっており、特図2ミニリール81bにおいて、第2特別図柄の変動表示が実行

40

50

中となっている様子が表示されている。

【1102】

次いで、図74(c)及び図74(d)は、図74(b)の状態から、第2特別図柄の変動表示が継続して実行中となっており、天井到達報知演出が引き続き実行されている状態を示している。また、図74(c)は、図70のタイミング3と同様の遊技状態となっており、図74(d)は、図70のタイミング4と同様の遊技状態となっている。図74(c)及び図74(d)では、図74(b)において停止した第1特別図柄の変動表示がそのまま未実行(停止中)となっているため、特図1ミニリール81aには「174」が表示されている。また、第2特別図柄の変動表示は図74(b)から引き続き実行中となっているため、主表示領域Dmの右下部分、特図2ミニリール81bにおいて、第2特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Dmの中央部分では、引き続き天井到達報知演出が実行中となっている。また、図74(c)及び図74(d)では、図74(a)及び図74(b)において主表示領域Dmの左上部分に表示されていた天井到達カウンタ81cが消去されている。このように、天井到達報知演出が実行中の場合は、天井到達カウンタ81cに「0回」の表示を行ってからしばらくして消去することで、遊技者は主表示領域Dmの中央部分で実行されている天井到達報知演出に興味を高めることができる。

10

【1103】

次いで、図75(a)は、図74(d)の状態から、第2特別図柄の変動表示が終了した状態を示している。また、図75(a)は、図70のタイミング5と同様の遊技状態となっている。図75(a)は、図74(b)において停止した第1特別図柄の変動表示がそのまま未実行(停止中)となっているため、特図1ミニリール81aには「174」が表示されている。また、図74(a)～(d)において実行中となっていた第2特別図柄の変動表示の実行が終了し、特図2ミニリール81bに「336」が表示されている。さらに、主表示領域Dmの中央部分では、引き続き天井到達報知演出が実行中となっている。

20

【1104】

次いで、図75(b)は、図75(a)の状態から、天井到達報知演出が終了して演出用打ち方指示が実行されている状態を示している。また、図75(b)は、図70のタイミング5と同様の遊技状態となっており、図75(a)の直後の状態となっている。図75(b)では、図74(b)において停止した第1特別図柄の変動表示がそのまま未実行(停止中)となっているため、特図1ミニリール81aには「174」が表示されている。また、図75(a)において停止した第2特別図柄の変動表示もそのまま未実行(停止中)となっているため、特図2ミニリール81bには「336」が表示されている。さらに、主表示領域Dmの中央部分では、天井到達報知演出が終了したため、天井到達したことを示す「遊タイム突入」の文字メッセージ81eと、右打ち遊技を示唆する演出用右打ち指示81d及び文字メッセージ81fが表示されている。

30

【1105】

次いで、図75(c)は、図75(b)の状態から、演出用打ち方指示が終了し、第2特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示している。また、図75(c)は、図70のタイミング6と同様の遊技状態となっている。図75(c)では、図74(b)において停止した第1特別図柄の変動表示がそのまま未実行(停止中)となっているため、特図1ミニリール81aには「174」が表示されている。また、図75(b)において演出用打ち方指示が実行され、遊技者が右打ち遊技を開始したことによって球が上側第2始動口71又は下側第2始動口71aに入賞し、第2特別図柄の変動表示が実行を開始したため、特図2ミニリール81bにおいて、第2特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Dmの中央部分では、第2特別図柄の変動表示が実行を開始したため、第3図柄が変動を開始した状態を示している。

40

【1106】

以上、説明したように、図70のような第1特別図柄及び第2特別図柄の変動表示の実

50

行状態、即ち、「通常遊技状態」において推奨されていない第2特別図柄の変動表示が実行中となっている状態で、第1特別図柄の変動表示によって天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行するような状態の場合、天井到達することとなる「900回目」の第1特別図柄の変動表示において実行している天井到達報知演出を、該「900回目」の第1特別図柄の変動表示の終了タイミングで終了させず、並行して実行中となっている第2特別図柄の変動表示の終了タイミングまで延長し、該第2特別図柄の変動表示の終了後に演出用打ち方指示を実行するように構成されている。

【1107】

このように構成することで、「普図低確時間短縮状態」への移行時に実行中となっている第2特別図柄の変動表示は、第3図柄表示装置81において実行されず、代わりに天井到達報知演出が実行される。そして、該第2特別図柄の変動表示の終了タイミングにおいて、天井到達報知演出も終了し、その後、演出用打ち方指示が実行されるため、遊技者は右打ち遊技を開始することになる。さらに、右打ち遊技を開始したことによって上側第2始動口71又は下側第2始動口71aに入賞することで、第3図柄表示装置81において即座に第2特別図柄の変動表示が実行可能となる。

【1108】

その結果、図70のような第1特別図柄及び第2特別図柄の変動表示の実行状態において天井到達した場合にも、遊技者に違和感を与えることなく、好適に右打ち遊技を開始させることができる。

【1109】

その他、第3実施形態におけるパチンコ機10は、第1実施形態乃至第2実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【1110】

＜第4実施形態＞

次いで、図76から図82を参照して、本発明を適用した第4実施形態のパチンコ機10について説明する。第2実施形態のパチンコ機10では、「通常遊技状態」において天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行する場合、天井到達回数である「900回」のうち、「899回」の特別図柄の動的表示を実行するまでは、第3図柄表示装置81において第1特別図柄の動的表示が大当たりするか否かの変動演出を行い、「900回目」の第1特別図柄の動的表示では、天井到達することを報知する演出を行い、該天井到達報知演出は、「900回目」の第1特別図柄の動的表示の終了と同時に終了するように構成されている。

【1111】

これに対し、第4実施形態のパチンコ機10では、「900回目」の第1特別図柄の動的表示において、天井到達して「普図低確時間短縮状態」への移行を準備する待機演出を行い、該天井到達待機演出は、第1特別図柄の動的表示の終了時、又は、第2特別図柄の動的表示の終了時の、いずれかの終了タイミングが来た時点で終了するように構成されている。そして、該天井到達待機演出の終了後、「普図低確時間短縮状態」における第2特別図柄の動的表示を即座に第3図柄表示装置81において実行できるように構成されている。

【1112】

以下、第4実施形態のパチンコ機10について、第1実施形態乃至第2実施形態のパチンコ機10と相違する点を中心に説明する。以下の第4実施形態のパチンコ機10の説明において、第1実施形態乃至第2実施形態のパチンコ機10と同一の構成及び処理については、第1実施形態乃至第2実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【1113】

まず、図76を参照して、第4実施形態の「通常遊技状態」において、特別図柄2の変動表示によって天井到達し、「普図低確時間短縮状態」へ移行する場合のタイミングチャートについて説明する。なお、第4実施形態のパチンコ機10の「通常遊技状態」におけるスルーゲート67、第1始動口64、上側第2始動口71又は下側第2始動口71aへ

の球の入賞態様と、普通図柄の変動表示の経過と、第1特別図柄の変動表示及び第2特別図柄の変動表示の経過と、普通電役72及び可変入賞装置65の駆動態様との関係性については、第1実施形態乃至第2実施形態と同様のため、その説明を省略する。

【1114】

図76は、第4実施形態の「通常遊技状態」中に、特別図柄2の変動表示によって天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行する場合のタイミングチャートである。図76に示すように、特別図柄1の変動表示は、特別図柄の低確率状態における898回転目及び899回転目の変動表示を実行し、次いで、900回転目となる予定の変動表示において、「60秒」のハズレとなる変動表示を実行する（図76のタイミング2参照）。

【1115】

また、特別図柄1の899回転目の変動表示の実行中において、遊技者が球を発射させるための操作ハンドル51の操作を誤り、右打ち遊技領域に球が発射され、該右打ち遊技で発射された球が上側第2始動口71へ入賞する。そして、上側第2始動口71への入賞に基づいて特別図柄2の「20秒」の小当たりとなる変動表示が実行される。

【1116】

この特別図柄2の変動表示は、特別図柄1の899回転目の変動表示の終了後であり、特別図柄1の「60秒」のハズレとなる変動表示の開始後（実行中）に実行を終了する（図76のタイミング3参照）。つまり、この特別図柄2の変動表示が、特別図柄の低確率状態における900回転目の変動表示となり、該特別図柄の2の変動表示の終了時に天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行する。

【1117】

また、図76のタイミングチャートでは、「普図低確時間短縮状態」に移行した直後から右打ち遊技が開始されている。即ち、遊技者は「普図低確時間短縮状態」への移行時に表示される主表示用右打ち指示89を確認し、右打ち遊技を開始する。そして、右打ち遊技で発射された球が上側第2始動口71又は下側第2始動口71aに入賞し、「普図低確時間短縮状態」における特別図柄2の変動表示が実行される。一方、「普図低確時間短縮状態」における特別図柄2の変動表示が開始された時点において、特別図柄1では、「60秒」のハズレとなる変動表示が未だ実行中となっている（図76のタイミング4参照）。

【1118】

ここで、第2実施形態のパチンコ機10において、図76に示すタイミングチャートのような各特別図柄の変動表示が実行された場合を想定する。上述したように、第2実施形態のパチンコ機10では、天井到達することとなる「900回目」の特別図柄1の変動表示において、天井到達したことを第3図柄表示装置81で報知するように構成されている。図76においては、特別図柄1の「60秒」のハズレとなる変動表示が「900回目」の予定となる変動表示になるため、該「60秒」のハズレとなる変動表示において、天井到達報知演出が実行される。

【1119】

そして、第3図柄表示装置81において天井到達報知演出が実行中となっている間に、特別図柄2の変動表示によって天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行する（図76のタイミング3参照）。さらに、遊技者は「普図低確時間短縮状態」への移行時に表示される主表示用右打ち指示89を確認して右打ち遊技を開始し、上側第2始動口71又は下側第2始動口71aに入賞して特別図柄2の変動表示が実行される。

【1120】

上述したように、「普図低確時間短縮状態」においては、特別図柄2の小当たりとなる変動表示は一律「2秒」の「非リーチ」演出態様が選択されるように構成されているため（図12～図16参照）、右打ち遊技によって立て続けに特別図柄2の変動表示が実行されることになる。

【1121】

即ち、第2実施形態のパチンコ機10において第3図柄表示装置81が実行される場合

10

20

30

40

50

、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行してから、特別図柄１の「６０秒」の変動表示が終了するまでの間、右打ち遊技時に推奨される特別図柄２の変動表示が複数回実行されているにもかかわらず、第３図柄表示装置８１においては特別図柄１の変動表示に基づく天井到達報知演出が実行されていることになる。

【１１２２】

このように、図７６のような特別図柄１及び特別図柄２の変動表示の実行状態の場合、即ち、特別図柄１において、天井到達報知演出を実行することとなる変動表示が長時間（「６０秒」）の変動表示となる場合で、かつ、該天井到達報知演出の実行中に特別図柄２の変動表示によって天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行し、遊技者が即座に右打ち遊技を開始した場合に、「連荘」状態となり得る「普図低確時間短縮状態」において推奨される特別図柄２の変動表示が実行されているにもかかわらず、第３図柄表示装置８１においては天井到達報知演出が実行されていることになる。

【１１２３】

この場合、遊技者が「連荘」状態となり得る右打ち遊技を開始しているにもかかわらず、第３図柄表示装置８１において天井到達報知演出が実行中の間は、特別図柄２の変動表示が開始されず、興覚めしてしまう可能性がある。

【１１２４】

そこで、第４実施形態のパチンコ機１０では、図７６のような特別図柄１及び特別図柄２の変動表示の実行状態の場合、特別図柄１における「９００回目」となる予定の変動表示が実行を開始する場合は、天井到達することを報知する演出ではなく、天井到達して「普図低確時間短縮状態」への移行を準備するための待機演出を実行し、特別図柄１又は特別図柄２の変動表示の終了時に該待機演出を終了し、「普図低確時間短縮状態」に移行したことを報知して、即座に「普図低確時間短縮状態」における特別図柄２の変動演出を第３図柄表示装置８１において実行できるように構成する。

【１１２５】

このように構成することで、「普図低確時間短縮状態」への移行直後から右打ち遊技を開始した場合にも、即座に「普図低確時間短縮状態」における特別図柄２の変動演出を第３図柄表示装置８１において実行できるため、遊技者の興味を高めることができる。なお、図７６のような特別図柄１及び特別図柄２の変動表示の実行状態での第３図柄表示装置８１における変動演出の制御内容については、図７７～図８０において詳細を後述する。

【１１２６】

また、図７６の示す例において、特別図柄１と特別図柄２の関係性を置き換えることは当然に可能である。

【１１２７】

次に、図７７から図８０を参照して、第４実施形態のパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３の詳細な電氣的構成について説明する。

【１１２８】

まず、図７７のフローチャートを参照して、第４実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動演出処理（Ｓ１１１０）について説明する。図７７は、第４実施形態の変動演出処理（Ｓ１１１０）を示したフローチャートである。第４実施形態の変動演出処理と第２実施形態の変動演出処理との異なる点は、第１特別図柄の変動表示において、天井到達したことを報知する天井到達報知処理は行わず、天井到達して「普図低確時間短縮状態」へ移行するための準備演出となる、天井到達待機処理を行うように変更されている点である。

【１１２９】

第４実施形態の変動演出処理（Ｓ１１１０）では、Ｓ１３０９の処理が終わると、天井到達するか否かを判別し、判別結果によって天井到達するまで待機処理を行う天井到達待機処理を実行し（Ｓ１３７１）、この変動演出処理（Ｓ１１１０）を終了して、メイン処理（図５１参照）に戻る。

【１１３０】

ここで、図 78 を参照して、音声ランプ制御装置 113 内の MPU 221 により実行される天井到達待機処理 (S1371) について説明する。図 78 は、この天井到達待機処理 (S1371) を示したフローチャートである。

【1131】

この天井到達待機処理 (S1371) では、天井到達までの回転数を判別し、判別結果によって、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行するまでの間、待機演出を実行する天井到達待機コマンドを設定する。

【1132】

この天井到達待機処理 (S1371) では、まず、天井到達計数カウンタ 223 k の値が「899」より小さい値か否かを判別し (S1571)、天井到達計数カウンタ 223 k の値が「899」より小さい値であれば (S1571: Yes)、天井待機演出を実行する「900 回目」の変動には達していないため、S1572~S1574 の処理をスキップして、この天井到達待機処理 (S1371) を終了して、変動演出処理 (図 77 参照) に戻る。

【1133】

一方、S1571 の判別の結果、天井到達計数カウンタ 223 k の値が「899」より小さい値でない場合、即ち、天井到達計数カウンタ 223 k の値が「899」以上の場合 (S1571: No)、天井待機演出を実行する「900 回目」の変動に達しているため、次いで、天井到達報知済みフラグ 223 m がオンされているか否かを判別し (S1572)、天井到達報知済みフラグ 223 m がオンされていなければ (S1572: No)、天井待機演出を実行する「900 回目」の変動に達してから、1 度も天井待機演出を実行していないため、天井到達待機コマンドを設定し (S1573)、天井到達報知済みフラグ 223 m をオンに設定して (S1574)、この天井到達待機処理 (S1371) を終了して、変動演出処理 (図 77 参照) に戻る。

【1134】

また、S1572 の処理の結果、天井到達報知済みフラグ 223 m がオンされていると判別された場合 (S1572: Yes)、天井待機演出を実行する「900 回目」の変動に達してから、1 度も天井待機演出を実行しており、該天井待機演出を実行する必要がないため、S1573 及び S1574 の処理をスキップして、この天井到達待機処理 (S1371) を終了して、変動演出処理 (図 77 参照) に戻る。

【1135】

このように構成することで、特別図柄の低確率状態に移行してから、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行するまでにおける天井待機演出の実行を 1 回に制限することができる。

【1136】

次に、図 79 のフローチャートを参照して、第 4 実施形態における音声ランプ制御装置 113 内の MPU 221 により実行される特図 1 コマンド処理 (S1203) について説明する。図 79 は、第 4 実施形態の特図 1 コマンド処理 (S1203) を示したフローチャートである。第 4 実施形態の特図 1 コマンド処理と第 2 実施形態の特図 1 コマンド処理との異なる点は、特図 1 確定コマンド受信時において、天井到達待機演出を実行中か否かを判別し、判別結果によって該天井到達待機演出を終了し、天井演出開始コマンドを設定する処理が追加されている点である。

【1137】

第 4 実施形態の特図 1 コマンド処理 (S1203) では、S1262 の処理が終わると、上述した天井到達待機処理 (図 78 参照) において実行される天井到達待機演出を実行中か否かを判別する (S1291)。判別の結果、天井到達待機演出を実行中でなければ (S1291: No)、S1292 及び S1293 の処理をスキップして、その他対応処理を実行し (S1228)、この特図 1 コマンド処理 (S1203) を終了して、コマンド判定処理 (図 62 参照) に戻る。

【1138】

一方、S 1 2 9 1 の処理において、天井到達待機演出を実行中であると判別された場合 (S 1 2 9 1 : Y e s)、天井到達待機演出を終了し (S 1 2 9 2)、天井演出開始コマンドを設定して (S 1 2 9 3)、この特図 1 コマンド処理 (S 1 2 0 3) を終了して、コマンド判定処理 (図 6 2 参照) に戻る。

【1 1 3 9】

次に、図 8 0 のフローチャートを参照して、第 4 実施形態における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) について説明する。図 8 0 は、第 4 実施形態の特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) を示したフローチャートである。第 4 実施形態の特図 2 コマンド処理と第 2 実施形態の特図 2 コマンド処理との異なる点は、特図 2 確定コマンド受信時において、天井到達待機演出を実行中か否かを判別し、判別結果によって該天井到達待機演出を終了し、天井演出開始コマンドを設定する処理が追加されている点である。

10

【1 1 4 0】

第 4 実施形態の特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) では、S 1 2 7 2 の処理が終わると、上述した天井到達待機処理 (図 7 8 参照) において実行される天井到達待機演出を実行中か否かを判別する (S 1 2 9 5)。判別の結果、天井到達待機演出を実行中でなければ (S 1 2 9 5 : N o)、S 1 2 9 6 及び S 1 2 9 7 の処理をスキップして、その他対応処理を実行し (S 1 2 3 8)、この特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) を終了して、コマンド判定処理 (図 6 2 参照) に戻る。

20

【1 1 4 1】

一方、S 1 2 9 5 の処理において、天井到達待機演出を実行中であると判別された場合 (S 1 2 9 5 : Y e s)、天井到達待機演出を終了し (S 1 2 9 6)、天井演出開始コマンドを設定して (S 1 2 9 7)、この特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) を終了して、コマンド判定処理 (図 6 2 参照) に戻る。

【1 1 4 2】

このように構成することで、特別図柄の低確率状態における「9 0 0 回目」の第 1 特別図柄の変動表示の開始時に実行された天井到達待機演出を、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示の実行終了時、即ち、「普図低確時間短縮状態」への移行時に終了させ、この後に実行される第 2 特別図柄の動的表示の実行開始時から第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出を実行することができる。

30

【1 1 4 3】

次に、図 8 1 から図 8 2 を参照して、第 4 実施形態の「通常遊技状態」の天井到達時において第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動演出について説明する。図 8 1 から図 8 2 は、第 4 実施形態の「通常遊技状態」の天井到達時において第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示の実行に基づいて行われる第 3 図柄表示装置 8 1 での変動演出の推移を示した図であり、図 8 1 (a) は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと 2 回の状態において、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動表示が並行して実行中となっている状態を示した図であり、図 8 1 (b) は、図 8 1 (a) の状態から、第 1 特別図柄の変動表示のみが終了して、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと 1 回に減少した状態を示した図であり、図 8 1 (c) は、図 8 1 (b) の状態から、第 1 特別図柄の次の変動表示が開始され、天井到達待機演出が実行されている状態を示した図であり、図 8 1 (d) は、図 8 1 (c) の状態から、第 2 特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示 8 9 が表示されている状態を示した図である。

40

【1 1 4 4】

また、図 8 2 (a) は、図 8 1 (d) の状態から、天井到達待機演出が終了し、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行したことが報知され、演出用打ち方指示が実行されている状態を示した図であり、図 8 2 (b) は、図 8 2 (a) の状態から、「普図低確時間短縮状態」への移行報知及び演出用打ち方指示が終了し、該「普図低確時間短縮状態」中に主表示領域 D m の中央部分で表示される第 3 図柄が、第 1 特別図柄から第 2 特別図

50

柄に切り替わった状態を示した図であり、図 8 2 (c) は、図 8 2 (b) の状態から、第 2 特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示した図である。

【1145】

図 8 1 (a) は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと 2 回の状態において、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動表示が並行して実行中となっている状態を示している。また、図 8 1 (a) は、図 7 6 のタイミング 1 と同様の遊技状態となっている。図 8 1 (a) において、第 1 特別図柄の変動表示が実行中となっているため、主表示領域 D m の左下部分、特図 1 ミニリール 8 1 a において、第 1 特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、第 2 特別図柄の変動表示も実行中となっているため、主表示領域 D m の右下部分、特図 2 ミニリール 8 1 b において、第 2 特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用保留数表示 8 7 a には「1」が、特図 2 用保留数表示 8 8 a には「0」が表示されており、第 1 特別図柄の保留数が「1 個」、第 2 特別図柄の保留数が「0 個」である旨が表示されている。また、主表示領域 D m の左上部分、天井到達カウンタ 8 1 c には、天井到達まであと「2 回」となる旨の表示が行われている。さらに、主表示領域 D m の中央部分では、第 3 図柄として、第 1 特別図柄の変動表示が実行中となっている。

【1146】

次いで、図 8 1 (b) は、図 8 1 (a) の状態から、第 1 特別図柄の変動表示のみが終了して、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと 1 回に減少した状態を示している。また、図 8 1 (b) は、図 7 6 のタイミング 2 と同様の遊技状態となっている。図 8 1 (b) では、図 8 1 (a) において実行中となっていた第 1 特別図柄の変動表示の実行が終了し、特図 1 ミニリール 8 1 a に「5 1 7」が表示されている。さらに、該第 1 特別図柄の変動表示の実行終了により、天井到達カウンタ 8 1 c には、天井到達まであと「1 回」の表示が行われており、図 8 1 (a) の状態から 1 減算された状態となっている。また、図 8 1 (a) において実行中となっていた第 2 特別図柄の変動表示は引き続き実行中となっており、特図 2 ミニリール 8 1 b において、第 2 特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。

【1147】

次いで、図 8 1 (c) は、図 8 1 (b) の状態から、第 1 特別図柄の次の変動表示の実行が開始され、天井到達待機演出が実行されている状態を示している。また、図 8 1 (c) は、図 7 6 のタイミング 2 と同様の遊技状態となっており、図 8 1 (b) の直後の状態となっている。図 8 1 (c) では、図 8 1 (b) において貯留されていた第 1 特別図柄の変動表示の保留数の残りの 1 つが消化されたため、特図 1 用保留数表示 8 7 a には「0」が表示されており、特図 1 ミニリール 8 1 a において、第 1 特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、この第 1 特別図柄の変動表示は、天井到達まであと「1 回」の状態において実行を開始した変動表示であり、即ち、該変動表示の実行終了によって天井到達することになる変動表示である。よって、主表示領域 D m の中央部分では天井到達待機演出が実行されており、「遊タイム待機中」の文字が表示されている。さらに、図 8 1 (b) において実行中となっていた第 2 特別図柄の変動表示は引き続き実行中となっており、特図 2 ミニリール 8 1 b において、第 2 特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。

【1148】

次いで、図 8 1 (d) は、図 8 1 (c) の状態から、第 2 特別図柄の変動表示が先に終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示 8 9 が表示されている状態を示している。また、図 8 1 (d) は、図 7 6 のタイミング 3 と同様の遊技状態となっている。図 8 1 (d) では、図 8 1 (c) において実行を開始した第 1 特別図柄の変動表示が引き続き実行中となっており、特図 1 ミニリール 8 1 a において、第 1 特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、図 8 1 (c) において実行中となっていた第 2 特別図柄の変動表示の実行が終了し、特図 2 ミニリール 8

1 bに「582」が表示されている。さらに、該第2特別図柄の変動表示の実行終了により天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行した状態となっている。このため、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示89が表示されている。

【1149】

次いで、図82(a)は、図81(d)の状態から、主表示領域Dmにおいて、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行したことが報知され、演出用打ち方指示が実行されている状態を示している。また、図82(a)は、図76のタイミング3と同様の遊技状態となっており、図81(d)の直後の状態となっている。図82(a)では、図81(c)において実行を開始した第1特別図柄の変動表示が引き続き実行中となっており、特図1ミニリール81aにおいて、第1特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、第2特別図柄の変動表示は実行されていないため、主表示領域Dmの右下部分、特図2ミニリール81bにおいて「582」が表示されており、第2特別図柄の変動表示が未実行(停止中)となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Dmの中央部分では、天井到達したことを示す「遊タイム突入」の文字メッセージ81eと、右打ち遊技を示唆する演出用右打ち指示81d及び文字メッセージ81fが表示されている。

【1150】

次いで、図82(b)は、図81(a)の状態から、「普図低確時間短縮状態」への移行報知及び演出用打ち方指示が終了し、該「普図低確時間短縮状態」中に主表示領域Dmの中央部分で表示される第3図柄が、第1特別図柄から第2特別図柄に切り替わった状態を示している。また、図82(b)は、図76のタイミング3と同様の遊技状態となっており、図82(a)の直後の状態となっている。図82(b)では、図81(c)において実行を開始した第1特別図柄の変動表示が引き続き実行中となっており、特図1ミニリール81aにおいて、第1特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、第2特別図柄の変動表示は実行されていないため、主表示領域Dmの右下部分、特図2ミニリール81bにおいて「582」が表示されており、第2特別図柄の変動表示が未実行(停止中)となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Dmの中央部分では、「普図低確時間短縮状態」への移行報知及び演出用打ち方指示が終了し、該「普図低確時間短縮状態」において表示される第3図柄が、第1特別図柄から第2特別図柄に切り替わった状態を示している。

【1151】

次いで、図82(c)は、図82(b)の状態から、第2特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示している。また、図82(c)は、図76のタイミング4と同様の遊技状態となっている。図82(c)では、図81(c)において実行を開始した第1特別図柄の変動表示が引き続き実行中となっており、特図1ミニリール81aにおいて、第1特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、右打ち遊技によって第2特別図柄の変動表示の実行が開始され、主表示領域Dmの右下部分、特図2ミニリール81bにおいて第2特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Dmの中央部分では、第2特別図柄の変動表示が実行を開始した様子が表示されており、右打ち遊技の開始と同時に、主表示領域Dmの中央部分において第3図柄の変動表示が実行されている様子が表示されている。

【1152】

以上、説明したように、図76のような第1特別図柄及び第2特別図柄の動的表示の実行状態の場合、即ち、特別図柄の低確率状態における900回目となる予定の第1特別図柄の動的表示が長時間(「60秒」)の動的表示となる場合で、かつ、該第1特別図柄の動的表示の実行中に、第2特別図柄の動的表示によって天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行し、遊技者が即座に右打ち遊技を開始した場合に、第1特別図柄における「900回目」となる予定の動的表示では、天井到達して「普図低確時間短縮状態」への移行を準備するための待機演出を実行し、第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示の終了時に該待機演出を終了し、「普図低確時間短縮状態」に移行したことを報知して、即座に

「普図低確時間短縮状態」における第2特別図柄の変動演出を第3図柄表示装置81において実行できるように構成する。

【1153】

このように構成することで、「普図低確時間短縮状態」への移行直後から右打ち遊技を開始した場合にも、即座に「普図低確時間短縮状態」における第2特別図柄の変動演出を第3図柄表示装置81において実行できるため、遊技者の興味を高めることができる。

【1154】

その他、第4実施形態におけるパチンコ機10は、第1実施形態乃至第2実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【1155】

＜第5実施形態＞

次いで、図83から図87を参照して、本発明を適用した第5実施形態のパチンコ機10について説明する。第2実施形態のパチンコ機10では、「通常遊技状態」において天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行する場合、天井到達回数である「900回」のうち、「899回」の特別図柄の動的表示を実行するまでは、第3図柄表示装置81において第1特別図柄の動的表示が大当たりするか否かの変動演出を行い、「900回目」の第1特別図柄の動的表示では、天井到達することを報知する演出を行い、該天井到達報知演出は、「900回目」の第1特別図柄の動的表示の終了と同時に終了するように構成されている。

【1156】

これに対し、第5実施形態のパチンコ機10では、「900回目」の第1特別図柄の動的表示において、天井到達報知演出を行い、該天井到達報知演出は、第1特別図柄の動的表示の終了時、又は、第2特別図柄の大当たりとなる動的表示の開始時に終了するように構成されている。

【1157】

以下、第5実施形態のパチンコ機10について、第1実施形態乃至第2実施形態のパチンコ機10と相違する点を中心に説明する。以下の第5実施形態のパチンコ機10の説明において、第1実施形態乃至第2実施形態のパチンコ機10と同一の構成及び処理については、第1実施形態乃至第2実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【1158】

まず、図83を参照して、「通常遊技状態」において、特別図柄1の変動表示によって天井到達し、「普図低確時間短縮状態」へ移行する場合のタイミングチャートについて説明する。なお、第5実施形態のパチンコ機10の「通常遊技状態」におけるスルーゲート67、第1始動口64、上側第2始動口71又は下側第2始動口71aへの球の入賞態様と、普通図柄の可変表示の経過と、第1特別図柄の変動表示及び第2特別図柄の変動表示の経過と、普通電役72及び可変入賞装置65の駆動態様との関係性については、第1実施形態乃至第2実施形態と同様のため、その説明を省略する。

【1159】

図83は、「通常遊技状態」中に、特別図柄1の変動表示によって天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行するものの、該特別図柄1の変動表示の実行中に、特別図柄2の変動表示において大当たりする場合のタイミングチャートである。図83に示すように、特別図柄1の変動表示は、特別図柄の低確率状態における899回転目の変動表示を実行し、次いで、900回転目となる変動表示において、「15秒」のハズレとなる変動表示を実行する（図83のタイミング1参照）。

【1160】

また、特別図柄1の900回転目の変動表示の実行中において、遊技者が球を発射させるための操作ハンドル51の操作を誤り、右打ち遊技領域に球が発射され、該右打ち遊技で発射された球が上側第2始動口71へ入賞する。そして、上側第2始動口71への入賞に基づいて特別図柄2の「70秒」の大当たりとなる変動表示が実行される。

【1161】

10

20

30

40

50

ここで、上述したように、第5実施形態のパチンコ機10では、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行した場合、1140回の時短回数が付与されるように構成されている（図25参照）。また、特別図柄2の変動表示に基づく大当たり種別が、大当たり種別「時短A」であった場合、100回の時短回数が付与されるように構成されている（図25参照）。

【1162】

即ち、図83のような特別図柄1及び特別図柄2の変動表示の実行状態において、特別図柄2の大当たり種別が大当たり種別「時短A」であった場合、特別図柄1の900回目の変動表示の終了時に天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して1140回の時短回数が付与されることになるが、天井到達した直後に特別図柄2の変動表示において大当たり種別「時短A」の大当たりに当選したため、該大当たり終了後に付与される時短回数は100回となる。

【1163】

ここで、第2実施形態のパチンコ機10において、図83に示すタイミングチャートのような各特別図柄の変動表示が実行された場合を想定する。上述したように、第2実施形態のパチンコ機10では、天井到達することとなる「900回目」の特別図柄1の変動表示において、天井到達したことを第3図柄表示装置81で報知するように構成されている。よって、「900回目」の特別図柄1の変動表示において天井到達報知演出を実行し、該「900回目」の変動表示の終了と同時に天井到達報知演出も終了する。

【1164】

よって、遊技者は「900回目」の特別図柄1の変動表示において実行される天井到達報知演出を確認した時点において、仮に天井到達時に付与され得る時短回数を把握していれば、1140回の時短回数が付与されることを認識することになる。しかしながら、この直後に発生する特別図柄2の変動表示において大当たり種別「時短A」に当選することにより、該大当たり後に付与され得る時短回数が100回になるため、大当たり種別「時短A」に当選したことによる出玉の獲得こそできるものの、遊技者によっては、付与され得る時短回数が大幅に減ったように感じ、連荘の期待度が低下したように感じて、興覚めしてしまう可能性がある。

【1165】

そこで、第5実施形態のパチンコ機10では、図83のような特別図柄1及び特別図柄2の変動表示の実行状態、即ち、「900回目」の特別図柄1の変動表示において、天井到達報知演出を実行中に、特別図柄2の変動表示が大当たりに当選した場合、該特別図柄2の変動表示の開始と同時に、天井到達報知演出を中断し、特別図柄2の変動表示において大当たりしたことを報知するように構成されている。

【1166】

このように構成することで、天井到達報知演出の実行時間が減少し、遊技者が天井到達したことを認識する時間も減少し、より早期に特別図柄2の変動表示における大当たりを報知することができる。また、天井到達報知演出を特別図柄1の変動演出の終了まで継続せず、途中で中断することにより、遊技者は天井到達する途中において、何か別の事象が発生したことを認識できるため、第2実施形態のパチンコ機10のように、天井到達時に付与され得る1140回の時短回数から、大当たり種別「時短A」に基づいて付与される100回の時短回数に減ってしまったという感覚も軽減することができる。なお、図83のような特別図柄1及び特別図柄2の変動表示の実行状態での第3図柄表示装置81における変動演出の制御内容については、図84及び図85において詳細を後述する。

【1167】

また、図83の示す例において、特別図柄1と特別図柄2の関係性を置き換えることは当然に可能である。

【1168】

次に、図84及び図85を参照して、第5実施形態のパチンコ機10の音声ランプ制御装置113の詳細な電氣的構成について説明する。

【1169】

まず、図84のフローチャートを参照して、第5実施形態における音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される変動演出処理(S1110)について説明する。図84は、第5実施形態の変動演出処理(S1110)を示したフローチャートである。第5実施形態の変動演出処理と第2実施形態の変動演出処理との異なる点は、「通常遊技状態」における第2特別図柄の変動演出の開始時に、該第2特別図柄の変動演出の当否及び天井到達報知演出が実行中か否かを判別し、判別結果によって天井到達報知演出の切替を行う処理が追加されている点である。

【1170】

第5実施形態の変動演出処理(S1110)では、S1315の処理において、「通常遊技状態」であると判別された場合(S1315:Yes)、第2特別図柄の変動演出の当否及び天井到達報知演出が実行中か否かを判別し、判別結果によって天井到達報知演出の切替を行う天井到達演出切替処理を実行し(S1391)、この変動演出処理(S1110)を終了して、メイン処理(図51参照)に戻る。

10

【1171】

ここで、図85を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される天井到達演出切替処理(S1391)について説明する。図85は、この天井到達演出切替処理(S1391)を示したフローチャートである。

【1172】

この天井到達演出切替処理(S1391)では、第2特別図柄の変動演出の当否及び天井到達報知演出が実行中か否かを判別し、判別結果によって天井到達報知演出の切替を行う。

20

【1173】

この天井到達演出切替処理(S1391)では、まず、第2特別図柄の変動表示が大当たりに当選しているか否かを判別し(S1591)、第2特別図柄の変動表示が大当たりに当選していなければ(S1591:No)、S1592及びS1593の処理をスキップして、この天井到達演出切替処理(S1391)を終了して、変動演出処理(図84参照)に戻る。

【1174】

一方、S1591の判別の結果、第2特別図柄の変動表示が大当たりに当選している場合(S1591:Yes)、次いで、第3図柄表示装置81において天井到達報知演出を実行中であるか否かを判別し(S1592)、第3図柄表示装置81において天井到達報知演出を実行中でなければ(S1592:No)、S1593の処理をスキップして、この天井到達演出切替処理(S1391)を終了して、変動演出処理(図84参照)に戻る。

30

【1175】

また、S1592の判別の結果、第3図柄表示装置81において天井到達報知演出を実行中であった場合(S1592:Yes)、天井到達報知演出を中断し、第2特別図柄の変動表示が大当たりに当選したことを報知する天井到達演出切替コマンドを設定し(S1593)、この天井到達演出切替処理(S1391)を終了して、変動演出処理(図84参照)に戻る。

40

【1176】

このように構成することで、第3図柄表示装置81における天井到達報知演出の実行中に第2特別図柄の変動表示が大当たりに当選した場合に、該天井到達報知演出を中断させ、第2特別図柄の変動表示において大当たりに当選したことを報知することができる。その結果、天井到達報知演出の実行時間が減少し、遊技者が天井到達したことを認識する時間も減少する。また、天井到達報知演出を特別図柄1の変動演出の終了まで継続せず、途中で中断することにより、遊技者は天井到達する途中において、何か別の事象が発生したことを認識できるため、第2実施形態のパチンコ機10のように、天井到達時に付与される1140回の時短回数から、大当たり種別「時短A」に基づいて付与される100回

50

の時短回数に減ってしまったという感覚も軽減することができる。

【1177】

次に、図86及び図87を参照して、第5実施形態の「通常遊技状態」の天井到達時において第3図柄表示装置81で行われる変動演出について説明する。図86及び図87は、第5実施形態の「通常遊技状態」の天井到達時において第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示の実行に基づいて行われる第3図柄表示装置81での変動演出の推移を示した図であり、図86(a)は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと1回の状態において、第1特別図柄及び第2特別図柄の変動表示がいずれも停止中となっている状態を示した図であり、図86(b)は、図86(a)の状態から、第1特別図柄の変動表示が開始され、天井到達報知演出が実行されている状態を示した図であり、図86(c)は、図86(b)の状態から、第2特別図柄の大当たりにも当選することとなる変動表示が開始され、天井到達報知演出が中断された状態を示した図であり、図86(d)は、図86(c)の状態から、第2特別図柄の大当たりとなる変動表示が停止した状態を示した図である。

10

【1178】

また、図87(a)は、図86(d)の状態から、第2特別図柄の変動表示で大当たりしたことにより移行した「普図高確時間短縮状態」において、特別図柄の変動表示の実行回数が99回となっている状態を示した図であり、図87(b)は、図87(a)の状態から、第2特別図柄の変動表示が停止し、時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行した状態を示した図であり、図87(c)は、図87(b)の状態から、主表示領域Dmの中央部分において表示される第3図柄が、第2特別図柄から第1特別図柄に切り替わった状態を示した図である。

20

【1179】

図86(a)は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと1回の状態において、第1特別図柄及び第2特別図柄の変動表示がいずれも停止中となっている状態を示している。また、図86(a)は、図83のタイミング1と同様の遊技状態となっている。図86(a)では、第1特別図柄の変動表示がちょうど停止した状態となっており、主表示領域Dmの左下部分、特図1ミニリール81aにおいて、「871」が表示されている。また、第2特別図柄の変動表示は実行されていないため、主表示領域Dmの右下部分、特図2ミニリール81bにおいて「193」が表示されており、第2特別図柄の変動表示が未実行(停止中)となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Dmの右上部分、特図1用保留数表示87aには「1」が、特図2用保留数表示88aには「0」が表示されており、第1特別図柄及び第2特別図柄のそれぞれの保留数が「1個」及び「0個」である旨が表示されている。また、主表示領域Dmの左上部分、天井到達カウンタ81cには、天井到達まであと「1回」となる旨の表示が行われている。

30

【1180】

次いで、図86(b)は、図86(a)の状態から、第1特別図柄の変動表示が開始され、天井到達報知演出が実行されている状態を示している。また、図86(b)は、図83のタイミング1と同様の遊技状態となっており、図86(a)の直後の状態となっている。図86(b)では、図87(a)において貯留されていた第1特別図柄の変動表示の保留数の残りの1つが消化されたため、特図1用保留数表示87aには「0」が表示されており、特図1ミニリール81aにおいて、第1特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、図86(b)は、天井到達まであと「1回」の状態において、第1特別図柄の変動表示が実行を開始しており、この第1特別図柄の変動表示の実行が終了することで天井到達することとなるため、主表示領域Dmの中央部分では、天井到達報知演出が実行中となっている。また、図86(b)は、図86(a)と同様に、第2特別図柄の変動表示が未実行(停止中)となっているため、特図2ミニリール81bには「193」が表示されている。

40

【1181】

50

次いで、図 8 6 (c) は、図 8 6 (b) の状態から、第 2 特別図柄の大当たりに当選することとなる変動表示が開始され、天井到達報知演出が中断された状態を示している。また、図 8 6 (c) は、図 8 3 のタイミング 2 と同様の遊技状態となっている。図 8 6 (c) では、図 8 6 (b) において実行を開始した、天井到達報知演出を実行していた第 1 特別図柄の変動表示が引き続き実行中となっており、特図 1 ミニリール 8 1 a において、第 1 特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、図 8 6 (c) は「通常遊技状態」であり、左打ち遊技を行う遊技状態であるものの、遊技者が球を発射させるための操作ハンドル 5 1 の操作を誤り、右打ち遊技領域に球が発射され、該右打ち遊技で発射された球が上側第 2 始動口 7 1 へ入賞したことによって第 2 特別図柄の変動表示が実行されており、特図 2 ミニリール 8 1 b において、第 2 特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、該第 2 特別図柄は大当たりとなる変動表示となっているため、主表示領域 D m の中央部分では、該第 2 特別図柄の大当たりとなる変動表示の開始に基づき、図 8 6 (b) において開始された天井到達報知演出が画面暗転演出によって中断された状態となっている。

10

【 1 1 8 2 】

次いで、図 8 6 (d) は、図 8 6 (c) の状態から、第 2 特別図柄の大当たりとなる変動表示が停止した状態を示している。また、図 8 6 (d) は、図 8 3 のタイミング 3 と同様の遊技状態となっている。図 8 6 (d) では、図 8 6 (b) において実行を開始した第 1 特別図柄の変動表示の実行が終了しており、特図 1 ミニリール 8 1 a に「 5 6 2 」が表示されている。また、該第 1 特別図柄の変動表示の実行終了によって天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行しているため、主表示用右打ち指示 8 9 が表示された状態となっている。さらに、図 8 6 (c) において実行を開始した第 2 特別図柄の大当たりとなる変動表示が終了し、特図 2 ミニリール 8 1 b 及び主表示領域 D m の中央部分に「 6 6 6 」が表示されている。

20

【 1 1 8 3 】

次いで、図 8 7 (a) は、図 8 6 (d) の状態から、第 2 特別図柄の変動表示で大当たりしたことにより移行した「普図高確時間短縮状態」において、特別図柄の変動表示の実行回数が 9 9 回となっている状態を示している。図 8 7 (a) は、図 8 6 (c) の状態において実行を開始した第 2 特別図柄の大当たりとなる変動表示によって「普図高確時間短縮状態」に移行し、該「普図高確時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が 9 9 回実行された状態となっているため、主表示領域 D m の左上部分、時短カウンタ 8 1 g には、残り時短回数があと「 1 回」となる旨の表示が行われている。また、第 1 特別図柄の変動表示は実行されていないため、主表示領域 D m の左下部分、特図 1 ミニリール 8 1 a において「 1 4 5 」が表示されており、第 1 特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっている様子が表示されている。さらに、第 2 特別図柄の変動表示が実行中となっているため、主表示領域 D m の右下部分、特図 2 ミニリール 8 1 b において第 2 特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用保留数表示 8 7 a には「 0 」が、特図 2 用保留数表示 8 8 a には「 4 」が表示されており、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄のそれぞれの保留数が「 0 個」及び「 4 個」である旨が表示されている。さらに、右打ち遊技を行う「普図高確時間短縮状態」であるため、主表示用右打ち指示 8 9 及び文字メッセージ 8 1 f が表示されている。

30

40

【 1 1 8 4 】

次いで、図 8 7 (b) は、図 8 7 (a) の状態から、第 2 特別図柄の変動表示が停止し、時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行した状態を示している。図 8 7 (b) では、「普図高確時間短縮状態」において 1 0 0 回目の実行となる第 2 特別図柄の変動表示の実行が終了したため、主表示領域 D m の右下部分、特図 2 ミニリール 8 1 b には「 5 8 2 」が表示されている。また、該第 2 特別図柄の変動表示の停止により、時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行したため、主表示領域 D m の左上部分、時短カウンタ 8 1 g には、残り時短回数があと「 0 回」となる旨の表示が行われており、図 8 7 (a) において表示されていた主表示用右打ち指示 8 9 及び文字メッセージ 8 1 f が消去されて

50

いる。

【1185】

次いで、図87(c)は、図87(b)の状態から、主表示領域Dmの中央部分において表示される第3図柄が、第2特別図柄から第1特別図柄に切り替わった状態を示している。図87(c)では、右打ち遊技を行う「普図高確時間短縮状態」から左打ち遊技を行う「通常遊技状態」に移行したため、主表示領域Dmの中央部分において演出用左打ち指示81hが表示されている。また、主表示領域Dmの中央部分において表示される第3図柄が第1特別図柄のものとなっており、左打ち遊技を行う「通常遊技状態」においては、第1特別図柄の動的表示に対応する変動演出が主表示領域Dmにおいて実行される様子が表示されている。

10

【1186】

以上、説明したように、第5実施形態のパチンコ機10では、特別図柄の低確率状態における「900回目」の特別図柄1の変動表示において、天井到達報知演出を実行中に、特別図柄2の変動表示が大当たりに当選した場合、該特別図柄2の変動表示の開始と同時に、天井到達報知演出を中断し、特別図柄2の変動表示において大当たりしたことを報知するように構成されている。

【1187】

このように構成することで、天井到達報知演出の実行時間が減少し、遊技者が天井到達したことを認識する時間も減少し、より早期に特別図柄2の変動表示における大当たりを報知することができる。また、天井到達報知演出を特別図柄1の変動演出の終了まで継続せず、途中で中断することにより、遊技者は天井到達する途中において、何か別の事象が発生したことを認識できるため、第2実施形態のパチンコ機10のように、天井到達時に付与され得る1140回の時短回数から、大当たり種別「時短A」に基づいて付与される100回の時短回数に減ってしまったという感覚も軽減することができる。さらに、天井到達時におけるレアケースとして第2特別図柄の動的表示が実行された場合には、直ちに天井到達報知演出を終了させ、演出内容の辻褄を併せることで、演出内容に齟齬が生じないように構成し、遊技者に理解し易い演出を提供することができる。

20

【1188】

その他、第5実施形態におけるパチンコ機10は、第1実施形態乃至第2実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

30

【1189】

<第6実施形態>

次いで、図88及び図89を参照して、本発明を適用した第6実施形態のパチンコ機10について説明する。第1実施形態乃至第5実施形態のパチンコ機10では、左打ち遊技において、第1始動口64へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、上側第2始動口71又は下側第2始動口71aに球が入球し難い若しくは入球しないように構成されており、該左打ち遊技において、上側第2始動口71又は下側第2始動口71aへの入賞に基づいて第2特別図柄の動的表示は実行され難い又は実行されないように構成されている。また、第1実施形態乃至第5実施形態のパチンコ機10では、普通図柄の低確率状態において該普通図柄に当選した場合の普通電役72の開放時間が短時間（即ち、「0.1秒」）となっており、下側第2始動口71aへ入賞し難いように構成されている。

40

【1190】

これに対し、第6実施形態のパチンコ機10では、第1始動口64の下方に普通電役72bが配設されており、左打ち遊技において、該普通電役72bが開放状態となることで下側第2始動口71aへ入賞可能となるように構成されている。また、第6実施形態のパチンコ機10では、普通図柄の低確率状態において該普通図柄に当選した場合の普通電役72bの開放時間が、第1実施形態における普通電役72の開放時間よりも長時間（即ち、「1.0秒」）となっており、左打ち遊技を行う「通常遊技状態」においても下側第2始動口71aへ入賞し得るよう構成されている。

【1191】

50

以下、第6実施形態のパチンコ機10について、第1実施形態乃至第5実施形態のパチンコ機10と相違する点を中心に説明する。以下の第6実施形態のパチンコ機10の説明において、第1実施形態乃至第5実施形態のパチンコ機10と同一の構成及び処理については、第1実施形態乃至第5実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【1192】

まず、図88を参照して、第6実施形態のパチンコ機10における遊技盤13の具体的構成について説明する。図88は第6実施形態のパチンコ機10の遊技盤13の正面図である。第1実施形態乃至第5実施形態の遊技盤13と第6実施形態の遊技盤13との異なる点は、開放状態となることで下側第2始動口71aへ入賞可能となる普通電役72bが、第1始動口64の下方に配設されている点である。

10

【1193】

第6実施形態のパチンコ機10では、第1始動口64の下方に、普通電役72bが開放状態である場合にのみ球が入球し得る下側第2始動口71aが配設されている。この下側第2始動口71aへは、左打ち遊技を行う「通常遊技状態」において普通電役72bが開放状態である場合、該左打ち遊技で発射された球が1分間に約2個程度入賞するように遊技釘が周辺に植設されている。なお、下側第2始動口71aは、球が入球すると1個の球が賞球として払い出される入賞口の1つにもなっている。

【1194】

第1始動口64の正面視下方には、下側第2始動口71aへ球が入球する開口部を覆う2枚の羽根部材を開閉することによって、下側第2始動口71aを開放状態（拡大状態）又は閉鎖状態（縮小状態）に変位可能な普通電役72bが設けられている。普通電役72bは、通常時において羽根が閉じた（羽根が上方に起立した）閉鎖状態となっており、球が下側第2始動口71aへ入球できない、または、入球し難い状態となっている。

20

【1195】

一方、普通図柄表示装置83における可変表示が「○」の図柄で停止すると、普通電役72bが所定時間だけ作動される。普通電役72bが作動されている間、普通電役72bの羽根が上方に起立した状態から、略V字形（逆ハの字形）に可動した状態となり、普通電役72bが開放状態となる。普通電役72bが開放状態になると、球が下側第2始動口71aへ入球し得る状態、または、閉鎖状態より球が入球し易い状態となる。つまり、普通図柄表示装置83における可変表示の結果として「○」の図柄で停止して当たりとなり、普通電役72bが開放状態となった場合に、第1始動口64への入球のみならず、下側第2始動口71aへ球を入球させて、大当たり抽選が多く行える状態とすることができる。

30

【1196】

また、詳細は後述するが、第6実施形態のパチンコ機10では、普通図柄の低確率状態における普通図柄の当たり確率は、70/100となり（図89参照）、普通図柄の可変表示において当たりが導出され易いように設定されている。さらに、普通図柄の低確率状態において普通図柄に当選した場合の普通電役72bの開放時間は「1.0秒」となり（図89参照）、「通常遊技状態」において、左打ち遊技によって発射された球が下側第2始動口71aへと入賞し得るように構成されている。

40

【1197】

このため、第6実施形態のパチンコ機10では、「通常遊技状態」において、第1始動口64への入賞に基づいて実行される第1特別図柄の動的表示、及び、下側第2始動口71aへの入賞に基づいて実行される第2特別図柄の動的表示の双方が実行され得るように構成されている。

【1198】

従って、第1実施形態乃至第5実施形態において上述したような、天井到達時における第1特別図柄の動的表示及び第2特別図柄の動的表示の実行状況（図19、図70、図76及び図83参照）、即ち、「通常遊技状態」において第1特別図柄の動的表示及び第2特別図柄の動的表示が並行して実行される状況が、第6実施形態のパチンコ機10におい

50

ては通常の遊技を行っていた場合でも発生し易くなっており、その結果、第1実施形態乃至第5実施形態のパチンコ機10のような天井到達間際に非奨励の右打ち遊技を行った場合というレアケースより、天井到達時に第3図柄表示装置81で実行される各動的表示の変動演出及び演出用打ち方指示の制御内容がより有効に機能し易いことになる。

【1199】

次に、図89(a)から図89(c)を参照して、第6実施形態の普図当たり乱数テーブル202h、普図変動テーブル202i及び普通電役開放テーブル202jの詳細について説明する。まず、図89(a)は、第6実施形態のROM202に記憶される普図当たり乱数テーブル202hの一例を模式的に示した模式図であるが、ここについては第1実施形態のROM202に記憶される普図当たり乱数テーブル202hと同様のため、説明を省略する。

10

【1200】

次いで、図89(b)は、第6実施形態のROM202に記憶される普図変動テーブル202iの一例を模式的に示した模式図であるが、ここについては第1実施形態のROM202に記憶される普図変動テーブル202iと同様のため、説明を省略する。

【1201】

次いで、図89(c)は、第6実施形態のROM202に記憶される普通電役開放テーブル202jの一例を模式的に示した模式図である。第6実施形態の普通電役開放テーブル202jと第1実施形態の普通電役開放テーブル202jとの異なる点は、普通図柄の低確率状態における普通電役72及び普通電役72bの開放時間が異なる点である。

20

【1202】

第6実施形態の普通電役開放テーブル202jは、普通図柄の当たり時に参照され、普通図柄の当たりが発生したタイミングにおける遊技状態に基づいて、普通電役72bの開放(没入)時間および開放回数が規定されている。

【1203】

第6実施形態の普通電役開放テーブル202jは、普通図柄が抽選された遊技状態に基づいてグループ毎に区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」及び「潜伏確率変動状態」で参照される「通常遊技状態・潜伏確率変動状態」用と、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「普図高確時間短縮状態」で参照される「確率変動状態・低確時間短縮状態・時間短縮状態」用とで、普通電役72bの開放態様(開放時間)が変更される。

30

【1204】

図89(c)で示すように、第6実施形態のパチンコ機10では、「通常遊技状態」及び「潜伏確率変動状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役72bの開放回数は1回であり、その開放時間は「1.0秒」となるように普通電役開放テーブル202jで規定されている。つまり、「通常遊技状態」及び「潜伏確率変動状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役72bは、「1.0秒」×1回＝「1.0秒」の間、開放されるように設定されている。

【1205】

また、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役72bの開放時間は「5.8秒」、かつ、開放回数が1回となるように普通電役開放テーブル202jで規定されている。つまり、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「普図高確時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役72bは、「5.8秒」×1回＝「5.8秒」の間、開放されるように構成される。

40

【1206】

これにより、遊技状態に応じて普通電役72bの開放態様を変更することで、普通電役72bが開放している期間の長短の違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート67を球が通過した場合に、普通電役72bが開放している期間が長いことによって下側第2始動口71aへ入賞し易い状況か、普通電役72bが開放している期間が長い状

50

況よりも短いことによって球が下側第2始動口71aへ入賞可能な状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【1207】

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

【1208】

また、左打ち遊技が推奨される「通常遊技状態」においては、普通図柄の低確率状態であるものの、一定程度(70/100)当たりが導出され易いように設定されており、普通電役72bの開放期間が一定程度(「1.0秒」となっているため、左打ち遊技により発射された球が下側第2始動口71aへと入賞し得るように構成されている。

【1209】

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

【1210】

また、「通常遊技状態」で左打ちされた球は、第1始動口64及び下側第2始動口71aへと入賞し得る(それぞれ1分間に約6個及び約2個程度入賞)ことによって、第1特別図柄の動的表示及び第2特別図柄の動的表示の双方が実行され得るように構成されている。

【1211】

従って、第1実施形態乃至第5実施形態において上述したような、天井到達時における第1特別図柄の動的表示及び第2特別図柄の動的表示の実行状況(図19、図70、図76及び図83参照)、即ち、「通常遊技状態」において第1特別図柄の動的表示及び第2特別図柄の動的表示が並行して実行される状況が、第6実施形態のパチンコ機10においては発生し易くなっており、その結果、第1実施形態乃至第5実施形態のパチンコ機10において、天井到達時に第3図柄表示装置81で実行される各動的表示の変動演出及び演出用打ち方指示の制御内容がより有効に機能し易いことになる。

【1212】

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

【1213】

また、普通電役72の開放時間や開放回数も、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、普通電役72の開放時間として、「通常遊技状態」等より「確率変動状態」等の方が遊技者にとって有利な開放時間であれば如何様な開放時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」等における普通電役72の開放時間を「1秒」以上(例えば、「5秒」)に設定してもよいし、開放回数を「1回」以上(例えば、「3回」)に設定してもよい。また、「確率変動状態」等における普通電役72の開放時間を「5.8秒」以上の長い時間(例えば、「10秒」としてもよいし、「5.8秒」未満の短い時間(例えば、「1秒」としてもよい。さらに、「確率変動状態」等における普通電

役 7 2 の開放回数を「1 回」以上の多い回数（例えば、「5 回」）としてもよい。

【1 2 1 4】

以上、説明したように、第 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 始動口 6 4 の下方に、普通電役 7 2 b が開放状態である場合にのみ球が入球し得る下側第 2 始動口 7 1 a が配設されている。また、普通図柄の低確率状態における普通図柄の当たり確率は、7 0 / 1 0 0 となり（図 8 9 参照）、普通図柄の可変表示において当たりが導出され易いように設定されており、該普通図柄の低確率状態において普通図柄に当選した場合の普通電役 7 2 b の開放時間が「1. 0 秒」となっている。このため、「通常遊技状態」において、左打ち遊技によって発射された球が下側第 2 始動口 7 1 a へと入賞し得るように構成されている。その結果、「通常遊技状態」で左打ちされた球は、第 1 始動口 6 4 及び下側第 2 始動口 7 1 a へと入賞し得る（それぞれ 1 分間に約 6 個及び約 2 個程度入賞）ことによって、第 1 特別図柄の動的表示及び第 2 特別図柄の動的表示の双方が実行され得るように構成されている。

10

【1 2 1 5】

従って、第 1 実施形態乃至第 5 実施形態において上述したような、天井到達時における第 1 特別図柄の動的表示及び第 2 特別図柄の動的表示の実行状況（図 1 9、図 7 0、図 7 6 及び図 8 3 参照）、即ち、「通常遊技状態」において第 1 特別図柄の動的表示及び第 2 特別図柄の動的表示が並行して実行される状況が、第 6 実施形態のパチンコ機 1 0 においては発生し易くなっており、その結果、第 1 実施形態乃至第 5 実施形態のパチンコ機 1 0 において、天井到達時に第 3 図柄表示装置 8 1 で実行される各動的表示の変動演出及び演出用打ち方指示の制御内容がより有効に機能し易いことになる。

20

【1 2 1 6】

その他、第 6 実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、第 1 実施形態至第 5 実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【1 2 1 7】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。例えば、各実施形態は、それぞれ、他の実施形態が有する構成の一部または複数部分を、その実施形態に追加し或いはその実施形態の構成の一部または複数部分と交換等することにより、その実施形態を変形して構成するようにしても良い。また、上記実施形態で挙げた数値は一例であり、他の数値を採用することは当然可能である。

30

【1 2 1 8】

< 変形例 1 >

上記実施形態では、右打ち遊技において発射された球が入賞し得る入賞口として上側第 2 始動口 7 1 と下側第 2 始動口 7 1 a と可変入賞装置 6 5 を第 3 図柄表示装置 8 1 の正面視右側に配置している。これに対し、右打ち遊技において発射された球が入賞し得る入賞口として、第 3 図柄表示装置 8 1 の正面視右側に一般入賞口 6 3 を配置し、右打ち遊技で遊技が行われる遊技状態において該一般入賞口 6 3 に球が一定程度（例えば、1 0 0 発中 1 0 個）入賞し得るように構成し、右打ち遊技において上側第 2 始動口 7 1、下側第 2 始動口 7 1 a 又は可変入賞装置 6 5 以外にも遊技者に賞球を払い出し得るように構成する。このように構成することで、右打ち遊技時に遊技者の持ち球の消費を抑えつつ遊技を行わせることができる。特に、入賞補助機能が作動しない「潜伏確率変動状態」において一般入賞口 6 3 への入賞に基づく賞球を払い出し得ることで、遊技者の持ち球の消費を抑えることが可能となる。

40

【1 2 1 9】

< 変形例 2 >

上記実施形態では、一方の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が大当たりとなる動的表示を実行中に、他方の第 2 特別図柄又は第 1 特別図柄の動的表示が実行を開始する場合、他方の第 2 特別図柄又は第 1 特別図柄の動的表示の抽選は、大当たり以外の乱数値（即ち、ハ

50

ズレとなる乱数値)からのみ抽選するように構成している。これに対し、一方の第1特別図柄又は第2特別図柄が大当たりとなる動的表示を実行中に、他方の第2特別図柄又は第1特別図柄の動的表示が実行を開始する場合、他方の第2特別図柄又は第1特別図柄の動的表示においても大当たりに当選し得るように構成してもよい。この場合、一方の特別図柄のハズレの変動表示中に、他方の特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、該大当たりの変動表示の終了時に、ハズレの動的表示の変動を一旦停止させ、該大当たり遊技の終了時に、該ハズレの変動表示を再開するように構成してもよい。

【1220】

＜変形例3＞

上記実施形態では、第1特別図柄と第2特別図柄とを使用して、「確率変動状態」が発生し得るパチンコ機10で構成している。これに対し、第1特別図柄および第2特別図柄に大当たり以外に小当たりに当選し得るように構成し、該小当たり遊技への当選に基づいて開放される小当たり用可変入賞装置を設ける。そして、小当たり用可変入賞装置内に球が通過することに起因して大当たり及び「時短機能」が付与される時短領域(所謂、V領域)を備えたパチンコ機(所謂、1種2種混合機)を用い、「時短機能」の付与回数に応じて、該「時短機能」が付与されるか否かを異ならせるように構成する。このように構成することで、「時短機能」が付与される遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1221】

＜変形例4＞

上記実施形態では、「確率変動状態」の終了条件を、特別図柄の動的表示の実行回数(所謂、STタイプ)や、次の大当たりへの当選(所謂、ループタイプ)によって終了するように構成している。これに対し、特別図柄の動的表示において大当たり以外の所定の抽選結果が導出された場合に「確率変動状態」が終了(所謂、転落機能)するパチンコ機(所謂、転落タイプ)を用いてもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。この場合、「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」(例えば、第1遊技状態)において、上記転落抽選に該当(例えば、非導出移行手段)して「時間短縮状態」又は「通常遊技状態」(例えば、第2遊技状態)に移行した場合であっても、直ちに「時間短縮状態」又は「通常遊技状態」の演出には移行せず、「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」における演出(例えば、第1演出)を継続して行う(例えば、演出継続手段)。そして、所定条件の成立(例えば、「時短機能」の終了時や演出変化抽選に当選等)によって、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態」に対応する画面(例えば、第2演出)を実行するように構成する。このように構成することで、「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」において転落抽選に該当した場合であっても、転落したか否かを遊技者に認識し難くして、遊技の興趣を向上することができる。とともに、所定条件が成立した場合には、遊技者に遊技状態(遊技結果)を明確に認識させることが可能となり、遊技者に理解し易い遊技仕様および演出を実行することができる。なお、「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」において、転落抽選に該当した場合に、その旨を遊技者に示唆可能な演出を実行するように構成してもよい。

【1222】

＜変形例5＞

上記実施形態では、「確変機能」が付与されることとなる大当たり種別が選定されることで特別図柄の高確率状態が発生するように構成されている。これに対し、所定の「確変機能」の付与回数ごとに、「確変機能」が発生しない大当たり種別が選定される所謂確変リミッタ機能を設けるように構成してもよい。また、所定の大当たり回数ごとに、普通図柄の高確率状態が発生しない大当たり種別が選定される所謂時短リミッタ機能を設けるように構成してもよい。このように構成することで、遊技者に連続的に過度な遊技価値の付与を抑制することができる。とともに、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1223】

<変形例 6>

上記実施形態では、普通電役 7 2 及び可変入賞装置 6 5 は、普通図柄又は特別図柄への当選に基づいて開放され得るように構成されている。これに対し、球が通過することによって他の入賞口を閉塞している可動役物（所謂、非電動役物）を開放させる通過口を搭載したパチンコ機を用いてもよい。

【1 2 2 4】

<変形例 7>

上記実施形態では、大当たりに当選した場合に、該大当たり終了後に「時短機能」が付与される遊技状態が発生するように構成されている。これに対し、特別図柄の動的表示において大当たり（小当たり）以外の所定図柄（例えば、時短図柄）が導出された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される状態に遷移するように構成してもよい。このように構成することで、一方の特別図柄の動的表示中に、「時短機能」によって実行され易くなる他方の特別図柄の動的表示に基づく天井到達の現象が発生し得るため、「時短機能」が付与されるバリエーションを豊富にしつつ、第 3 図柄表示装置 8 1 で実行中となっていた第 1 特別図柄の変動演出が終了したタイミングにおいて演出用打ち方指示が表示されることにより、遊技者は違和感なく右打ち遊技を開始することができる。

【1 2 2 5】

<変形例 8>

上記実施形態では、特別図柄の低確率状態における第 1 特別図柄の動的表示及び第 2 特別図柄の動的表示の合計実行回数が、大当たりに当選せずに所定回数（例えば、「1 0 0 0 回」）実行された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される（所謂、天井機能）ように構成されている。これに対し、第 1 特別図柄の動的表示の積算実行回数と第 2 特別図柄の動的表示の積算実行回数とでそれぞれ個別に上記所定回数を計数してもよい。また、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とでそれぞれ上記所定回数が異なるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1 2 2 6】

<変形例 9>

上記実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示と第 2 特別図柄の動的表示とを同時並行的に実行可能に構成している。これに対し、第 2 特別図柄の動的表示を第 1 特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図 2 優先変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよい。具体的には、第 2 特別図柄の動的表示（例えば、遊技結果示唆演出）の実行中に、第 1 特別図柄の動的表示（例えば、特定演出）の実行契機が得られた場合、該第 2 特別図柄の動的表示の実行中は、第 1 特別図柄の動的表示の開始を保留するように構成してもよい。また、第 1 特別図柄の動的表示を第 2 特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図 1 優先変動）するように構成してもよい。具体的には、大当たり遊技の発生有無を示唆する第 1 特別図柄の動的表示（例えば、遊技結果示唆）の実行中に、大当たり遊技の発生有無を示唆する第 2 特別図柄の動的表示（例えば、特定演出）の実行契機（例えば、発生条件）が得られた場合でも第 1 特別図柄の動的表示は引き続き継続させ（例えば、継続手段）、該第 1 特別図柄の動的表示の実行中は、第 2 特別図柄の動的表示の開始を保留（例えば、特定演出待機手段）させ、第 1 特別図柄の動的表示が終了した場合に、保留されていた第 2 特別図柄の動的表示を開始（例えば、特定演出実行手段）するように構成してもよい。この場合、第 2 特別図柄の動的表示が保留されていることを示す保留表示（例えば、関連演出）を表示するように構成する（例えば、関連演出実行手段）。さらに、入賞した順に動的表示を実行（所謂、入賞順変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、保留されていた第 2 特別図柄又は第 1 特別図柄の動的表示（変動演出）を実行する場合、第 3 図柄表示装置 8 1 において、対応する保留図柄を引き続き継続して実行保留図柄として表示し続け（例えば、関連継続手段）、該変動演出の終了時、若しくは、該変動演出の適宜タイミング（例えば、「スーパーリーチ」

10

20

30

40

50

の変動要素の開始時)等に上記実行保留図柄を消去するように構成してもよい。

【1227】

＜変形例10＞

上記実施形態では、「時短機能」の終了条件として、特別図柄の動的表示の所定実行回数や、大当たりへの当選に基づいて終了するように構成している。これに対し、小当たり遊技への当選回数や、大当たりと異なる時短終了図柄の導出に基づいて「時短機能」が終了するように構成してもよい。このように構成することで、入賞補助状態の終了条件を多様化して、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。また、「時短機能」の有効時に、特別図柄の保留球数が所定数(例えば、保留満タン(即ち、4個)や、保留満タンに対して一定数の保留貯留(例えば、2個))貯留されたことを契機として、「時短機能」を終了するように構成してもよい。

10

【1228】

＜変形例11＞

上記実施形態では、「通常遊技状態」における各特別図柄の動的表示の実行終了時において、第3図柄表示装置81に表示している天井到達カウンタ81cの値を更新するように構成している。これに対し、各特別図柄の動的表示の実行開始時に更新するように構成してもよい。

【1229】

＜変形例12＞

上記実施形態では、「通常遊技状態」において天井到達する場合に選択され得る変動パターンは、天井到達前に選択され得る変動パターンと同様に、多様な変動時間が選択され得るように構成されている。これに対し、天井到達時に選択され得る変動パターンが一定となるように構成してもよい。このように構成することで、天井到達時の変動時間が固定化され、天井到達報知演出を一定時間で実行できるようになる。また、第1特別図柄の動的表示において長時間となるハズレ又は小当たり変動を実行中に、第2特別図柄の動的表示によって天井到達した場合のように、天井到達しているにもかかわらず、第3図柄表示装置81において第1特別図柄の変動演出を長時間に亘って実行し続けるような状態を回避できる。

20

【1230】

＜変形例13＞

上記実施形態では、普通図柄の低確率状態において70/100で当たりに当選し、普通電役72が可動し得るように構成している。これに対し、普通図柄の低確率状態においては当たりに当選せず、普通図柄の高確率状態でのみ当たりに当選(例えば、100%当選)するように構成してもよい。このように構成することで、普通図柄の低確率状態で普通電役72が可動して下側第2始動口71aに球が入賞することを確実に防止することができる。その結果、遊技仕様通りの遊技性を確実に実現することが可能となる。

30

【1231】

＜変形例14＞

上記実施形態では、大当たり遊技において、1の可変入賞装置65を開放するように構成している。これに対し、大当たり遊技において開放し得る入賞口を複数設け、大当たり種別又は小当たり種別に応じて、該複数の入賞口を開放するように構成してもよい。このように構成することで、一方の可変入賞装置の閉鎖後、直ちに他方の可変入賞装置を開放させることで、インターバル時間を極力少なくして大当たり遊技の時間短縮に寄与することができる。

40

【1232】

＜変形例15＞

上記実施形態では、普通図柄の可変表示時間を、遊技状態に応じてそれぞれ1種類ずつ設けている。これに対し、普通図柄の可変表示時間を、遊技状態に応じて、複数種類の可変表示時間の中から抽選で選定するように構成してもよい。具体的には、「通常遊技状態」において、普通図柄の可変表示時間を、「1秒」、「3秒」、「5秒」、「10秒」又

50

は「30秒」の中から抽選により決定する。このように構成することで、右打ち遊技が奨励されていない「通常遊技状態」において、右打ち遊技してスルーゲート67に球を通して普通図柄の可変表示を行い、その導出タイミングに応じて開放され得る普通電役72に向けて球を発射しても、下側第2始動口71aの開放タイミングが複数になることで、下側第2始動口71aへの入賞を抑制することができる。

【1233】

＜変形例16＞

上記実施形態では、第1特別図柄の抽選において大当たり（、小当たり）又はハズレの中から当選役を選定するとともに、第2特別図柄の抽選においても大当たり（、小当たり）又はハズレの中から当選役を選定するように構成している。これに対し、第1特別図柄の抽選のみに小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、第2特別図柄の抽選においてのみ小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選において小当たりを設けず、大当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選において小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよい。

【1234】

＜変形例17＞

上記実施形態では、第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示の実行回数に応じて遊技状態を変更（例えば、「確率変動状態」から「通常遊技状態」）に移行するように構成している。これに対し、第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示以外の所定演出（例えば、「リーチ表示」や特定役当選に基づく特定演出等）の実行回数に応じて遊技状態を変更可能に構成してもよい。

【1235】

＜変形例18＞

上記実施形態では、第1特別図柄と第2特別図柄とでそれぞれ保留球数を計数し、それぞれの保留球数ごとに各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成している。これに対し、第1特別図柄と第2特別図柄との合計保留球数に応じて各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成してもよい。

【1236】

＜変形例19＞

上記実施形態では、天井到達報知演出を、「普図低確時間短縮状態」に到達し得る1回前の特別図柄の変動演出で行うように構成している。これに対し、天井到達報知演出を、「普図低確時間短縮状態」に到達し得る複数回前の特別図柄の変動演出から、複数の特別図柄の変動演出に亘って継続的に実行するように構成してもよい。

【1237】

上記実施形態では、第1特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は、第2特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、それぞれ1種類で構成している。これに代えて、第1特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は／及び、第2特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、複数種類設けるように構成してもよい。さらに、小当たり種別に応じて「時短機能」を終了するか否かを異ならせるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1238】

上記実施形態では、遊技状態ごとに奨励される特別図柄の変動演出を第3図柄表示装置81の主表示領域Dmにおいて実行し、奨励されていない特別図柄の変動演出を第3図柄表示装置81の主表示領域Dmで実行しないように構成している。これに代えて、奨励されていない特別図柄の変動演出を、第3図柄表示装置81の主表示領域Dmにおいて所定態様で実行するように構成してもよい。具体的には、例えば、奨励されている特別図柄の変動演出を主表示領域Dmで目立つように（中央部分、大部分、奨励されていない特別図

柄の変動演出より大きい領域、図柄表示態様を濃く実行等) 実行する一方、奨励されていない特別図柄の変動演出を主表示領域 Dm で、奨励されている特別図柄の変動演出より目立たないように(隅部、小部分、奨励されている特別図柄の変動演出より小さい領域、図柄表示態様を薄く等) 実行するように構成する。このように構成することで、第 3 図柄表示装置 81 によって複数の特別図柄の変動演出の実行態様を把握することが可能となる。

【1239】

上記実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第 1 特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成するとともに、第 2 特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第 2 特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成している。換言すると、第 1 特別図柄の動的表示の保留球数は第 1 特別図柄の動的表示にのみ影響し、第 2 特別図柄の動的表示の保留球数は第 2 特別図柄の動的表示にのみ影響するように構成している。これに代えて、一方の特別図柄の動的表示の保留球数が、他方の特別図柄の動的表示の変動時間に影響するように構成してもよい。具体的には、第 1 特別図柄の動的表示の変動時間を、第 1 特別図柄の動的表示の保留球数と第 2 特別図柄の動的表示の保留球数との合計保留球数に応じて変化するように構成する。このように構成することで、第 1 特別図柄の動的表示の保留球数と第 2 特別図柄の動的表示の保留球数とが混在する状態において、特異な変動時間を選択し得るように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1240】

上記実施形態では、確率設定値を「1」～「6」の 6 段階で変更可能として、大当たり確率及び／又は第 2 図柄の当たり確率を変更可能としたが、確率設定値が変更可能な段階は 6 段階に限らず、任意の段階に変更可能としてもよい。

【1241】

上記実施形態では、確率設定値を変更することにより、大当たり確率を変更する場合について説明したが、普通図柄の当たり確率や、小当たりの当選確率を変更するようにしてもよい。

【1242】

また、立ち上げ処理の中で確率設定値が正常範囲内ないと判断された場合に、「1」～「6」の範囲の中から特定の確率設定値(例えば「1」)を確率設定値として強制的に設定するようにしてもよい。なお、遊技途中で(例えば、タイマ割込処理の中で)確率設定値が正常範囲内ないと判断された場合は、確率設定値を強制的に特定の確率設定値に設定しないほうがよい。これは、遊技途中で大当たり確率が突然変更さえることにより、遊技者が何らかの不利益を被ることを抑制するためである。

【1243】

上記実施形態では、RAM 判定値(チェックサム)の算出に、確率設定値を含める場合について説明したが、RAM 判定値の算出から確率設定値を除いてもよい。この場合、RAM 判定値が正常か否かの判定を行う前に、確率設定値が正常の範囲にあるか否かを判定し、正常の範囲内になれば、強制的に設定変更処理を実行してホール関係者等に確率設定値の変更を行わせたり、ホール関係者等にパチンコ機 10 を設定変更モードで再立ち上げさせるように促したり、確率設定値として正常範囲内の特定の確率設定値を強制的に設定してもよい。

【1244】

上記実施形態では、RAM 判定値(チェックサム)の算出に、確率設定値を含めない場合について説明したが、RAM 判定値の算出から確率設定値を含めてもよい。

【1245】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機 10 を立ち上げた場合に、RAM 消去スイッチ 503 をオンすることによって、又は、設定変更スイッチをオンすることによって、確率設定値を更新する場合について説明したが、これを設定キー 501 にて行えるようにしてもよい。具体的には、設定キー 501 を、オン状態から更にオフ側とは反対方向に設けた設定変更位置まで回動可能にし、設定変更位置まで設定キー 501 が回され

ると、自動でオン状態に設定キー５０１が戻るように付勢して構成する。そして、設定キー５０１をオン状態から設定変更位置まで回動させる度に、確率設定値が更新されるようにする。これによっても、確率設定値の変更を容易に行うことができる。

【１２４６】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、設定キー５０１をオフ状態にすることによって、又は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、確率設定値を確定する場合について説明したが、これを別に設けたスイッチ、例えば、設定確定スイッチが操作されることで行えるようにしてもよい。この設定確定スイッチは、例えば、「設定変更モード」中に操作されることにより、確率設定値を確定するためのスイッチであり、基板ボックス１００に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス１００を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能にしてもよい。これによっても、確率設定値の確定を容易に行うことができる。

10

【１２４７】

上記実施形態では、パチンコ機１０の電源オン時に「設定変更モード」又は「設定確認モード」で立ち上げる場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定していた。これに対し、少なくとも内枠１２の開放を必須条件とし、その他、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定するように構成してもよい。また、内枠１２の開放を設定変更又は設定確認の条件とするか否かをホールが選択可能に設定できるように構成してもよい。

20

【１２４８】

上記各実施形態では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を主制御装置１１０に搭載していた。これに対し、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を電源装置１１５や払出制御装置１１１に搭載するように構成してもよい。

【１２４９】

上記各実施形態では、設定キー５０１により、大当たり確率等を変更可能に構成していた。これに対し、設定キー５０１により、１の入賞口に入賞した場合に払い出される賞球数（例えば、３個→５個への変更）や、入賞口への入賞を補助する可動役物の駆動時間（３秒→５秒への変更）や駆動幅（例えば、２０ｍｍ→３０ｍｍへの変更）、或いは、球の流下態様に影響を与える部材（例えば、球が転動可能なステージやクルーン）の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）、パチンコ機１０自体の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）等、遊技者に対する有利度合いに関する設定を複数段階に変更可能に構成してもよい。

30

【１２５０】

上記各実施形態では、設定キー５０１の鍵孔をパチンコ機１０の裏面側に向くように構成していた。これに対し、設定キー５０１の鍵孔の向きを、パチンコ機１０の横方向（左方向又は右方向）や、パチンコ機１０の斜め方向、或いは、パチンコ機１０の前面側に向くように構成してもよい。

【１２５１】

上記実施形態において、大当たり乱数値同士、小当たり乱数値同士、及び、ハズレ乱数値同士を連続的な値とし、大当たりか否かや、小当たりか否かを範囲判定（例えば、「０」以上「４９」以下か否か）可能に構成し、主制御装置１１０の制御負担を軽減するように構成していた。これに対し、遊技価値を付与する各乱数値（即ち、大当たり乱数値および小当たり乱数値）を連続的な配置ではなく、分散（散逸）して配置するように構成してもよい。具体的には、例えば、「０～９９９」で更新される大当たり乱数カウンタＣ１の場合に、大当たり乱数値として「７，３４１，５５５，７７７，８３１」とし、小当たり乱数値として「７７，１７５，２２３，３１５，４１５，５２６，６３４，７１７，８４５」としてもよい。

40

【１２５２】

ここで、パチンコ機１０の状況にかかわらず大当たり乱数値となる値（例えば、低確率状態および高確率状態において、「０～５０」であれば大当たり）が連続的に存在してい

50

た場合、その値が外部から予測され得る可能性があり、不正に大当たりを引き当てられる可能性が高くなるおそれがある。よって、上記変形例のように構成することで、遊技価値を付与する各乱数値を外部から予測困難にし、不正に対する抑制効果を高め、パチンコ機 10 のセキュリティ性能を向上することができる。

【1253】

また、上述した変形例において、大当たり乱数テーブル 202a に規定（設定）されている低確率状態用の大当たり乱数値と、高確率状態用の大当たり乱数値とで、重複した値とならないように、それぞれ大当たり乱数値を設定してもよい。このように構成することで、状況に応じて（即ち、パチンコ機 10 が高確率状態か低確率状態か、に応じて）、大当たりとなる乱数の値を変えることで、大当たりとなる乱数の値が予測され難くすることができるので、パチンコ機 10 のセキュリティ性能を向上することができる。

10

【1254】

上記実施形態では、タイマ割込処理等のソフトウェアの処理で大当たり乱数カウンタ C1 や大当たり種別カウンタ C2 等を更新するように構成していた（所謂、ソフト乱数）。これに対し、更新周期が上記ソフト乱数より速い乱数生成 IC によって大当たり乱数カウンタ C1 等を更新するように構成してもよい（所謂、ハード乱数）。このように構成することで、外部から更新中の乱数値の把握を困難にし、セキュリティ性能を向上することができる。

【1255】

上記実施形態では、設定値が増加するごとに均等に大当たり乱数値が増加するように構成していた。これに対し、設定値が増加するごとに不均等又は所定割合で大当たり乱数値（又は小当たり乱数値）を増加するように構成してもよい。具体的には、例えば、設定値「1」から「3」までは、大当たり乱数値を「2」ずつ増加させる一方、設定値「4」から「6」までは、大当たり乱数値を「5」ずつ増加させる。このように構成することで、設定差によって付与され得る遊技価値が大きく変化し、設定差による抑揚（メリハリ）のある遊技を提供可能に構成し、遊技の興趣を向上することができる。

20

【1256】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数カウンタ C1 の値における対応役を変化するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり種別カウンタ C2 又は小当たりの内容を決定する小当たり種別カウンタ（図示せず）の値に対応する大当たり種別を変化させ、大当たり種別又は小当たり種別の選択割合が変化することによる設定差が生じるように構成してもよい。

30

【1257】

上記実施形態では、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（即ち、大当たり乱数値）を変更して、その変更分を遊技価値を付与しない乱数値（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成していた。これに対し、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（例えば、大当たり乱数値）を変更した場合に、その変更分を、他の遊技価値を付与する乱数値（例えば、小当たり乱数値）から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定毎に付与され得る遊技価値に差を設け、設定毎に抑揚（メリハリ）のある遊技を提供し、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【1258】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル 202a において、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、大当たり乱数テーブル 202a において、「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲（以下、「再大当たり乱数値の範囲」と称する）」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。ここで、「再大当たり乱数値の範囲」として、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分が対応するように構成する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更

50

されない乱数値（即ち、設定変更によっても変化しない大当たり乱数値と小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、当否判定の制御プログラムにおいて、固定的な乱数値の基本的な当否判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【1259】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル202aにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、乱数値の個数が多い順（又は少ない順）に各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。

10

【1260】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル202aにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、設定変更に伴い増加される「大当たり乱数値の範囲」を、設定変更に伴い減少される乱数値（即ち、「ハズレ乱数値の範囲」）と隣接（隣り合う）ように大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）するように構成してもよい。具体的には、大当たり乱数テーブル202aにおいて、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、小当たりの当否判定の制御プログラムにおいて、小当たり乱数値の判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

20

【1261】

上記実施形態では、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合、特別図柄の大当たり確率が向上（2倍以上アップ）するように構成されていた。これに対し、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合に、特別図柄の小当たり確率を向上するように構成してもよい。また、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合に、特別図柄の大当たり確率の上昇度合いを2倍以上（例えば、10倍）に設定してもよい。さらに、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合に、大当たり確率と小当たり確率とを共に向上（例えば、大当たり確率を5倍、小当たり確率も5倍）に設定してもよい。

30

【1262】

上記実施形態では、第1特別図柄における小当たり遊技の当選確率と、第2特別図柄における小当たり遊技の当選確率とが同等となるように構成されていた。これに対し、第1特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第2特別図柄における小当たり遊技の当選確率より高くなるように構成してもよいし、第1特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第2特別図柄における小当たり遊技の当選確率より低くなるように構成してもよい。

40

【1263】

上記実施形態では、特別図柄の低確率状態および高確率状態とにおいて、いずれの状態でも大当たり確率において設定差が生じるように構成していた。これに対し、いずれか一方の状態（低確率状態又は高確率状態）における大当たり確率の設定差を無くし、他方の状態（高確率状態又は低確率状態）における大当たり確率に設定差を設けるように構成してもよい。

【1264】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させて、その大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大

50

たり乱数値を増加させ、その大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数及びハズレ乱数値から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定変更に基づく大当たり乱数値の個数の変更分を、小当たり乱数値及びハズレ乱数値のそれぞれから補填することが可能となり、大当たり乱数値の変更分を固定的な1の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の個数を、大当たり乱数値の変更分、1の所定乱数値から確保する必要がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1265】

上記実施形態では、下側第2始動口71aに対して普通電役72を配設し、該普通電役72の開閉態様に応じて下側第2始動口71aへの球の流入態様が異なるように構成して
10
いる。これに対し、上側第2始動口71に対して普通電役72を配設し、該普通電役72の開閉態様に応じて上側第2始動口71への球の流入態様が異なるように構成してもよいし、第1始動口64に対して普通電役72を配設し、該普通電役72の開閉態様に応じて第1始動口64への球の流入態様が異なるように構成してもよい。

【1266】

上記実施形態では、突出状態と没入状態とに変位する普通電役72を用い、普通電役72の没入タイミングと没入時間とを各遊技状態に変更することで本発明の遊技性を実現するように構成されている。これに対し、回動式の羽根部材を用い、羽根部材の作動タイミ
20
ングと作動時間とを各遊技状態に変更することで、本発明の遊技性を実現するように構成してもよい。具体的には、例えば、下側第2始動口71aの左右両側に羽根部材を配置し、羽根部材が非作動状態（例えば、直立状態）では、球が羽根部材の外側（非転動側）に衝突し、そのまま下流側へ流下するように構成する。一方、羽根部材が回動した作動状態（直立状態から右側へ120度傾倒状態）では、球が羽根部材の内側（転動側）に衝突し、該羽根部材の内側を下側第2始動口71a側に向けて転動するように構成する。このように構成することで、羽根部材の回動態様は、普通電役72の出没による駆動態様より、羽根部材自体が作動する領域が大きく駆動されたか否かを認識し易いため、普通図柄の可変表示で当選したか否かを遊技者に認識し易くすることができる。

【1267】

特図1用第4図柄表示領域87と特図2用第4図柄表示領域88との表示態様及び表示位置を、主表示領域Dmで変動演出している第1特別図柄又は第2特別図柄に応じて変更するように構成してもよい。具体的には、例えば、主表示領域Dmで実行されている特別
30
図柄に対応して、実行されている方の第4図柄表示領域87、88を上側に位置させたりアラビア数字で表示したり赤色で表示し、実行されていない方の第4図柄表示領域88、87を下側に位置させたり上記アラビア数字と異なる表記（例えば、漢数字やローマ数字）で表示したり赤色とは異なる色（例えば、青色）で表示するように構成する。このように構成することで、実行されている変動演出を識別して表示しつつ、いずれの特別図柄が実行されているかを認識し難く構成し、現在滞在している遊技状態を遊技者に認識し難く構成することで、遊技状態を推測する遊技性が生まれ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1268】

警報音に関し、左打ち遊技が推奨される遊技状態においてスルーゲート67を球が通過した場合にもれなく出力するのではなく、さらに特定の条件が成立した場合に警報音を出力するように構成してもよい。具体的には、例えば、このように構成することで、意図的に遊技仕様より多くの出玉を得ようとする悪意ある遊技者の行為に対してのみ警報音を出力し、不慣れな遊技者や操作ミスによる善意の右打ち遊技に対しては警報音を出力しないことで、不正遊技を抑制しつつ、遊技者の遊技意欲の低下も抑制して、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1269】

普通図柄の当たり確率において、いずれの遊技状態でも同等程度となるように構成してもよい。具体的には、例えば、特別図柄の大当たり確率が低い「通常遊技状態」又は「普
40
50

図高確時間短縮状態」では、普通図柄の当たり確率を50/100にするとともに、特別図柄の大当たり確率が高い「確率変動状態」や「潜伏確率変動状態」では、普通図柄の当たり確率を50/100や51/100等、「通常遊技状態」等における普通図柄の当たり確率と同一又は同等程度となるように構成する。このように構成することで、普通図柄の当たりに基づく普通電役72の開放に関し、普通図柄の可変表示時間と普通電役72の開放時間とを考慮し、普通図柄の当たり確率を考慮せずに出玉率等を算出することが可能となることで、各遊技状態における遊技仕様の設計を容易化可能となる。

【1270】

大当たりで当選した大当たり図柄ごとに、該大当たり以降に選択される特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「確率変動状態」を発生させ得る大当たり図柄である1図柄、3図柄、5図柄、7図柄のうち、1図柄で当選した場合には「確率変動状態」において第1特別図柄および第2特別図柄がともに比較的長めの変動時間が選択され易い「両ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、3図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第1特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い一方、第2特別図柄は比較的短い変動時間が選択され易い「特1ロング特2ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。さらに、5図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第1特別図柄および第2特別図柄がともに比較的短めの変動時間が選択され易い「両ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、7図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第1特別図柄は比較的短めの変動時間が選択され易い一方、第2特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い「特1ショート特2ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。このように構成することで、大当たりした図柄の種類によって、大当たり後の遊技状態において、先に導出され得る特別図柄を異ならせることができ、例えば、いずれの特別図柄が先に停止するか否かによって、遊技状態毎に大当たりが先に現出させる確率を異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1271】

特別図柄の変動回数に基づいて、該特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「潜伏確率変動状態」において、大当たり終了後1回目～10回目の特別図柄の変動演出に関しては、比較的長めの変動時間が選択され易いように構成し、11回目以降の特別図柄の変動演出に関しては、比較的短めの変動時間が選択され易いように構成する。このように構成することで、遊技にメリハリを設けつつ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1272】

普通図柄の当たり種別を複数種類設けてもよい。具体的には、例えば、普通電役72が1回開放される1回開放当たりと、出沒板72aが3回開放される3回開放当たりと、普通電役72が3回かつ長く開放される3回ロング開放当たりとを設ける。このように構成することで、「確率変動状態」や「普図高確時間短縮状態」において遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1273】

上記実施形態では、「通常遊技状態」→「普図高確時間短縮状態」→「普図低確時間短縮状態」→「確率変動状態」→「潜伏確率変動状態」の順で遊技者にとって有利な遊技状態としていた。これに対し、「通常遊技状態」より遊技者にとって不利な遊技状態として、「普図高確時間短縮状態」や「潜伏確率変動状態」、「確率変動状態」が位置づけられるように遊技仕様を設定してもよい。具体的には、例えば、第1特別図柄の始動口を、普通電役72が付属した第2特別図柄の始動口の上流側に設け、「通常遊技状態」では、普通電役72が作動し難いことによって、第2特別図柄より遊技者にとって有利な第1特別図柄の抽選契機を受け易い一方、「普図高確時間短縮状態」では、普通電役72が作動し易いことによって、第1特別図柄より遊技者にとって不利な第2特別図柄の抽選契機を受け易いように構成する。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、

遊技の興趣向上を図ることができる。

【1274】

右打ち遊技を示唆する右打ち示唆表示が現出される場合に、第4図柄表示領域87, 88の表示位置を変更するように構成してもよい。具体的には、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」等では、副表示領域Dsの右小領域Ds3に第4図柄表示領域87, 88を表示する一方、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」等では、右打ち示唆表示を右小領域Ds3に表示する一方、第4図柄表示領域87, 88を左小領域Ds1に表示する。このように構成することで、遊技状態に応じた遊技仕様を遊技者に認識させ易くすることができる。

【1275】

上記実施形態では、同時に実行され得る複数の特別図柄の動的表示に関し、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出を主表示領域Dmで行い、非奨励の特別図柄の変動演出を主表示領域Dmで行わないように構成している。これに対し、同時に実行され得る複数の図柄（例えば、特別図柄と普通図柄）の演出に関し、遊技状態、遊技仕様、付与される遊技価値、或いは、実行頻度等によって、実行すべき演出の優先順を予め設け、該優先順に応じた演出を優先的に実行し、優先順が低い演出に関しては、演出規模を小さくしたり、演出自体を実行しない等、優先順位が高い演出に比べて遊技者が認識し難くなるように構成してもよい。具体的には、第1特別図柄の変動演出が主表示領域Dmで実行されている場合は、第1特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第3図柄表示装置81や音声出力装置226で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示したり、第2特別図柄の変動演出が主表示領域Dmで実行されている場合は、第2特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第3図柄表示装置81や音声出力装置226で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示してもよい。このように構成することで、遊技を行う上で遊技者に認識させたい演出を優先的に実行しつつ、優先順位が低い演出規模を小さく（なくす）ことで、遊技者が煩わしさを感じない演出を実行することができる。

【1276】

上記実施形態では、主制御装置110から各コマンドが音声ランプ制御装置113に対して送信され、その音声ランプ制御装置113から表示制御装置114に対して表示の指示がなされるよう構成したが、主制御装置110から表示制御装置114に直接コマンドを送信するものとしてもよい。また、表示制御装置に音声ランプ制御装置を接続して、表示制御装置から各音声の出力とランプの点灯を指示するコマンドを音声ランプ制御装置に送信するよう構成してもよい。さらに、音声ランプ制御装置と表示制御装置とを1の制御装置として構成するものとしてもよい。これらを1つの制御装置とすることで、部品点数が削減でき、パチンコ機のコスト増加を抑制することができる。

【1277】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置113にて実行されるコマンド判定処理（S111）において、いずれかの停止種別コマンドを受信すれば必ず対応する変動開始フラグ223a, 223bをオンに設定する場合について説明したが、各変動パターンコマンドの受信があった上で対応する停止種別コマンドを受信した場合に、各変動開始フラグ223a, 223bをオンに設定してもよい。これにより、各変動パターンコマンドの受信がなく、いずれかの停止種別コマンドを受信したような場合に、おかしい変動演出が実行されることを抑制できる。

【1278】

また、各変動パターンコマンドを受信したタイミングで、各変動開始フラグ223a, 223bをオンに設定してもよい。この場合、音声ランプ制御装置113にて実行される変動演出処理（S1110）では、各変動開始フラグ223a, 223bがオンされたことに基づいて、各変動パターンコマンドにより抽出した変動パターンを表示制御装置114へ通知する各表示用変動パターンコマンドを生成し、表示制御装置114へ送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置113にて各停止種別コマンドの受信

を待つことなく、表示制御装置 114 に対して、この各表示用変動パターンコマンドに基づき、各変動演出を第 3 図柄表示装置 81 に実行させることができる。なお、この場合、音声ランプ制御装置 113 では、各停止種別コマンドを受信したタイミングで、該停止種別コマンドより抽出された停止種別を表示制御装置 114 へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成し、表示制御装置 114 へ送信するようにしてもよい。そして、表示制御装置 114 では、この表示用停止種別コマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 81 に実行させた変動演出の停止図柄を決定してもよい。

【1279】

上記実施形態において、デモ演出は、「0」から「9」の数字が付されていない主図柄からなる第 3 図柄を停止表示させてもよい。また、数字の付された主図柄または数字の付されていない主図柄からなる第 3 図柄を、半透明状態で停止表示させてもよい。また、第 3 図柄を表示させずに背面画像だけを変化させるものであってもよい。また、変動表示で用いられる第 3 図柄や背面画像とは全く異なるキャラクタや背面画像を表示させてもよい。

10

【1280】

上記実施形態において、変動演出が行われる第 3 図柄表示装置 81 にて連続予告演出を実行してもよいし、第 3 図柄表示装置 81 とは別の第 4 図柄表示装置を設け、第 3 図柄表示装置 81 で実行される変動演出と合わせて、第 4 図柄表示装置に第 4 図柄を表示させることによって、連続予告演出を実行してもよい。この場合、第 4 図柄表示装置の制御を表示制御装置 114 で行ってもよいし、音声ランプ制御装置 113 で行ってもよい。また、各種演出に応じて作動する役物をパチンコ機 10 に設け、その役物を変動演出と合わせて所定の態様で作動させることによって、連続予告演出を実行してもよい。また、音声ランプ制御装置 113 の制御により、パチンコ機 10 の音声出力装置 226 から連続予告演出用の音声を出力させることによって、連続予告演出を実行してもよいし、パチンコ機 10 の電飾部 29～33 を変動演出と合わせて点灯または点滅させることによって、連続予告演出を実行してもよい。

20

【1281】

これにより、第 3 図柄表示装置 81（および特別図柄表示装置 37）において変動演出が行われる度に、連続して第 4 図柄表示装置に図柄が表示されたり、役物が所定の態様で作動したり、音声出力装置 226 から音声が出力されたり、若しくは、電飾部 29～33 が点灯または点滅することによって、遊技者に対して大当たりの期待感を持たせることができる。また、遊技者は、通常、変動演出が行われる第 3 図柄表示装置 81 を注視して遊技を継続して行うが、第 3 図柄表示装置 81 とは別の第 4 図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置 226 からの音声出力、若しくは電飾部 29～33 の点灯・点滅によって連続予告演出が行われるで、遊技者に対して、通常とは異なる演出が行われたことを容易に認識させることができる。また、連続予告演出を、第 4 図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置 226 からの音声出力、または電飾部 29～33 の点灯・点滅といった簡単な制御で容易に連続予告演出を行わせることができる。

30

【1282】

また、連続予告演出を音声出力装置 226 からの音声出力や、電飾部 29～33 の点灯または点滅によって行えば、その連続予告演出の制御は音声ランプ制御装置 113 によって行われるので、始動入賞時における当否判定や変動開始時の抽選処理を主制御装置 110 に行わせ、連続予告演出を音声ランプ制御装置 113 に行わせ、変動演出を表示制御装置 114 に行わせることで、パチンコ機 10 により連続予告演出を行う場合、それぞれの制御装置に各処理を分担させることができる。よって、1つの制御装置に負荷が集中するのを防ぐことができるので、各制御装置の MPU に求められる性能を低く抑えることができる。

40

【1283】

尚、第 3 図柄表示装置 81 における連続予告演出用の図柄の表示、第 4 図柄表示装置における連続予告演出用の図柄の表示、役物の所定の態様での作動、音声出力装置 226 か

50

らの音声出力、及び、電飾部 29～33 の点灯または点滅のうち、少なくとも 2 以上を組み合わせ、それぞれを連動させて制御することにより、連続予告演出を実行してもよい。これにより、より多彩な連続予告演出を実行させることができる。また、連続予告演出の実行方法（第 3 図柄表示装置 81 による表示、第 4 図柄表示装置による表示、役物の作動、音声出力装置 226 からの音声出力、電飾部 29～33 の点灯または点滅、又は、それらの組み合わせ）を変えることで、連続予告演出終了後の遊技状態に応じて選定される連続予告演出態様を複数用意してもよい。

【1284】

また、連続予告演出が行われる場合に、変動演出とは別の連続予告演出用の画像が第 3 図柄表示装置 81 に表示させてもよいし、連続予告演出を、変動演出が終了したときに表示される停止図柄として、所定の図柄の組み合わせである、所謂「チャンス目」を表示させることによって行ってもよい。この場合、表示制御装置 114 の MPU で実行されるコマンド判定処理にて連続予告コマンドの受信を判断すると、チャンス目に対応する停止図柄判別フラグをオンにすると共に、その他の停止図柄判別フラグをオフに設定するようにしてもよい。コマンド判定処理では、停止識別コマンド処理の後にその他コマンド処理の中で連続予告コマンドに対応する処理を実行するので、表示用停止識別コマンドの受信によって設定された停止図柄に代えて、チャンス目が停止図柄として設定される。よって、変動停止時にチャンス目を確定表示させることができる。そして、第 3 図柄表示装置 81 において、変動演出ごとに停止図柄としてチャンス目が連続して表示されれば、遊技者に対して、最終的に大当たりが得られる期待感を持たせることができる。

【1285】

上記実施形態において、主制御装置 110 は、第 1 始動口 64、上側第 2 始動口 71 又は下側第 2 始動口 71a への入賞（始動入賞）があった場合に、「1」加算された保留球数を音声ランプ制御装置 113 へ通知する保留球数コマンドに対して、該始動入賞に伴いカウンタ用バッファより取得された各カウンタ C1～C3、CS1 をそのまま含めて、音声ランプ制御装置 113 へ送信する場合について説明したが、保留球数コマンドに含めるカウンタの種類は、カウンタ C1～C3、CS1 の一部であってもよいし、その他のカウンタの値を含めてもよい。また、主制御装置 110 より音声ランプ制御装置 113 に対して始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を通知する場合に、これらの各カウンタの値を示す情報を保留球数コマンドに含めて通知するのではなく、保留球数コマンドとは別のコマンドに各カウンタの値を示す情報を含めて、これらの値を音声ランプ制御装置 113 に対して通知してもよい。別のコマンドとしては、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置 113 へ通知する専用のコマンドであってもよいし、変動パターンコマンドや停止図柄コマンド等、別の情報を音声ランプ制御装置 113 へ通知するためのコマンドに、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値が加えられてもよい。別のコマンドとして、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置 113 へ通知する場合、該コマンドに、その通知する各カウンタの値が、いずれの保留回数に対応する変動演出に係るものであるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置 113 は、該コマンドに含まれる保留回数に関する情報に基づいて、その保留回数に対応する先読み情報第 1～第 4 エリアのいずれかのエリアに、該コマンドに含まれる各カウンタの値を格納することができる。

【1286】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置 113 において、保留球数コマンドを受信した場合に、該保留球数コマンドにて示される各カウンタ C1～C3、CS1 の値そのものを RAM 223 に格納してもよいし、保留球数コマンド（又は、各カウンタの値が示されるコマンド）を受信した場合に、該コマンドにて示される各カウンタの値に基づいて、大当たりか否か、大当たりの場合の大当たり種別、外れの場合の外れ種別等の一部または全部を判定し、これらの判定結果を、該コマンドにて示される各カウンタの値に代えて、または、該カウンタの値の一部または全部とあわせて、RAM 223 に格納してもよい。

【1287】

上記実施形態においては、第1始動口64、上側第2始動口71若しくは下側第2始動口71aへの入賞およびスルーゲート67の通過は、それぞれ最大4回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は4回に限定されるものでなく、3回以下、又は、5回以上の回数（例えば、8回）に設定してもよい。また、第1始動口64、上側第2始動口71若しくは下側第2始動口71aへの入賞に対し、始動口によって別箇に最大保留球数を設定するようにしてもよく、各々の始動口における最大保留球数は「4」以外の任意の数であってもよい。また、各始動口における最大保留球数は必ずしも同一の値とする必要はなく、異なる値であってもよい。また、第1始動口64、上側第2始動口71若しくは下側第2始動口71aへの入賞に基づく変動表示の保留球数を、第3図柄表示装置81の一部において、数字で、或いは、4つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、特別図柄表示装置37とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

10

【1288】

また、上記実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第3図柄表示装置81の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、横方向あるいはL字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、1又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、1又は複数のキャラクタが、第3図柄として用いられる。

20

【1289】

上記各実施形態では、変動演出を実行する場合に、全図柄Z1～Z3を遊技者が視認不可な程度に高速にスクロールする高速変動を表示させる場合について説明したが、この高速変動の表示に代えて、全図柄Z1～Z3をそれぞれ視認不可な程度に縮小して表示したり、全図柄Z1～Z3をそれぞれ多数の白い点がランダムに表示されるスノーノイズ状の画像として表示してもよい。

【1290】

本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等にも実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば2回、3回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、2回権利物、3回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Vゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機にも実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

30

【1291】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

40

【1292】

50

スロットマシンでは、所定期間中に払い出された遊技媒体（コイン、メダル）の総数に対する、ボーナス（役物）により払い出された遊技媒体の数の比率が役物比率となる。そこで、各役が成立した場合に払い出される遊技媒体の数を、賞球数テーブルに代えて主制御装置のROMに格納しておき、役物比率管理チップ又は役物比率管理チップと同等の機能を実行する制御装置にて、非ボーナスゲーム期間（通常期間）において成立した（有効ライン上に図柄が揃った）役の数、ボーナスゲーム期間中において成立した役の数、AT期間中において成立した役の数を計数して、役物比率や連続役物比率を管理してもよい。

【1293】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【1294】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。なお、以下に示す各種発明の概念は、それぞれ、他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分を、その発明の概念に追加し或いはその他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分と交換等することにより、その発明の概念を変形して構成するようにしても良い。

【1295】

＜A群：遊技結果示唆演出途中に特定演出を行わない＞

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【1296】

この遊技機では、少なくとも、所定の第1遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第1遊技状態より遊技者にとって有利な第2遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第2遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第2遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献1（特開2017-148264号公報））。

【1297】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上のため、遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【1298】

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

【1299】

所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理（S208））と、

前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段（例えば、MPU201）と、

表示手段（例えば、第3図柄表示装置81）において所定演出（例えば、第3図柄表示装置81において行われる各種表示映像）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、音声ランプ制御装置113又は表示制御装置114）と、を備えた遊技機において、

前記所定演出実行手段は、

遊技結果を遊技者に示唆可能な遊技結果示唆演出（例えば、特別図柄の変動演出）を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記遊技結果示唆演出と発生条件が異なる特定演出（例えば、演出用右打ち指示 8 1 d（文字メッセージ 8 1 f））を実行可能な特定演出実行手段と、

前記遊技結果示唆演出の実行中に前記特定演出を開始させ得る発生条件が成立した場合に、前記遊技結果示唆演出を継続する継続手段（例えば、特別図柄の変動演出を継続）と、

前記遊技結果示唆演出の実行中に前記特定演出を開始させ得る発生条件が成立した場合に、少なくとも、前記遊技結果示唆演出の実行中は前記特定演出の開始を待機させる特定演出待機手段（例えば、特別図柄の変動演出中は演出用右打ち指示 8 1 d（文字メッセージ 8 1 f）を待機）と、を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記特定演出待機手段によって開始が待機されている前記特定演出を、少なくとも、前記遊技結果示唆演出が終了したことを条件に実行可能に構成されることを特徴とする遊技機 A 0。

【1300】

遊技機 A 0 によれば、所定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段と、表示手段において所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備えた遊技機であって、前記所定演出実行手段は、遊技結果を遊技者に示唆可能な遊技結果示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、前記遊技結果示唆演出と発生条件が異なる特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、前記遊技結果示唆演出の実行中に前記特定演出を開始させ得る発生条件が成立した場合に、前記遊技結果示唆演出を継続する継続手段と、前記遊技結果示唆演出の実行中に前記特定演出を開始させ得る発生条件が成立した場合に、少なくとも、前記遊技結果示唆演出の実行中は前記特定演出の開始を待機させる特定演出待機手段と、を備え、前記特定演出実行手段は、前記特定演出待機手段によって開始が待機されている前記特定演出を、少なくとも、前記遊技結果示唆演出が終了したことを条件に実行可能に構成される。これにより、遊技結果示唆演出の実行中に特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該特定演出の開始を待機させることができ、遊技者は実行中の遊技結果示唆演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該遊技結果示唆演出の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。また、遊技結果演出の実行が終了した場合に特定演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく特定演出の内容を認識することができ、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

【1301】

遊技機 A 0 において、

前記特定演出待機手段によって前記特定演出の開始が待機されている場合に、前記特定演出と関連する遊技状況を遊技者に示唆可能な関連演出（例えば、右打ち報知ランプ 3 7 c 又は主表示用右打ち指示 8 9）を実行する関連演出実行手段、を備えていることを特徴とする遊技機 A 1。

【1302】

遊技機 A 1 によれば、遊技機 A 0 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定演出待機手段によって前記特定演出の開始が待機されている場合に、前記特定演出と関連する遊技状況を遊技者に示唆可能な関連演出を実行する関連演出実行手段、を備えている。これにより、遊技結果示唆演出の実行中に、特定演出の発生条件が成立して該特定演出が待機されている場合でも、関連演出によって、特定演出と関連する遊技状況を遊技者に示唆することが可能となる。よって、遊技結果示唆演出の実行中に特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該特定演出の開始を待機（保留）させることができ、遊技者は実行中の遊技結果示唆演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、かつ、関連演出により特定演出の開始が待機されている旨を遊技者に認識させること

が可能となり、遊技者に特定演出が待機されていることを認識させつつ、該遊技結果示唆演出の実行が終了した場合に特定演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく特定演出の内容を認識することができる、という効果がある。

【1303】

遊技機A0又はA1において、

前記特定演出は、

遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な演出である

ことを特徴とする遊技機A2。

【1304】

遊技機A2によれば、遊技機A0又はA1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定演出は、遊技状態が移行することを遊技者に示唆可能な演出である。これにより、遊技結果示唆演出の実行中は、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆することを待機可能に構成することで、実行中の遊技結果示唆演出に遊技者が注目し易くして遊技結果示唆演出による興趣向上を図るとともに、その後に特定演出によって遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能にして、遊技の内容を遊技者に的確に認識させることができる、という効果がある。

10

【1305】

遊技機A1又はA2において、

前記関連演出実行手段は、

前記表示手段における前記特定演出の表示領域より小さな表示領域で前記関連演出を実行する

20

ことを特徴とする遊技機A3。

【1306】

遊技機A3によれば、遊技機A1又はA2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記関連演出実行手段は、前記表示手段における前記特定演出の表示領域より小さな表示領域で前記関連演出を実行する。これにより、遊技結果示唆演出の実行中に、特定演出の発生条件が成立して該特定演出が待機されている場合でも、関連演出によって特定演出と関連する遊技状況を遊技者に示唆することが可能となる。よって、遊技結果示唆演出の実行中に特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、直ちに該特定演出を行わない一方、該特定演出よりは目立たないように関連演出を実行して、遊技者は実行中の遊技結果示唆演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となる。また、特定演出の表示領域より小さな表示領域で目立たないように関連演出を実行して、特定演出の開始が待機されている旨を遊技者に認識させることが可能となり、遊技者に特定演出が待機されていることを認識させ、遊技の内容を遊技者に的確に認識させることができる、という効果がある。

30

【1307】

遊技機A1からA3のいずれかにおいて、

前記関連演出実行手段は、

前記特定演出の実行中も前記関連演出を継続して実行可能な関連継続手段（例えば、演出用右打ち指示81d（文字メッセージ81f）と主表示用右打ち指示89とを第3図柄表示装置81に同時に表示）、を備えている

40

ことを特徴とする遊技機A4。

【1308】

遊技機A4によれば、遊技機A1からA3の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記関連演出実行手段は、前記特定演出の実行中も前記関連演出を継続して実行可能な関連継続手段、を備えている。これにより、特定演出の実行中も関連演出を継続して実行可能にすることで、特定演出と関連演出とで遊技の内容を遊技者に的確に認識させることができる、という効果がある。また、特定演出の実行如何に関わらず、関連演出を表示し続けることで、特定演出の実行有無に応じて関連演出を実行するか否かの制御が不要となり、制御負担を軽減することができる、という効果がある。

50

【1309】

遊技機 A 0 から A 4 において、

第 1 条件が成立することにより第 1 抽選（例えば、第 1 特別図柄の動的表示）を実行可能な第 1 抽選実行手段（例えば、第 1 始動口 6 4 への入賞）と、

前記第 1 条件と異なる第 2 条件が成立することにより第 2 抽選（例えば、第 2 特別図柄の動的表示）を実行可能な第 2 抽選実行手段（例えば、上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a への入賞）と、

前記第 1 抽選と前記第 2 抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段（例えば、特図 1 特図 2 同時変動）と、を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記第 1 抽選又は前記第 2 抽選の結果を前記遊技結果示唆演出において遊技者に示唆可能に構成される

ことを特徴とする遊技機 A 5。

【1310】

遊技機 A 5 によれば、遊技機 A 0 から A 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 条件が成立することにより第 1 抽選を実行可能な第 1 抽選実行手段と、前記第 1 条件と異なる第 2 条件が成立することにより第 2 抽選を実行可能な第 2 抽選実行手段と、前記第 1 抽選と前記第 2 抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段と、を備え、前記示唆演出実行手段は、前記第 1 抽選又は前記第 2 抽選の結果を前記遊技結果示唆演出において遊技者に示唆可能に構成される。これにより、第 1 抽選又は第 2 抽選が成立したことに基づいて実行されている遊技結果示唆演出中に、特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該特定演出の開始を保留させることができ、遊技者は実行中の遊技結果示唆演出として第 1 抽選又は第 2 抽選の結果が如何様になるかの注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該遊技結果示唆演出の興趣の向上を図ることができるとともに、該遊技結果示唆演出の実行が終了した場合に特定演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく特定演出の内容を認識することができる、という効果がある。

【1311】

遊技機 A 0 から A 5 のいずれかにおいて、

少なくとも、遊技状態を、第 1 遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第 1 遊技状態と異なる第 2 遊技状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）とに変化可能な遊技状態移行手段（例えば、時短低確フラグ 2 0 3 n）と、

遊技媒体を、第 1 発射態様（例えば、左打ち遊技）と、該第 1 発射態様と異なる第 2 発射態様（例えば、右打ち遊技）とで発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット 1 1 2 a）と、を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記特定演出として、前記第 1 発射態様又は前記第 2 発射態様から、前記第 2 発射態様又は前記第 1 発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行することを特徴とする遊技機 A 6。

【1312】

遊技機 A 6 によれば、遊技機 A 0 から A 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、遊技状態を、第 1 遊技状態と、該第 1 遊技状態と異なる第 2 遊技状態とに変化可能な遊技状態移行手段と、遊技媒体を、第 1 発射態様と、該第 1 発射態様と異なる第 2 発射態様とで発射可能な発射手段と、を備え、前記特定演出実行手段は、前記特定演出として、前記第 1 発射態様又は前記第 2 発射態様から、前記第 2 発射態様又は前記第 1 発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する。これにより、遊技結果示唆演出の実行中に発射手段による発射態様を切り替えることを遊技者に示唆可能な特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該特定演出の開始を保留させることができ、遊技者は実行中の遊技結果示唆演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、かつ、該遊技結果示唆演出の実行が終了した場合に発射態様の切り替えを遊技者に示唆することで、遊技者は違和感なく発射態様の切り替えをすることができる、とい

う効果がある。

【1313】

遊技機 A 6 において、

前記第 1 遊技状態において、前記第 2 発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第 1 発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段（例えば、「左打ちに戻してください」）、を備えている

ことを特徴とする遊技機 A 7。

【1314】

遊技機 A 7 によれば、遊技機 A 6 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 1 遊技状態において、前記第 2 発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第 1 発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段、を備えている。これにより、第 1 遊技状態において第 2 発射態様で遊技媒体が発射された場合に、第 1 発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行することで、例えば、第 1 遊技状態で第 2 発射態様が非推奨であることを遊技者に直ちに認識させることができ、遊技仕様通りの遊技を遊技者に実行させ易くすることができる、という効果がある。

10

【1315】

遊技機 A 6 又は A 7 において、

前記第 1 抽選又は／及び前記第 2 抽選の実行回数を計数可能な計数手段（例えば、天井到達計数カウンタ 203p）、を備え、

20

前記遊技状態移行手段は、

前記第 1 遊技状態において、前記計数手段により所定回数（例えば、「900回」）が計数された場合に、前記第 2 遊技状態に移行可能な第 2 遊技移行手段（例えば、時短低確フラグ 203n のオン）、を備えている

ことを特徴とする遊技機 A 8。

【1316】

遊技機 A 8 によれば、遊技機 A 6 又は A 7 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 1 抽選又は／及び前記第 2 抽選の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記第 1 遊技状態において、前記計数手段により所定回数が計数された場合に、前記第 2 遊技状態に移行可能な第 2 遊技移行手段、を備えている。これにより、第 1 遊技状態において、第 1 抽選又は第 2 抽選が成立したことに基づいて実行される遊技結果示唆演出中に、例えば、他方の第 2 抽選又は第 1 抽選によって計数手段の計数結果が所定回数に到達したとしても、第 2 遊技状態に移行されることを遊技者に示唆可能な特定演出の開始を待機（保留）させることができ、遊技者は実行中の遊技結果示唆演出として第 1 抽選又は第 2 抽選の結果が如何様になるかの注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該遊技結果示唆演出の興趣を高めることができるとともに、該遊技結果示唆演出の実行が終了した場合に特定演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく第 2 遊技状態へ移行したことを認識することができる、という効果がある。

30

【1317】

< B 群：遊技の状況を示唆する示唆表示の途中に特定演出を行わない >

40

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【1318】

この遊技機では、少なくとも、所定の第 1 遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第 1 遊技状態より遊技者にとって有利な第 2 遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第 2 遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第 2 遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献 1（特開 2017-148264 号公報））。

【1319】

50

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上のため、遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【1320】

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

【1321】

所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理（S208））と、

前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段（例えば、MPU201）と、

表示手段（例えば、第3図柄表示装置81）において所定演出（例えば、第3図柄表示装置81において行われる各種表示映像）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、音声ランプ制御装置113又は表示制御装置114）と、を備えた遊技機において、

前記所定演出実行手段は、

遊技の状況を遊技者に示唆可能な示唆表示（例えば、特別図柄の変動演出）を表示可能な示唆表示実行手段と、

前記示唆表示と表示条件が異なる特定演出（例えば、演出用右打ち指示81d（文字メッセージ81f））を表示可能な特定演出実行手段と、

前記示唆表示を、少なくとも所定期間の間、表示可能な所定期間表示手段（例えば、変動パターンコマンド）と、

前記所定期間経過後に前記示唆表示を終了させる示唆表示終了手段（例えば、確定コマンド）と、

前記所定期間内に前記特定演出を開始させ得る表示条件が成立した場合に、少なくとも、前記所定期間の間、前記特定演出を開始させない特定演出非開始手段（例えば、第1特別図柄の変動演出中は、演出用右打ち指示81d（文字メッセージ81f）を開始しない）と、を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記示唆表示終了手段によって前記示唆表示が終了された場合に、前記特定演出の実行条件が成立している場合、前記特定演出を実行可能に構成されることを特徴とする遊技機B0。

【1322】

遊技機B0によれば、所定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段と、表示手段において所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備えた遊技機であって、前記所定演出実行手段は、遊技の状況を遊技者に示唆可能な示唆表示を表示可能な示唆表示実行手段と、前記示唆表示と表示条件が異なる特定演出を表示可能な特定演出実行手段と、前記示唆表示を、少なくとも所定期間の間、表示可能な所定期間表示手段と、前記所定期間経過後に前記示唆表示を終了させる示唆表示終了手段と、前記所定期間内に前記特定演出を開始させ得る表示条件が成立した場合に、少なくとも、前記所定期間の間、前記特定演出を開始させない特定演出非開始手段と、を備え、前記特定演出実行手段は、前記示唆表示終了手段によって前記示唆表示が終了された場合に、前記特定演出の実行条件が成立している場合、前記特定演出を実行可能に構成される。これにより、示唆表示の実行中に特定演出を開始する実行条件が成立した場合にも、該特定演出を開始させないようにすることができ、遊技者は表示中の示唆表示の内容を明確に認識することができ、遊技の内容を明確に把握することができる、という効果がある。また、示唆表示が終了した場合に特定演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく特定演出の内容を認識することができ、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

【1323】

遊技機B0において、

前記示唆表示実行手段は、

前記実行条件と異なる所定条件が成立した場合に、実行時間が固定的（例えば、「60

10

20

30

40

50

秒」) な前記示唆表示を実行可能に構成されることを特徴とする遊技機 B 1。

【1324】

遊技機 B 1 によれば、遊技機 B 0 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記示唆表示実行手段は、前記実行条件と異なる所定条件が成立した場合に、実行時間が固定的な前記示唆表示を実行可能に構成される。これにより、特定演出の実行条件と異なる所定条件が成立した場合に実行される示唆表示の実行時間を固定的にし、該固定的な実行時間で実行される示唆表示が実行されている間に、特定演出の実行条件が成立した場合に、該特定演出を開始させないようにすることができ、表示中の示唆表示の内容を固定的な実行時間で遊技者に明確に認識させることができ、遊技の内容を明確に把握させることができる、という効果がある。また、固定的な実行時間である示唆表示が終了した場合に特定演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく特定演出の内容を認識することができ、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

10

【1325】

遊技機 B 0 又は B 1 において、

前記特定演出非開始手段によって前記特定演出が開始されていない状況において、前記特定演出に関連する遊技状況を遊技者に示唆可能な関連演出（例えば、主表示用右打ち指示 8 9）を実行可能な関連演出実行手段、を備えていることを特徴とする遊技機 B 2。

【1326】

遊技機 B 2 によれば、遊技機 B 0 又は B 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定演出非開始手段によって前記特定演出が開始されていない状況において、前記特定演出に関連する遊技状況を遊技者に示唆可能な関連演出を実行可能な関連演出実行手段、を備えている。これにより、示唆表示の表示中に、特定演出の表示条件が成立して該特定演出が開始されていない場合でも、関連演出によって、特定演出と関連する遊技状況を遊技者に示唆することが可能となる。よって、示唆表示の表示中に特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該特定演出の開始を待機（保留）させることができ、遊技者は表示中の示唆表示への注目が損なわれることなく内容を明確に認識することが可能となり、かつ、関連演出により特定演出の開始が待機されている旨を遊技者に認識させることが可能となり、遊技者に特定演出が待機されていることを認識させつつ、該示唆表示の表示が終了した場合に特定演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく特定演出の内容を認識することができる、という効果がある。

20

30

【1327】

遊技機 B 0 から B 2 のいずれかにおいて、

前記特定演出は、

遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な演出である

ことを特徴とする遊技機 B 3。

【1328】

遊技機 B 3 によれば、遊技機 B 0 から B 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定演出は、遊技状態が移行することを遊技者に示唆可能な演出である。これにより、示唆表示の表示中は、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆することを待機可能に構成することで、表示中の示唆表示に遊技者が注目し易くして示唆表示の内容を遊技者に明確に認識させることができるとともに、その後、特定演出によって遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能にして、遊技の内容を遊技者に的確に認識させることができる、という効果がある。

40

【1329】

遊技機 B 2 又は B 3 において、

前記関連演出実行手段は、

前記表示手段における前記特定演出の表示領域より小さな表示領域で前記関連演出を実行する

50

ことを特徴とする遊技機 B 4。

【1330】

遊技機 B 4 によれば、遊技機 B 2 又は B 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記関連演出実行手段は、前記表示手段における前記特定演出の表示領域より小さな表示領域で前記関連演出を実行する。これにより、遊技結果示唆演出の実行中に、特定演出の発生条件が成立して該特定演出が待機されている場合でも、関連演出によって特定演出と関連する遊技状況を遊技者に示唆することが可能となる。よって、示唆表示の表示中に特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、直ちに該特定演出を行わない一方、該特定演出よりは目立たないように関連演出を実行して、遊技者は表示中の示唆表示の表示内容が阻害されることなく認識させることが可能となる。また、特定演出の表示領域より小さな表示領域で目立たないように関連演出を実行して、特定演出の開始が待機されている旨を遊技者に認識させることが可能となり、遊技者に特定演出が待機されていることを認識させ、遊技の内容を遊技者に的確に認識させることができる、という効果がある。

10

【1331】

遊技機 B 2 から B 4 のいずれかにおいて、

前記関連演出実行手段は、

前記特定演出の実行中も前記関連演出を継続して実行可能な関連継続手段（例えば、演出用右打ち指示 8 1 d（文字メッセージ 8 1 f）と主表示用右打ち指示 8 9 とを第 3 図柄表示装置 8 1 に同時に表示）、を備えている

ことを特徴とする遊技機 B 5。

20

【1332】

遊技機 B 5 によれば、遊技機 B 2 から B 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記関連演出実行手段は、前記特定演出の実行中も前記関連演出を継続して実行可能な関連継続手段、を備えている。これにより、特定演出の実行中も関連演出を継続して実行可能にすることで、特定演出と関連演出とで遊技の内容を遊技者に的確に認識させることができる、という効果がある。また、特定演出の実行如何に関わらず、関連演出を表示し続けることで、特定演出の実行有無に応じて関連演出を実行するか否かの制御が不要となり、制御負担を軽減することができる、という効果がある。

【1333】

遊技機 B 0 から B 5 において、

第 1 条件が成立することにより第 1 抽選（例えば、第 1 特別図柄の動的表示）を実行可能な第 1 抽選実行手段（例えば、第 1 始動口 6 4 への入賞）と、

前記第 1 条件と異なる第 2 条件が成立することにより第 2 抽選（例えば、第 2 特別図柄の動的表示）を実行可能な第 2 抽選実行手段（例えば、上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a への入賞）と、

前記第 1 抽選と前記第 2 抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段（例えば、特図 1 特図 2 同時変動）と、を備え、

前記示唆表示実行手段は、

前記第 1 抽選又は前記第 2 抽選の結果を前記示唆表示において遊技者に示唆可能に構成される

30

40

ことを特徴とする遊技機 B 6。

【1334】

遊技機 B 6 によれば、遊技機 B 0 から B A 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 条件が成立することにより第 1 抽選を実行可能な第 1 抽選実行手段と、前記第 1 条件と異なる第 2 条件が成立することにより第 2 抽選を実行可能な第 2 抽選実行手段と、前記第 1 抽選と前記第 2 抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段と、を備え、前記示唆表示実行手段は、前記第 1 抽選又は前記第 2 抽選の結果を前記示唆表示において遊技者に示唆可能に構成される。これにより、第 1 抽選又は第 2 抽選が成立したに基づいて実行されている示唆表示中に、特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該特定演出の開始を保留させることができ、遊技者は実行中の示唆表示として第 1 抽選又は第

50

2 抽選の結果が如何様になるかの注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該示唆表示の興趣の向上を図ることができるとともに、該示唆表示の実行が終了した場合に特定演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく特定演出の内容を認識することができる、という効果がある。

【1 3 3 5】

遊技機 B 0 から B 6 において、

少なくとも、遊技状態を、第 1 遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第 1 遊技状態と異なる第 2 遊技状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）とに変化可能な遊技状態移行手段（例えば、時短低確フラグ 2 0 3 n）と、

遊技媒体を、第 1 発射態様（例えば、左打ち遊技）と、該第 1 発射態様と異なる第 2 発射態様（例えば、右打ち遊技）とで発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット 1 1 2 a）と、を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記特定演出として、前記第 1 発射態様又は前記第 2 発射態様から、前記第 2 発射態様又は前記第 1 発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行することを特徴とする遊技機 B 7。

【1 3 3 6】

遊技機 B 7 によれば、遊技機 B 0 から B 6 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、遊技状態を、第 1 遊技状態と、該第 1 遊技状態と異なる第 2 遊技状態とに変化可能な遊技状態移行手段と、遊技媒体を、第 1 発射態様と、該第 1 発射態様と異なる第 2 発射態様とで発射可能な発射手段と、を備え、前記特定演出実行手段は、前記特定演出として、前記第 1 発射態様又は前記第 2 発射態様から、前記第 2 発射態様又は前記第 1 発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する。これにより、示唆表示の表示中に発射手段による発射態様を切り替えることを遊技者に示唆可能な特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該特定演出の開始を保留させることができ、遊技者は実行中の示唆表示への注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、かつ、該示唆表示の実行が終了した場合に発射態様の切り替えを遊技者に示唆することで、遊技者は違和感なく発射態様の切り替えをすることができる、という効果がある。

【1 3 3 7】

遊技機 B 7 において、

前記第 1 遊技状態において、前記第 2 発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第 1 発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段（例えば、「左打ちに戻してください」）、を備えていることを特徴とする遊技機 B 8。

【1 3 3 8】

遊技機 B 8 によれば、遊技機 B 7 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 1 遊技状態において、前記第 2 発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第 1 発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段、を備えている。これにより、第 1 遊技状態において第 2 発射態様で遊技媒体が発射された場合に、第 1 発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行することで、例えば、第 1 遊技状態で第 2 発射態様が非推奨であることを遊技者に直ちに認識させることができ、遊技仕様通りの遊技を遊技者に実行させ易くすることができる、という効果がある。

【1 3 3 9】

遊技機 B 7 又は B 8 において、

前記第 1 抽選又は／及び前記第 2 抽選の実行回数を計数可能な計数手段（例えば、天井到達計数カウンタ 2 0 3 p）、を備え、

前記遊技状態移行手段は、

前記第 1 遊技状態において、前記計数手段により所定回数（例えば、「9 0 0 回」）が計数された場合に、前記第 2 遊技状態に移行可能な第 2 遊技移行手段（例えば、時短低確

10

20

30

40

50

フラグ 203n のオン)、を備えている
ことを特徴とする遊技機 B9。

【1340】

遊技機 B9 によれば、遊技機 B7 又は B8 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 1 抽選又は／及び前記第 2 抽選の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記第 1 遊技状態において、前記計数手段により所定回数が計数された場合に、前記第 2 遊技状態に移行可能な第 2 遊技移行手段、を備えている。これにより、第 1 遊技状態において、第 1 抽選又は第 2 抽選が成立したことに基づいて実行される示唆表示中に、例えば、他方の第 2 抽選又は第 1 抽選によって計数手段の計数結果が所定回数に到達したとしても、第 2 遊技状態に移行されることを遊技者に示唆可能な特定演出の開始を保留させることができ、遊技者は実行中の示唆表示として第 1 抽選又は第 2 抽選の結果が如何様になるかの注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該示唆表示の興趣を高めることができるとともに、該示唆表示の実行が終了した場合に特定演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく第 2 遊技状態へ移行したことを認識することができる、という効果がある。

10

【1341】

< C 群：遊技結果示唆演出途中に特定演出を行わない >

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

20

【1342】

この遊技機では、少なくとも、所定の第 1 遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第 1 遊技状態より遊技者にとって有利な第 2 遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第 2 遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第 2 遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献 1（特開 2017-148264 号公報））。

【1343】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上のため、遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【1344】

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

30

【1345】

所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理（S208））と、

前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段（例えば、MPU201）と、

表示手段（例えば、第 3 図柄表示装置 81）において所定演出（例えば、第 3 図柄表示装置 81 において行われる各種表示映像）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、表示制御装置 114）と、を備えた遊技機において、

前記所定演出実行手段は、

少なくとも、所定事象の実行契機（例えば、確定コマンドの受信）まで遊技結果を遊技者に示唆可能な遊技結果示唆演出を継続する演出継続手段（例えば、変動パターンコマンドに応じた変動演出を実行）と、

40

所定遊技状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）の発生を遊技者に示唆可能な特定演出（例えば、演出用右打ち指示 81d（文字メッセージ 81f））を実行可能な特定演出実行手段と、

前記遊技結果示唆演出の実行中に、前記特定演出が発生することを遊技者に示唆可能な発生条件（例えば、天井到達）が成立している場合でも、前記遊技結果示唆演出の実行中は前記特定演出を開始させない演出非開始手段（例えば、第 1 特別図柄の変動演出中は、演出用右打ち指示 81d（文字メッセージ 81f）を開始しない）と、を備え、

50

前記特定演出実行手段は、

前記所定事象の実行契機が到来した場合に、前記遊技結果示唆演出から前記特定演出に切り替える切替手段（例えば、特別図柄の変動演出画面から演出用右打ち指示 8 1 d（文字メッセージ 8 1 f）に切り替え）、を備えていることを特徴とする遊技機 C 0。

【1 3 4 6】

遊技機 C 0 によれば、所定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段と、表示手段において所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備えた遊技機であって、前記所定演出実行手段は、少なくとも、所定事象の実行契機まで遊技結果を遊技者に示唆可能な遊技結果示唆演出を継続する演出継続手段と、所定遊技状態の発生を遊技者に示唆可能な特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、前記遊技結果示唆演出の実行中に、前記特定演出が発生することを遊技者に示唆可能な発生条件が成立している場合でも、前記遊技結果示唆演出の実行中は前記特定演出を開始させない演出非開始手段と、を備え、前記特定演出実行手段は、前記所定事象の実行契機が到来した場合に、前記遊技結果示唆演出から前記特定演出に切り替える切替手段、を備えている。これにより、遊技結果示唆演出の実行中に特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該特定演出を開始させないようにすることができ、遊技者は実行中の遊技結果示唆演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該遊技結果示唆演出の興趣の向上を図ることができるとともに、所定事象の実行契機が到来した後は、特定演出に切り替えて実行することができるので、遊技者は違和感なく特定演出の内容を認識することができる、という効果がある。

【1 3 4 7】

遊技機 C 0 において、

前記所定遊技状態と異なる通常遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）を発生可能な遊技状態手段、を備え、

前記所定遊技状態は、

前記通常遊技状態より遊技者にとって有利な遊技状態であることを特徴とする遊技機 C 1。

【1 3 4 8】

遊技機 C 1 によれば、遊技機 C 0 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定遊技状態と異なる通常遊技状態を発生可能な遊技状態手段、を備え、前記所定遊技状態は、前記通常遊技状態より遊技者にとって有利な遊技状態である。これにより、遊技結果示唆演出の実行中に、通常遊技状態より遊技者にとって有利な遊技状態である所定遊技状態が発生することを遊技者に示唆可能な特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該特定演出を開始させないようにすることができ、遊技者は実行中の遊技結果示唆演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該遊技結果示唆演出の興趣の向上を図ることができるとともに、所定事象の実行契機が到来した後は、特定演出に切り替えて実行することで、遊技者にとって有利な所定遊技状態の発生を遊技者に示唆することができるので、遊技者は違和感なく所定遊技状態の発生を認識することができる、という効果がある。

【1 3 4 9】

遊技機 C 0 又は C 1 において、

所定領域を通過する遊技媒体を検出可能な検出手段（例えば、第 1 始動口スイッチ）、を備え、

前記所定事象は、

前記検出手段によって遊技媒体が検出されたことを契機として生じる事象であることを特徴とする遊技機 C 2。

【1 3 5 0】

遊技機 C 2 によれば、遊技機 C 0 又は C 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定領域を通過する遊技媒体を検出可能な検出手段、を備え、前記所定事象は、前記

検出手段によって遊技媒体が検出されたことを契機として生じる事象である。これにより、遊技結果示唆演出の実行中に特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該特定演出を開始させないようにすることができ、遊技者は実行中の遊技結果示唆演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該遊技結果示唆演出の興趣の向上を図ることができるとともに、所定領域を通過する遊技媒体が検出手段によって検出されたことを契機として生じる事象が到来した後は、特定演出に切り替えて実行することができるので、遊技者は違和感なく特定演出の内容を認識することができる、という効果がある。

【1351】

遊技機C0からC2のいずれかにおいて、

前記演出非開始手段によって前記特定演出が開始されていない場合に、前記特定演出と関連する遊技状況を遊技者に示唆可能な関連演出（例えば、右打ち報知ランプ37c又は主表示用右打ち指示89）を実行する関連演出実行手段、を備えていることを特徴とする遊技機C3。

10

【1352】

遊技機C3によれば、遊技機C0からC2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記演出非開始手段によって前記特定演出が開始されていない場合に、前記特定演出と関連する遊技状況を遊技者に示唆可能な関連演出を実行する関連演出実行手段、を備えている。これにより、遊技結果示唆演出の実行中に、特定演出の発生条件が成立して該特定演出が開始されていない場合でも、関連演出によって、特定演出と関連する遊技状況を遊技者に示唆することが可能となる。よって、遊技結果示唆演出の実行中に特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該特定演出を開始させないことができ、遊技者は実行中の遊技結果示唆演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、かつ、関連演出により特定演出の開始が待機されている旨を遊技者に認識させることが可能となり、遊技者に特定演出が待機されていることを認識させつつ、該遊技結果示唆演出の実行が終了した場合に特定演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく特定演出の内容を認識することができる、という効果がある。

20

【1353】

遊技機C0からC3のいずれかにおいて、

前記特定演出は、

遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な演出であることを特徴とする遊技機C4。

30

【1354】

遊技機C4によれば、遊技機C0からC3の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定演出は、遊技状態が移行することを遊技者に示唆可能な演出である。これにより、遊技結果示唆演出の実行中は、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆することを待機可能に構成することで、実行中の遊技結果示唆演出に遊技者が注目し易くして遊技結果示唆演出による興趣向上を図るとともに、その後に特定演出によって遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能にして、遊技の内容を遊技者に的確に認識させることができる、という効果がある。

【1355】

遊技機C3又はC4において、

前記関連演出実行手段は、

前記表示手段における前記特定演出の表示領域より小さな表示領域で前記関連演出を実行する

40

ことを特徴とする遊技機C5。

【1356】

遊技機C5によれば、遊技機C3又はC4の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記関連演出実行手段は、前記表示手段における前記特定演出の表示領域より小さな表示領域で前記関連演出を実行する。これにより、遊技結果示唆演出の実行中に、特定演出の発生条件が成立して該特定演出が待機されている場合でも、関連演出によって特定演

50

出と関連する遊技状況を遊技者に示唆することが可能となる。よって、遊技結果示唆演出の実行中に特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、直ちに該特定演出を行わない一方、該特定演出よりは目立たないように関連演出を実行して、遊技者は実行中の遊技結果示唆演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となる。また、特定演出の表示領域より小さな表示領域で目立たないように関連演出を実行して、特定演出の開始が待機されている旨を遊技者に認識させることが可能となり、遊技者に特定演出が待機されていることを認識させ、遊技の内容を遊技者に的確に認識させることができる、という効果がある。

【1357】

遊技機C3からC5のいずれかにおいて、

前記関連演出実行手段は、

前記特定演出の実行中も前記関連演出を継続して実行可能な関連継続手段（例えば、演出用右打ち指示81d（文字メッセージ81f）と主表示用右打ち指示89とを第3図柄表示装置81に同時に表示）、を備えていることを特徴とする遊技機C6。

【1358】

遊技機C6によれば、遊技機C3からC5の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記関連演出実行手段は、前記特定演出の実行中も前記関連演出を継続して実行可能な関連継続手段、を備えている。これにより、特定演出の実行中も関連演出を継続して実行可能にすることで、特定演出と関連演出とで遊技の内容を遊技者に的確に認識させることができる、という効果がある。また、特定演出の実行如何に関わらず、関連演出を表示し続けることで、特定演出の実行有無に応じて関連演出を実行するか否かの制御が不要となり、制御負担を軽減することができる、という効果がある。

【1359】

遊技機C0からC6のいずれかにおいて、

第1条件が成立することにより第1抽選（例えば、第1特別図柄の動的表示）を実行可能な第1抽選実行手段（例えば、第1始動口64への入賞）と、

前記第1条件と異なる第2条件が成立することにより第2抽選（例えば、第2特別図柄の動的表示）を実行可能な第2抽選実行手段（例えば、上側第2始動口71又は下側第2始動口71aへの入賞）と、

前記第1抽選と前記第2抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段（例えば、特図1特図2同時変動）と、を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記第1抽選又は前記第2抽選の結果を前記遊技結果示唆演出において遊技者に示唆可能に構成される

ことを特徴とする遊技機C7。

【1360】

遊技機C7によれば、遊技機C0からC6の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1条件が成立することにより第1抽選を実行可能な第1抽選実行手段と、前記第1条件と異なる第2条件が成立することにより第2抽選を実行可能な第2抽選実行手段と、前記第1抽選と前記第2抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段と、を備え、前記示唆演出実行手段は、前記第1抽選又は前記第2抽選の結果を前記遊技結果示唆演出において遊技者に示唆可能に構成される。これにより、第1抽選又は第2抽選が成立したことに基づいて実行されている遊技結果示唆演出中に、特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該特定演出の開始を保留させることができ、遊技者は実行中の遊技結果示唆演出として第1抽選又は第2抽選の結果が如何様になるかの注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該遊技結果示唆演出の興趣の向上を図ることができるとともに、該遊技結果示唆演出の実行が終了した場合に特定演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく特定演出の内容を認識することができる、という効果がある。

【1361】

遊技機 C 0 から C 7 のいずれかにおいて、

少なくとも、遊技状態を、第 1 遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第 1 遊技状態と異なる第 2 遊技状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）とに変化可能な遊技状態移行手段（例えば、時短低確フラグ 2 0 3 n）と、

遊技媒体を、第 1 発射態様（例えば、左打ち遊技）と、該第 1 発射態様と異なる第 2 発射態様（例えば、右打ち遊技）とで発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット 1 1 2 a）と、を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記特定演出として、前記第 1 発射態様又は前記第 2 発射態様から、前記第 2 発射態様又は前記第 1 発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行することを特徴とする遊技機 C 8。

10

【1 3 6 2】

遊技機 C 8 によれば、遊技機 C 0 から C 7 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、遊技状態を、第 1 遊技状態と、該第 1 遊技状態と異なる第 2 遊技状態とに変化可能な遊技状態移行手段と、遊技媒体を、第 1 発射態様と、該第 1 発射態様と異なる第 2 発射態様とで発射可能な発射手段と、を備え、前記特定演出実行手段は、前記特定演出として、前記第 1 発射態様又は前記第 2 発射態様から、前記第 2 発射態様又は前記第 1 発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する。これにより、遊技結果示唆演出の実行中に発射手段による発射態様を切り替えることを遊技者に示唆可能な特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該特定演出の開始を保留させることができ、遊技者は実行中の遊技結果示唆演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、かつ、該遊技結果示唆演出の実行が終了した場合に発射態様の切り替えを遊技者に示唆することで、遊技者は違和感なく発射態様の切り替えをすることができる、という効果がある。

20

【1 3 6 3】

遊技機 C 8 において、

前記第 1 遊技状態において、前記第 2 発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第 1 発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段（例えば、「左打ちに戻してください」）、を備えていることを特徴とする遊技機 C 9。

30

【1 3 6 4】

遊技機 C 9 によれば、遊技機 C 8 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 1 遊技状態において、前記第 2 発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第 1 発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段、を備えている。これにより、第 1 遊技状態において第 2 発射態様で遊技媒体が発射された場合に、第 1 発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行することで、例えば、第 1 遊技状態で第 2 発射態様が非推奨であることを遊技者に直ちに認識させることができ、遊技仕様通りの遊技を遊技者に実行させ易くすることができる、という効果がある。

40

【1 3 6 5】

遊技機 C 8 又は C 9 において、

前記第 1 抽選又は／及び前記第 2 抽選の実行回数を計数可能な計数手段（例えば、天井到達計数カウンタ 2 0 3 p）、を備え、

前記遊技状態移行手段は、

前記第 1 遊技状態において、前記計数手段により所定回数（例えば、「9 0 0 回」）が計数された場合に、前記第 2 遊技状態に移行可能な第 2 遊技移行手段（例えば、時短低確フラグ 2 0 3 n のオン）、を備えていることを特徴とする遊技機 C 1 0。

【1 3 6 6】

遊技機 C 1 0 によれば、遊技機 C 8 又は C 9 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。

50

即ち、前記第1抽選又は／及び前記第2抽選の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記第1遊技状態において、前記計数手段により所定回数が計数された場合に、前記第2遊技状態に移行可能な第2遊技移行手段、を備えている。これにより、第1遊技状態において、第1抽選又は第2抽選が成立したに基づいて実行される遊技結果示唆演出中に、例えば、他方の第2抽選又は第1抽選によって計数手段の計数結果が所定回数に到達したとしても、第2遊技状態が移行されることを遊技者に示唆可能な特定演出の開始を待機（保留）させることができ、遊技者は実行中の遊技結果示唆演出として第1抽選又は第2抽選の結果が如何様になるかの注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該遊技結果示唆演出の興趣を高めることができるとともに、該遊技結果示唆演出の実行が終了した場合に特定演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく第2遊技状態へ移行したことを認識することができる、という効果がある。

10

【1367】

＜D群：移行示唆演出の実行中に遊技状態が移行しても、移行示唆演出を継続＞

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【1368】

この遊技機では、少なくとも、所定の第1遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第1遊技状態より遊技者にとって有利な第2遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第2遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第2遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献1（特開2017-148264号公報））。

20

【1369】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上のため、遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【1370】

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

【1371】

所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理（S208））と、

30

前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段（例えば、MPU201）と、

表示手段（例えば、第3図柄表示装置81）において所定演出（例えば、第3図柄表示装置81において行われる各種表示映像）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、表示制御装置114）と、を備えた遊技機において、

第1遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）において第1事象（例えば、特別図柄の変動演出）が第1回数（例えば、「900回」）実行された場合に、該第1遊技状態と異なる第2遊技状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）に移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短低確フラグ203n）と、

前記第1遊技状態から前記第2遊技状態に移行し得る前に行われる移行示唆演出（例えば、天井到達報知演出）を実行可能な示唆演出実行手段と、

40

前記移行示唆演出の実行中に、遊技状態移行手段により前記第1遊技状態から前記第2遊技状態に移行された後も、前記移行示唆演出を継続可能な演出継続手段（例えば、天井到達報知演出の実行中に、天井到達した場合でも、実行中の天井到達報知演出を継続）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機D0。

【1372】

遊技機D0によれば、定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段と、表示手段において所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備えた遊技機において、第1遊技状態において第1事象が第1回

50

数実行された場合に、該第1遊技状態と異なる第2遊技状態に移行可能な遊技状態移行手段と、前記第1遊技状態から前記第2遊技状態に移行し得る前に行われる移行示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、前記移行示唆演出の実行中に、遊技状態移行手段により前記第1遊技状態から前記第2遊技状態に移行された後も、前記移行示唆演出を継続可能な演出継続手段と、を備えている。これにより、移行示唆演出の実行中に、遊技状態移行手段により第1遊技状態から第2遊技状態に移行された後も、移行示唆演出を継続させることができる。よって、遊技者は、実行中の移行示唆演出への注目が損なわれることなく演出内容を認識することが可能となり、遊技の状況を的確に認識し易くして遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【1373】

遊技機D0において、

前記移行示唆演出の実行後に行われる移行後演出（例えば、演出用右打ち指示81d（文字メッセージ81f））を実行可能な移行後演出実行手段、を備え、

前記移行後演出は、

前記遊技状態移行手段により遊技状態が前記第2遊技状態に移行していることを遊技者に示唆可能に構成され、

前記移行後演出実行手段は、前記移行示唆演出が終了していることを条件に前記移行後演出を実行可能に構成されることを特徴とする遊技機D1。

【1374】

遊技機D1によれば、遊技機D0の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記移行示唆演出の実行後に行われる移行後演出を実行可能な移行後演出実行手段、を備え、前記移行後演出は、前記遊技状態移行手段により遊技状態が前記第2遊技状態に移行していることを遊技者に示唆可能に構成され、前記移行後演出実行手段は、前記移行示唆演出が終了していることを条件に前記移行後演出を実行可能に構成される。これにより、移行示唆演出の実行中に、遊技状態移行手段により第1遊技状態から第2遊技状態に移行された後も、移行示唆演出を継続させ、該移行示唆演出の実行後に、第2遊技状態へ移行されたことを移行後演出によって遊技者に認識させることができる。よって、遊技者は実行中の移行示唆演出への注目が損なわれることなく演出内容を認識することが可能となるとともに、移行後演出によって遊技状態が第2遊技状態へ移行されたことを認識することができ、遊技の状況を的確に認識し易くして遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【1375】

遊技機D0又はD1において、

前記移行示唆演出は、

遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な演出であることを特徴とする遊技機D2。

【1376】

遊技機D2によれば、遊技機D0又はD1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記移行示唆演出は、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な演出である。これにより、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な移行示唆演出の実行中に、遊技状態移行手段により第1遊技状態から第2遊技状態に移行された後も、移行示唆演出を継続させることができる。よって、遊技者は実行中の移行示唆演出への注目が損なわれることなく遊技状態が移行し得ることを認識することが可能となり、遊技の状況を的確に認識し易くして遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【1377】

遊技機D0からD2のいずれかにおいて、

前記移行示唆演出は、

前記第1遊技状態における遊技状況を遊技者に示唆可能な状況演出であることを特徴とする遊技機D3。

【1378】

遊技機D3によれば、遊技機D0からD2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記移行示唆演出は、前記第1遊技状態における遊技状況を遊技者に示唆可能な状況演出である。これにより、第1遊技状態における遊技状況を遊技者に示唆可能な状況演出である移行示唆演出の実行中に、遊技状態移行手段により第1遊技状態から第2遊技状態に移行された後も、移行示唆演出を継続させることができる。よって、遊技者は実行中の移行示唆演出への注目が損なわれることなく第1遊技状態における遊技状況を認識することが可能となり、遊技の状況を的確に認識し易くして遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【1379】

遊技機D0からD3のいずれかにおいて、

前記所定演出において特定結果（例えば、大当たり図柄）が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な有利状態（例えば、大当たり遊技）を発生可能な有利状態手段、を備え、

前記遊技状態移行手段は、

前記特定結果を導出せずに遊技状態を移行可能な非導出移行手段（例えば、天井到達による「普図低確時間短縮状態」へ移行）、を備えていることを特徴とする遊技機D4。

【1380】

遊技機D4によれば、遊技機D0からD3の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出において特定結果が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な有利状態を発生可能な有利状態手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記特定結果を導出せずに遊技状態を移行可能な非導出移行手段、を備えている。これにより、有利状態を経ずに遊技状態を移行することが可能となり、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。また、特定結果が導出されずに遊技状態が変化し得る場合に、その内容を遊技者に的確に示唆することができる、という効果がある。

【1381】

遊技機D0からD4のいずれかにおいて、

第1条件が成立することにより第1抽選（例えば、第1特別図柄の動的表示）を実行可能な第1抽選実行手段（例えば、第1始動口64への入賞）と、

前記第1条件と異なる第2条件が成立することにより第2抽選（例えば、第2特別図柄の動的表示）を実行可能な第2抽選実行手段（例えば、上側第2始動口71又は下側第2始動口71aへの入賞）と、

前記第1抽選と前記第2抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段（例えば、特図1特図2同時変動）と、を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記第1抽選又は前記第2抽選の結果を前記移行示唆演出において遊技者に示唆可能に構成される

ことを特徴とする遊技機D5。

【1382】

遊技機D5によれば、遊技機D0からD4の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1条件が成立することにより第1抽選を実行可能な第1抽選実行手段と、前記第1条件と異なる第2条件が成立することにより第2抽選を実行可能な第2抽選実行手段と、前記第1抽選と前記第2抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段と、を備え、前記示唆演出実行手段は、前記第1抽選又は前記第2抽選の結果を前記移行示唆演出において遊技者に示唆可能に構成される。これにより、第1抽選又は第2抽選が成立したことに基いて実行されている移行示唆演出中に、移行後演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該移行後演出の開始を保留させることができ、遊技者は実行中の移行示唆演出として第1抽選又は第2抽選の結果が如何様になるかの注目が損なわれることなく堪能すること

10

20

30

40

50

が可能となり、該移行示唆演出の興趣の向上を図ることができるとともに、該移行示唆演出の実行が終了した場合に移行後演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく移行後演出の内容を認識することができる、という効果がある。

【1383】

遊技機D1からD5のいずれかにおいて、

遊技媒体を、第1発射態様（例えば、左打ち遊技）と、該第1発射態様と異なる第2発射態様（例えば、右打ち遊技）とで発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット112a）、を備え、

前記移行後演出実行手段は、

前記移行後演出として、前記第1発射態様又は前記第2発射態様から、前記第2発射態様又は前記第1発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行することを特徴とする遊技機D6。

10

【1384】

遊技機D6によれば、遊技機D1からD5の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技媒体を、第1発射態様と、該第1発射態様と異なる第2発射態様とで発射可能な発射手段、を備え、前記移行後演出実行手段は、前記移行後演出として、前記第1発射態様又は前記第2発射態様から、前記第2発射態様又は前記第1発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する。これにより、移行示唆演出の実行中に発射手段による発射態様を切り替えることを遊技者に示唆可能な移行後演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該移行後演出の開始を保留させることができ、遊技者は実行中の移行示唆演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、かつ、該移行示唆演出の実行が終了した場合に発射態様の切り替えを遊技者に示唆することで、遊技者は違和感なく発射態様の切り替えをすることができる、という効果がある。

20

【1385】

遊技機D6において、

前記第1遊技状態において、前記第2発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第1発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段（例えば、「左打ちに戻してください」）、を備えていることを特徴とする遊技機D7。

【1386】

遊技機D7によれば、遊技機D6の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第1遊技状態において、前記第2発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第1発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段、を備えている。これにより、第1遊技状態において第2発射態様で遊技媒体が発射された場合に、第1発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行することで、例えば、第1遊技状態で第2発射態様が非推奨であることを遊技者に直ちに認識させることができ、遊技仕様通りの遊技を遊技者に実行させ易くすることができる、という効果がある。

30

【1387】

遊技機D5からD7のいずれかにおいて、

前記第1抽選又は／及び前記第2抽選の実行回数を計数可能な計数手段（例えば、天井到達計数カウンタ203p）、を備え、

前記遊技状態移行手段は、

前記第1遊技状態において、前記計数手段により所定回数（例えば、「900回」）が計数された場合に、前記第2遊技状態に移行可能な第2遊技移行手段（例えば、時短低確フラグ203nのオン）、を備えていることを特徴とする遊技機D8。

40

【1388】

遊技機D8によれば、遊技機D5からD7の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第1抽選又は／及び前記第2抽選の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前

50

記遊技状態移行手段は、前記第1遊技状態において、前記計数手段により所定回数が計数された場合に、前記第2遊技状態に移行可能な第2遊技移行手段、を備えている。これにより、第1遊技状態において、第1抽選又は第2抽選が成立したことに基づいて実行される移行示唆演出中に、例えば、他方の第2抽選又は第1抽選によって計数手段の計数結果が所定回数に到達したとしても、第2遊技状態が移行されることを遊技者に示唆可能な移行後演出の開始を保留させることができ、遊技者は実行中の移行示唆演出として第1抽選又は第2抽選の結果が如何様になるかの注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該移行示唆演出の興趣を高めることができるとともに、該移行示唆演出の実行が終了した場合に移行後演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく第2遊技状態へ移行したことを認識することができる、という効果がある。

10

【1389】

< E群：第1演出の実行中に遊技状態の移行条件が成立しても、途中で第1演出を終わらせない >

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【1390】

この遊技機では、少なくとも、所定の第1遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第1遊技状態より遊技者にとって有利な第2遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第2遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第2遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献1（特開2017-148264号公報））。

20

【1391】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上のため、遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【1392】

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

【1393】

所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理（S208））と、

30

前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段（例えば、MPU201）と、

表示手段（例えば、第3図柄表示装置81）において所定演出（例えば、第3図柄表示装置81において行われる各種表示映像）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、表示制御装置114）と、を備えた遊技機において、

第1遊技状態において、該第1遊技状態で発生し得る第1事象が発生した場合に、遊技者に所定の遊技価値が付与され得る状況が発生可能な第2遊技状態に移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短低確フラグ203n）と、

前記第1遊技状態であることを条件に開始され得る第1演出（例えば、天井到達報知演出）を実行可能な第1演出実行手段と、

40

前記第1演出の実行中に、前記遊技状態移行手段により前記第2遊技状態に移行された場合に、前記第1演出を継続可能な演出継続手段（例えば、天井到達報知演出の実行中に、天井到達した場合でも、実行中の天井到達報知演出を継続）と、を備えていることを特徴とする遊技機E0。

【1394】

遊技機E0によれば、所定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段と、表示手段において所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備えた遊技機において、第1遊技状態において、該第1遊技状態で発生し得る第1事象が発生した場合に、遊技者に所定の遊技価値が付与され得る状況が発生可能な第2遊技状態に移行可能な遊技状態移行手段と、前記第1遊技状態であるこ

50

とを条件に開始され得る第1演出を実行可能な第1演出実行手段と、前記第1演出の実行中に、前記遊技状態移行手段により前記第2遊技状態に移行された場合に、前記第1演出を継続可能な演出継続手段と、を備えている。これにより、第1遊技状態であることを条件に開始され得る第1演出の実行中に、遊技状態移行手段により第1遊技状態から第2遊技状態に移行された後も、第1演出を継続させることができる。よって、遊技者は、実行中の第1演出への注目が損なわれることなく演出内容を認識することが可能となり、遊技の状況を的確に認識し易くして遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【1395】

遊技機E0において、

前記第1演出と異なる演出であって、前記遊技状態移行手段により遊技状態が移行していることを遊技者に示唆可能な第2演出（例えば、主表示用右打ち指示89）を実行可能な第2演出実行手段、を備え、

前記第2演出実行手段は、

前記第1演出が実行されている状況において前記第2演出を実行可能に構成されることを特徴とする遊技機E1。

【1396】

遊技機E1によれば、遊技機E0の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第1演出と異なる演出であって、前記遊技状態移行手段により遊技状態が移行していることを遊技者に示唆可能な第2演出を実行可能な第2演出実行手段、を備え、前記第2演出実行手段は、前記第1演出が実行されている状況において前記第2演出を実行可能に構成される。これにより、第1遊技状態であることを条件に開始され得る第1演出の実行中に、遊技状態移行手段により第1遊技状態から第2遊技状態に移行された後も、第1演出を継続させることができるとともに、第1演出が実行されている状況において第2演出を実行することができる。よって、遊技者は、実行中の第1演出への注目が損なわれることなく演出内容を認識することが可能となり、また、第1演出が実行されている状況において、第2演出を実行可能に構成して該第2演出による示唆を行うことで、遊技の状況を的確に認識し易くして遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【1397】

遊技機E0又はE1において、

前記第1演出は、

前記第1遊技状態から前記第2遊技状態へ移行し得ることを遊技者に示唆可能な移行示唆演出（例えば、天井到達報知演出において「通常遊技状態」から「普図低確時間短縮状態」に移行することを示唆する演出）を実行可能に構成されることを特徴とする遊技機E2。

【1398】

遊技機E2によれば、遊技機E0又はE1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第1演出は、前記第1遊技状態から前記第2遊技状態へ移行し得ることを遊技者に示唆可能な移行示唆演出を実行可能に構成される。これにより、第1遊技状態であることを条件に開始され得る第1演出の実行中に、遊技状態移行手段により第1遊技状態から第2遊技状態に移行された後も、第1遊技状態から第2遊技状態に移行し得ることを遊技者に示唆可能な移行示唆演出である第1演出を継続させることができるとともに、第1演出が実行されている状況において第2演出を実行することができる。よって、遊技者は、実行中の第1演出への注目が損なわれることなく演出内容を認識することが可能となり、また、第1演出が実行されている状況において、第2演出を実行可能に構成して該第2演出による示唆を行うことで、遊技の状況を的確に認識し易くして遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【1399】

遊技機E0からE2のいずれかにおいて、

前記所定演出において特定結果（例えば、大当たり図柄）が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な有利状態（例えば、大当たり遊技）を発生可能な有利状態

10

20

30

40

50

手段、を備え、

前記遊技状態移行手段は、

前記特定結果を導出せずに遊技状態を移行可能な非導出移行手段（例えば、天井到達による「普図低確時間短縮状態」へ移行）、を備えていることを特徴とする遊技機 E 3。

【1400】

遊技機 E 3 によれば、遊技機 E 0 から E 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出において特定結果が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な有利状態を発生可能な有利状態手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記特定結果を導出せずに遊技状態を移行可能な非導出移行手段、を備えている。これにより、有利状態を経ずに遊技状態を移行することが可能となり、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。また、特定結果が導出されずに遊技状態が変化し得る場合に、その内容を遊技者に的確に示唆することができる、という効果がある。

10

【1401】

遊技機 E 0 から E 3 のいずれかにおいて、

前記演出継続手段によって前記第 1 演出が継続されている間に、前記第 2 演出と関連する遊技状況を遊技者に示唆可能な関連演出（例えば、右打ち報知ランプ 37 c 又は主表示用右打ち指示 89）を実行する関連演出実行手段、を備えていることを特徴とする遊技機 E 4。

20

【1402】

遊技機 E 4 によれば、遊技機 E 0 から E 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記演出継続手段によって前記第 1 演出が継続されている間に、前記第 2 演出と関連する遊技状況を遊技者に示唆可能な関連演出を実行する関連演出実行手段、を備えている。これにより、第 1 演出の実行中に、第 2 演出の発生条件が成立して該第 2 演出が開始されていない場合でも、関連演出によって、第 2 演出と関連する遊技状況を遊技者に示唆することが可能となる。よって、第 1 演出の実行中に第 2 演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該第 2 演出を開始させないことができ、遊技者は実行中の第 1 演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、かつ、関連演出により第 2 演出の開始が待機されている旨を遊技者に認識させることが可能となり、遊技者に第 2 演出が待機されていることを認識させつつ、該第 1 演出の実行が終了した場合に第 2 演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく特定演出の内容を認識することができる、という効果がある。

30

【1403】

遊技機 E 4 において、

前記関連演出実行手段は、

前記表示手段における前記第 2 演出の表示領域より小さな表示領域で前記関連演出を実行する

ことを特徴とする遊技機 E 5。

【1404】

遊技機 E 5 によれば、遊技機 E 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記関連演出実行手段は、前記表示手段における前記第 2 演出の表示領域より小さな表示領域で前記関連演出を実行する。これにより、第 1 演出の実行中に、第 2 演出の発生条件が成立して該第 2 演出が待機されている場合でも、関連演出によって第 2 演出と関連する遊技状況を遊技者に示唆することが可能となる。よって、第 1 演出の実行中に第 2 演出を開始する発生条件が成立した場合にも、直ちに該第 2 演出を行わない一方、該第 2 演出よりは目立たないように関連演出を実行して、遊技者は実行中の第 1 演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となる。また、第 2 演出の表示領域より小さな表示領域で目立たないように関連演出を実行して、第 2 演出の開始が待機されている旨を遊技者に認識させることが可能となり、遊技者に第 2 演出が待機されていることを認識させ、遊技の内

40

50

容を遊技者に的確に認識させることができる、という効果がある。

【1405】

遊技機 E 4 又は E 5 において、
前記関連演出実行手段は、

前記第 2 演出の実行中も前記関連演出を継続して実行可能な関連継続手段（例えば、演出用右打ち指示 8 1 d（文字メッセージ 8 1 f）と主表示用右打ち指示 8 9 とを第 3 図柄表示装置 8 1 に同時に表示）、を備えている
ことを特徴とする遊技機 E 6。

【1406】

遊技機 E 6 によれば、遊技機 E 4 又は E 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記関連演出実行手段は、前記第 2 演出の実行中も前記関連演出を継続して実行可能な関連継続手段、を備えている。これにより、第 2 演出の実行中も関連演出を継続して実行可能にすることで、第 2 演出と関連演出とで遊技の内容を遊技者に的確に認識させることができる、という効果がある。また、第 2 演出の実行如何に関わらず、関連演出を表示し続けることで、第 2 演出の実行有無に応じて関連演出を実行するか否かの制御が不要となり、制御負担を軽減することができる、という効果がある。

【1407】

遊技機 E 0 から E 6 のいずれかにおいて、

第 1 条件が成立することにより第 1 抽選（例えば、第 1 特別図柄の動的表示）を実行可能な第 1 抽選実行手段（例えば、第 1 始動口 6 4 への入賞）と、

前記第 1 条件と異なる第 2 条件が成立することにより第 2 抽選（例えば、第 2 特別図柄の動的表示）を実行可能な第 2 抽選実行手段（例えば、上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a への入賞）と、

前記第 1 抽選と前記第 2 抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段（例えば、特図 1 特図 2 同時変動）と、を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記第 1 抽選又は前記第 2 抽選の結果を前記第 1 演出において遊技者に示唆可能に構成される

ことを特徴とする遊技機 E 7。

【1408】

遊技機 E 7 によれば、遊技機 E 0 から E 6 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 条件が成立することにより第 1 抽選を実行可能な第 1 抽選実行手段と、前記第 1 条件と異なる第 2 条件が成立することにより第 2 抽選を実行可能な第 2 抽選実行手段と、前記第 1 抽選と前記第 2 抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段と、を備え、前記示唆演出実行手段は、前記第 1 抽選又は前記第 2 抽選の結果を前記第 1 演出において遊技者に示唆可能に構成される。これにより、第 1 抽選又は第 2 抽選が成立したに基づいて実行されている第 1 演出中に、第 2 演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該第 2 演出の開始を保留させることができ、遊技者は実行中の第 1 演出として第 1 抽選又は第 2 抽選の結果が如何様になるかの注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該第 1 演出の興趣の向上を図ることができるとともに、該第 1 演出の実行が終了した場合に第 2 演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく第 2 演出の内容を認識することができる、という効果がある。

【1409】

遊技機 E 1 から E 7 のいずれかにおいて、

遊技媒体を、第 1 発射態様（例えば、左打ち遊技）と、該第 1 発射態様と異なる第 2 発射態様（例えば、右打ち遊技）とで発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット 1 1 2 a）、を備え、

前記第 2 演出実行手段は、

前記第 2 演出として、前記第 1 発射態様又は前記第 2 発射態様から、前記第 2 発射態様又は前記第 1 発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する

ことを特徴とする遊技機 E 8。

【1410】

遊技機 E 8 によれば、遊技機 E 1 から E 7 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技媒体を、第 1 発射態様と、該第 1 発射態様と異なる第 2 発射態様とで発射可能な発射手段、を備え、前記第 2 演出実行手段は、前記第 2 演出として、前記第 1 発射態様又は前記第 2 発射態様から、前記第 2 発射態様又は前記第 1 発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する。これにより、第 1 演出の実行中に発射手段による発射態様を切り替えることを遊技者に示唆可能な第 2 演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該第 2 演出の開始を保留させることができ、遊技者は実行中の第 1 演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、かつ、該第 1 演出の実行が終了した場合に発射態様の切り替えを遊技者に示唆することで、遊技者は違和感なく発射態様の切り替えをすることができる、という効果がある。

10

【1411】

遊技機 E 8 において、

前記第 1 遊技状態において、前記第 2 発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第 1 発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段（例えば、「左打ちに戻してください」）、を備えていることを特徴とする遊技機 E 9。

【1412】

遊技機 E 9 によれば、遊技機 E 8 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 1 遊技状態において、前記第 2 発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第 1 発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段、を備えている。これにより、第 1 遊技状態において第 2 発射態様で遊技媒体が発射された場合に、第 1 発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行することで、例えば、第 1 遊技状態で第 2 発射態様が非推奨であることを遊技者に直ちに認識させることができ、遊技仕様通りの遊技を遊技者に実行させ易くすることができる、という効果がある。

20

【1413】

遊技機 E 8 又は E 9 において、

前記第 1 抽選又は／及び前記第 2 抽選の実行回数を計数可能な計数手段（例えば、天井到達計数カウンタ 203p）、を備え、

30

前記遊技状態移行手段は、

前記第 1 遊技状態において、前記計数手段により所定回数（例えば、「900回」）が計数された場合に、前記第 2 遊技状態に移行可能な第 2 遊技移行手段（例えば、時短低確フラグ 203n のオン）、を備えている

ことを特徴とする遊技機 E 10。

【1414】

遊技機 E 10 によれば、遊技機 E 8 又は E 9 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 1 抽選又は／及び前記第 2 抽選の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記第 1 遊技状態において、前記計数手段により所定回数が計数された場合に、前記第 2 遊技状態に移行可能な第 2 遊技移行手段、を備えている。これにより、第 1 遊技状態において、第 1 抽選又は第 2 抽選が成立したに基づいて実行される第 1 演出中に、例えば、他方の第 2 抽選又は第 1 抽選によって計数手段の計数結果が所定回数に到達したとしても、第 2 遊技状態が移行されることを遊技者に示唆可能な第 2 演出の開始を待機（保留）させることができ、遊技者は実行中の第 1 演出として第 1 抽選又は第 2 抽選の結果が如何様になるかの注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該第 1 演出の興趣を高めることができるとともに、該第 1 演出の実行が終了した場合に第 2 演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく第 2 遊技状態へ移行したことを認識することができる、という効果がある。

40

【1415】

50

< F 群：一方の特図の天井到達演出を他方の特図変動が終了するまで延長続 >

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【1 4 1 6】

この遊技機では、少なくとも、所定の第 1 遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第 1 遊技状態より遊技者にとって有利な第 2 遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第 2 遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第 2 遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献 1（特開 2 0 1 7 - 1 4 8 2 6 4 号公報））。

10

【1 4 1 7】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上のため、遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【1 4 1 8】

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

【1 4 1 9】

所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理（S 2 0 8））と、

前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段（例えば、M P U 2 0 1）と、

20

表示手段（例えば、第 3 図柄表示装置 8 1）において所定演出（例えば、第 3 図柄表示装置 8 1 において行われる各種表示映像）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、表示制御装置 1 1 4）と、を備えた遊技機において、

第 1 条件を取得可能な第 1 条件取得手段（例えば、第 1 始動口 6 4）と、

前記第 1 条件と異なる第 2 条件を取得可能な第 2 条件取得手段（例えば、上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a）と、

前記第 1 条件が成立することにより、第 1 演出（例えば、天井到達報知演出）を実行可能な第 1 演出実行手段（例えば、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a）と、

前記第 1 演出の実行時間を、前記第 2 条件が成立していることに基づいて延長可能な実行期間延長手段（例えば、天井到達報知演出の実行期間を、第 2 特別図柄の動的表示分延長）と、を備えている

30

ことを特徴とする遊技機 F 0。

【1 4 2 0】

遊技機 F 0 によれば、所定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段と、表示手段において所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備えた遊技機であって、第 1 条件を取得可能な第 1 条件取得手段と、前記第 1 条件と異なる第 2 条件を取得可能な第 2 条件取得手段と、前記第 1 条件が成立することにより、第 1 演出を実行可能な第 1 演出実行手段と、前記第 1 演出の実行時間を、前記第 2 条件が成立していることに基づいて延長可能な実行期間延長手段と、を備えている。これにより、第 1 演出の実行期間を、第 2 条件が成立している場合には延長させることが可能となるので、例えば、第 2 条件が成立することに基づいて第 1 演出が途中で終わってしまったり、第 2 条件が成立することに基づいて第 1 演出の内容が阻害されることなく、遊技者に第 1 演出の内容を明確に認識させることができる。よって、分かり易い演出を提供して、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

40

【1 4 2 1】

遊技機 F 0 において、

前記第 1 演出は、

遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な演出である

ことを特徴とする遊技機 F 1。

【1 4 2 2】

50

遊技機 F 1 によれば、遊技機 F 0 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 1 演出は、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な演出である。これにより、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な第 1 演出の実行期間を、第 2 条件が成立している場合には延長させることが可能となるので、例えば、遊技状態が移行するか否かを遊技者に示唆可能な第 1 演出が第 2 条件が成立することに基づいて途中で終わってしまったり、第 2 条件が成立することに基づいて第 1 演出の内容が阻害されることなく、遊技者に遊技状態が移行するか否かを明確に認識させることができる。よって、分かり易い演出を提供して、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【1 4 2 3】

遊技機 F 0 又は F 1 において、

前記第 2 条件の成立数を計数可能な成立数計数手段（例えば、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e）、を備え、

前記実行期間延長手段は、

前記成立数計数手段に計数されている前記第 2 条件の成立数に応じて前記第 1 演出の実行期間を延長可能に構成されることを特徴とする遊技機 F 2。

【1 4 2 4】

遊技機 F 2 によれば、遊技機 F 0 又は F 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 2 条件の成立数を計数可能な成立数計数手段、を備え、前記実行期間延長手段は、前記成立数計数手段に計数されている前記第 2 条件の成立数に応じて前記第 1 演出の実行期間を延長可能に構成される。これにより、第 1 演出の実行期間を、第 2 条件の成立数に応じて延長させることが可能となるので、例えば、第 2 条件の成立数によって第 1 演出が途中で終わってしまったり、第 2 条件が成立することに基づいて第 1 演出の内容が阻害されることなく、遊技者に第 1 演出の内容を明確に認識させることができる。よって、分かり易い演出を提供して、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【1 4 2 5】

遊技機 F 0 から F 2 のいずれかにおいて、

前記第 2 条件が成立することにより、前記第 1 演出と異なる第 2 演出（例えば、演出用右打ち指示 8 1 d）を実行可能な第 2 演出実行手段、を備え、

前記第 2 演出は、

遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な演出であることを特徴とする遊技機 F 3。

【1 4 2 6】

遊技機 F 3 によれば、遊技機 F 0 から F 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 2 条件が成立することにより、前記第 1 演出と異なる第 2 演出を実行可能な第 2 演出実行手段、を備え、前記第 2 演出は、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な演出である。これにより、第 2 条件が成立することにより実行され得て遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な第 2 演出が実行される場合に、第 1 演出の実行期間を延長させることが可能となるので、例えば、先に実行されていた第 1 演出より先に第 2 演出によって遊技状態が移行されることを示唆することを抑制したり、先に実行されていた第 1 演出の内容が第 2 演出によって阻害されることなく、遊技者に第 1 演出の内容を明確に認識させることができる。よって、分かり易い演出を提供して、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【1 4 2 7】

遊技機 F 0 から F 3 のいずれかにおいて、

前記第 1 演出が実行されている間に、前記第 2 条件が成立することにより遊技状態が移行（例えば、第 2 特別図柄で大当たりに当選）し得る場合に、前記第 1 演出又は前記第 2 演出と異なる第 3 演出（例えば、大当たり変動）を実行可能な第 3 演出実行手段、を備え、

前記第 3 演出は、

遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な演出であることを特徴とする遊技機 F 4。

【1428】

遊技機 F 4 によれば、遊技機 F 0 から F 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 1 演出が実行されている間に、前記第 2 条件が成立することにより遊技状態が移行し得る場合に、前記第 1 演出又は前記第 2 演出と異なる第 3 演出を実行可能な第 3 演出実行手段、を備え、前記第 3 演出は、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な演出である。これにより、第 1 演出が実行されている間に、第 2 条件が成立することで遊技状態が移行し得る場合に、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な第 3 演出を実行して、第 1 演出の実行中であっても遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆することが可能となる。よって、遊技状態が移行され得ることを迅速に遊技者に示唆し、分かり易い演出を提供して、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

10

【1429】

遊技機 F 0 から F 4 のいずれかにおいて、

前記第 1 条件が成立することにより第 1 抽選（例えば、第 1 特別図柄の動的表示）を実行可能な第 1 抽選実行手段（例えば、第 1 始動口 6 4 への入賞）と、

前記第 2 条件が成立することにより第 2 抽選（例えば、第 2 特別図柄の動的表示）を実行可能な第 2 抽選実行手段（例えば、上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a への入賞）と、

前記第 1 抽選と前記第 2 抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段（例えば、特図 1 特図 2 同時変動）と、を備えていることを特徴とする遊技機 F 5。

20

【1430】

遊技機 F 5 によれば、遊技機 F 0 から F 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 1 条件が成立することにより第 1 抽選を実行可能な第 1 抽選実行手段と、前記第 2 条件が成立することにより第 2 抽選を実行可能な第 2 抽選実行手段と、前記第 1 抽選と前記第 2 抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段と、を備えている。これにより、第 1 抽選と第 2 抽選とを同時期に実行可能に構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【1431】

30

遊技機 F 3 から F 5 のいずれかにおいて、

少なくとも、遊技状態を、第 1 遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第 1 遊技状態と異なる第 2 遊技状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）とに変化可能な遊技状態移行手段（例えば、時短低確フラグ 2 0 3 n）と、

遊技媒体を、第 1 発射態様（例えば、左打ち遊技）と、該第 1 発射態様と異なる第 2 発射態様（例えば、右打ち遊技）とで発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット 1 1 2 a）と、を備え、

前記第 2 演出実行手段は、

前記第 2 演出として、前記第 1 発射態様又は前記第 2 発射態様から、前記第 2 発射態様又は前記第 1 発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行することを特徴とする遊技機 F 6。

40

【1432】

遊技機 F 6 によれば、遊技機 F 3 から F 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、遊技状態を、第 1 遊技状態と、該第 1 遊技状態と異なる第 2 遊技状態とに変化可能な遊技状態移行手段と、遊技媒体を、第 1 発射態様と、該第 1 発射態様と異なる第 2 発射態様とで発射可能な発射手段と、を備え、前記第 2 演出実行手段は、前記第 2 演出として、前記第 1 発射態様又は前記第 2 発射態様から、前記第 2 発射態様又は前記第 1 発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する。これにより、第 1 演出の実行中に発射手段による発射態様を切り替えることを遊技者に示唆可能な第 2 演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該第 2 演出の開始を保留させることができ、遊技

50

者は実行中の第1演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、かつ、該第1演出の実行が終了した場合に発射態様の切り替えを遊技者に示唆することで、遊技者は違和感なく発射態様の切り替えをすることができる、という効果がある。

【1433】

遊技機F6において、

前記第1遊技状態において、前記第2発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第1発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段（例えば、「左打ちに戻してください」）、を備えていることを特徴とする遊技機F7。

【1434】

遊技機F7によれば、遊技機F6の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第1遊技状態において、前記第2発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第1発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段、を備えている。これにより、第1遊技状態において第2発射態様で遊技媒体が発射された場合に、第1発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行することで、例えば、第1遊技状態で第2発射態様が非推奨であることを遊技者に直ちに認識させることができ、遊技仕様通りの遊技を遊技者に実行させ易くすることができる、という効果がある。

【1435】

遊技機F6又はF7において、

前記第1抽選又は／及び前記第2抽選の実行回数を計数可能な計数手段（例えば、天井到達計数カウンタ203p）、を備え、

前記遊技状態移行手段は、

前記第1遊技状態において、前記計数手段により所定回数（例えば、「900回」）が計数された場合に、前記第2遊技状態に移行可能な第2遊技移行手段（例えば、時短低確フラグ203nのオン）、を備えていることを特徴とする遊技機F8。

【1436】

遊技機F8によれば、遊技機F6又はF7の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第1抽選又は／及び前記第2抽選の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記第1遊技状態において、前記計数手段により所定回数が計数された場合に、前記第2遊技状態に移行可能な第2遊技移行手段、を備えている。これにより、第1遊技状態において、第1抽選又は第2抽選が成立したに基づいて実行される第1演出中に、例えば、他方の第2抽選又は第1抽選によって計数手段の計数結果が所定回数に到達したとしても、第2遊技状態が移行されることを遊技者に示唆可能な第2演出の開始を保留させることができ、遊技者は実行中の第1演出として第1抽選又は第2抽選の結果が如何様になるかの注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該第1演出の興趣を高めることができるとともに、該第1演出の実行が終了した場合に第2演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく第2遊技状態へ移行したことを認識することができる、という効果がある。

【1437】

<G群：液晶での特図1変動演出を、天井到達する特図2の変動終了を契機に終了させる>

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【1438】

この遊技機では、少なくとも、所定の第1遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第1遊技状態より遊技者にとって有利な第2遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第2遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度

10

20

30

40

50

、第2遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献1（特開2017-148264号公報））。

【1439】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上のため、遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【1440】

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

【1441】

所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理（S208））と、

前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段（例えば、MPU201）と、

表示装置（例えば、第3図柄表示装置81）において所定演出（例えば、特別図柄の変動演出）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、表示制御装置114）と、を備えた遊技機において、

第1事象（例えば、第1特別図柄の動的表示）の回数を計数可能な計数手段（例えば、天井到達計数カウンタ203p）と、

第2事象が発生した場合に、遊技者に遊技状況を示唆可能な第1演出（例えば、天井到達直前に行われる天井到達報知演出）を実行可能な第1演出実行手段と、

前記第1演出の実行中に、前記計数手段の計数結果に基づく第3事象（例えば、第2特別図柄の動的表示に基づく天井到達）が発生した場合に、該第1演出を終了させる演出終了手段（例えば、天井到達報知演出中に第2特別図柄の動的表示が終了したタイミングで天井到達報知演出を終了）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機G0。

【1442】

遊技機D0によれば、所定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段と、表示装置において所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備えた遊技機であって、第1事象の回数を計数可能な計数手段と、第2事象が発生した場合に、遊技者に遊技状況を示唆可能な第1演出を実行可能な第1演出実行手段と、前記第1演出の実行中に、前記計数手段の計数結果に基づく第3事象が発生した場合に、該第1演出を終了させる演出終了手段と、を備えている。これにより、第1演出の実行中に、計数手段の計数結果に基づく第3事象が発生することにより実行中の第1演出を終了させることができるので、例えば、第3事象が発生して演出内容の変化や遊技状況の変化が発生し得る場合に、直ちに第1演出を終了させて第3事象に基づく遊技に移行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【1443】

遊技機G0において、

前記第1演出と異なる第2演出（例えば、「普図低確時間短縮状態」における各種演出）を実行可能な第2演出実行手段、を備え、

前記第2演出実行手段は、

前記演出終了手段により前記第1演出が終了した場合に、前記第2演出を実行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機G1。

【1444】

遊技機G1によれば、遊技機G0の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第1演出と異なる第2演出を実行可能な第2演出実行手段、を備え、前記第2演出実行手段は、前記演出終了手段により前記第1演出が終了した場合に、前記第2演出を実行可能に構成される。これにより、第1演出の実行中に、第3事象が発生することにより実行中の第1演出を終了させ、該第1演出が終了した場合に第2演出を実行することができるの

で、例えば、演出内容の変化や遊技状況の変化が発生し得る場合に、直ちに第1演出を終了させて第2演出を実行することが可能となる。よって、第2演出による遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【1445】

遊技機G1において、

前記第2演出は、

遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能に構成される

ことを特徴とする遊技機G2。

【1446】

遊技機G2によれば、遊技機G1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第2演出は、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能に構成される。これにより、第1演出の実行中に、第3事象が発生することにより実行中の第1演出を終了させ、該第1演出が終了した場合に遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な第2演出を実行することができるので、遊技状態を移行し得る場合に、直ちに第1演出を終了させて、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な第2演出を実行することが可能となる。よって、直ちに第2演出によって遊技状態が移行され得ることを遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【1447】

遊技機G1又はG2において、

前記第2演出実行手段は、

前記第2条件の成立に基づいて前記第2演出を実行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機G3。

【1448】

遊技機G3によれば、遊技機G1又はG2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第2演出実行手段は、前記第2条件の成立に基づいて前記第2演出を実行可能に構成される。これにより、第1演出の実行中に、第3事象が発生することにより実行中の第1演出を終了させることができるので、例えば、第3事象が発生して演出内容の変化や遊技状況の変化が発生し得る場合に、直ちに第1演出を終了させて第3事象に基づく第2演出を実行させることができる。よって、第3事象が成立した場合に、直ちに第2演出を実行させ、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【1449】

遊技機G0からG3のいずれかにおいて、

前記第1演出の実行可能期間を設定可能な期間設定手段（例えば、天井到達報知演出の実行時間を設定）、を備え、

前記演出終了手段は、

前記期間設定手段によって設定された前記第1演出の実行可能期間が経過するよりも先に前記第3事象が発生することにより、前記第1演出を終了可能に構成される

ことを特徴とする遊技機G4。

【1450】

遊技機G4によれば、遊技機G0からG3の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第1演出の実行可能期間を設定可能な期間設定手段、を備え、前記演出終了手段は、前記期間設定手段によって設定された前記第1演出の実行可能期間が経過するよりも先に前記第3事象が発生することにより、前記第1演出を終了可能に構成される。これにより、第1演出の実行可能期間が経過するよりも先に第3事象が発生することで、第1演出を終了させることができるので、例えば、第3事象が発生して演出内容の変化や遊技状況の変化が発生し得る場合に、未だ継続され得た第1演出を終了させて、上記実行可能期間が経過するよりも先に成立した第3事象の発生に基づく遊技に移行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を

10

20

30

40

50

図ることができる、という効果がある。

【1451】

遊技機G0からG4のいずれかにおいて、

前記第1事象に基づく第1抽選（例えば、第1特別図柄の動的表示）を実行可能な第1抽選実行手段（例えば、第1始動口64への入賞）と、

前記第3事象に基づく第2抽選（例えば、第2特別図柄の動的表示）を実行可能な第2抽選実行手段（例えば、上側第2始動口71又は下側第2始動口71aへの入賞）と、

前記第1抽選と前記第2抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段（例えば、特図1特図2同時変動）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機G5。

10

【1452】

遊技機G5によれば、遊技機G0からG4の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第1事象に基づく第1抽選を実行可能な第1抽選実行手段と、前記第3事象に基づく第2抽選を実行可能な第2抽選実行手段と、前記第1抽選と前記第2抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段と、を備えている。これにより、第1抽選と第2抽選とを同時期に実行可能に構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【1453】

遊技機G0からG5のいずれかにおいて、

少なくとも、遊技状態を、第1遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第1遊技状態と異なる第2遊技状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）とに変化可能な遊技状態移行手段（例えば、時短低確フラグ203n）と、

遊技媒体を、第1発射態様（例えば、左打ち遊技）と、該第1発射態様と異なる第2発射態様（例えば、右打ち遊技）とで発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット112a）と、を備え、

前記第2演出実行手段は、

前記第2演出として、前記第1発射態様又は前記第2発射態様から、前記第2発射態様又は前記第1発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する

ことを特徴とする遊技機G6。

20

【1454】

遊技機G6によれば、遊技機G0からG5の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、遊技状態を、第1遊技状態と、該第1遊技状態と異なる第2遊技状態とに変化可能な遊技状態移行手段と、遊技媒体を、第1発射態様と、該第1発射態様と異なる第2発射態様とで発射可能な発射手段と、を備え、前記第2演出実行手段は、前記第2演出として、前記第1発射態様又は前記第2発射態様から、前記第2発射態様又は前記第1発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する。これにより、第1演出の実行中に発射手段による発射態様を切り替えることを遊技者に示唆可能な第2演出を開始する発生条件が成立した場合にも、直ちに第1演出を終了させて、発射態様の変更を遊技者に示唆可能な第2演出を実行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

30

40

【1455】

遊技機G6において、

前記第1遊技状態において、前記第2発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第1発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段（例えば、「左打ちに戻してください」）、を備えている

ことを特徴とする遊技機G7。

【1456】

遊技機G7によれば、遊技機G6の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第1遊技状態において、前記第2発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第1

50

発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段、を備えている。これにより、第1遊技状態において第2発射態様で遊技媒体が発射された場合に、第1発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行することで、例えば、第1遊技状態で第2発射態様が非推奨であることを遊技者に直ちに認識させることができ、遊技仕様通りの遊技を遊技者に実行させ易くすることができる、という効果がある。

【1457】

遊技機G6又はG7において、

前記遊技状態移行手段は、

前記第1遊技状態において、前記計数手段により所定回数（例えば、「900回」）が計数された場合に、前記第2遊技状態に移行可能な第2遊技移行手段（例えば、時短低確フラグ203nのオン）、を備えていることを特徴とする遊技機G8。

10

【1458】

遊技機G8によれば、遊技機G6又はG7の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態移行手段は、前記第1遊技状態において、前記計数手段により所定回数が計数された場合に、前記第2遊技状態に移行可能な第2遊技移行手段、を備えている。これにより、第1遊技状態において、第1抽選又は第2抽選が成立したことに基づいて実行される第1演出中に、例えば、他方の第2抽選又は第1抽選によって計数手段の計数結果が所定回数に到達したとしても、第2遊技状態が移行されることを遊技者に示唆可能な第2演出を開始させ、直ちに第1演出を終了させて、発射態様の変更を遊技者に示唆可能な第2演出を実行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

20

【1459】

<H群：一方の特図の天井到達演出中に他方の特図で大当たりした場合に、途中で天井到達演出を終わらせる>

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【1460】

この遊技機では、少なくとも、所定の第1遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第1遊技状態より遊技者にとって有利な第2遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第2遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第2遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献1（特開2017-148264号公報））。

30

【1461】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上のため、遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【1462】

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

40

【1463】

所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理（S208））と、

前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段（例えば、MPU201）と、

表示装置（例えば、第3図柄表示装置81）において所定演出（例えば、第3図柄表示装置81において行われる各種表示映像）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、表示制御装置114）と、を備えた遊技機において、

少なくとも、第1条件（例えば、特別図柄の変動演出）が成立したことを算定可能な算定手段（例えば、天井到達計数カウンタ203p）と、

50

前記第1条件が成立したことにより、遊技者に遊技状況を示唆可能な第1演出（例えば、天井到達報知演出）を実行可能な第1演出実行手段と、

前記算定手段の算定結果に基づく前記第1演出の実行中に、第2条件が成立することにより前記第1演出を終了させる演出終了手段（例えば、天井到達報知演出中に第2特別図柄の動的表示が終了したタイミングで天井到達報知演出を終了）と、を備えていることを特徴とする遊技機H0。

【1464】

遊技機H0によれば、所定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段と、表示装置において所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備えた遊技機において、少なくとも、第1条件が成立したことを算定可能な算定手段と、前記第1条件が成立したことにより、遊技者に遊技状況を示唆可能な第1演出を実行可能な第1演出実行手段と、前記算定手段の算定結果に基づく前記第1演出の実行中に、第2条件が成立することにより前記第1演出を終了させる演出終了手段と、を備えている。これにより、算定手段の算定結果に基づく第1演出の実行中に、第2条件が成立することにより、実行中の第1演出を終了させることができるので、例えば、第2条件が成立して演出内容の変化や遊技状況の変化が発生し得る場合に、直ちに第1演出を終了させて第2条件に基づく遊技状況に移行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【1465】

遊技機H0において、

前記第2条件は、

前記第1条件より成立し難く構成される

ことを特徴とする遊技機H1。

【1466】

遊技機H1によれば、遊技機H0の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第2条件は、前記第1条件より成立し難く構成される。これにより、算定手段の算定結果に基づく第1演出の実行中に、第1条件より成立し難い第2条件が成立することにより、実行中の第1演出を終了させることができるので、例えば、第1条件より発生し難い第2条件が成立して演出内容の変化や遊技状況の変化が発生し得る場合に、該レアケースに応じて直ちに第1演出を終了させて第2条件に基づく遊技状況に移行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【1467】

遊技機H0又はH1において、

少なくとも、前記第1条件の成立により前記表示手段で識別情報の動的表示を実行可能な動的表示実行手段、を備え、

前記第1演出実行手段は、

前記第1演出を、複数の前記動的表示に亘って実行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機H2。

【1468】

遊技機H2によれば、遊技機H0又はH1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、前記第1条件の成立により前記表示手段で識別情報の動的表示を実行可能な動的表示実行手段、を備え、前記第1演出実行手段は、前記第1演出を、複数の前記動的表示に亘って実行可能に構成される。これにより、複数の動的表示に亘って実行される第1演出の実行中に、第2条件が成立することにより、実行中の第1演出を終了させることができるので、例えば、複数の動的表示に亘って第1演出が実行されている状況において第2条件が成立して演出内容の変化や遊技状況の変化が発生し得る場合に、直ちに第1演出を終了させて第2条件に基づく遊技状況に移行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができ

る、という効果がある。

【1469】

遊技機H0からH2のいずれかにおいて、

前記第1演出と異なる第2演出（例えば、「普図低確時間短縮状態」における各種演出）を実行可能な第2演出実行手段、を備え、

前記第2演出実行手段は、

前記演出終了手段により前記第1演出が終了した場合に、前記第2演出を実行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機H3。

【1470】

遊技機H3によれば、遊技機H0からH2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第1演出と異なる第2演出を実行可能な第2演出実行手段、を備え、前記第2演出実行手段は、前記演出終了手段により前記第1演出が終了した場合に、前記第2演出を実行可能に構成される。これにより、算定手段の算定結果に基づく第1演出の実行中に、第2条件が成立することにより、実行中の第1演出を終了させることができ、第2条件が成立して演出内容の変化や遊技状況の変化が発生し得る場合に、直ちに第1演出を終了させて第2条件に基づく第2演出を実行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【1471】

遊技機H3において、

前記第2演出は、

遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能に構成される

ことを特徴とする遊技機H4。

【1472】

遊技機H4によれば、遊技機H3の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第2演出は、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能に構成される。これにより、算定手段の算定結果に基づく第1演出の実行中に、第2条件が成立することにより、実行中の第1演出を終了させることができ、第2条件が成立した場合に、直ちに第1演出を終了させて、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な第2演出を実行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【1473】

遊技機H3又はH4において、

前記第2演出実行手段は、

前記第2条件の成立に基づいて前記第2演出を実行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機H5。

【1474】

遊技機H5によれば、遊技機H3又はH4の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第2演出実行手段は、前記第2条件の成立に基づいて前記第2演出を実行可能に構成される。これにより、算定手段の算定結果に基づく第1演出の実行中に、第2演出を実行し得る第2条件が成立することにより、実行中の第1演出を終了させることができ、第2条件が成立した場合に、直ちに第1演出を終了させて、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な第2演出を実行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【1475】

遊技機H0からH5のいずれかにおいて、

前記第1演出の実行可能期間を設定可能な期間設定手段（例えば、天井到達報知演出の実行時間を設定）、を備え、

前記演出終了手段は、

前記期間設定手段によって設定された前記第1演出の実行可能期間が経過するよりも先に前記第2条件が成立することにより、前記第1演出を終了可能に構成されることを特徴とする遊技機H6。

【1476】

遊技機H6によれば、遊技機H0からH5の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第1演出の実行可能期間を設定可能な期間設定手段、を備え、前記演出終了手段は、前記期間設定手段によって設定された前記第1演出の実行可能期間が経過するよりも先に前記第2条件が成立することにより、前記第1演出を終了可能に構成される。これにより、第1演出の実行可能期間が経過するよりも先に第2条件が成立することで、第1演出を終了させることができるので、例えば、第2条件が成立して演出内容の変化や遊技状況の変化が発生し得る場合に、未だ継続され得た第1演出を終了させて、上記実行可能期間が経過するよりも先に成立した第2条件の成立に基づく遊技に移行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【1477】

遊技機H0からH6のいずれかにおいて、

前記第1条件に基づく第1抽選（例えば、第1特別図柄の動的表示）を実行可能な第1抽選実行手段（例えば、第1始動口64への入賞）と、

前記第2条件に基づく第2抽選（例えば、第2特別図柄の動的表示）を実行可能な第2抽選実行手段（例えば、上側第2始動口71又は下側第2始動口71aへの入賞）と、

前記第1抽選と前記第2抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段（例えば、特図1特図2同時変動）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機H7。

【1478】

遊技機H7によれば、遊技機H0からH6の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第1条件に基づく第1抽選を実行可能な第1抽選実行手段と、前記第2条件に基づく第2抽選を実行可能な第2抽選実行手段と、前記第1抽選と前記第2抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段と、を備えている。これにより、第1抽選と第2抽選とを同時期に実行可能に構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【1479】

遊技機H1からH7のいずれかにおいて、

少なくとも、遊技状態を、第1遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第1遊技状態と異なる第2遊技状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）とに変化可能な遊技状態移行手段（例えば、時短低確フラグ203n）と、

遊技媒体を、第1発射態様（例えば、左打ち遊技）と、該第1発射態様と異なる第2発射態様（例えば、右打ち遊技）とで発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット112a）と、を備え、

前記第2演出実行手段は、

前記第2演出として、前記第1発射態様又は前記第2発射態様から、前記第2発射態様又は前記第1発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行することを特徴とする遊技機H8。

【1480】

遊技機H8によれば、遊技機H1からH7の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、遊技状態を、第1遊技状態と、該第1遊技状態と異なる第2遊技状態とに変化可能な遊技状態移行手段と、遊技媒体を、第1発射態様と、該第1発射態様と異なる第2発射態様とで発射可能な発射手段と、を備え、前記第2演出実行手段は、前記第2演出として、前記第1発射態様又は前記第2発射態様から、前記第2発射態様又は前記第1発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する。これにより、第1演

出の実行中に発射手段による発射態様を切り替えることを遊技者に示唆可能な第2演出を開始する発生条件が成立した場合にも、直ちに第1演出を終了させて、発射態様の変更を遊技者に示唆可能な第2演出を実行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【1481】

遊技機H8において、

前記第1遊技状態において、前記第2発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第1発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段（例えば、「左打ちに戻してください」）、を備えていることを特徴とする遊技機H9。

10

【1482】

遊技機H9によれば、遊技機H8の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第1遊技状態において、前記第2発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第1発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段、を備えている。これにより、第1遊技状態において第2発射態様で遊技媒体が発射された場合に、第1発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行することで、例えば、第1遊技状態で第2発射態様が非推奨であることを遊技者に直ちに認識させることができ、遊技仕様通りの遊技を遊技者に実行させ易くすることができる、という効果がある。

20

【1483】

遊技機H8又はH9において、

前記遊技状態移行手段は、

前記第1遊技状態において、前記算定手段により所定回数（例えば、「900回」）が算定された場合に、前記第2遊技状態に移行可能な第2遊技移行手段（例えば、時短低確フラグ203nのオン）、を備えていることを特徴とする遊技機H10。

【1484】

遊技機H10によれば、遊技機H8又はH9の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態移行手段は、前記第1遊技状態において、前記算定手段により所定回数が算定された場合に、前記第2遊技状態に移行可能な第2遊技移行手段、を備えている。これにより、第1遊技状態において、第1抽選又は第2抽選が成立したに基づいて実行される第1演出中に、例えば、他方の第2抽選又は第1抽選によって算定手段の算定結果が所定回数に到達したとしても、第2遊技状態が移行されることを遊技者に示唆可能な第2演出を開始させ、直ちに第1演出を終了させて、発射態様の変更を遊技者に示唆可能な第2演出を実行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

30

【1485】

<I群：液晶での特図1変動演出を、天井到達する特図2の変動終了を契機に終了させる>

40

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【1486】

この遊技機では、少なくとも、所定の第1遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第1遊技状態より遊技者にとって有利な第2遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第2遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第2遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献1（特開2017-148264号公報））。

【1487】

50

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上のため、遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【1488】

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

【1489】

所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理（S208））と、

前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段（例えば、MPU201）と、

表示装置（例えば、第3図柄表示装置81）において所定演出（例えば、第3図柄表示装置81において行われる各種表示映像）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、表示制御装置114）と、を備えた遊技機において、

遊技状態が移行するか否かを判定可能な移行条件判定手段（例えば、天井到達計数カウンタ203p）と、

遊技状態が移行する場合に、遊技者に遊技状況を示唆可能な第1演出（例えば、天井到達報知演出）を実行可能な第1演出実行手段と、

所定領域へ遊技媒体が入球するか否かを検出可能な入球検出手段（例えば、第2始動口スイッチ）と、

前記第1演出の実行中に、前記入球検出手段への入球に起因して前記第1演出を終了させる演出終了手段（例えば、天井到達報知演出中に、第2特別図柄の変動が終了したタイミングで天井到達報知演出を終了）と、を備えていることを特徴とする遊技機I0。

【1490】

遊技機I0によれば、所定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段と、表示装置において所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備えた遊技機において、遊技状態が移行するか否かを判定可能な移行条件判定手段と、遊技状態が移行する場合に、遊技者に遊技状況を示唆可能な第1演出を実行可能な第1演出実行手段と、所定領域へ遊技媒体が入球するか否かを検出可能な入球検出手段と、前記第1演出の実行中に、前記入球検出手段への入球に起因して前記第1演出を終了させる演出終了手段と、を備えている。これにより、遊技者に遊技状況を示唆可能な第1演出の実行中に、入球検出手段の入球に起因して実行中の第1演出を終了させることができるので、例えば、遊技者の意思に応じて入球検出手段に入球させることで、遊技者所望のタイミングで第1演出を終了させることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【1491】

遊技機I0において、

前記第1演出と異なる第2演出（例えば、「普図低確時間短縮状態」用の演出）を実行可能な第2演出実行手段、を備え、

前記第2演出実行手段は、

前記演出終了手段により前記第1演出が終了した場合に、前記第2演出を実行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機I1。

【1492】

遊技機I0によれば、遊技機I0の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第1演出と異なる第2演出を実行可能な第2演出実行手段、を備え、前記第2演出実行手段は、前記演出終了手段により前記第1演出が終了した場合に、前記第2演出を実行可能に構成される。これにより、遊技者に遊技状況を示唆可能な第1演出の実行中に、入球検出手段の入球に起因して実行中の第1演出を終了させる、直ちに第2演出を実行させることができる。よって、例えば、遊技者の意思に応じて入球検出手段に入球させることで、遊技者所望のタイミングで第1演出を終了させて第2演出を実行することができるので、

遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【1493】

遊技機 I 1 において、

前記第 2 演出は、

遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能に構成される

ことを特徴とする遊技機 I 2。

【1494】

遊技機 I 2 によれば、遊技機 I 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 2 演出は、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能に構成される。これにより、遊技者に遊技状況を示唆可能な第 1 演出の実行中に、入球検出手段の入球に起因して実行中の第 1 演出を終了させ、直ちに遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な第 2 演出を実行させることができる。よって、例えば、遊技者の意思に応じて入球検出手段に入球させることで、遊技者所望のタイミングで第 1 演出を終了させて、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な第 2 演出を実行することができるので、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【1495】

遊技機 I 1 又は I 2 において、

前記第 2 演出実行手段は、

前記入球検出手段の検出に基づいて前記第 2 演出を実行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機 I 3。

【1496】

遊技機 I 3 によれば、遊技機 I 1 又は I 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 2 演出実行手段は、前記入球検出手段の検出に基づいて前記第 2 演出を実行可能に構成される。これにより、遊技者に遊技状況を示唆可能な第 1 演出の実行中に、入球検出手段の入球に起因して実行中の第 1 演出を終了させ、該入球検出手段の入球に基づいて直ちに遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な第 2 演出を実行させることができる。よって、例えば、遊技者の意思に応じて入球検出手段に入球させることで、遊技者所望のタイミングで第 1 演出を終了させて、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な第 2 演出を実行することができるので、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【1497】

遊技機 I 0 から I 3 のいずれかにおいて、

前記第 1 演出の実行可能期間を設定可能な期間設定手段（例えば、天井到達報知演出の実行時間を設定）、を備え、

前記演出終了手段は、

前記期間設定手段によって設定された前記第 1 演出の実行可能期間が経過するよりも先に前記入球検出手段へ入球することにより、前記第 1 演出を終了可能に構成される

ことを特徴とする遊技機 I 4。

【1498】

遊技機 I 4 によれば、遊技機 I 0 から I 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 1 演出の実行可能期間を設定可能な期間設定手段、を備え、前記演出終了手段は、前記期間設定手段によって設定された前記第 1 演出の実行可能期間が経過するよりも先に前記入球検出手段へ入球することにより、前記第 1 演出を終了可能に構成される。これにより、第 1 演出の実行可能期間が経過するよりも先に入球検出手段に入球させることで、第 1 演出を終了させることができるので、例えば、入球検出手段に入球することで遊技状況の変化が発生し得る場合に、未だ継続され得た第 1 演出を終了させて、上記実行可能期間が経過するよりも先に成立した入球検出手段への入球に基づく遊技に移行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興

趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【1499】

遊技機I0からI4のいずれかにおいて、

前記第1条件に基づく第1抽選（例えば、第1特別図柄の動的表示）を実行可能な第1抽選実行手段（例えば、第1始動口64への入賞）と、

前記第2条件に基づく第2抽選（例えば、第2特別図柄の動的表示）を実行可能な第2抽選実行手段（例えば、上側第2始動口71又は下側第2始動口71aへの入賞）と、

前記第1抽選と前記第2抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段（例えば、特図1特図2同時変動）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機I5。

10

【1500】

遊技機I5によれば、遊技機I0からI4の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第1条件に基づく第1抽選を実行可能な第1抽選実行手段と、前記第2条件に基づく第2抽選を実行可能な第2抽選実行手段と、前記第1抽選と前記第2抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段と、を備えている。これにより、第1抽選と第2抽選とを同時期に実行可能に構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【1501】

遊技機I1からI5のいずれかにおいて、

少なくとも、遊技状態を、第1遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第1遊技状態と異なる第2遊技状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）とに変化可能な遊技状態移行手段（例えば、時短低確フラグ203n）と、

遊技媒体を、第1発射態様（例えば、左打ち遊技）と、該第1発射態様と異なる第2発射態様（例えば、右打ち遊技）とで発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット112a）と、を備え、

前記第2演出実行手段は、

前記第2演出として、前記第1発射態様又は前記第2発射態様から、前記第2発射態様又は前記第1発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する

ことを特徴とする遊技機I6。

20

【1502】

遊技機I6によれば、遊技機I1からI5の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、遊技状態を、第1遊技状態と、該第1遊技状態と異なる第2遊技状態とに変化可能な遊技状態移行手段と、遊技媒体を、第1発射態様と、該第1発射態様と異なる第2発射態様とで発射可能な発射手段と、を備え、前記第2演出実行手段は、前記第2演出として、前記第1発射態様又は前記第2発射態様から、前記第2発射態様又は前記第1発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する。これにより、第1演出の実行中に発射手段による発射態様を切り替えることを遊技者に示唆可能な第2演出を開始する発生条件が成立した場合にも、直ちに第1演出を終了させて、発射態様の変更を遊技者に示唆可能な第2演出を実行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

30

40

【1503】

遊技機I6において、

前記第1遊技状態において、前記第2発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第1発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段（例えば、「左打ちに戻してください」）、を備えている

ことを特徴とする遊技機I7。

【1504】

遊技機I7によれば、遊技機I6の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第1遊技状態において、前記第2発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第1

50

発射態様にするを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段、を備えている。これにより、第1遊技状態において第2発射態様で遊技媒体が発射された場合に、第1発射態様にするを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行することで、例えば、第1遊技状態で第2発射態様が非推奨であることを遊技者に直ちに認識させることができ、遊技仕様通りの遊技を遊技者に実行させ易くすることができる、という効果がある。

【1505】

遊技機I6又はI7において、

前記遊技状態移行手段は、

前記第1遊技状態において、前記算定手段により所定回数（例えば、「900回」）が算定された場合に、前記第2遊技状態に移行可能な第2遊技移行手段（例えば、時短低確フラグ203nのオン）、を備えていることを特徴とする遊技機I8。

10

【1506】

遊技機I8によれば、遊技機I6又はI7の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態移行手段は、前記第1遊技状態において、前記算定手段により所定回数が算定された場合に、前記第2遊技状態に移行可能な第2遊技移行手段、を備えている。これにより、第1遊技状態において、第1抽選又は第2抽選が成立したに基づいて実行される第1演出中に、例えば、他方の第2抽選又は第1抽選によって算定手段の算定結果が所定回数に到達したとしても、第2遊技状態が移行されることを遊技者に示唆可能な第2演出を開始させ、直ちに第1演出を終了させて、発射態様の変更を遊技者に示唆可能な第2演出を実行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

20

【1507】

＜J群：一方の特図の天井到達演出中に他方の特図で大当たりした場合に、そのタイミングで変動演出を一方の特図変動演出から他方の特図変動演出に切り替える＞

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【1508】

この遊技機では、少なくとも、所定の第1遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第1遊技状態より遊技者にとって有利な第2遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第2遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第2遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献1（特開2017-148264号公報））。

30

【1509】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上のため、遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【1510】

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

40

【1511】

所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理（S208））と、

前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段（例えば、MPU201）と、

表示装置（例えば、第3図柄表示装置81）において所定演出（例えば、第3図柄表示装置81において行われる各種表示映像）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、表示制御装置114）と、を備えた遊技機において、

遊技者の所定操作による遊技に基づく第1遊技状況（例えば、一方の特別図柄の天井到達1変動前）を遊技者に示唆可能な第1演出（例えば、天井到達報知演出）を実行可能な

50

第 1 演出実行手段と、

前記第 1 演出と異なる演出であって、前記第 1 遊技状況と異なる第 2 遊技状況（例えば、大当たり遊技に当選した変動演出の開始時）を遊技者に示唆可能な第 2 演出（例えば、大当たり当選変動演出）を実行可能な第 2 演出実行手段と、

前記第 1 演出の実行中に、第 2 遊技状況となることで、前記第 1 演出から前記第 2 演出に切り替える切替手段（例えば、天井到達報知演出中に第 2 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、該大当たりに対応する変動演出に切り替え）と、を備えていることを特徴とする遊技機 J 0。

【1512】

遊技機 E 0 によれば、所定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段と、表示装置において所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備えた遊技機において、遊技者の所定操作による遊技に基づく第 1 遊技状況を遊技者に示唆可能な第 1 演出を実行可能な第 1 演出実行手段と、前記第 1 演出と異なる演出であって、前記第 1 遊技状況と異なる第 2 遊技状況を遊技者に示唆可能な第 2 演出を実行可能な第 2 演出実行手段と、前記第 1 演出の実行中に、第 2 遊技状況となることで、前記第 1 演出から前記第 2 演出に切り替える切替手段と、を備えている。これにより、第 1 演出の実行中に、第 2 演出が実行され得る場合に、実行中の第 1 演出から第 2 演出に切り替えることができるので、例えば、それ以前の遊技状況から変化し得る場合に、直ちに第 1 演出から第 2 演出に切り替えてその状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【1513】

遊技機 J 0 において、

前記第 1 演出は、

前記第 2 演出が開始される前の遊技状況を遊技者に示唆可能な演出であることを特徴とする遊技機 J 1。

【1514】

遊技機 J 1 によれば、遊技機 J 0 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 1 演出は、前記第 2 演出が開始される前の遊技状況を遊技者に示唆可能な演出である。これにより、第 2 演出が開始される前の遊技状況を遊技者に示唆可能な第 1 演出の実行中に、第 2 条件が成立することにより実行中の第 1 演出から第 2 演出に切り替えることができるので、例えば、それ以前の遊技状況から変化し得る場合に、直ちに第 1 演出から第 2 演出に切り替えてその状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【1515】

遊技機 J 0 又は J 1 において、

前記切替手段は、

前記第 1 演出の実行中であっても、該第 1 演出を強制的に打ち切る第 3 演出（例えば、画面暗転演出）を行い、該第 3 演出後に前記第 2 演出を実行可能に構成されることを特徴とする遊技機 J 2。

【1516】

遊技機 J 2 によれば、遊技機 J 0 又は J 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記切替手段は、前記第 1 演出の実行中であっても、該第 1 演出を強制的に打ち切る第 3 演出を行い、該第 3 演出後に前記第 2 演出を実行可能に構成される。これにより、第 1 演出の実行中に、遊技状況が変化し得る場合に、実行中の第 1 演出から第 3 演出を経由して第 2 演出に切り替えることができるので、例えば、それ以前の遊技状況から変化し得る場合に、直ちに第 1 演出を終了させ、第 3 演出を経由してから第 2 演出を行うことができる。よって、演出内容の切り替わりを明確に遊技者に認識させ、その状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【1517】

遊技機 J 0 から J 2 のいずれかにおいて、
前記第 2 演出は、
遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能に構成される
ことを特徴とする遊技機 J 3。

【1518】

遊技機 J 3 によれば、遊技機 J 0 から J 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 2 演出は、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能に構成される。これにより、第 1 演出の実行中に、第 2 条件が成立することにより実行中の第 1 演出から、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な第 2 演出に切り替えることができるので、例えば、それ以前の遊技状況から変化し得る場合に、直ちに第 1 演出から第 2 演出に切り替えてその状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

10

【1519】

遊技機 J 0 から J 3 のいずれかにおいて、
遊技状態を、少なくとも、第 1 遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第 1 遊技状態と異なる第 2 遊技状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）とに変更可能な遊技状態移行手段（例えば、時短低確フラグ 203n）と、

前記所定演出において特定結果（例えば、大当たり図柄）が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な有利状態（例えば、大当たり遊技）を発生可能な有利状態手段と、を備え、

20

前記遊技状態移行手段は、

前記特定結果を導出せずに遊技状態を移行可能な非導出移行手段（例えば、天井到達による「普図低確時間短縮状態」へ移行）、を備えている
ことを特徴とする遊技機 J 4。

【1520】

遊技機 J 4 によれば、遊技機 J 0 から J 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技状態を、少なくとも、第 1 遊技状態と、該第 1 遊技状態と異なる第 2 遊技状態とに変更可能な遊技状態移行手段と、前記所定演出において特定結果が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な有利状態を発生可能な有利状態手段と、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記特定結果を導出せずに遊技状態を移行可能な非導出移行手段、を備えている。これにより、有利状態を経ずに遊技状態を移行することが可能となり、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

30

【1521】

遊技機 J 0 から J 4 のいずれかにおいて、

第 1 条件が成立することにより第 1 抽選（例えば、第 1 特別図柄の動的表示）を実行可能な第 1 抽選実行手段（例えば、第 1 始動口 64 への入賞）と、

前記第 1 条件と異なる第 2 条件が成立することにより第 2 抽選（例えば、第 2 特別図柄の動的表示）を実行可能な第 2 抽選実行手段（例えば、上側第 2 始動口 71 又は下側第 2 始動口 71a への入賞）と、

40

前記第 1 抽選と前記第 2 抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段（例えば、特図 1 特図 2 同時変動）と、を備え、

前記第 1 演出手段は、

前記第 1 抽選又は前記第 2 抽選の結果を前記第 1 演出において遊技者に示唆可能に構成される
ことを特徴とする遊技機 J 5。

【1522】

遊技機 J 5 によれば、遊技機 J 0 から J 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 条件が成立することにより第 1 抽選を実行可能な第 1 抽選実行手段と、前記第 1 条件と異なる第 2 条件が成立することにより第 2 抽選を実行可能な第 2 抽選実行手段と、

50

前記第1抽選と前記第2抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段と、を備え、前記第1演出手段は、前記第1抽選又は前記第2抽選の結果を前記第1演出において遊技者に示唆可能に構成される。これにより、第1抽選又は第2抽選が成立したことに基づいて実行されている第1演出中に、遊技状況が変化し得る場合に、実行中の第1演出を終了させることができるので、例えば、演出内容の変化や遊技状況の変化が発生し得る場合に、直ちに第1演出を終了させて第2条件に基づく遊技状況に移行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【1523】

遊技機J0からJ5のいずれかにおいて、

10

遊技媒体を、第1発射態様（例えば、左打ち遊技）と、該第1発射態様と異なる第2発射態様（例えば、右打ち遊技）とで発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット112a）、を備え、

前記第2演出実行手段は、

前記第2演出として、前記第1発射態様又は前記第2発射態様から、前記第2発射態様又は前記第1発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行することを特徴とする遊技機J6。

【1524】

遊技機J6によれば、遊技機J0からJ5の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技媒体を、第1発射態様と、該第1発射態様と異なる第2発射態様とで発射可能な発射手段、を備え、前記第2演出実行手段は、前記第2演出として、前記第1発射態様又は前記第2発射態様から、前記第2発射態様又は前記第1発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する。これにより、第1演出の実行中に発射手段による発射態様を切り替えることを遊技者に示唆可能な第2演出を開始する発生条件が成立した場合にも、直ちに第1演出を終了させて、発射態様の変更を遊技者に示唆可能な第2演出を実行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

20

【1525】

遊技機J6において、

前記第1遊技状態において、前記第2発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第1発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段（例えば、「左打ちに戻してください」）、を備えていることを特徴とする遊技機J7。

30

【1526】

遊技機J7によれば、遊技機J6の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第1遊技状態において、前記第2発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第1発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段、を備えている。これにより、第1遊技状態において第2発射態様で遊技媒体が発射された場合に、第1発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行することで、例えば、第1遊技状態で第2発射態様が非推奨であることを遊技者に直ちに認識させることができ、遊技仕様通りの遊技を遊技者に実行させ易くすることができる、という効果がある。

40

【1527】

遊技機J5からJ7のいずれかにおいて、

前記第1抽選又は／及び前記第2抽選の実行回数を計数可能な計数手段（例えば、天井到達計数カウンタ203p）、を備え、

前記遊技状態移行手段は、

前記第1遊技状態において、前記計数手段により所定回数（例えば、「900回」）が計数された場合に、前記第2遊技状態に移行可能な第2遊技移行手段（例えば、時短低確フラグ203nのオン）、を備えている

50

ことを特徴とする遊技機 J 8。

【1528】

遊技機 J 8 によれば、遊技機 J 5 から J 7 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 1 抽選又は／及び前記第 2 抽選の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記第 1 遊技状態において、前記計数手段により所定回数が計数された場合に、前記第 2 遊技状態に移行可能な第 2 遊技移行手段、を備えている。これにより、第 1 遊技状態において、第 1 抽選又は第 2 抽選が成立したに基づいて実行される第 1 演出中に、例えば、他方の第 2 抽選又は第 1 抽選によって算定手段の算定結果が所定回数に到達したとしても、第 2 遊技状態に移行されることを遊技者に示唆可能な第 2 演出を開始させ、直ちに第 1 演出を終了させて、発射態様の変更を遊技者に示唆可能な第 2 演出を実行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

10

【1529】

なお、上記遊技機 A 0 ～ A 8 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 B 0 ～ B 9 , C 0 ～ C 1 0 , D 0 ～ D 8 , E 0 ～ E 1 0 , F 0 ～ F 8 , G 0 ～ G 8 , H 0 ～ H 1 0 , I 0 ～ I 8 , J 0 ～ J 8 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【1530】

なお、上記遊技機 B 0 ～ B 9 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 0 ～ A 8 , C 0 ～ C 1 0 , D 0 ～ D 8 , E 0 ～ E 1 0 , F 0 ～ F 8 , G 0 ～ G 8 , H 0 ～ H 1 0 , I 0 ～ I 8 , J 0 ～ J 8 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

20

【1531】

なお、上記遊技機 C 0 ～ C 1 0 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 0 ～ A 8 , B 0 ～ B 9 , D 0 ～ D 8 , E 0 ～ E 1 0 , F 0 ～ F 8 , G 0 ～ G 8 , H 0 ～ H 1 0 , I 0 ～ I 8 , J 0 ～ J 8 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【1532】

なお、上記遊技機 D 0 ～ D 8 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 0 ～ A 8 , B 0 ～ B 9 , C 0 ～ C 1 0 , E 0 ～ E 1 0 , F 0 ～ F 8 , G 0 ～ G 8 , H 0 ～ H 1 0 , I 0 ～ I 8 , J 0 ～ J 8 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【1533】

なお、上記遊技機 E 0 ～ E 1 0 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 0 ～ A 8 , B 0 ～ B 9 , C 0 ～ C 1 0 , D 0 ～ D 8 , F 0 ～ F 8 , G 0 ～ G 8 , H 0 ～ H 1 0 , I 0 ～ I 8 , J 0 ～ J 8 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

30

【1534】

なお、上記遊技機 F 0 ～ F 8 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 0 ～ A 8 , B 0 ～ B 9 , C 0 ～ C 1 0 , D 0 ～ D 8 , E 0 ～ E 1 0 , G 0 ～ G 8 , H 0 ～ H 1 0 , I 0 ～ I 8 , J 0 ～ J 8 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【1535】

なお、上記遊技機 G 0 ～ G 8 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 0 ～ A 8 , B 0 ～ B 9 , C 0 ～ C 1 0 , D 0 ～ D 8 , E 0 ～ E 1 0 , F 0 ～ F 8 , H 0 ～ H 1 0 , I 0 ～ I 8 , J 0 ～ J 8 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

40

【1536】

なお、上記遊技機 H 0 ～ H 1 0 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 0 ～ A 8 , B 0 ～ B 9 , C 0 ～ C 1 0 , D 0 ～ D 8 , E 0 ～ E 1 0 , F 0 ～ F 8 , G 0 ～ G 8 , I 0 ～ I 8 , J 0 ～ J 8 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【1537】

なお、上記遊技機 I 0 ～ I 8 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 0 ～ A 8 , B 0 ～ B 9 , C 0 ～ C 1 0 , D 0 ～ D 8 , E 0 ～ E 1 0 , F 0 ～ F 8 , G 0 ～ G 8 , H 0 ～ H 1 0 , J 0 ～ J 8 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【1538】

なお、上記遊技機 J 0 ～ J 8 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 0 ～ A 8 , B 0

50

～B 9, C 0～C 10, D 0～D 8, E 0～E 10, F 0～F 8, G 0～G 8, H 0～H 10, I 0～I 8のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【1539】

これらの場合、各構成を適用したことによるさらなる効果を奏することができる。

【1540】

遊技機A 0からA 8, B 0からB 9, C 0からC 10, D 0からD 8, E 0からE 10, F 0からF 8, G 0からG 8, H 0からH 10, I 0からI 8, J 0からJ 8のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機X 1。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【1541】

遊技機A 0からA 8, B 0からB 9, C 0からC 10, D 0からD 8, E 0からE 10, F 0からF 8, G 0からG 8, H 0からH 10, I 0からI 8, J 0からJ 8のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機X 2。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（大入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【1542】

遊技機A 0からA 8, B 0からB 9, C 0からC 10, D 0からD 8, E 0からE 10, F 0からF 8, G 0からG 8, H 0からH 10, I 0からI 8, J 0からJ 8のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機X 3。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【符号の説明】

【1543】

- 1 0 パチンコ機（遊技機）
- 3 7 c 右打ち報知ランプ（関連演出示唆手段の一部）
- 6 4 第1始動口（第1抽選実行手段の一部、第1条件取得手段の一部）
- 6 5 可変入賞装置（有利状態手段の一部）
- 7 1 上側第2始動口（第2抽選実行手段の一部、第2条件取得手段の一部）
- 7 1 a 下側第2始動口（第2抽選手段の一部、第2条件取得手段の一部）
- 8 1 第3図柄表示装置（表示手段の一部）
- 8 1 d 演出用右打ち指示（特定演出の一部、移行後演出の一部、第2演出の一部、関連演出の一部）

10

20

30

40

50

- 8 1 f 文字メッセージ（特定演出の一部、移行後演出の一部、第 2 演出の一部、関連演出の一部）
- 8 9 主表示用右打ち指示（関連演出示唆手段の一部）
- 1 1 2 a 球発射ユニット（発射手段の一部）
- 1 1 3 音声ランプ制御装置（所定演出実行手段の一部）
- 1 1 4 表示制御装置（所定演出実行手段の一部）
- 2 0 1 MPU（判定手段の一部）
- 2 0 2 a 特図 2 大当たり乱数テーブル
- 2 0 3 e 第 2 保留球格納エリア（成立数計数手段の一部）
- 2 0 3 n 時短低確フラグ（遊技状態移行手段の一部）
- 2 0 3 p 天井到達計数カウンタ（計数手段の一部、算定手段の一部、異常条件判定手段の一部）
- 2 2 3 a 特図 1 変動開始フラグ（第 1 演出実行手段の一部）
- S 2 0 8 始動入賞処理（情報取得手段の一部）
- S 1 4 0 5 （演出保留手段の一部）

10

20

30

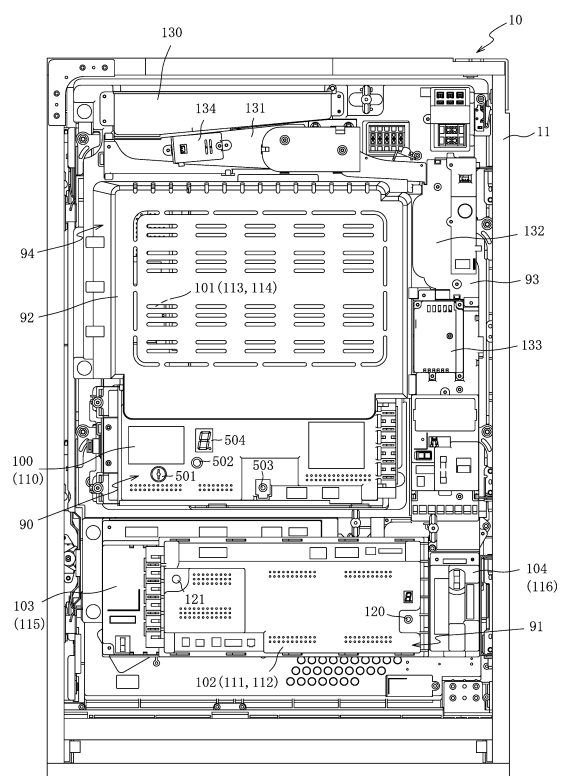
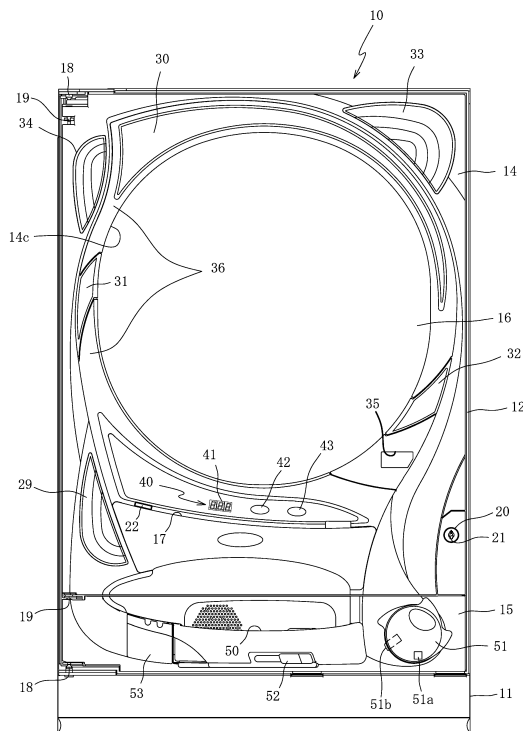
40

50

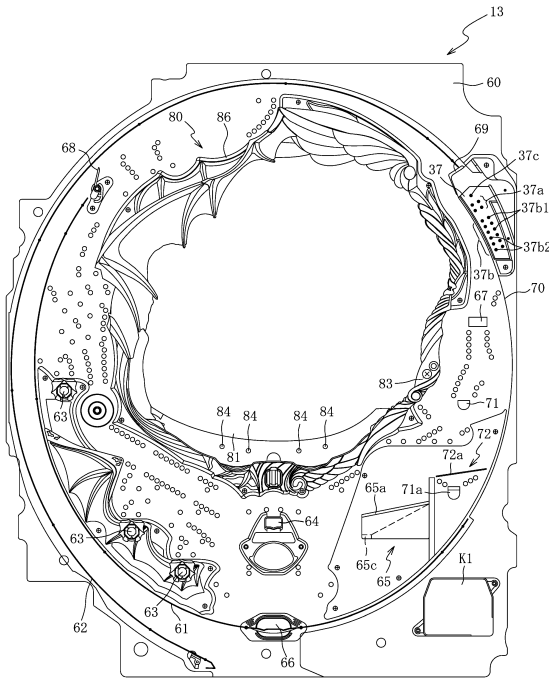
【図面】

【図 1】

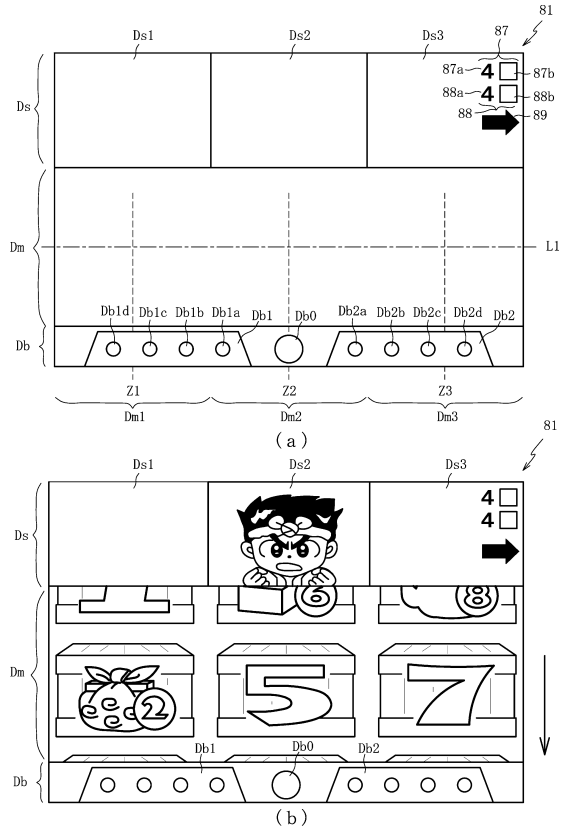
【図 2】



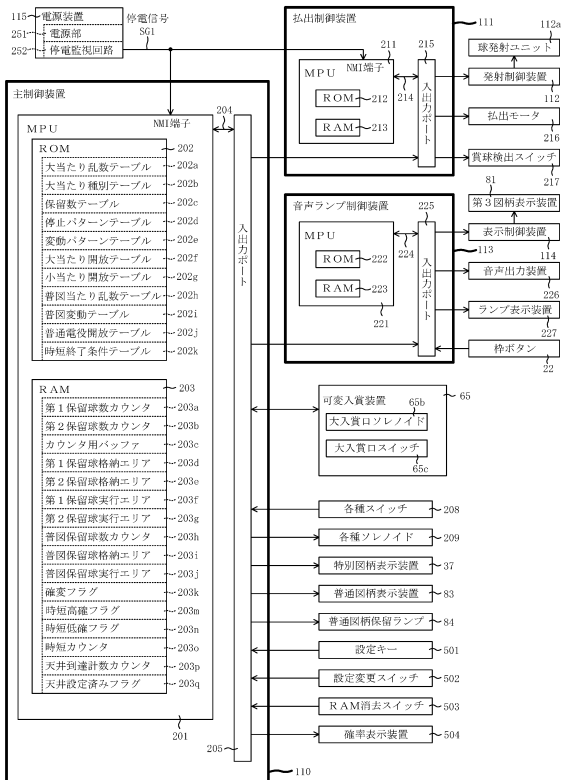
【 図 3 】



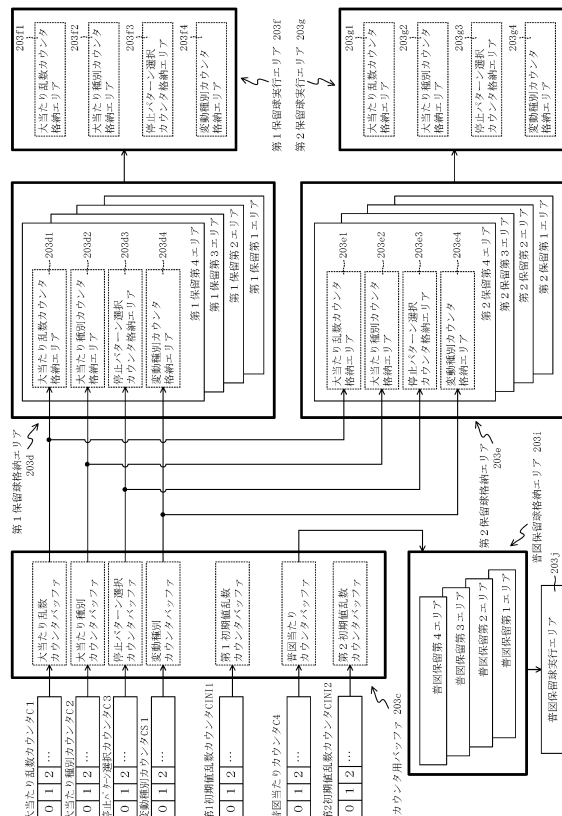
【図 4】



【図 5】



【図 6】



【図 7】

特図 1 大当たり乱数テーブル

設定値	遊技状態	大当たり乱数カウンタの値 (0~9999)					
		大当たり		小当たり		ハズレ	
		乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	低確	0~31	32個	32~5031	5000個	5032~9999	4968個
	高確	0~220	221個	221~5220	5000個	5221~9999	4779個
2	低確	0~33	34個	34~5033	5000個	5034~9999	4966個
	高確	0~222	223個	223~5222	5000個	5223~9999	4777個
3	低確	0~35	36個	36~5035	5000個	5036~9999	4964個
	高確	0~224	225個	225~5224	5000個	5225~9999	4775個

(a)

特図 2 大当たり乱数テーブル

設定値	遊技状態	大当たり乱数カウンタの値 (0~9999)					
		大当たり		小当たり		ハズレ	
		乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	低確	0~31	32個	32~7531	7500個	7532~9999	2468個
	高確	0~220	221個	221~7720	7500個	7721~9999	2279個
2	低確	0~33	34個	34~7533	7500個	7534~9999	2466個
	高確	0~222	223個	223~7722	7500個	7723~9999	2277個
3	低確	0~35	36個	36~7535	7500個	7536~9999	2464個
	高確	0~224	225個	225~7724	7500個	7725~9999	2275個

(b)

【図 8】

特図 1 大当たり種別テーブル

遊技状態	大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数
通常遊技状態	0~34	時短 A	35%	5R	100回
	35~99	確変 A	65%	10R	次回まで
確変変動状態 普図低確時間短縮状態 普図高確時間短縮状態 潜伏確率変動状態	0~34	時短 A	35%	5R	100回
	35~99	潜確 A	65%	10R	0回

(a)

特図 2 大当たり種別テーブル

遊技状態	大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数
通常遊技状態	0~34	時短 A	35%	5R	100回
確率変動状態	0~34	時短 A	35%	5R	100回
普図低確時間短縮状態	0~34	時短 A	35%	5R	100回
普図高確時間短縮状態	0~34	時短 A	35%	5R	100回
潜伏確率変動状態	35~99	潜確 A	65%	10R	0回

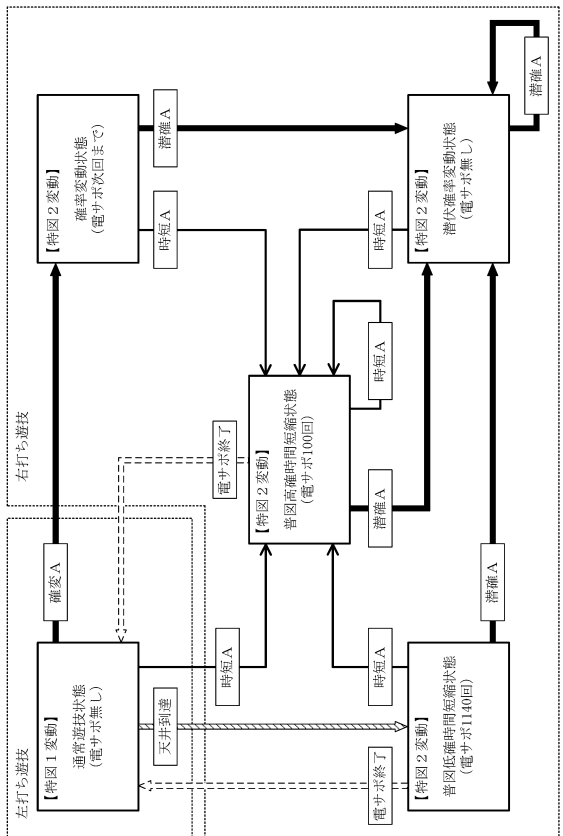
(b)

【図 9】

遊技状態別遊技仕様

遊技状態	移行契機	普図確率	潜図確率	奨励 発射態様	主要 入賞先	特図 1 変動時間 (秒)	特図 2 変動時間 (秒)	備考
通常遊技状態	初期状態 時間短縮状態 終了 低確時間短縮状態 終了	低	低	左	特図 1	5~190	20~190	右打ち禁止通知
普図低確時間短縮状態	天井到達 (特図低確率状態で9000回配)	低	低	右	上側特図 2 下側特図 2	2~190	2~190	右打ち通知
普図高確時間短縮状態	時短 A 当選	低	高	右	上側特図 2 下側特図 2	2~190	2~190	右打ち通知
確変変動状態	確変 A 当選	高	高	右	上側特図 2 下側特図 2	2~190	2~190	右打ち通知
潜伏確率変動状態	潜確 A 当選	高	低	右	上側特図 2	2~190	2~190	右打ち通知

【図 10】



【図 1 1】

特図 1 用保留数テーブル

202c1

遊技状態	当否	特図 1 保留球数			
		1 個	2 個	3 個	4 個
通常遊技状態	ハズレ 小当たり	A テーブル			B テーブル
	大当たり	C テーブル			
確率変動状態 普図低確時間短縮状態 普図高確時間短縮状態 潜伏確率変動状態	ハズレ 小当たり	D テーブル			
	大当たり	C テーブル			

【図 1 2】

特図 2 用保留数テーブル

202c2

遊技状態	当否	特図 2 保留球数			
		1 個	2 個	3 個	4 個
通常遊技状態	ハズレ 小当たり	E テーブル			
	大当たり	C テーブル			
確率変動状態 普図低確時間短縮状態 普図高確時間短縮状態	ハズレ 小当たり	A テーブル	F テーブル		
	大当たり	C テーブル			
潜伏確率変動状態	ハズレ 小当たり	D テーブル			
	大当たり	C テーブル			

10

20

【図 1 3】

A テーブル

202d1

種別	演出態様	停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング
E1		ミドル
E2		ショート
E3	ノーマルリーチ	75～94
E4	スーパーリーチ	95～97
E5	スペシャルリーチ	98、99

(a)

【図 1 4】

D テーブル

202d4

種別	演出態様	停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング
E1		ミドル
E2		ショート
E3	ノーマルリーチ	75～94
E4	スーパーリーチ	95～97
E5	スペシャルリーチ	98、99

(a)

B テーブル

202d2

種別	演出態様	停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング
E1		ミドル
E2		ショート
E3	ノーマルリーチ	75～94
E4	スーパーリーチ	95～97
E5	スペシャルリーチ	98、99

(b)

E テーブル

202d5

種別	演出態様	停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング
E1		ミドル
E2		ショート
E3	ノーマルリーチ	75～94
E4	スーパーリーチ	95～97
E5	スペシャルリーチ	98、99

(b)

C テーブル

202d3

種別	演出態様	停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング
E1		ミドル
E2		ショート
E3	ノーマルリーチ	0～4
E4	スーパーリーチ	5～39
E5	スペシャルリーチ	40～99

(c)

F テーブル

202d6

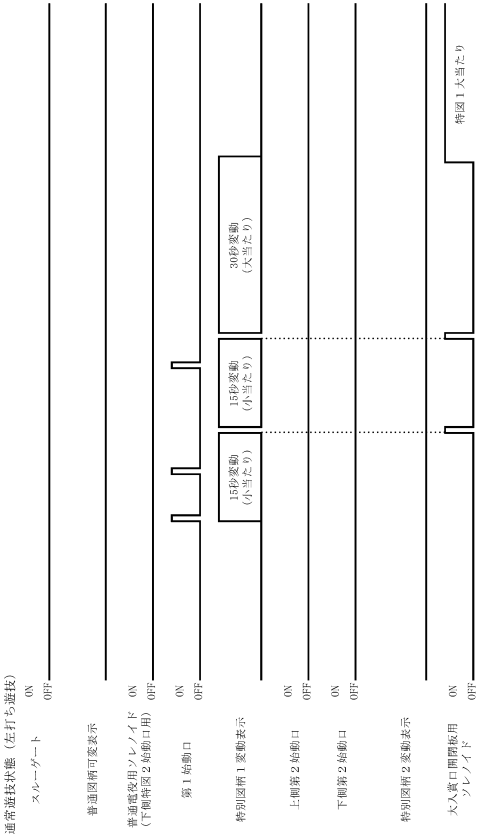
種別	演出態様	停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング
E1		ミドル
E2		ショート
E3	ノーマルリーチ	75～94
E4	スーパーリーチ	95～97
E5	スペシャルリーチ	98、99

(c)

40

50

【図 1 7】



【図 1 5】

特図 1 ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル

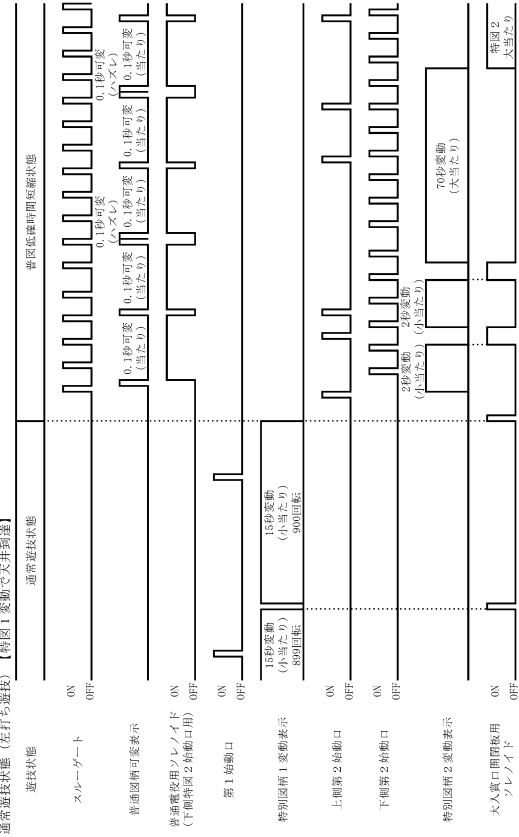
202e1 ↘

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン (演出要素の構成)
E0	非リーチ・ロング	0~9	15	高速変動(長)+低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0~9	5	高速変動(中)のみ
E2	非リーチ・ショート	0~9	2	高速変動(短)のみ
E3	ノーマルリーチ	0~9	20	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ
E4	スーパリーチ	0~9	60	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパリーチ
E5	スペシャルリーチ	0~9	180	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スペシャルリーチ

202e2 ↘

(a)

【図 1 8】



【図 1 6】

特図 2 ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル

202e3 ↘

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン (演出要素の構成)
E0	非リーチ・ロング	0~9	15	高速変動(長)+低速変動
E2	非リーチ・ショート	0~9	2	高速変動(短)のみ
E3	ノーマルリーチ	0~9	20	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ
E4	スーパリーチ	0~9	60	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパリーチ
E5	スペシャルリーチ	0~9	180	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スペシャルリーチ

202e4 ↘

(a)

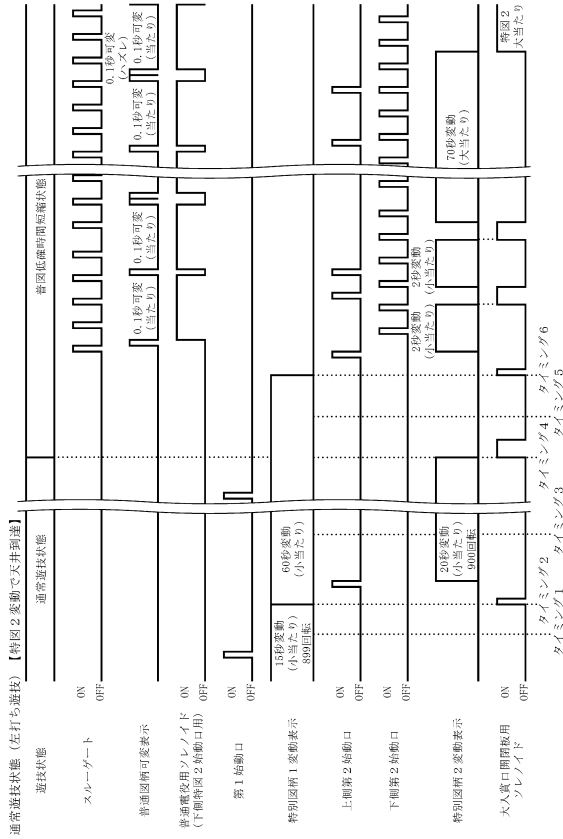
特図 2 大当たり用変動パターンテーブル

202e4 ↘

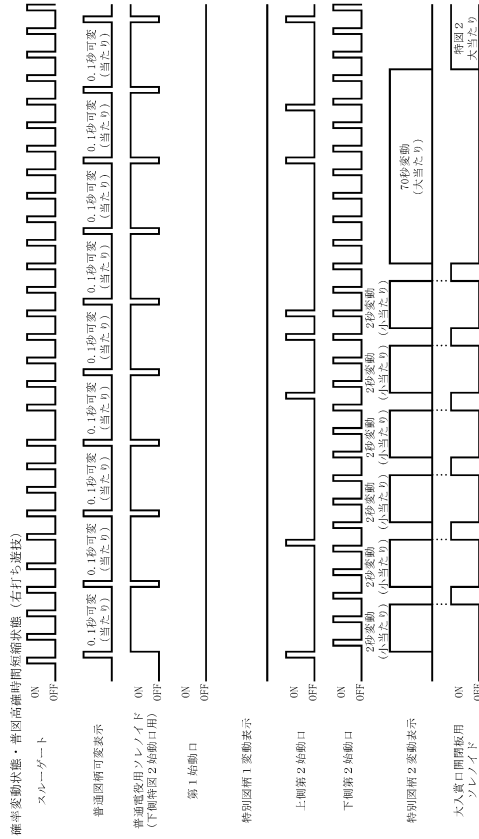
種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン (演出要素の構成)
E3	ノーマルリーチ	0~2	20	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ
		3~9	30	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+再変動
E4	スーパリーチ	0~3	60	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパリーチ
		4~9	70	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパリーチ+再変動
E5	スペシャルリーチ	0~4	180	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スペシャルリーチ
		5~9	190	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スペシャルリーチ+再変動

(b)

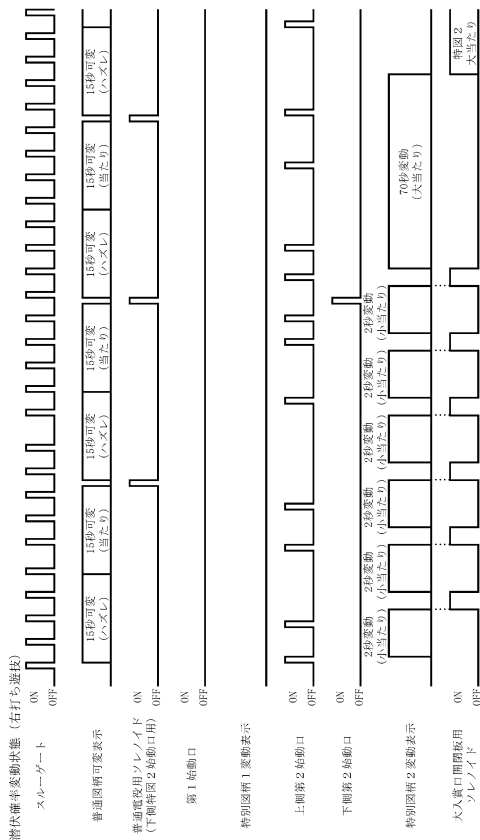
【圖 19】



【圖 20】



【図 2 1】



【圖 2 2】

202F

↙

大当たり開放テーブル										
遊技状態	大当たり 種別	開放 入賞口	ワウン ド回 数	OP時間 (秒)	IT時間 (秒)	ED時間 (秒)	最大 開放時間	最大 入賞個数	賞球数	大当たり終了後 移行遊技状態
通常遊技状態	短延A	可変入賞 装置	5回	30秒	1秒	10秒	30秒	10個	10個	普図高確時間短縮状態
	確変A		10回							確率変動状態
確率変動状態	短延A	可変入賞 装置	5回	10秒	1秒	10秒	30秒	10個	10個	普図高確時間短縮状態
	確変A		10回	確率変動状態						
	潜確A		潜確入	潜伏確率変動状態						

【図 2 3】

202g

小当たり開放テーブル

小当たり種別	開放 入賞口	ラウンド 回数	最大 開放時間	最大 入賞個数	賞球数	小当たり終了後 移行遊技状態
特図 1 小当たり	可変入賞 装置	1回	0.1s	10個	10個	変化なし
特図 2 小当たり		1回	1.5s	10個	10個	変化なし

【図 2 4】

202h

普図当たり乱数テーブル

遊技状態	普図当たり乱数値 (普図当たりカウンタC4の値)
通常遊技状態 普図低確時間短縮状態 潜伏確率変動状態	30～99
確率変動状態 普図高確時間短縮状態	1～99

(a)

202i

普図変動テーブル

遊技状態	変動時間
通常遊技状態 潜伏確率変動状態	15秒
確率変動状態 普図低確時間短縮状態 普図高確時間短縮状態	0.1秒

(b)

202j

普通電役開放テーブル

遊技状態	開放回数	開放時間	インターバル 時間
通常遊技状態 潜伏確率変動状態	1回	0.1秒	-
確率変動状態 普図低確時間短縮状態 普図高確時間短縮状態	1回	5.8秒	-

(c)

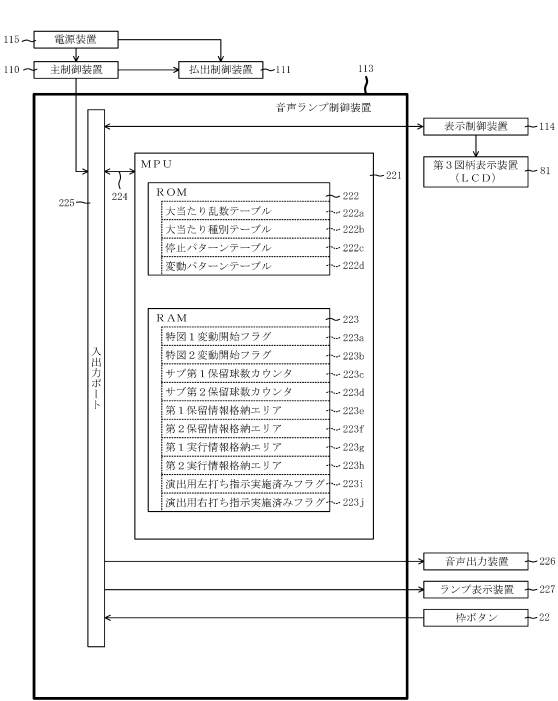
【図 2 5】

202k

時短終了条件テーブル

遊技状態	時短発生条件	時短回数	その他
通常遊技状態	確変 A	次回大当たりまで	
	天井到達	1140回	特図低確率状態で 900回変動
通常遊技状態 普図低確時間短縮状態 普図高確時間短縮状態 確率変動状態 潜伏確率変動状態	時短 A	100回	
	潜確 A	0回	

【図 2 6】



10

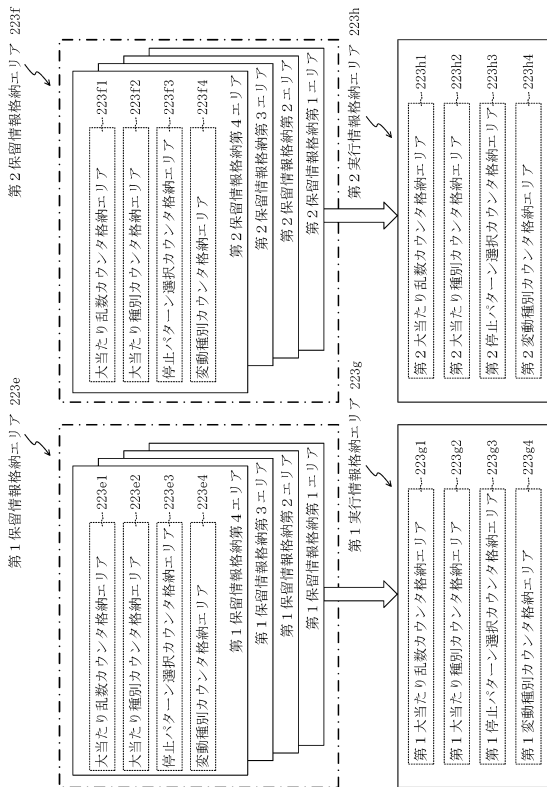
20

30

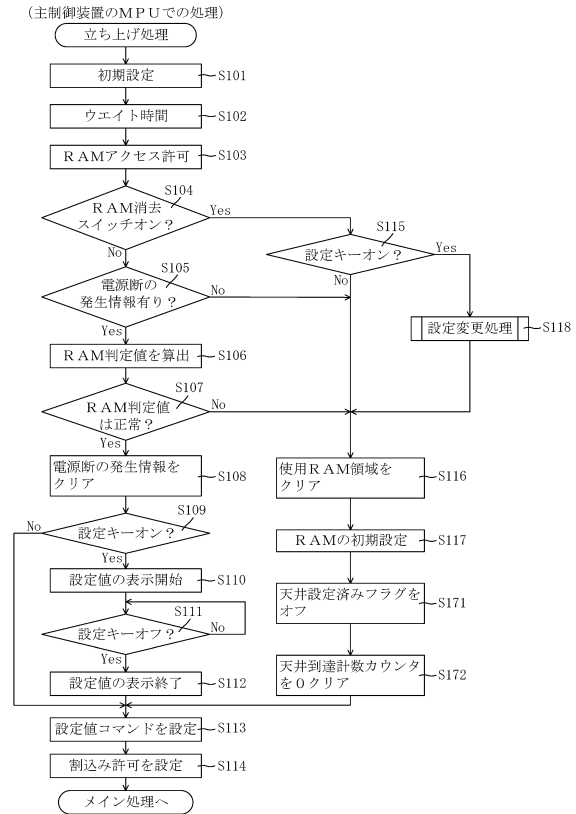
40

50

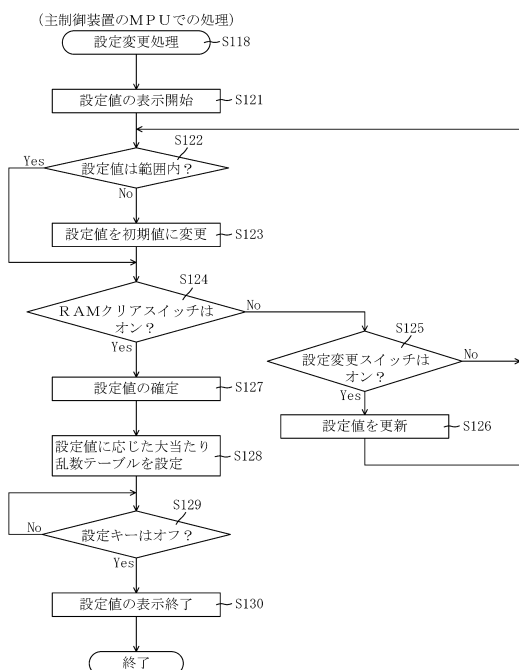
【図 27】



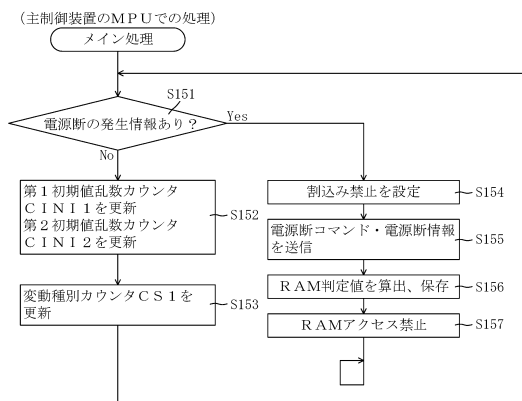
【図 28】



【図 29】



【図 30】



10

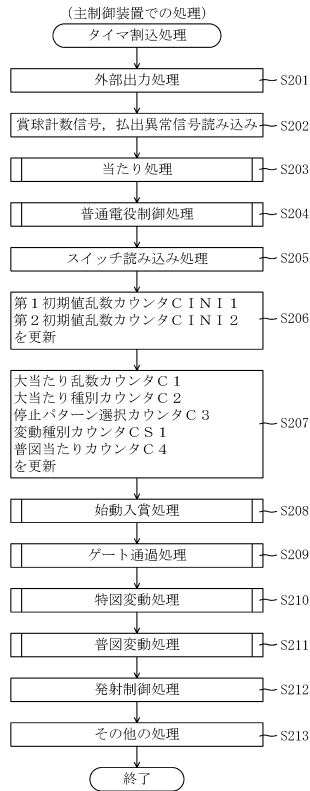
20

30

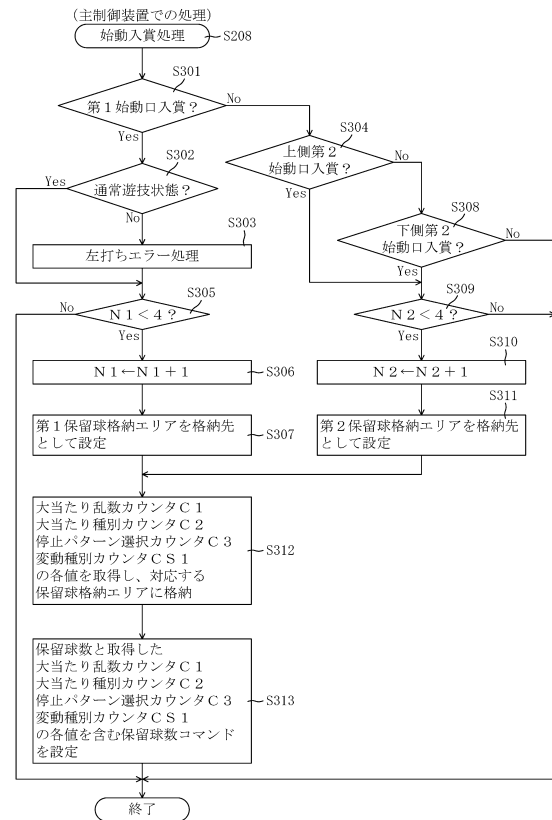
40

50

【図 3 1】



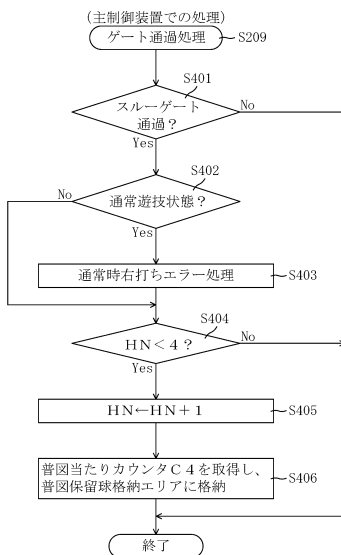
【図 3 2】



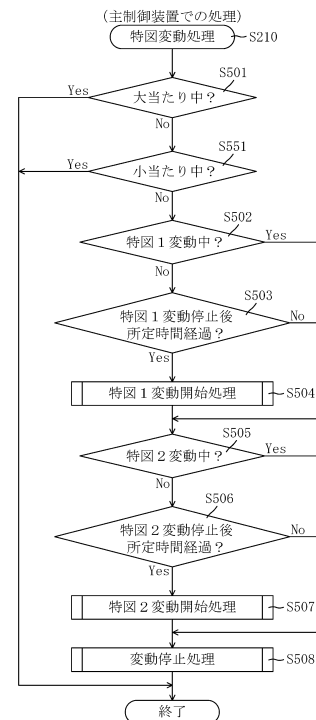
10

20

【図 3 3】



【図 3 4】

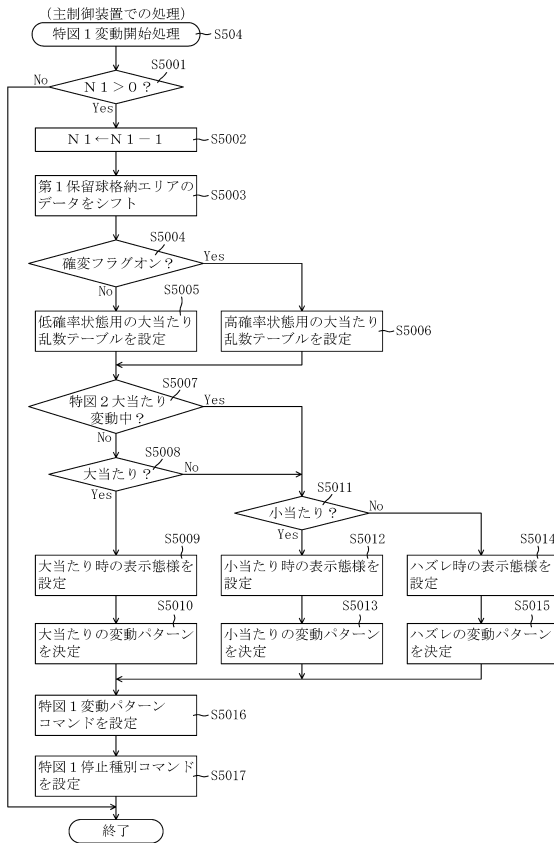


30

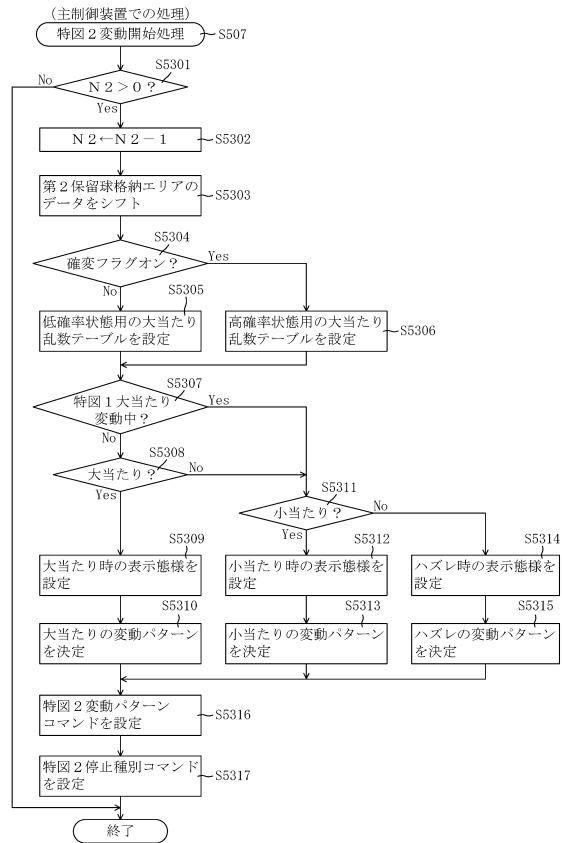
40

50

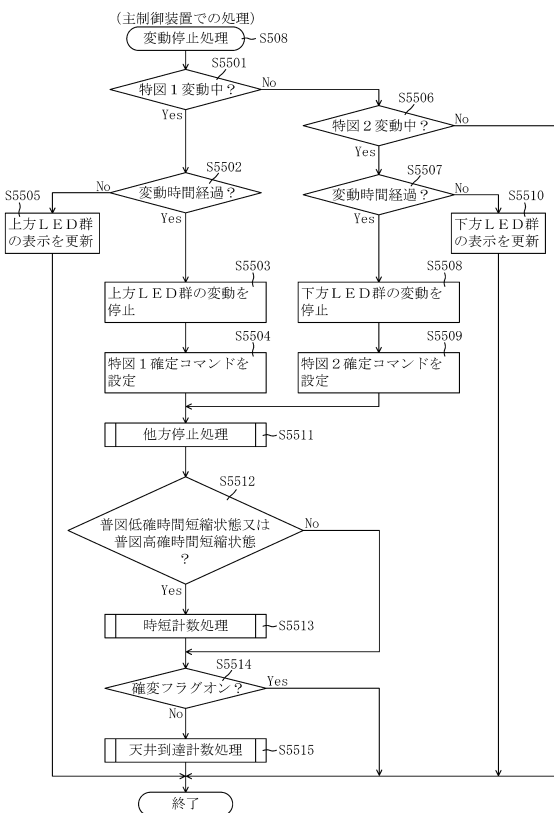
【図 35】



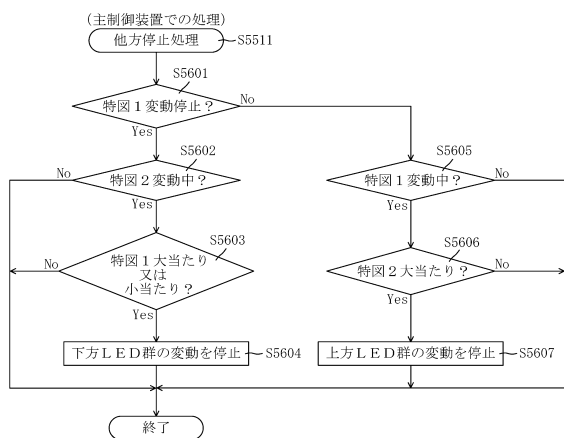
【図 36】



【図 37】



【図 38】



10

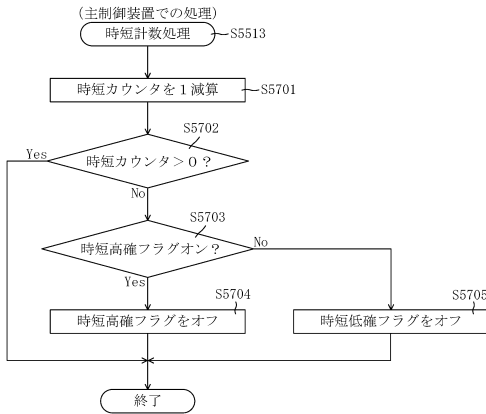
20

30

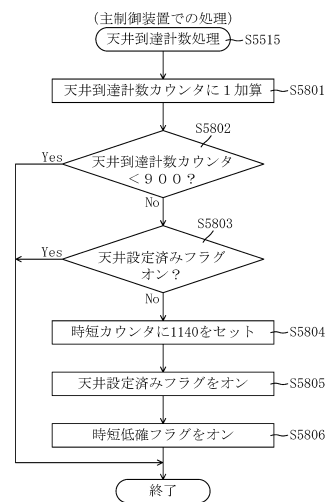
40

50

【図 39】



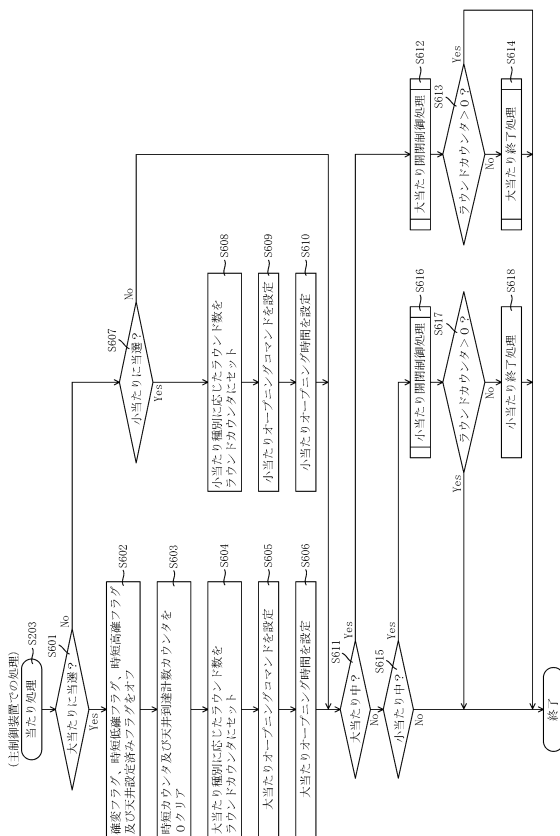
【図 40】



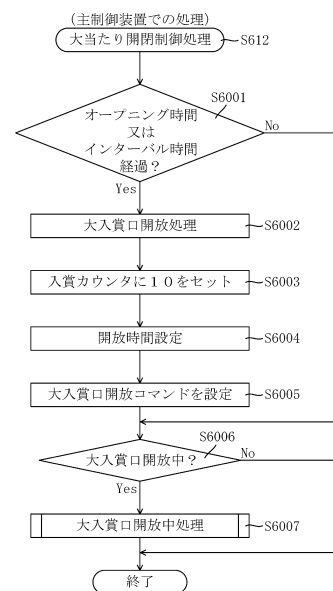
10

20

【図 41】



【図 42】

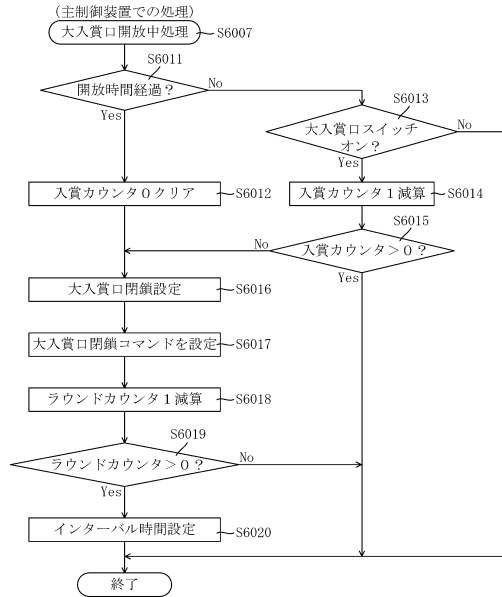


30

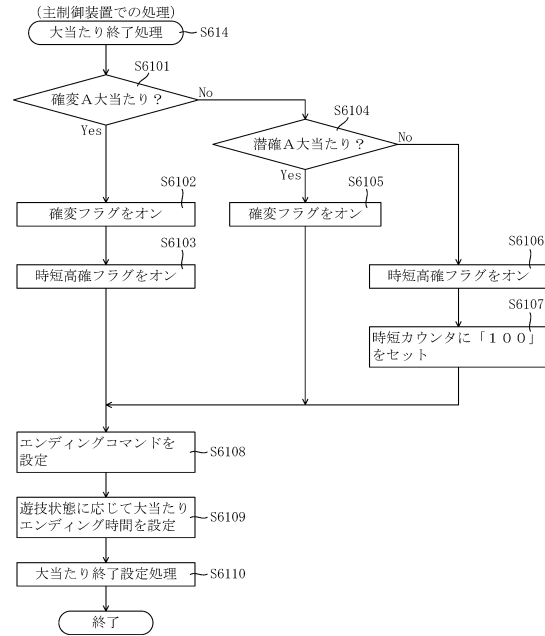
40

50

【図 4 3】



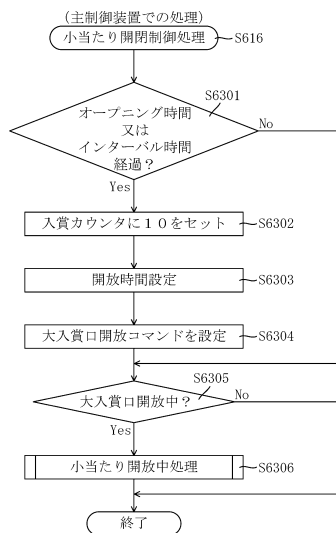
【図 4 4】



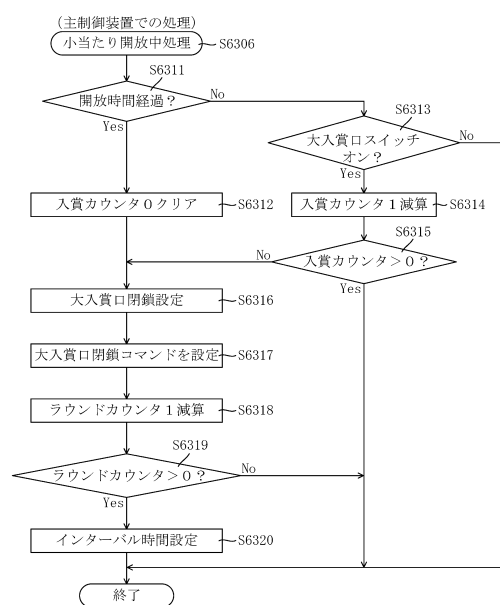
10

20

【図 4 5】



【図 4 6】

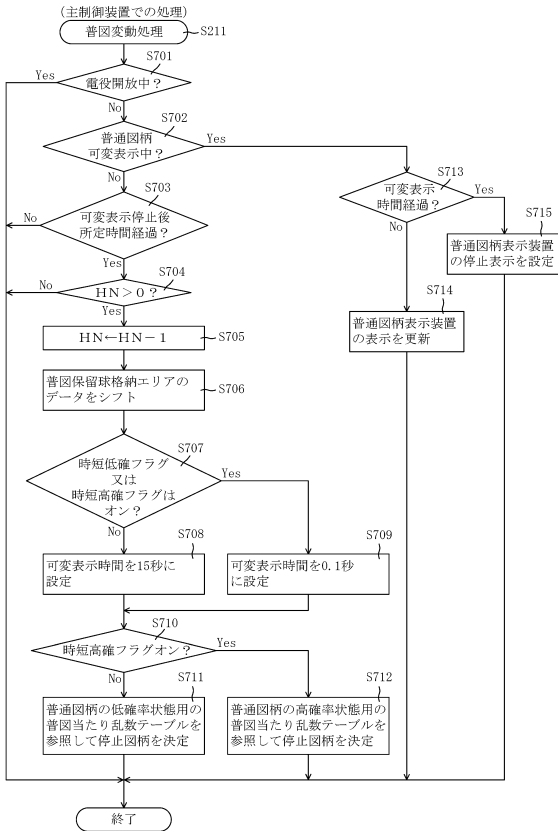


30

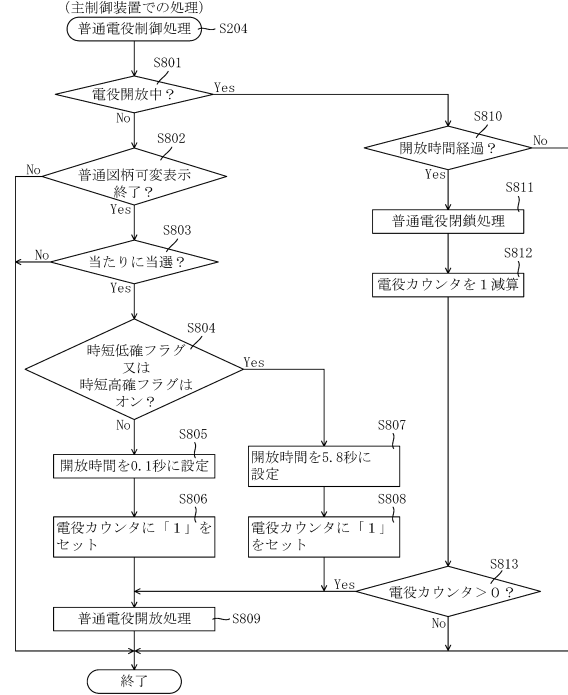
40

50

【図 47】



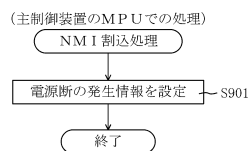
【圖 48】



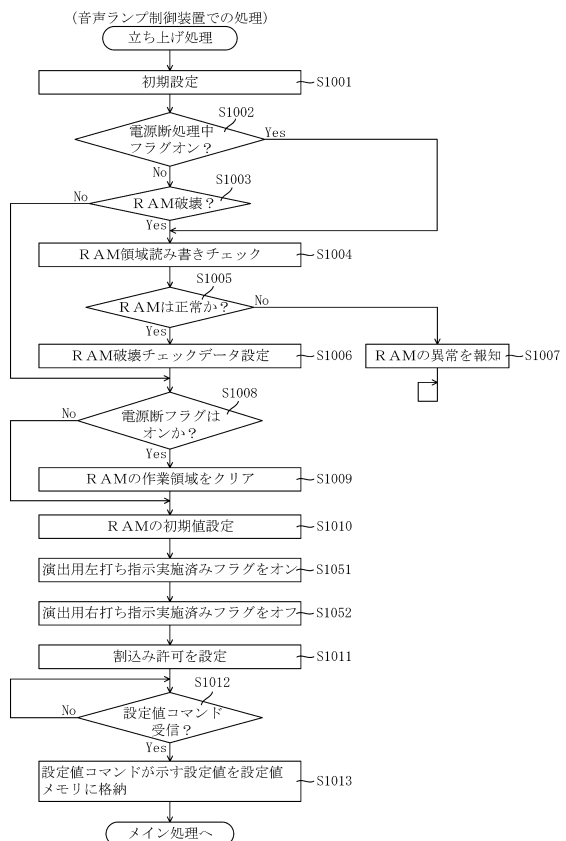
10

20

【圖 49】



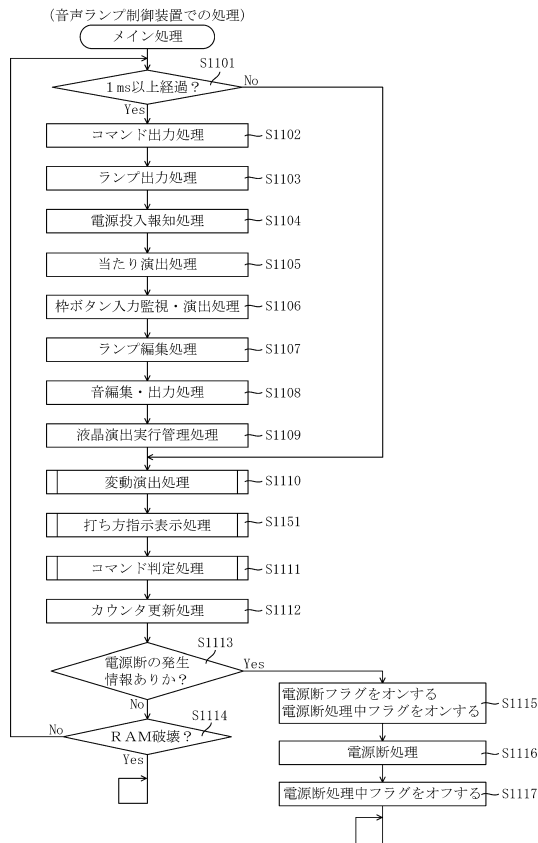
【図 50】



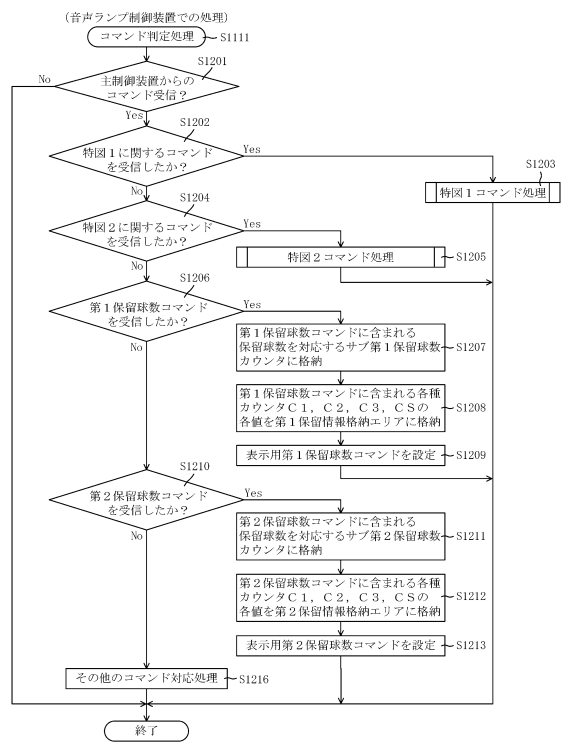
30

40

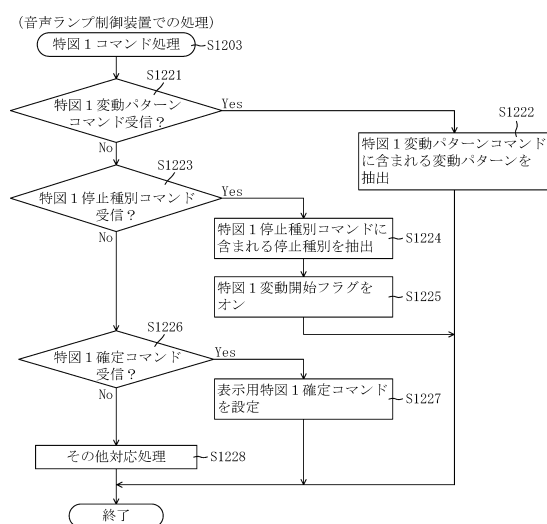
【図 5 1】



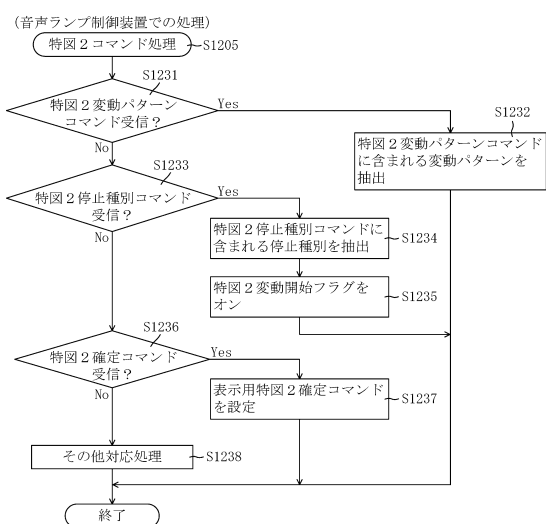
【図 5 2】



【図 5 3】



【図 5 4】



10

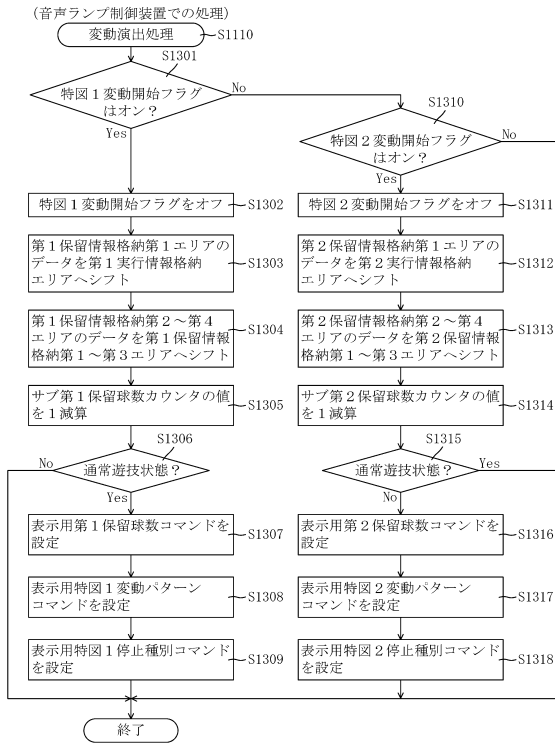
20

30

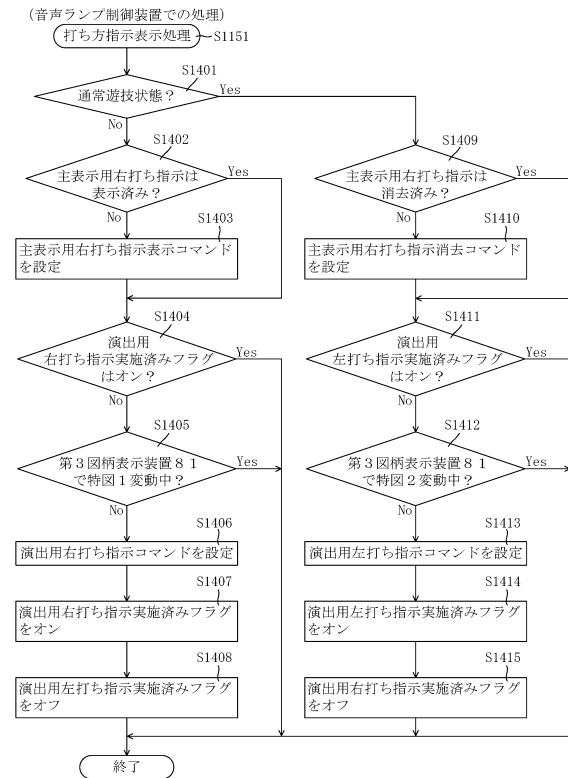
40

50

【図 55】



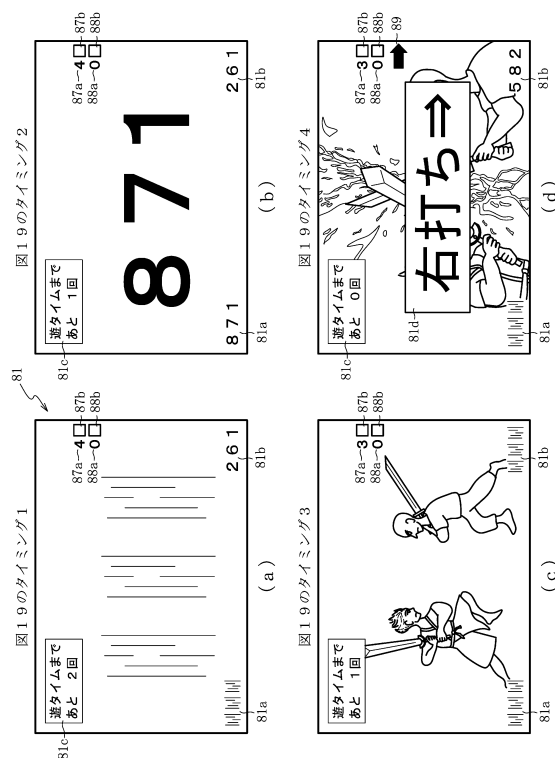
【図 56】



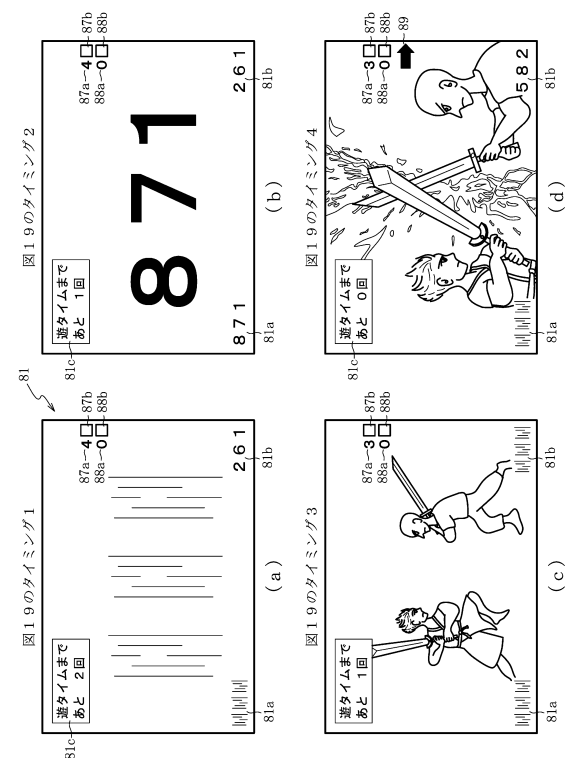
10

20

【図 57】



【図 58】

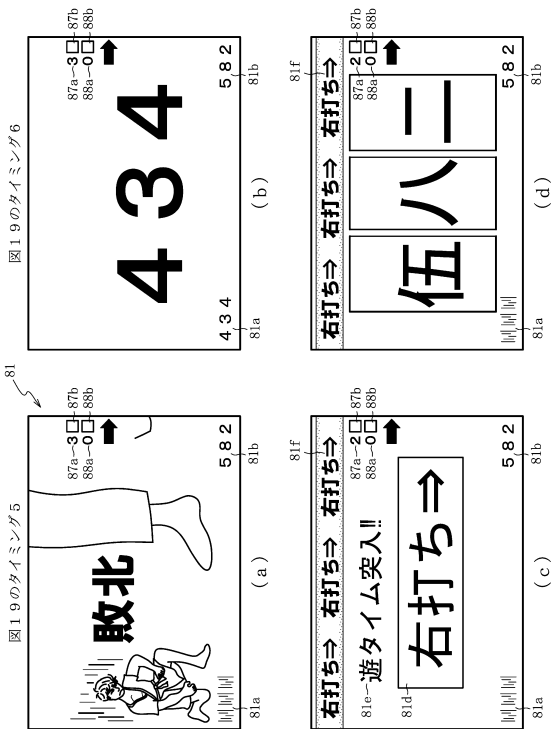


30

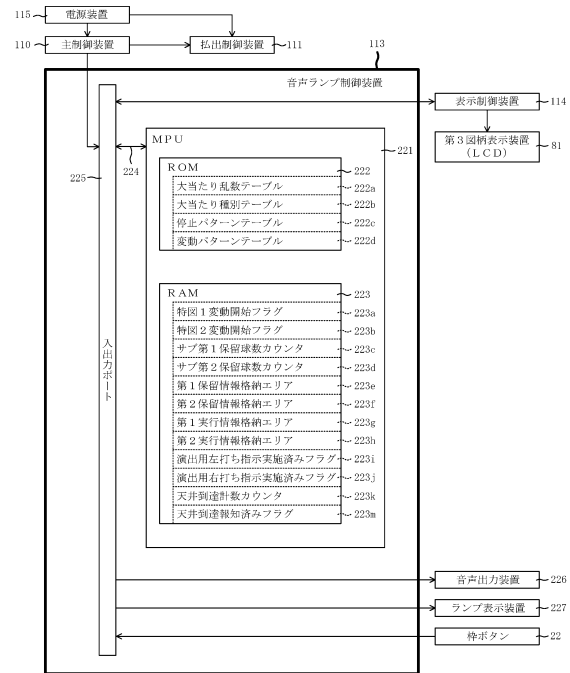
40

50

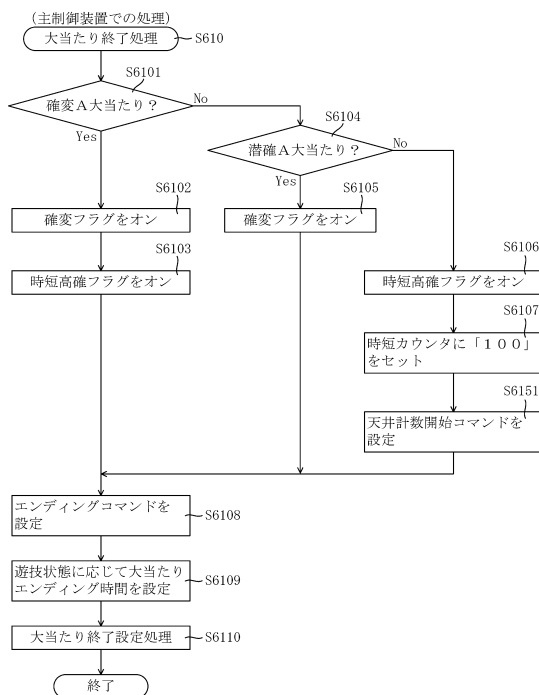
【図 5 9】



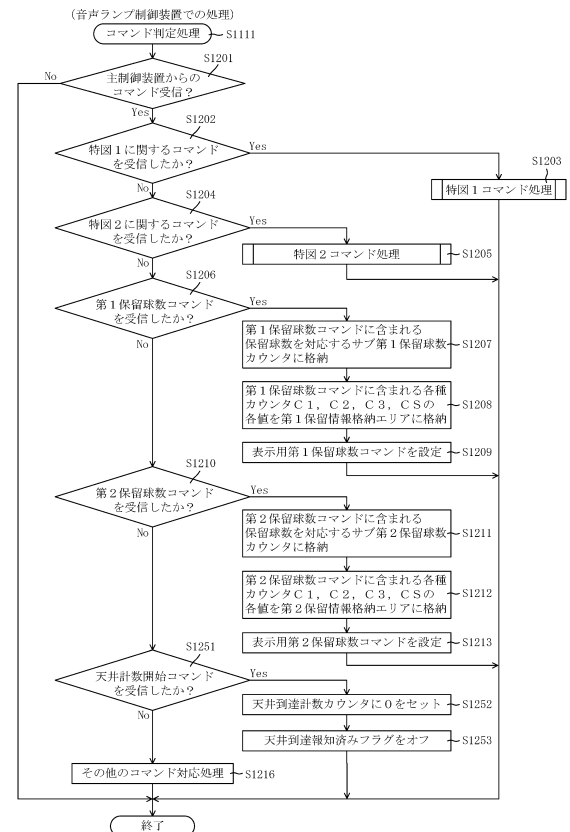
【図 60】



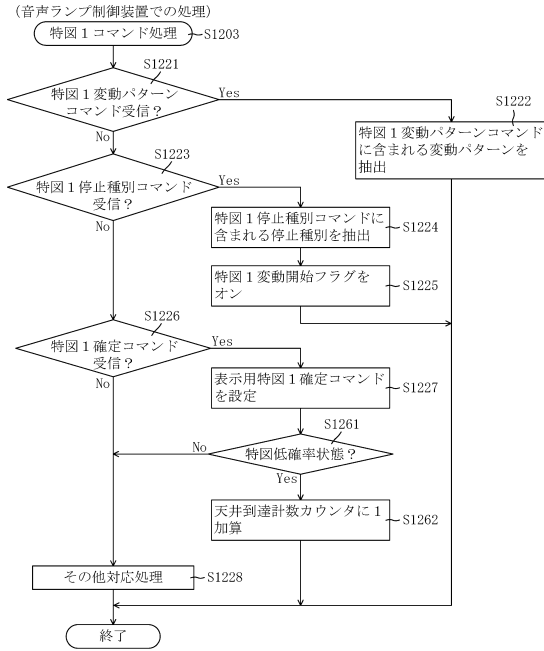
【図 6 1】



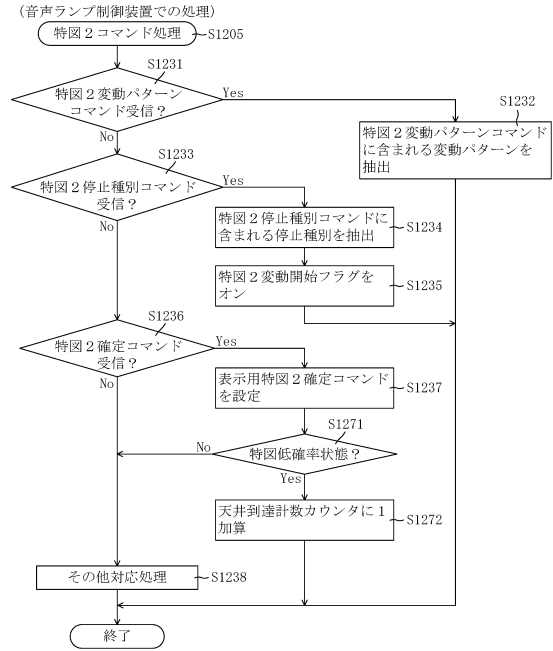
【圖 6 2】



【図 6 3】



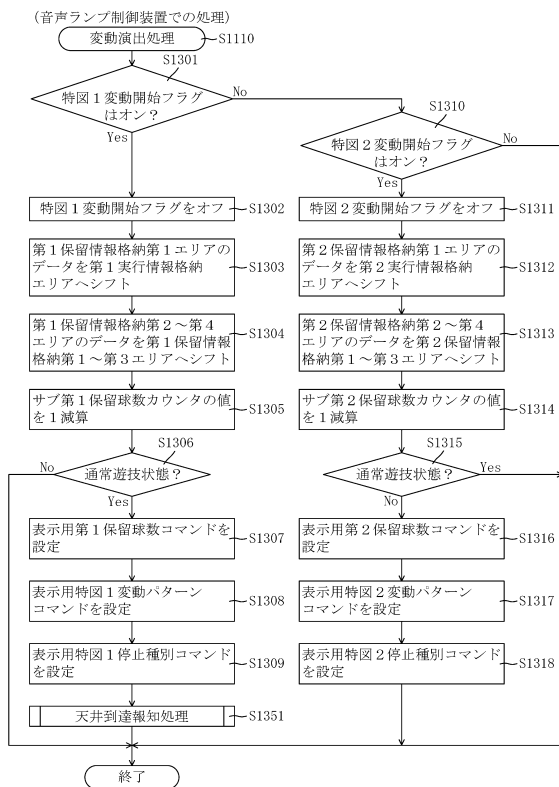
【図 6 4】



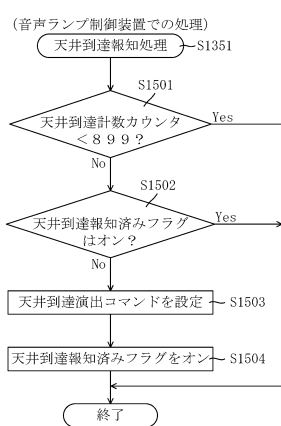
10

20

【図 6 5】



【図 6 6】

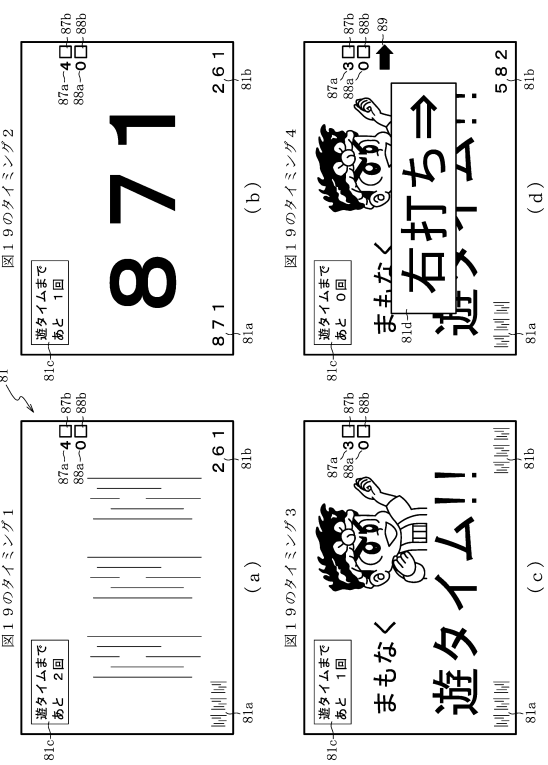


30

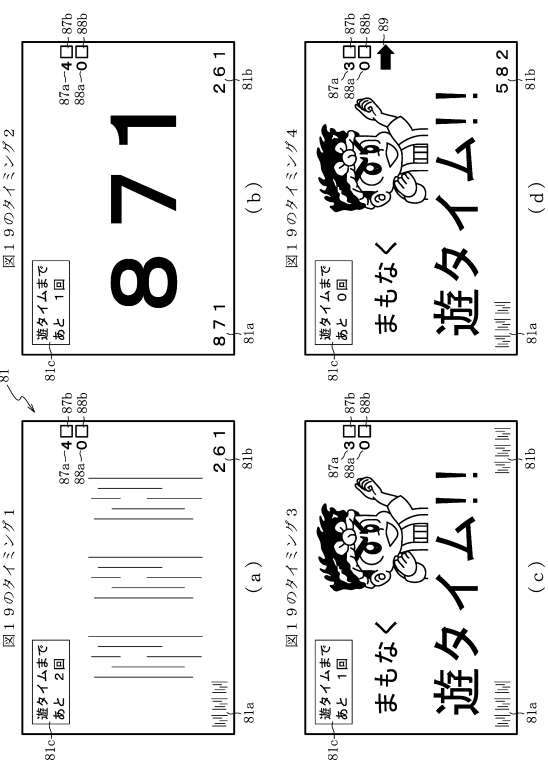
40

50

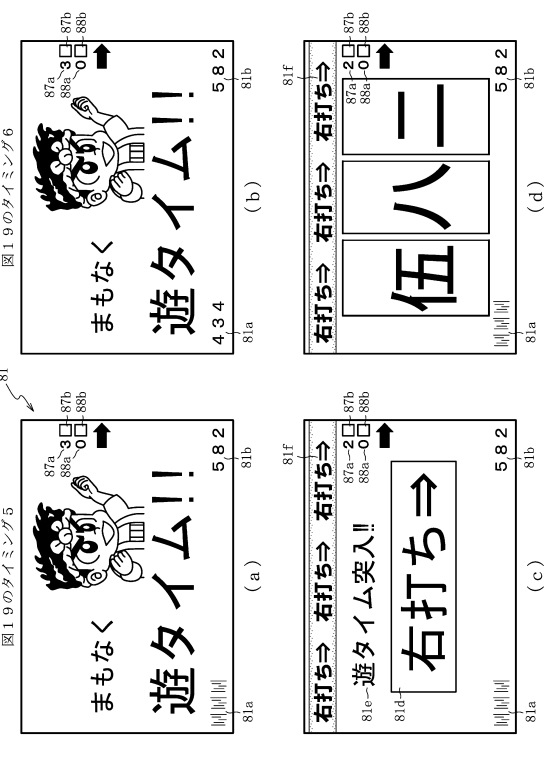
【図 67】



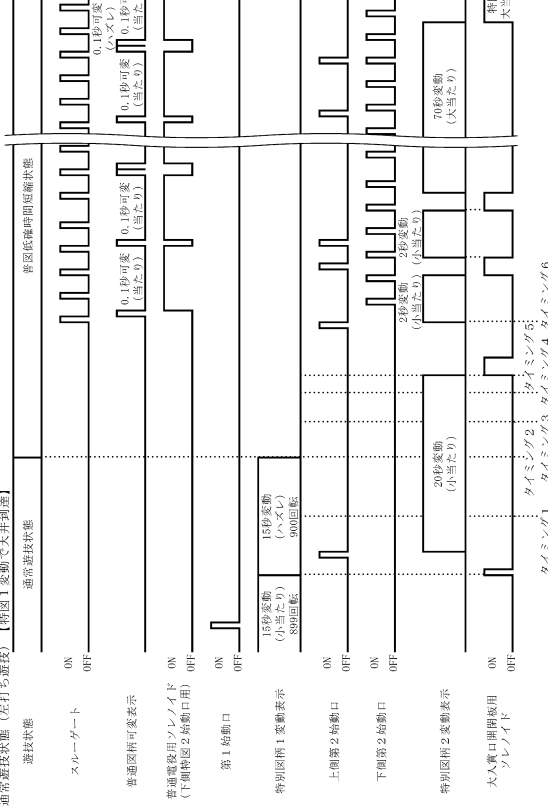
【図 68】



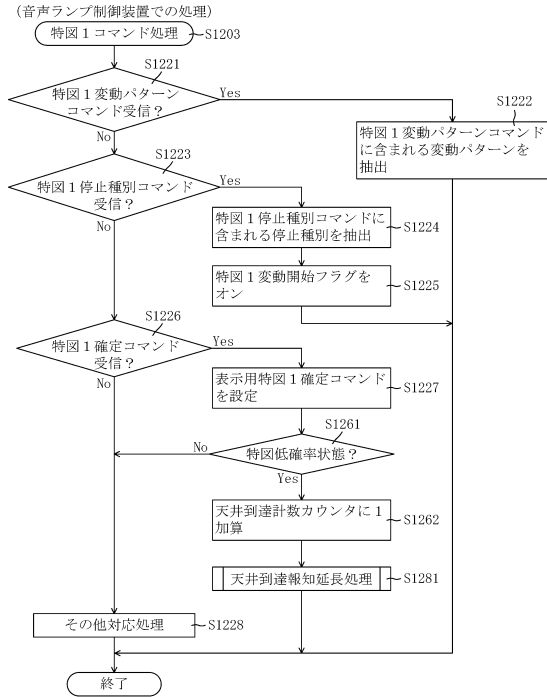
【図 69】



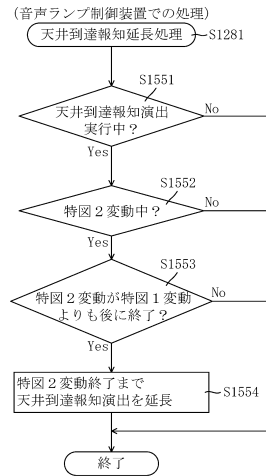
【図 70】



【図 7 1】



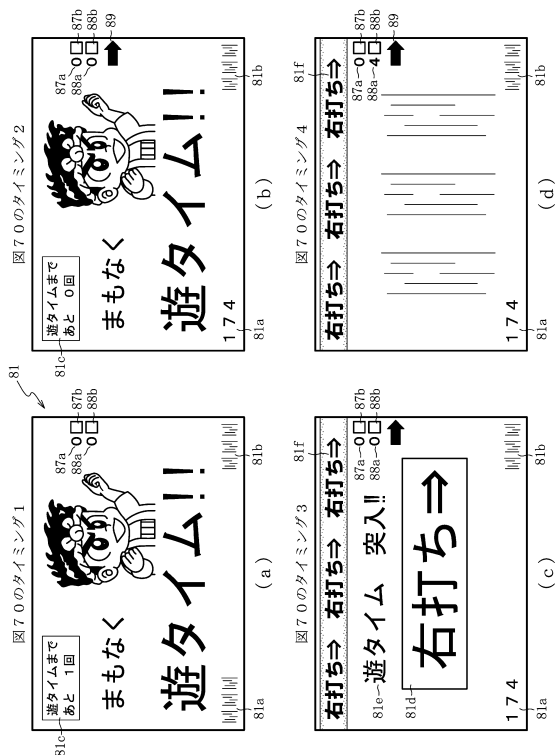
【圖 7 2】



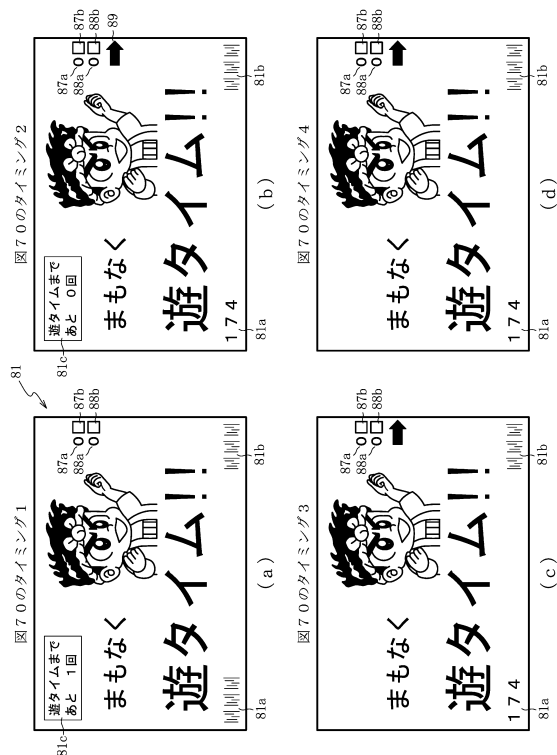
10

20

【圖 7 3】



【圖 7 4】

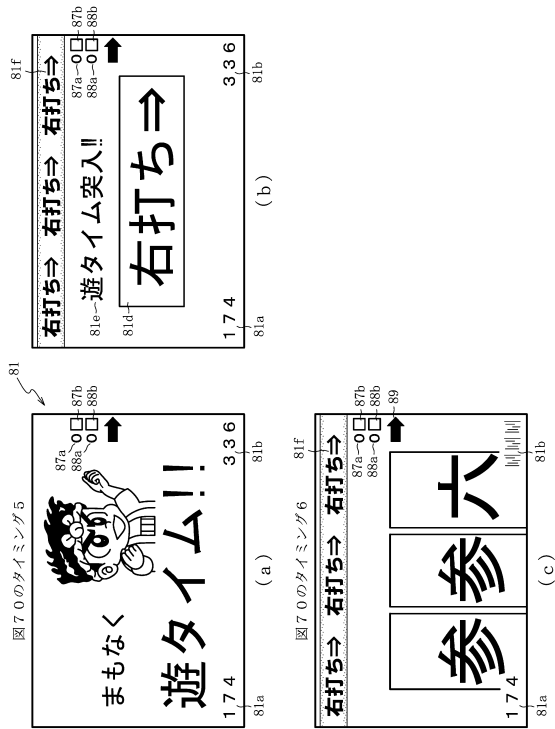


30

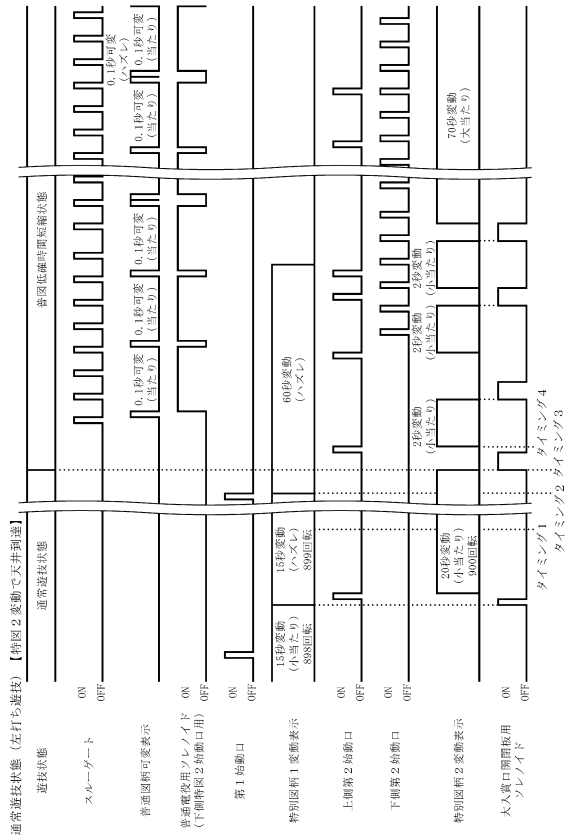
40

50

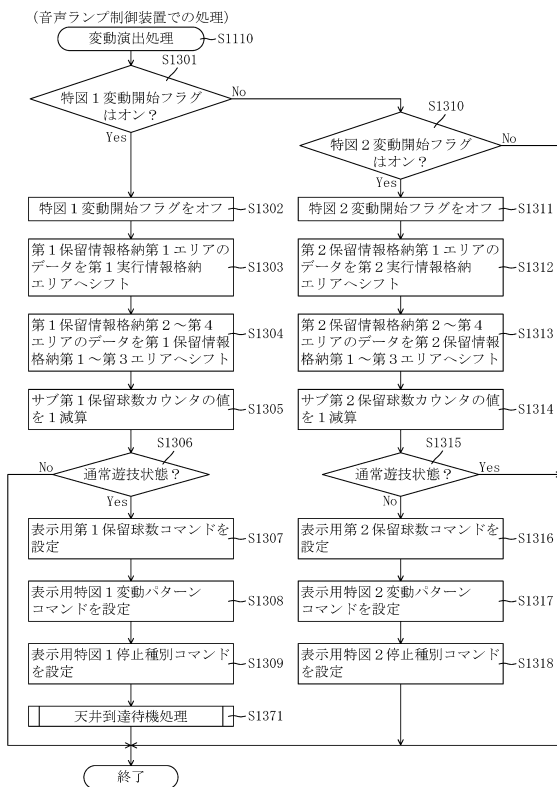
【図 7 5】



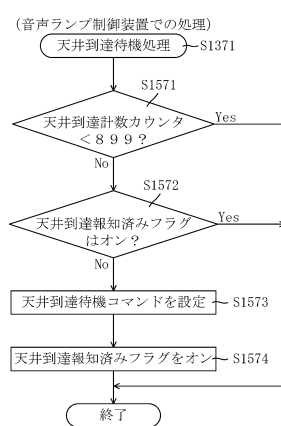
【圖 7 6】



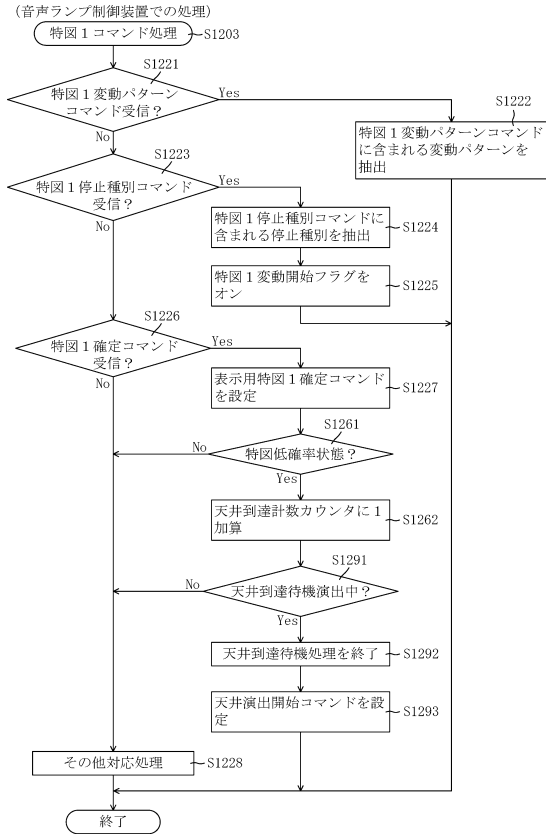
【圖 7 7】



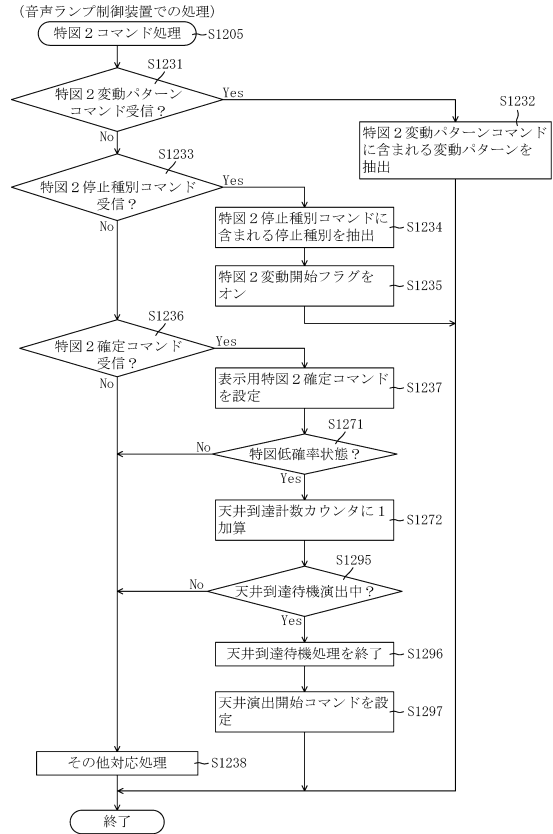
【圖 7 8】



【図 79】



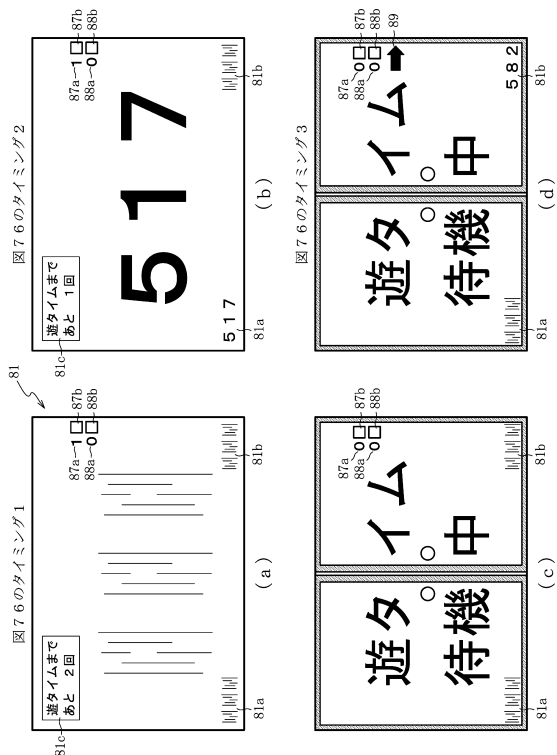
【図 80】



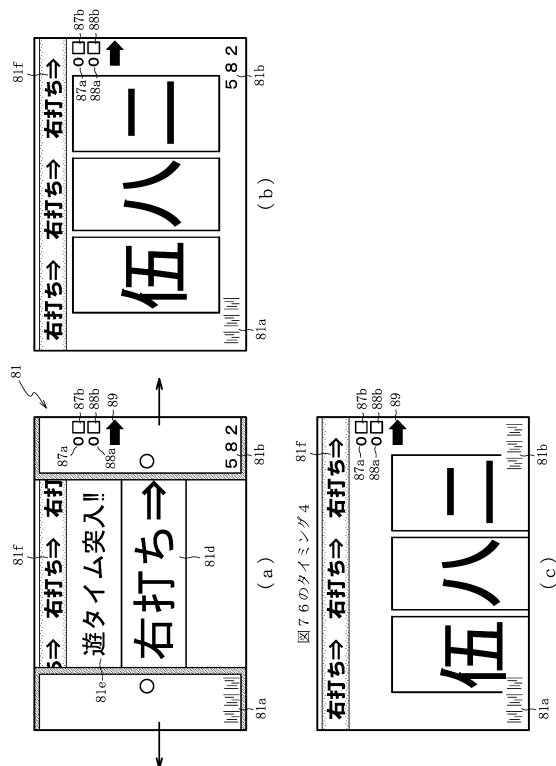
10

20

【図 81】



【図 82】

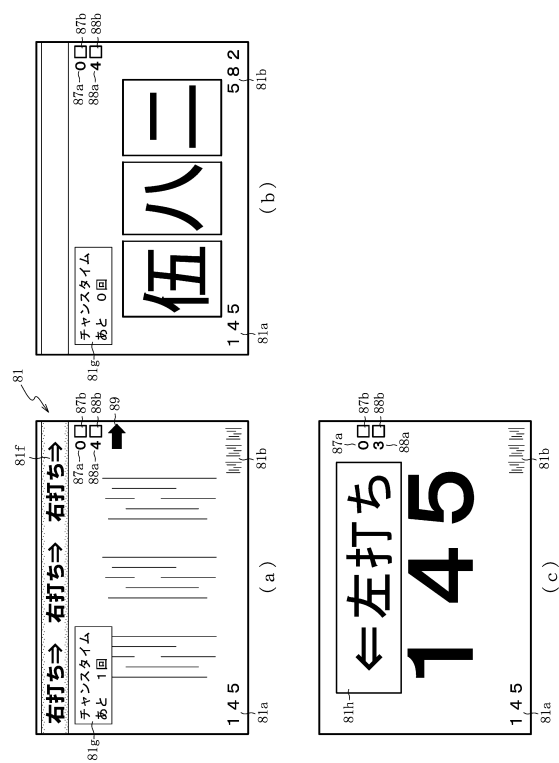


30

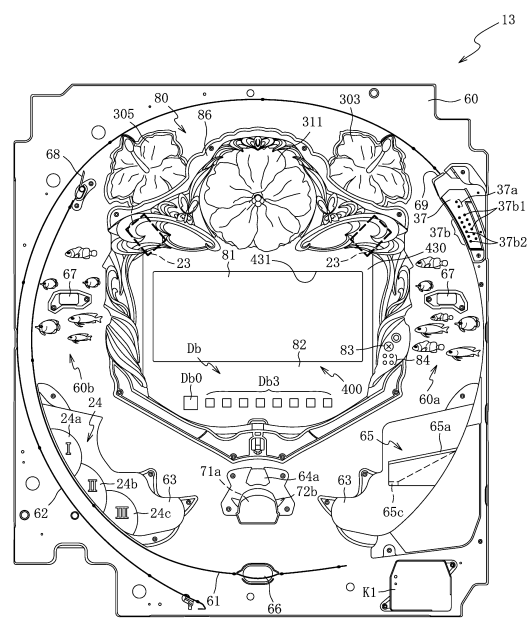
40

50

【図 8 7】



【図 8 8】



【図 8 9】

普図当たり乱数テーブル

遊技状態	普図当たり乱数値 (普図当たりカウンタC4の値)
通常遊技状態 普図低確時間短縮状態 潜伏確率変動状態	30～99
確率変動状態 普図高確時間短縮状態	1～99

(a)

普図変動テーブル

遊技状態	変動時間
通常遊技状態 潜伏確率変動状態	15秒
確率変動状態 普図低確時間短縮状態 普図高確時間短縮状態	0.1秒

(b)

普通電役開放テーブル

遊技状態	開放回数	開放時間	インターバル 時間
通常遊技状態 潜伏確率変動状態	1回	1.0秒	-
確率変動状態 普図低確時間短縮状態 普図高確時間短縮状態	1回	5.8秒	-

(c)

10

20

30

40

50